Unidad Sociológica

Cultura digital e internet: su impacto en el individuo-sociedad

Publicación Cuatrimestral | Año 1 | N° 2 | Octubre 2014 - Enero 2015 | Buenos Aires, Argentina

Unidad Sociológica
ISSN 2362-1850. Publicación cuatrimestral.
Año 1, N° 2. Octubre 2014 - Enero 2015.
Manuel Ugarte 2341, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
http://www.unidadsociologica.com.ar

Unidad **S**ociológica es una revista digital creada por un grupo de docentes y sociólogos de la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (UBA).
Dirigida desde y hacia estudiantes, graduados, docentes e investigadores, la revista tiene por objetivo recopilar diversos y variados artículos acerca de la disciplina sociológica, tanto en su vertiente clásica como contemporánea así como desde múltiples enfoques.
Cada número se orientará a una determinada temática, se detendrá en una particular rama de la Sociología: sociología de la desigualdad, sociología del arte, sociología de las nuevas tecnologías, toda aquella temática que nos acerque a problematizar el vínculo, complejo e indispensable, entre sujeto y sociedad.

STAFF

Federico Luis Abiuso
Matías Alcántara
Matías Alderete
Maria Cristina Alonso
Diego Basile
Micaela Bazzano
Juan Martín Bello
Mauro Benente
Paula Luciana Buratovich
Néstor Cohen
Antonella Comba
Angélica De Sena
Guillermo Ferrón
Miguel Ángel Forte
Romina Galucci
Álvaro Gascue
Martin Gendler
Juan Godoy
Brian Goldman
Gilda Ivana Gonza
Anahí González
Esteban Grippaldi
Mauro Alejo Guevara
Dionela Guidi
Julio Ichazo
Tatiana Kravetz
Gisele Kleidermacher
Silvia Lago Martínez
Darío Lanzetta
Anahí Mendez
Cecilia Padilla
Juan Pegoraro
Ignacio Perez
Ramiro Perez Ripossio
Ignacio Rullansky
Leonardo Sai
Laura Stiberman
Romina Paola Tavernelli
Bruno de Vasconcelos Cardoso
Daniela Vega
María Celeste Viedma

Cultura digital e internet: su impacto en el individuo-sociedad

"La sociedad red es la estructura social de nuestro tiempo. No es una sociedad del futuro compuesta por internautas solitarios y robots telecomunicados. Tampoco es la tierra prometida de las nuevas tecnologías que resuelven los problemas del mundo con su magia. Es, simplemente, la sociedad en la que hemos ido entrando desde hace algún tiempo, en un proceso de transición a partir de la sociedad industrial en la que vivimos durante más de un siglo."

Manuel Castells

ÍNDICE

- *Preludio: Cultura digital, comunicación y acción política*
Silvia Lago Martínez.....6-10

- *La participación política del movimiento #Yosoy132 de la ciudad de Guadalajara, Jalisco. De las redes sociales (virtuales) a la calle. Una (des)obligada contextualización.*
Oscar Ramón López Carrillo.....11-19

- *¿Antiespecismo? Una cultura emergente en la era digital*
Anahí Méndez.....20-27

- *Facebook: Hedonismo de control*
Miguel Ángel Forte.....28-32

- *La ambivalencia tecnológica del crowdsourcing*
Brian Leonel Goldman.....33-38

- *Cine político: las redes de documentalistas y su intervención política y cultural*
Mirta S. Mauro y Sheila Amado.....39-46

- *Violencia Simbólica en los medios digitales*
Florencia Daniela Diez.....47-52

- *Juegos… ¿sociales? Un análisis de los juegos online de Facebook y otras redes*
Martín Gendler.....53-62

Teoría sociologica clasica y contemporanea

- *Anti-humanismo y comunicación en Luhmann*
Breve ensayo sobre teoría sociológica contemporánea
Leonardo Sai.....65-71

Normas de publicación.....75-76

Preludio: Cultura digital, comunicación y acción política

Silvia Lago Martínez*

El artículo reflexiona en torno a la emergencia de una cultura digital propia de las sociedades contemporáneas. En éste marco se aborda la noción de cibercultura (o cultura digital) como la imbricación de las tecnologías digitales en los procesos culturales actuales, de tal forma que ésta no se agota en el ciberespacio (cultura online) sino que se articula con los procesos de interacción social en un contexto cultural más amplio. Se reseñan las peculiaridades de la acción colectiva en la última década, la reformulación de una nueva esfera entre lo público y lo privado, las estrategias de intervención política y activista en la lucha por otra hegemonía y el salto tecnológico en la apropiación de las tecnologías digitales y recursos de comunicación online.

PALABRAS CLAVE: cultura digital - tecnologías digitales - tecnologías digitales - internet - protesta social - movimientos sociales.

Agradezco a los editores de la revista por la invitación a escribir una introducción al dossier del presente número. Este texto tiene la intención de presentar algunas controversias que sobre la emergencia de nuevos modelos culturales, surgidos a partir de las tecnologías de la información y la comunicación, se debaten en las últimas dos décadas y comentar los resultados de las investigaciones que sobre ésta temática venimos desarrollando con el equipo de investigación desde hace más de diez años.

La cultura digital

Las transformaciones en las sociedades contemporáneas están vinculadas a las formas dominantes de información, comunicación y conocimiento, pero también a las transformaciones en la sensibilidad, las relaciones sociales, las narrativas culturales y las instituciones políticas. Todas estas expresiones contribuyen a la conformación de novedosas expresiones de la cultura que conllevan nuevos conocimientos, nuevas maneras de ver el mundo, nuevas pautas de comportamiento, nuevos lenguajes y herramientas que inciden en todos los ámbitos de la vida cotidiana.

Las interacciones sociales mediadas por computadores, tabletas y teléfonos inteligentes y las aplicaciones como redes sociales digitales, los blogs, wikis, juegos en línea, televisión interactiva, comercio electrónico, producción de música y video y muchos otros desarrollos de Internet, se encuentran en constante cambio y configuran una nueva idea de cultura: la cultura digital o cibercultura.

La mayoría de las definiciones de cibercultura tienen como común denominador el hecho de referirse a la cultura generada en torno a las tecnologías de la información y comunicación (TIC), y más concretamente a Internet y a la vida en el ciberespacio (Kerckhove:1999, Piscitelli: 2002, Ardévol: 2003, Levy: 2007). Ahora bien, los términos: cultura digital y cibercultura, quieren decir lo mismo? El vocablo cibercultura es un neologismo que combina las palabras cultura y la expresión ciber que proviene originalmente de la palabra cibernética, término que connota una inscripción en un espacio de cognición entre los humanos y las máquinas a través, según Derrick de Kerckhove, de un lenguaje universal, el digital, configurado desde el surgimiento de las computadoras e Internet. Ambos términos son muy cercanos y se utilizan la mayoría de las veces como sinónimo. Sin embargo algunos especialistas entienden que la cibercultura abarca una serie de fenómenos culturales que surgen con la utilización de las tecnologías digitales, alude más bien a una forma de

* Profesora de la Facultad de Ciencias Sociales e Investigadora del Instituto Gino Germani, UBA.

vida que se caracteriza por un sentido de comunidad y que se logra mediante de la interacción permanente con otros que comparten un conjunto de objetivos, un ejemplo de ello son las denominadas comunidades virtuales. En tanto, la cultura digital podría referirse al conocimiento y uso de tecnologías, así como estrategias que permiten su apropiación. La cultura digital, desde esta perspectiva, implica "saberes digitales". Sin embargo, no cabe duda de que todos quienes acceden a las redes sociales, a las comunidades virtuales y recorren la Red en busca de información, son parte de esta manifestación cultural (Ayala Pérez, 2011:49). De manera que estos conceptos no se delimitan claramente. En nuestra propuesta y como producto de los hallazgos producidos en nuestras investigaciones[1], se comprende la cultura digital como la imbricación de las tecnologías digitales en los procesos culturales de las sociedades contemporáneas. De ésta forma se entiende que el estudio de la cultura digital no se agota en el ciberespacio (cultura online) sino que se agrega la hipertextualidad entre los distintos medios de comunicación social e industrias culturales (radio, cine, televisión, etc.) y los procesos de interacción social en el contexto cultural más amplio. Integra agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones, colectivos, instituciones y sistemas organizativos en una multiplicidad de contenidos y representaciones simbólicas junto con valores, interpretaciones, legitimaciones, etc.

"Las transformaciones en las sociedades contemporáneas están vinculadas a las formas dominantes de información, comunicación y conocimiento, pero también a las transformaciones en la sensibilidad, las relaciones sociales, las narrativas culturales y las instituciones políticas."

Rocío Rueda identifica tres estadios de los estudios sobre la cibercultura cuya evolución ha estado ligada a nuevas preguntas y campos de investigación en América Latina (2008:8). La autora señala que en el primer estadio, hacia mediados de la década de los ochenta, los estudios se caracterizaron por pensar Internet como "una nueva frontera de la evolución de la civilización", el ciberespacio conformaba un mundo "virtual", con características propias en relación con el mundo de lo "real". En el segundo, en los noventa, los trabajos comenzaron a centrarse principalmente en las comunidades virtuales y las identidades on line (Rheingold, Turkle) y es aquí donde se comienza a debatir el concepto de cibercultura.

En la tercera etapa, desde 2000, se abre un abanico de investigaciones con distintos enfoques, donde se comienza a considerar la cultura digital y su entorno como un espacio de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad en línea. Se expande la noción hacia las interacciones, los discursos, el acceso y la brecha digital. Al mismo tiempo se desarrollan los estudios del campo de la comunicación y la cultura y los estudios culturales, que es posible apreciar en los trabajos de Martín-Barbero y García Canclini, entre otros.

Ya a mediados de 2000, destaco particularmente las investigaciones que analizan la apropiación y rediseño tecnológicos desde las prácticas culturales y los movimientos sociales, los cuales señalan la combinación de prácticas culturales, sociales y políticas de nuestras sociedades. En esta línea de investigación, encontramos la investigaciones de Rueda (2008, 2012), nuestros propios estudios (Lago Martínez: 2006, 2008, 2012) y muchos otros, que centran la mirada en las formas de mantener y establecer vínculos sociales a través de las tecnologías y sus peculiaridades en sujetos colectivos y movimientos sociales.

Sobre esta dimensión de los estudios sobre la cultura digital se enfocan nuestras investigaciones, que abordan, entre otros problemas, las formas y contenidos de la intervención política de colectivos y movimientos sociales que se apropian de las tecnologías digitales y del lenguaje audiovisual para la intervención política y activista.

La intervención política y activista

Desde fines del siglo XX, la Red (el ciberespacio) comienza a reflejar dinámicas y dimensiones de lucha de fuerzas globalizadas, localizadas y territorializadas, que dan cuenta de una nueva estructura de poder en el contexto histórico contemporáneo. El espacio público urbano de interacción cara a cara se matiza con una nueva dimensión en relación con la inmaterialidad de las redes electrónicas. La intervención política y cultural de colectivos y movimientos sociales pone el acento en la comunicación y la imagen, integrando las expresiones escritas, visuales, audiovisuales y gestuales de la cultura contemporánea. Se reapropian del e

1 Se refiere a las investigaciones: Internet, cultura digital y contrahegemonía: nuevas formas de intervención militante; Internet: un nuevo campo para la acción colectiva; Política y creatividad social: nuevos escenarios en la cultura digital, desarrolladas bajo mi dirección entre los años 2006 y 2014 en el Instituto Gino Germani, con financiamiento de la Universidad de Buenos Aires.

espacio simbólico para intervenir en el imaginario dominante y otorgar nuevos sentidos, significaciones e imágenes desde prácticas comunicacionales articuladas en red, construyendo acciones y proyectos colectivos a nivel local y global.

La dimensión estética y comunicativa de la acción política contemporánea es medular y está entrelazada con la cuestión de la representación. Estos medios son complementarias a la acción directa y con Internet se despliegan "creando una representación a escala y una multiplicidad de significados de tal dimensión que una experiencia de acción directa estrictamente corpórea no podría sostener" al tiempo que la diseminación de los medios de representación por medio de Internet es uno de los grandes cambios que han transformado las posibilidades del activismo político (Holmes, 2005: 225).

Se establece un nuevo territorio demarcado por los vínculos entre prácticas creativas, política y producción de subjetividad, donde la dimensión estética y comunicativa es central; se combina activismo, transformación de la esfera pública y organización militante. La información y la fluidez de la comunicación pasan a ser un requisito indispensable para articular las acciones.

Una dimensión de la acción política a través de la activación de redes sociales electrónicas y otros dispositivos digitales se ha visto en las convocatorias a marchas, manifestaciones y otras acciones en el espacio público donde las tecnologías digitales han jugado un papel catalizador. Contamos con numerosos ejemplos en escenarios locales e internacionales del desarrollo de acciones con fines de intervención política o como expresión de demandas populares, organizadas desde las redes sociales por ciudadanos que no necesariamente adscriben a partidos o agrupaciones políticas.

El ejercicio de la comunicación en red y los medios alternativos han sido fundamentales para facilitar la articulación y dar visibilidad a diversas movilizaciones, desde la primavera árabe, la crisis financiera en Europa y en los Estados Unidos hasta las protestas que ocurren en América Latina[2].

Por su parte, en Argentina, las redes sociales digitales y otros dispositivos de Internet han sido y son utilizados intensamente para la protesta y la denuncia fundamentalmente en oposición a las políticas gubernamentales. Se utilizan los teléfonos móviles (con altísima penetración en nuestro medio) para mostrar lo que ocurre en el terreno de la acción en cada una de las convocatorias que se realizan en las principales ciudades del país, y la plataforma de video on line YouTube para reflejar las protestas realizadas simultáneamente en diversas partes del mundo.

Otra dimensión de la acción política, es aquella que refiere a grupos y colectivos organizados con proyectos comunicacionales y culturales que cuentan con objetivos políticos claros y que producen transformaciones en el

2 Algunas rebeliones en el mundo: los grupos 15-M (Indignados) en España, Occupy Wall Street estadounidense, Islandia, Grecia, Portugal, Rusia, Italia, Turquía. La primavera árabe: Egipto, Irán, Libia, Baréin, Túnez, Yemen, Marruecos, Siria. En América Latina: México, Chile, Brasil, Argentina, Venezuela, etc.

campo de las prácticas políticas y militantes en su medio. Son grupos que desenvuelven proyectos comunicacionales (TV y radio por Internet, agencias de comunicación alternativa), artísticos (teatro, documental político, fotografía, plástica), de intervención callejera (esténcil, afiches, gráfica), y que trabajan con herramientas audiovisuales para la protesta social, formando parte y/o acompañando a los movimientos sociales[3].

Dentro del primer grupo las identidades se definen desde distintas posiciones políticas e ideológicas y estrategias comunicacionales. Los colectivos se encuentran fuertemente vinculadas a los movimientos sociales más dinámicos de las últimas dos décadas en la Argentina, así como también al arco de la izquierda partidaria y no partidaria de nuestra sociedad. Se puede decir que conforman el apoyo o soporte artístico y comunicacional de movimientos sociales -derechos humanos, piqueteros, empresas recuperadas- y partidos de izquierda con un mayor o menor involucramiento, es decir formando parte de manera orgánica o acompañando sus luchas. Cuentan con experiencia de activismo político previa, donde la revuelta popular de 2001 les ofreció un campo experimental para su propia consolidación, la conformación de múltiples redes y el desarrollo de nuevas estrategias de confrontación. Desarrollan espacios de comunicación audiovisual y artística con la intención de narrar e intervenir en los acontecimientos políticos y sociales, deviniendo al mismo tiempo en productores de información. A través de su propio relato se vislumbran diferentes procesos, significaciones particulares, reglas propias, ideas grupales y proyectos políticos compartidos.

En el segundo conjunto, los colectivos provienen de búsquedas contraculturales en el arte y la tecnología, donde los proyectos surgen de la interacción con otros, del encuentro de subjetividades y proyectos creativos. Estos colectivos apoyan acciones organizadas por movimientos sociales, sin tener una identificación total con sus luchas y reivindicaciones, es decir despliegan una militancia cutural pero no integran un movimiento social como tal, sin embargo sus acciones en general coinciden con reivindicaciones populares. La no identificación partidaria –al menos del colectivo, no necesariamente de sus miembros – forma parte de su identidad. Son los sentidos o valores que sustentan los que los motivan a pertenecer a uno u otro colectivo. Coincidiendo con Rueda (2012) las tecnologías vehiculizan lenguajes e involucran la actualización de nuevos soportes, la movilización de acciones, la articulación de expresiones creativas, la generación de nichos para las obras y los procesos de enlace de realidades que desbordan las industrias culturales.

> **“La transición de la sociedad contemporánea está en marcha, pero resulta difícil dilucidar si la cultura digital emergente cuenta con determinados valores que le son definitivamente propios o forman parte de los cambios de época. Lo que es indudable es que la cultura y la intervención política sufren enormes transformaciones.”**

En estos grupos y colectivos la construcción política se sostiene en la edificación de lazos colaborativos dentro y fuera de la red, en comunidades de proyectos como posibilidad de establecer diálogos con otros en la afectación de los espacios off y on-line, como una manera de participar en diversas esferas públicas.

A modo de epílogo

La transición de la sociedad contemporánea está en marcha, pero resulta difícil dilucidar si la cultura digital emergente cuenta con determinados valores que le son definitivamente propios o forman parte de los cambios de época. Lo que es indudable es que la cultura y la intervención política sufren enormes transformaciones. Los grupos y colectivos que conforman el corpus de nuestra investigación desarrollan una actividad sostenida en este campo de la cultura en los últimos diez a quince años. Las relaciones de poder que expresan pueden parecer osadías de corto alcance que corresponden a grupos reducidos en la sociedad contemporánea, sin embargo ésta lucha permanente inquieta a gobiernos e industrias de la cultura que deben reforzar controles y repensar estrategias.

Por otra parte, el ciclo de protestas a escala mundial de los últimos cuatro años con los indignados de España, luego Occupy Wall Street, las protestas en Brasil y muchas otras, también dan cuenta de nuevas expresiones culturales. Los fenómenos mencionados parecen ser protagonizados por jóvenes educados, de clase media que se apropian de las

3 Grupos y colectivos abordados en nuestras investigaciones: en el campo de la comunicación Prensa de Frente, TV PTS, Agora TV, Barricada TV, Canal 4 Darío y Maxi, Antena Negra TV, FM en tránsito, Radio La Tribu (Fábrica de Fallas). En cine y videoactivismo: Ojo Obrero, Alavío, Contraimagen, Movimiento de documentalistas, Documentalistas Argentinos (DOCA), Festival de Cine de la Clase Obrera (FELCO). Arte y diseño gráfico: Mujeres públicas, Etcétera, Grupo de Arte Callejero (GAC), Iconoclasistas, SUB Cooperativa de Fotógrafos, Compartiendo Capital. Música: Red Panal, Burn Station, Culebrón Timbal. Editorial: Feria del Libro Independiente (FLIA).

tecnologías y recrean nuevas formas de protesta y denuncia. Incluso algunos especialistas denominan a éstos jóvenes como la generación "Y", nativos de la era digital. Sin embargo no es posible aseverar que todas las acciones colectivas en el mundo son protagonizadas sólo por jóvenes no partidistas. Tampoco que todas ellas nacen en las redes sociales. Es difícil prever a dónde conducirán las protestas multitudinarias. Los procesos políticos organizados y amplificados por redes sociales pero sin correlato orgánico, presentan una debilidad en términos de traducir e institucionalizar demandas o propuestas, sin embargo los marcos organizativos en su dinámica, se van construyendo.

Internet y las tecnologías digitales en general crean las condiciones para el activismo social como una forma de práctica compartida que permite sobrevivir, deliberar, coordinar y expandirse, todas experiencias que amplían el horizonte de la intervención política de un modo que ya no tiene vuelta atrás

Bibliografía

Ayala Pérez, Teresa (2011): Saber y Cultura en la Era Digital en Revista Austral de Ciencias Sociales, N° 20, Universidad Austral de Chile.

Ardévol, Elisenda (2003): La cibercultura: un mapa de viaje; aproximaciones teóricas para un análisis cultural de Internet, Aportaciones al Seminario Pensar la Cibercultura; Fundación Duques de Soria. Disponible http://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/eardevol_cibercultura.pdf

Castells, Manuel (2012): Redes de Indignación y esperanza, Alianza, Madrid.

Castells, Manuel (2000): La era de la información. Economía, sociedad y cultura, Tomo 2, Siglo XXI, México.

Holmes, Brian (2005): Estéticas de la igualdad. Jeroglíficos del futuro, en Brumaria, Nº 5, Madrid.

Kerckhove, Derrick de (1999): La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica, Gedisa, Barcelona.

Lago Martínez S, coord. (2012): Ciberespacio y Resistencias, Exploración en la cultura digital, Hekht, Buenos Aires.

Lago Martínez Silvia (2008): Internet y cultura digital: la intervención política y militante en Nómadas, N° 28, abril, IESCO, Bogotá.

Lago Martínez S., Marotias A., Marotias L., Movia G. (2006): Internet y lucha política. Capital Intelectual, Buenos Aires.

Lévy, Pierre (2007): Cibercultura. La cultura de la sociedad digital, Anthropos, México.

Piscitelli, A. (2002). Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires: Paidós.

Rueda Ortíz, Rocío (2008): Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red en Nómadas, N° 28, abril, IESCO, Bogotá.

Rueda Ortíz, Rocío (2012): Ciberciudadanías, multitud y resistencias en Ciberespacio y Resistencias, Exploración en la cultura digital, Hekht, Buenos Aires.

La participación política del movimiento #Yosoy132 de la ciudad de Guadalajara, Jalisco.

De las redes sociales (virtuales) a la calle. Una (des)obligada contextualización.

Oscar Ramón López Carrillo*

Como el título del presente artículo da cuenta, en éste pretendemos hacer un desarrollo contextual sobre un movimiento social, hablamos en específico del movimiento #Yosoy132 de la ciudad de Guadalajara, Jalisco. Asimismo, tenemos a intención de exponer al lector cuál fue la influencia del uso de redes sociales (virtuales) en las prácticas organizativas, formas de acción colectiva y en la participación política de este movimiento. Este recorrido socio-histórico nos permite conocer la trayectoria del movimiento #Yosoy132 en un contexto nacional (Ciudad de México) y en un contexto local (Guadalajara, Jalisco). Daremos cuenta del surgimiento del movimiento, cómo es que éste llega al occidente del país, cuál ha sido su trayectoria desde su conformación y cuál es su posicionamiento en pleno año 2014. Para la construcción de esta contextualización se hizo uso de algunas herramientas metodológicas como "el registro hemerográfico-documental y de redes sociales", "la observación participante" y "la entrevista semi-estructurada".

PALABRAS CLAVE: participación - política - redes - movimiento - sociedad.

Introducción

¿Cuántas páginas se han escrito sobre el origen del movimiento #Yosoy132? ¿Qué tanto se ha hablado sobre aquel 11 de mayo del año 2012, de aquella visita de Enrique Peña Nieto, entonces candidato a la presidencia por parte del Partido Revolucionario Institucional (PRI) a la Universidad Iberoamericana? ¿Qué tanto se ha hablado de aquel famoso video donde 131 jóvenes estudiantes de dicha institución educativa mostraron sus credenciales y dieron réplica a las declaraciones de la anquilosada clase política mexicana?Y sobre todo, y el motivo principal para redactar este artículo, ¿qué tanto se ha ignorado a la irrupción del movimiento en otras ciudades fuera de la capital mexicana? ¿Qué tanto se hablado de la irrupción del movimiento en el occidente del país? Sin lugar a dudas, una serie de preguntas que nos permiten tener un punto neurálgico de partida y de problematización.

En el presente artículo, como en el subtítulo se índica, se pretende hacer una contextualización sobre el movimiento #Yosoy132 de la ciudad de Guadalajara, Jalisco. Asimismo, pretendemos evidenciar al lector cómo surgió este sujeto social, cuál ha sido su desarrollo desde su irrupción, y cuál es el momentum por el que están pasando, es decir, en dónde están posicionados actualmente. Qué es lo que están haciendo en pleno año 2014.

Antes de continuar con este análisis, consideramos pertinente desarrollar o aclarar algunos puntos sobre el mismo.

El primer punto radica en el producto mismo. El presente trabajo forma parte de un trabajo aún amplío; hablamos de la elaboración de una tesis para optar el grado de maestro en Ciencias Sociales por la Universidad de Guadalajara, Jalisco. Por lo que advertimos, que este texto representa por sí mismo un avance de investigación.

El segundo punto a solucionar tiene que ver con el sujeto social. Como exponíamos párrafos arriba, la mayoría de las investigaciones que se hacen sobre el movimiento #Yosoy132 están enfocadas a su irrupción en la Ciudad de México. Nosotros hacemos un llamado a dejar de visualizar a los movimientos sociales contemporáneos como sucursales o desde una perspectiva centralista. Por ende nuestro análisis

* Licenciado en Psicología y candidato al grado de maestro en Ciencias Sociales por la Universidad de Guadalajara. .

tiene como protagonistas a las y los participantes que hicieron posible que el movimiento #Yosoy132 pudiera emerger en la ciudad de Guadalajara, Jalisco. En el occidente de México.

El último de estos puntos a solucionar, antes de entrar de lleno a la contextualización, tiene que ver con la metodología. ¿Cuál metodología utilizamos en nuestra investigación? ¿Cuáles fueron las herramientas metodológicas que utilizamos para la recolección de información?

Referimos que para la recolección de información se hizo uso de tres herramientas metodológicas: el registro hemerográfico, documental y de redes sociales, la observación participante y la entrevista semi-estructurada. Por lo que exponemos que durante el desarrollo del texto, el lector podrá encontrar documentos de primera y segunda mano, extractos de reportes etnográficos y, lo más importante, recuperamos la voz de algunos sujetos que participaron en el movimiento #Yosoy132 de la ciudad de Guadalajara, Jalisco, y serán ellos, mediante algunos extractos de entrevista, quienes nos hablen y describan el proceso de este movimiento.

Una vez resultas estas cuestiones, daremos paso al desarrollo de esta contextualización. La historia comienza de la siguiente manera….

La irrupción del movimiento #Yosoy132 en la ciudad de México

Como veremos a continuación, el surgimiento del movimiento #Yosoy132 está implícitamente relacionado con el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de plataformas digitales, de redes sociales (virtuales) y de medios de comunicación no convencionales.

Sin ser reduccionistas, podríamos decir que todo comenzó de la siguiente manera. Enrique Peña Nieto, el entonces candidato a presidente de la republica mexicana por el Partido Revolucionario Institucional (PRI), fue convocado a un evento que llevó por título "el foro del buen ciudadano". Éste se efectuaría en la Universidad Iberoamericana el 11 de mayo del año 2012. Lo que se pensó que sería una visita de rutina, un evento regular, se salió de control. Los estudiantes de dicha universidad mostraron molestia por la presencia del priista en sus instalaciones y durante toda su presentación no cesaron de cuestionarlo e increparlo tanto por los hechos suscitados durante su mandato como Gobernador del Estado de México, como por la enorme cantidad de pifias y errores cometidos durante su pre-campaña electoral.

Durante el transcurso del día, los medios de comunicación convencionales trataron de tapar lo acontecido en el campus universitario. Sin embargo, ésta situación ya se había hecho viral en Internet gracias a los usuarios de las redes sociales (virtuales). "Victoria de Peña en la IBERO", era el encabezado principal en la mayoría de los periódicos del país. La radio y la televisión, por su parte, no evidenciaron los hechos, pero sí dieron voz y foro a "los afectados". Fuimos testigos de las declaraciones de algunos de los principales actores políticos PRI y del Partido Verde Ecologista de México (PVEM). La clase política tradicional en México comprobó que no estaba preparada para leer este tipo de eventos. No estaban preparados para lo que se aproximaba.

"El surgimiento del movimiento #Yosoy132 está implícitamente relacionado con el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de plataformas digitales, de redes sociales (virtuales) y de medios de comunicación no convencionales."

De esta manera, fuimos testigos de las declaraciones de Pedro Joaquín Coldwell, Arturo Escobar y Emilio Gamboa Patrón[1]. El primero, tachó de "intolerantes" a los estudiantes participantes en el foro, y refirió que "(…) este puñado de jóvenes no son una muestra representativa de la comunidad de la IBERO[2]". Por su parte, tanto Escobar como Gamboa, atribuyeron cuestiones similares: el primero expuso "(…) hay un grupo de…., no quiero decir jóvenes, ya estaban mayorcitos, cálculo de 30 a 35 años para arriba, incitando. Era un grupo minoritario, no pasaban de 20 personas", mientras que el segundo argumentó "(…) fue un complot, una trampa, una actitud porril y provocadora".

Los jóvenes, dieron respuesta a los políticos mencionados anteriormente en el texto. La forma no fue la habitual, no fue mediante una réplica en los periódicos de mayor circulación en nuestro país, tampoco fue en alguno de los programas radiofónicos con mayor audiencia, mucho menos en alguno de los noticieros o programas que se encuentran bajo el cobijo del duopolio de Televisa y Tv Azteca. Los estudiantes de esta universidad subieron al portal Youtube un video que llevó por título "131 estudiantes de la IBERO responden" y en el cual hacían énfasis en lo siguiente:

1 En ese entonces: Pedro Joaquín Coldwell era presidente del PRI; Arturo Escobar era Senador por el PVEM, y Emilio Gamboa Patrón era Secretario General de la Confederación Nacional de Organizaciones Populares (CNPO). Actualmente estos políticos ejercen otros puestos.

2 Puede verse en http://mexico.cnn.com/nacional/2012/05/11/el-pri-llama-intolerantes-a-los-jovenes-que-abucearon-a-pena-en-la-ibero

"(…) estimados Joaquín Coldwell, Arturo Escobar, Emilio Gamboa, así como medios de comunicación de dudosa neutralidad. Usamos nuestro derecho de réplica para desmentirlos. Somos estudiantes de la IBERO, no somos acarreados, no somos porros, y nadie, nadie nos entrenó para nada…"[3]

El video se reprodujo varios cientos de miles de veces en pocos días y se volvió, lo que expertos en el Social Media llaman: un "efecto viral". Las redes sociales se encontraban volcadas por este hecho, aunque sin llamar al engaño, vale la pena recalcar que también existía un porcentaje de personas que criticaron esta acción de los jóvenes procedentes de la Universidad Iberoamericana.

Partiendo de los postulados de Manuel Castells (2013), los movimientos sociales de nuestra época surgen en la red, nacen en ella, pero encuentran legitimación en la calle. Lo que le faltaba al movimiento #Yosoy132 era comprobar que ese apoyo y esa convocatoria en redes sociales podía verse reflejada en el mundo de lo tangible.

3 Puede verse a detalle en el siguiente link, http://www.youtube.com/watch?v=OoNODV2Stuk, aunque vale la pena recalcar que en dicho video, los 131 participantes muestran su credencial que los acredita como estudiante de la Universidad Iberoamericana, así como pronuncian sus nombres y códigos.

Los días posteriores al surgimiento del movimiento, y contra todo pronóstico, los integrantes de éste se presentaron activos en diversas y multitudinarias movilizaciones, marchas y mítines que llegaron a convocar a decenas de miles de jóvenes en el capital de México

Aunado a esto, comenzaron a ser visibles otras irrupciones similares en diversas ciudades de nuestro país. Tenían las mismas formas y las mismas vindicaciones, gritaban las mismas consignas y se autonombraban como #Yosoy132. Pudo visualizarse en ciudades tan importantes como Veracruz u Oaxaca. Guadalajara no fue la excepción. Daremos cuenta de esto en el siguiente apartado.

El eco resonó hasta el occidente del país. La llegada del movimiento a la ciudad de Guadalajara, Jalisco

Si tuviéramos que enmarcar un referente sobre la llegada del movimiento #Yosoy132 a la ciudad de Guadalajara, Jalisco, tendríamos que sugerir como fecha específica el 23 de mayo del año 2012. Una decena de jóvenes provenientes del Instituto

Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), organizaron la primera marcha. Este tendría como punto de llegada las instalaciones de Televisa y Milenio de esta ciudad. Pese a que no se contó con una afluencia tan amplia como la mostrada por las convocatorias de otras ciudades, se habla de 1500 participantes, el éxito de la manifestación radicó en que se pudo emular, aunque sea en escala, el fenómeno viral que sorprendió a los mexicanos 12 días atrás.

Una semana después, el 1 de junio del año 2012, algunos integrantes de este movimiento se juntarían con alumnos provenientes de otras universidades, principalmente de la Universidad de Guadalajara (U de G) y de la Universidad del Valle de Atemajac (UNIVA), en las instalaciones del ITESO. La finalidad era debatir acerca de cuáles serían sus principales objetivos y metas a corto plazo. También, merece la pena exponer que esta reunión fue uno de los primeros acercamientos entre los alumnos de la Universidad pública con estudiantes de algunas de las Universidades privadas elite.

Esta reunión no sirvió solamente como una presentación para los integrantes, sino, que conforme el debate, se llegó a un consenso sobre la forma de trabajo. Teniendo como características principales: la conformación de mesas temáticas y el asambleísmo como forma de toma de decisiones. Aunado a esto, se estableció la utilización de "el Parque Revolución" como punto neutral para las reuniones de los integrantes del movimiento.

Una vez conformado y establecido el movimiento #Yosoy132 en la ciudad de Guadalajara, una de sus primeras acciones fue la creación de un manifiesto. Vale la pena exponer que éste no era un símil del redactado por los integrantes de la ciudad de México, sino, que retoma algunas cuestiones expuestas por ellos y en él aterrizan algunos aspectos a problemáticas estatales. En este documento se hacía un énfasis singular a las candidaturas independientes, a la democratización de los medios de comunicación (radio, televisión, medios impresos e Internet), se postraban en contra de las prácticas neoliberales que atentan contra el medio ambiente, se exigía un juicio político para el entonces presidente Felipe Calderón Hinojosa, el cese inmediato de Elba Esther Gordillo como presidente vitalicia del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE), sin olvidar el hincapié que se hace en la utilización de plebiscito, el referéndum y la revocación de mandato como formas para otorgar poder a la ciudadanía. Sin dejar de lado, su exposición en pro de la lucha por la defensa de los derechos humanos, así como por la educación pública, laica y gratuita.

Por su parte consideramos que estos documentos, no sólo dan cuenta del quehacer político, del carácter lingüístico y de las referencias ideológicas de estos jóvenes ante cierta coyuntura. Este manifiesto nos brinda una visión socio-histórica y panorámica del sentir de los jóvenes estudiantes de México, en específico, de nuestra ciudad: Guadalajara.

En reiteradas ocasiones hemos hecho énfasis en la intensiva utilización de las "tecnologías de la Información y de la comunicación" (TIC), en especial de las redes sociales (virtuales) por parte de los jóvenes integrantes del movimiento. En el siguiente apartado daremos cuenta de una de las acciones que consideramos fue trascendental en el proceso y desarrollo del movimiento: la organización de un debate online; el cual fue alternativo e independiente al organizado por el Instituto Federal Electoral (IFE), sin olvidar, los días previos a las elecciones y el fatídico día 0.

El debate y los días previos al día 0

Una de las acciones del movimiento #Yosoy132 que tuvieron más penetración dentro de la población jalisciense fue sin duda la organización de un debate con cuatro de los cinco candidatos a la contienda electoral para gobernador del estado de Jalisco: Fernando Guzmán Pérez-Peláez por el Partido Acción Nacional (PAN), Fernando Garza Martínez por el Partido de la Revolución Democrática (PRD), María de los Ángeles Martínez por el Partido Nueva Alianza (PANAL), y Enrique Alfaro por Movimiento ciudadano (MC). El candidato del PRI, Jorge Aristóteles Sandoval, no se presentó al debate. El priista había negado su asistencia, durante días previos mostró indiferencia, e incluso desacreditó el trabajo de los jóvenes organizadores en redes sociales, el siguiente tweet da cuenta de ello: "El debate convocado por el movimiento @Yosoy132 es un debate sin importancia. Por estrategia decidí no asistir"[4].

El debate se efectuó en las instalaciones del ITESO y en él se abordaron 10 temáticas principales: empleo, educación, presupuesto, infraestructura, medio ambiente, agua, seguridad pública, deuda pública, salud y transporte.

A continuación, dejaremos que dos de los participantes que estuvieron involucrados en la organización de este evento nos cuenten cuál fue su experiencia. Comenzaremos con las declaraciones de *Segundo*:

> *(...) una de las cosas de las que hicimos que más orgullo me dieron, fue el debate que organizamos, ese creo que fue uno de los principales logros del 132, lograr juntar a todos los candidatos, excepto al que ahora es gobernador, en un auditorio, en un debate, con preguntas hechas por nosotros mismos..(...) lo que hicimos fue restarle importancia a los debates que se habían hecho con anterioridad. En el DF se hizo, y nosotros replicamos el modelo, fueron días de mucha*

4 Tomado de la cuenta oficial de Twitter de Jorge Aristóteles Sandoval, puede verse en el siguiente link: https://twitter.com/AristotelesSD.

chamba, era hablar con el ITESO para que nos prestará el auditorio, hacerle todos los servicios que éste necesita, conseguir algunas cosas que se requerían, ver y hablar con los coordinadores de campaña de los candidatos, enviar oficios, esperar respuesta, arreglar toda la cuestión de iluminación y del sondo, contactar con C7 para que viniera, transmitir en vivo, sacar un Ustream, todo eso… (…) no sé si sabes, pero toda esa chamba la hicimos solamente como entre 15 personas y la verdad salió muy bien, las cosas se hacen bien cuando uno se lo propone.

Las declaraciones de *Monster* irían en el mismo tenor:

(…) fue una chambota (sic), no sé cómo lo hicimos, pero lo hicimos. Tendríamos que ser muy ingenuos como para no entender que la universidad (ITESO) apoyó muchísimo. El debate se hizo en uno de sus auditorios, nos pudimos vincular gracias a los contactos de los compas de comunicación social de ahí, fue tremenda el apoyo y la asesoría que nos dieron los periodistas y expertos en redes de ahí…

Pese a que la infraestructura y capacidad de producción de los organizadores era mucho menor que la del IFE, el debate organizado por el movimiento #Yosoy132 de nuestra ciudad, consiguió una penetración similar al organizado por dicho instituto ciudadano.

Posterior a este evento, el movimiento se encontró ante una gran presión. Solamente quedaban diez días para el fatídico día 0, nombre clave para el día de las elecciones federales. Los integrantes del movimiento se sumergieron en un proceso concientizador que se dio a marchas forzadas. Trabajaron, en medida de lo posible, por informar, tanto en redes sociales (virtuales) como en las calles, a la población sobre los candidatos, sus propuestas y las ventajas y desventajas de votar por uno o por otro.

A continuación anexamos las declaraciones de dos participantes, *Él y Ella*, quienes nos dan evidencia de esto que hemos comentado:

Él: (…) a mí, de entre todas las marchas a las que fui, una de las que más me gustó, fue una que hubo ya cuando estaba el veto electoral, o sea, algunos días antes del día 0. Esa me gustó mucho porque fuimos muy poquitos.

Ella: ¿Esa donde fue súper lejos?

Él: Sí, la que salió del penal de Oblatos. Porque fuimos muy, muy, poquitos, y la banda de verdad ya nos conocíamos todos, porque éramos los mismos que trabajan en el movimiento. Y a mí me gustó ese día se vio quién tenía los huevos, ¿no? Estábamos enfrentándonos a nuestro enemigo, días antes, en días donde no se podía hacer nada, era ver quién tenía los huevos y a muchos como que les dio miedo. No recuerdo cuantos éramos, yo calculo que algunos 400, pero estábamos trabajando a marchas forzadas.

No hay fecha que no se cumpla, y el 1 de junio del año 2012 se hizo inminente. Algunos integrantes del movimiento #Yosoy132, de la vertiente que sí creía en las elecciones, participaron como observadores electorales o como monitores de casilla. Es otra de nuestras entrevistadas, Rose, quien nos da cuenta de su experiencia:

(…) entonces, a mí me tocó entrar a este proyecto de cuida tu casilla. Cuidé personalmente la casilla que me tocó a mí, no recuerdo que número era, pero yo estuve ahí desde que comenzaron hasta que terminaron, contando votos y tomando fotos, subiéndolas a Facebook, subiéndolas a las páginas que tenía el mismo Alfaro, estuve peleando votos que nos quitaron. Ahora el pinche fraude no era adentro de las casillas, si no afuera de las mismas. Era increíble que las cosas no concordaban, tú contabilizabas los votos y luego los comparabas

con los del PREP y decías qué chingados yo tengo aquí 50 votos de Alfaro y en el PREP decía que tenía 40, por poner un ejemplo, ¿dónde chingados estaban los otros pinches 10 votos? Tú te dabas cuenta de que sí se estaban robando votos. En la casilla que me tocó cuidar, Alfaro ganó aplastantemente….

A pesar de toda la labor concientizadora por parte de algunos integrantes del movimiento, el candidato del PRI ganó las elecciones. La diferencia entre éste y el candidato de las izquierdas, Enrique Alfaro, fue tan sólo del 4.8 %.

Pese a las irregularidades presentadas durante el proceso electoral, Enrique Alfaro no decidió impugnar las elecciones. Más esto no significó un paro total en las actividades del movimiento, sino, que los integrantes de él entraran en una etapa de altas y bajas, algo a lo que Vaquero (2002) ha denominado como un proceso inevitable para los movimientos estudiantiles: el proceso de reflujo y algidez. Daremos cuenta de esto en el siguiente apartado.

La acampada revolución y las interminables marchas

Tras el triunfo del PRI, tanto a nivel nacional con la victoria de Enrique Peña Nieto y a nivel estatal con el triunfo de Jorge Aristóteles Sandoval, el movimiento afronta la derrota y convoca a una junta extraordinaria en el "Parque Revolución", lugar que como ya hemos remarcado con anterioridad fungió como su centro y punto de reunión.

El movimiento decide realizar una acampada en las instalaciones de dicho parque, a esta acción se le denominó "La acampada revolución 132". Ésta estuvo repleta de la significación simbólica que el movimiento ya había demostrado con anterioridad, dicha acampada se instaló el 2 de julio del año 2012 a 1:32 p.m. en el Parque Revolución, y vale la pena recalcar que al principio se había acordado una duración de 132 horas, es decir de 5 días y medio, que por algunas cuestiones de discusión interna se postergó aún más.

Ese mismo día, algunos de los integrantes del movimiento parten rumbo a las instalaciones del Instituto Electoral y de Participación Ciudadana (IEPC). La intención de esta marcha era mostrarle a dicho instituto todas las pruebas recabadas y recopiladas que demuestran que existieron irregularidades en las elecciones, todo esto apenas un día después de las elecciones.

Tras estas acciones y pese a que las actividades del movimiento se volvían cada vez más constantes, e incluso excesivas, consideramos que tras la contienda electoral del 1 de julio del 2012, el movimiento perdió una de sus vindicaciones o metas principales, el impedimento del regreso del "viejo PRI". Exponemos que el movimiento entró en una especie de crisis, debido a las graduales separaciones internas, pero sobre todo por no marcar una línea, hablamos del olvido de la democratización de los medios de comunicación como vindicación principal y una cuestión que consideramos estuvo ausente en esta temporada: la autocrítica.

"El movimiento #YoSoy132 ha contribuido, mediante el uso de plataformas y redes sociales (virtuales), a la construcción o utilización de un nuevo espacio público, de un nuevo espacio para la discusión, la deliberación y la estructuración de agenda."

Así, el movimiento #Yosoy132 se encontró en una etapa de reflujo, donde su presencia en los medios convencionales y no convencionales era cada menos frecuente. La existencia de muchos subgrupos internos dificultaba el análisis. Era imposible hablar de un solo movimiento en la ciudad de Guadalajara. Aunado a esto, los integrantes de éste encontraron un reto difícil de superar: la convocatoria. Conforme pasaban los meses, la afluencia de los ciudadanos a las marchas, manifestaciones, mítines y demás eventos organizados por el movimiento había disminuido considerablemente.

No somos los primeros en exponer que de ser un movimiento social, el #Yosoy132, pasó a tener una conformación más pequeña, tipo colectivo. El vaticinio de que el movimiento sólo era una respuesta a la coyuntura electoral se tornaba más claro cada día, hasta que algo pasó el 1 de diciembre del año 2012. Un hecho que volvió a llenar de sangre la historia de Jalisco, y que resaltó esa herida que parecía haberse cerrado después de ese infame 28 de mayo del año 2004: el #1Dmx. La confrontación entre algunos manifestantes y los agentes policiacos del Estado.

#1DMx y la liberación de los detenidos

¿Qué sucedió el primero de diciembre del año 2012? En México es una tradición presidencial que los candidatos electos tomen protesta el primero de diciembre del año en el cual fueron votados. Resultaba fácil leer, que esta fecha sería importante y trascendental para las actividades del movimiento.

En la ciudad de México, diversos colectivos se organizaron para protestar por dicho acto. "No queremos a

Peña", "No a la imposición" y "Tú, no eres mi presidente" eran algunas de las consignas de los participantes en esta manifestación. Aunque desde la noche del 30 de noviembre comenzaron a verse los primeros intentos de represión por parte de la policía, fue hasta la mañana del primero de diciembre que se hicieron públicos los nombres de los detenidos y golpeados durante este enfrentamiento.

En un inesperado acto de solidaridad, se convocó en Guadalajara a una marcha ciudadana. Ésta tenía la finalidad simbólica de impedir la toma de protesta de Enrique Peña Nieto y tratar de conectar voces con los participantes de la ciudad de México y de otras ciudades del país que habían sido afectados por la represión.

Esta marcha ciudadana tendría como punto de partida la Plaza Juárez, tendría una primera parada en las instalaciones del PRI de Guadalajara, una segunda parada en las instalaciones regionales de Televisa, y finalizaría en las instalaciones de la EXPO Guadalajara, la cual entonces albergaba a la Feria Internacional del Libro (FIL). A continuación anexamos un extracto de reporte etnográfico, en éste damos cuenta de nuestra experiencia en dicho evento:

"(...) la vibra y el sentimiento en este evento es rara, no sé si es porque los noticieros, periódicos y redes sociales habían expuesto que en el Distrito Federal hay un enfrentamiento entre manifestantes y la policía de la ciudad de México. No sé, pero la vibra no es buena. Se siente como si algo fuese a pasar. La presencia de encapuchados, de personas que no muestran su rostro en una marcha cívica, en una marcha ciudadana, es un mal augurio. Nos acoplamos a la manifestación, no son muchos, no como se veía en redes sociales o en los noticieros, ¿la popularidad del movimiento irá a la baja? No lo sé, pero no somos muchos. Hay varios comités y veo muchas caras conocidas, pero me intrigan más las caras que no veo, no a los que no conozco, si no al compañero que no muestra su rostro y que va gritando cuanto improperio se le viene a la mente. Somos interceptados por la policía estatal, esto fue solo un aviso, no creo que aquí funcione lo de sentarse para no ser golpeado, (...) nos acompañan y nosotros seguimos caminando entre policías y personas que no enseñan el rostro, (...) pasamos la fábrica de la Corona, ya estamos en la Expo y los primeros alborotos se hacen presentes, estamos en la que para mí es la zona más nice de Guadalajara, en el cruce de Av. Mariano Otero y Av. Las Rosas y una piedra cae a unos metros de nosotros, en este lugar no hay piedras sueltas, por ende nos preguntamos: ¿quién carga una piedra por kilómetros? Nos hemos metido en la boca del lobo, la policía ha comenzado su labor y los primeros manifestantes son golpeados y detenidos".

El #1DMx en la ciudad de Guadalajara dejó como resultado 24 detenidos. Según los mismos entrevistados, tres de ellos saldrían casi de manera inmediata por ser menores de edad, pero 21 de ellos aún tienen un proceso pendiente, el cual los obliga a ir cada 15 días a firmar a las instalaciones de la procuraduría general del Estado de Jalisco ubicada en la calle número 14. Ante la negligencia de las autoridades y ante la lentitud de instituciones como la "Comisión Nacional de Derechos Humanos" (CNDH), los "presos políticos" del movimiento, como se han decidido llamar ellos, siguen llevando un proceso que los ata, perjudica y criminaliza.

Con una capacidad de respuesta impresionante, integrantes del movimiento, familiares y amigos de los detenidos, intelectuales y activistas de la región, comenzaron a juntar el dinero para la fianza de los detenidos. Aunque no se tiene el dato exacto; sabemos mediante las entrevistas que gracias a la abogada encargada del caso fue que se logró pactar por una fianza colectiva que ascendía a los 81 mil pesos más 1000 pesos por persona.

El dinero se juntó y el 4 de diciembre hubo una acampada afuera de las instalaciones de la Procuraduría número 14. Ésta tenía como finalidad salvaguardar que los integrantes no fueran trasladados a otras instalaciones. Una vez que se hizo el decreto, los jóvenes detenidos fueron saliendo de uno por uno. Paradójicamente una de nuestras entrevistadas, *Eve*, fue la primera en salir, en el siguiente extracto de entrevista se da cuenta de ello:

"(...) fuimos saliendo en el orden en el que fuimos firmando. Yo fui la primera en firmar y en salir. Vi todos los flashazos, (...) no vi a mi mamá, ni a mi papá. Abracé a mis compas del 132, me pusieron una bandera, nos dieron flores, hasta después vi a mi familia. Toda la banda estaba ahí. El trato que habíamos hecho de no llorar se rompió, estábamos chille, chille, y chille. Fue agradable ver la solidaridad de los compas. Ver que hicieron todo lo posible para que saliéramos. Lloré como nunca, fue muy emotivo ver a mi banda luchando junta para que estuviéramos libres".

Algunos días después, los integrantes del movimiento tendrían una junta donde harían un mapeo de actores y una discusión sobre lo ocurrido en el #1DMx. Pese a que lo sucedido en este evento dotó de nueva vigencia mediática, consideramos que la canalización no fue la correcta. Los integrantes del movimiento se enfrascaron en una vorágine donde la paranoia y la desconfianza les impedían planear sus acciones a corto plazo. La siguiente parte de este artículo da cuenta de la participación del movimiento #Yosoy132 de Guadalajara durante en el transcurso del año 2013.

¿Y ahora qué hacemos? El #YoSoy132 durante el año 2013

Comenzando el año 2013, el movimiento entró en una etapa de restructuración. Una vez que los integrantes del movimiento #YoSoy132 de Guadalajara se dieron cuenta de que la lucha contra la imposición era algo que podía hacerse desde la cotidianidad, estos retomaron otra de sus vindicaciones principales: "la democratización de los medios de comunicación".

Así que una de las primeras acciones del movimiento en torno a esta vindicación se llevó a cabo el 18 de marzo, en una toma simbólica que llevaría por título "dona una pantalla a Televisa" y ésta se efectuó en las instalaciones de dicha empresa televisiva en la ciudad de Guadalajara.

Pese a eso, los integrantes no se reencontraron con la masividad. Al contrario, y siendo día de asueto, este evento convocó solamente a cerca de 50 personas, medios de comunicación incluidos. Lejanos se veían esos días donde las plazas y las calles se veían repletas. Qué lejos se veían los días cuando se podía hablar de una primavera mexicana.

De esta manera, y tras no encontrar un eco en la cuestión de la democratización de los medios de comunicación; el movimiento #Yosoy132 de Guadalajara se enfrascó en una etapa coyuntural. Una etapa en la que participaron en todos los eventos que podían aunque estos fueran organizados por grupos y colectivos no tan cercanos. Se enfrascaron en una etapa donde a pesar de que buscaban cierta autonomía hacía las acciones y colectivos de la ciudad de México, se acomodaron en un sinfín de agendas en un contexto local.

Las acciones del movimiento comenzaron a tornarse difusas. No se podía saber con exactitud, cuáles eventos eran convocados por el movimiento y cuáles no. Incluso podemos referir que el movimiento entró en una etapa, la cual va de marzo a agosto del mismo año, en la cual no se puede hablar de acciones específicas o en concreto.

Tanto así, que los eventos convocados por el movimiento en los meses posteriores tendrían un matiz de coautoría. El primero de septiembre de este año, los integrantes del movimiento salieron a la calle para protestar en contra del primer informe de gobierno de Enrique Peña Nieto, en una marcha que además tenía como tenor la defensa de los hidrocarburos ante capital extranjero gracias a las reformas en materia de energéticos propuesta por el presidente.

La siguiente acción relevante se llevaría a cabo un mes después, el dos de octubre, en un evento dual. Una marcha manifestación y un evento político cultural. Ambos eventos tenían como motivo protestar sobre los hechos ocurridos el 2 de octubre del año 1968, lo que en México es conocido como "La Matanza de Tlatelolco".

Otro de los grandes eventos, fue el aniversario del #1DMx. Los integrantes del movimiento consideraron pertinente conmemorar este día, y lo hicieron en el lugar de sus grandes triunfos: el Parque Revolución. Lejos de los grandes contingentes, lejos de los enormes titulares de prensa, los integrantes del movimiento #Yosoy132 de Guadalajara se enfrentaron a la realidad. Con un parque semi-vacio, se dio lectura a un posicionamiento en el cual los integrantes de este movimiento se postraban en contra de la violencia policial y exigían la pronta abolición de su proceso judicial; recordemos que algunos de ellos, incluso a la fecha, siguen atados a este proceso.

Terminaba el año 2013 y la reflexión sobre la vigencia del movimiento #Yosoy132 se tornaba gris, no sólo en la academia, sino, para los mismos integrantes. En el último apartado de este artículo brindaremos nuestras reflexiones finales.

Conclusiones (in) conclusas

Al principio de este artículo, invitábamos al lector a dejar de ver a los movimientos sociales contemporáneos como sucursales y los motivábamos a visualizarlos como irrupciones que tienen condiciones socio-culturales e históricas propias. Sirva este último apartado para hacer otra invitación, y esta tiene que ver con las conclusiones en los estudios de caso. Si bien, es cierto que estamos forzados por cuestiones metodológicas o administrativas a poner plazos a nuestras investigaciones, pese a eso, considero que hacer conclusiones sobre un sujeto social es un grosso error, es dar por sentado que las acciones de éste ya se han dado, y genera per se un desfase en el estudio del mismo. Es decir, que no se avanza junto con el sujeto.

¿Cuál es el posicionamiento del movimiento #Yosoy132 de la ciudad de Guadalajara, Jalisco, en pleno año 2014? ¿Existe? ¿Qué es lo que están haciendo los integrantes de este movimiento?

Efectivamente, el movimiento #YoSoy132 de la ciudad de Guadalajara sigue existiendo. Posterior a la salida de muchos de sus integrantes y tras la consolidación de dos colectivos neurálgicos: "Somos más de 131" y "#Yosoy132GDL", consideramos que las acciones del movimiento han tenido cierta madurez: son menos visibles, pero más constantes; menos rimbombantes, pero más efectivas. Los integrantes de este sujeto social han comenzado una etapa donde se utiliza con mayor depuración y eficiencia las herramientas y plataformas virtuales y las acciones en la calle.

Incluso, muchas de sus recientes convocatorias han tenido éxito. Eso sí, sin lograr los grandes números del año 2012, en el 2014 la gente sigue saliendo a la calle.

México se encuentra en una etapa política crítica. El presidente Enrique Peña Nieto ha propuesto una serie de reformas, éstas han sido aceptadas por la cámara de diputados y la de senadores. Pero han sido rechazadas enérgicamente por la mayoría de la población. Colectivos e individuos han salido a la calle para protestar. Entre ellos el #YoSoy132. Ya no se lucha contra la imposición, sino contra el desmantelamiento de un país. Esto brinda de nuevos bríos para seguir organizándose y seguir actuando. Para seguir protestando en los espacios públicos, ya sean estos las redes sociales o las calles y plazas.

A modo de cierre, podemos exponer que el movimiento #YoSoy132 ha contribuido, mediante el uso de plataformas y redes sociales (virtuales), a la construcción o utilización de un nuevo espacio público, de un nuevo espacio para la discusión, la deliberación y la estructuración de agenda. Plataformas, como #TeRetoDiputado, son un claro ejemplo de lo que exponemos. Sin dejar de lado, que el movimiento sigue teniendo un carácter fresco, juvenil y de énfasis festivo, que puede verse en la utilización del performance y en la impregnación que éste ha tenido en todas las formas de acción colectiva ejecutadas por los integrantes del movimiento. Nuevas dinámicas en formas de acción ya conocidas.

Se aproxima el año 2015. México tendrá elecciones intermedias. En ellas se elegirán a 9 gobernadores, 661 diputados locales y 1015 nuevos presidentes municipales. Ante esto nos preguntamos: ¿cuál será el posicionamiento del movimiento #Yosoy132? Una pregunta que queda abierta para posteriores escritos sobre este movimiento

Bibliografía

Castells, Manuel. (2013). Cátedra "Enredados por la libertad". Universidad del Valle de México: México.

Vaquero, C. (2002). Movimiento estudiantil y cambios políticos en la España actual. La influencia del cambio en la época de la acción colectiva estudiantil. En R.M. Marugan, F.D. Jaime (Eds.), Utopías y realidades: los movimientos sociales. (pp. 133-202). México: Editorial del valle de México.

Recursos electrónicos

"131 jóvenes de la Ibero". http://www.youtube.com/watch?v=OoNODV2Stuk [Recuperado el 08 de noviembre del año 2013].

"Cuenta oficial de Jorge Aristóteles Sandoval", https://twitter.com/AristotelesSD [Recuperado el 23 de septiembre del año 2013].

"Declaraciones de los priistas sobre los jóvenes de la Universidad Iberoamericana". http://mexico.cnn.com/nacional/2012/05/11/el-pri-llama-intolerantes-a-los-jovenes-que-abucearon-a-pena-en-la-ibero [Recuperado el 08 de noviembre del año 2013].

"Primer número de la revista "Ciento treinta y dos". http://www.youblisher.com/p/495697-Revista-CientoTreintayDos-No-1/ [Recuperado el 20 de septiembre del año 2013].

¿Antiespecismo? Una cultura emergente en la era digital

Anahí Méndez*

El artículo da cuenta de los principales hallazgos obtenidos a partir de un estudio exploratorio acerca de la cibercultura del movimiento animalista. Se observa y analiza el uso y la apropiación de las tecnologías digitales, particularmente Internet, por los colectivos antiespecistas: Asociación Animalista Libera!, Especismo Cero y AnimaNaturalis, de Argentina. Se ha implementado una metodología cualitativa: análisis de entrevistas semiestructuradas, observación en el terreno y en el ciberespacio, estudio de materiales audiovisuales y documentos de los colectivos, y bibliografía específica. El objetivo principal que guío esta investigación ha sido verificar el valor y el alcance de la apropiación de las tecnologías y su relación con la lucha y desarrollo de la ética antiespecista.

PALABRAS CLAVE: internet - colectivos en red - cultura digital - antiespecismo .

Introducción

A partir del estudio exploratorio llevado a cabo durante fines de 2013 y comienzos del 2014, sobre el uso y la apropiación que hace el movimiento animalista de las tecnologías digitales, de información y comunicación (TIC), principalmente Internet, se detecta que este movimiento está compuesto por múltiples organizaciones coordinadas en forma de red. Se trata de un movimiento global que está configurado por colectivos en red y activistas (Scherer-Warren, 2005), que si bien cada uno se organiza en función de sus estrategias con el fin de accionar en favor de los animales y contra la cultura especista (Singer, 1989), comparten la ética VEG**. Los casos empíricos que se han seleccionado para exponer en este artículo son tres organizaciones animalistas de Argentina: Asociación Animalista Libera!, Especismo Cero y AnimaNaturalis. Como se detallará posteriormente, se constituyen a escala local, nacional e internacional, articulando redes entre sus propios nodos, y también con otras organizaciones defensoras de los animales y del medio ambiente. Para ello, Internet ha sido y es fundamental. Cabe aclarar que esta selección no pretende una relativización del movimiento animalista a estos tres casos, sino que busca mostrar cualitativamente tres ejemplos de la amplia y numerosa cantidad de organizaciones antiespecistas que van surgiendo y existen hoy en día.

El movimiento animalista y sus colectivos en red mediante los que opera, se halla inserto en un sistema estrechamente vinculado al uso de las TIC y a la existencia de la cultura digital.

La centralidad que estas tecnologías ocupan, fundamentalmente a partir del nuevo milenio, en los procesos económicos, políticos, sociales y culturales tiene un anclaje en la construcción que han hecho los países más ricos del mundo (G-8), las Naciones Unidas, la OCDE, la Comunidad Europea, y los sectores hegemónicos de los países del denominado Tercer Mundo, acerca del proyecto de la sociedad global de la información (Valderrama, 2012). Una consecuencia de este plan estratégico que ha marcado un cambio en el modelo de desarrollo capitalista (Castells, 2001a) es que el conocimiento, la comunicación, la información y la construcción de

* Estudiante avanzada de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales (UBA). Es parte del Proyecto UBACYT "Política y creatividad social. Nuevos escenarios en el cultura digital" dirigido por Silvia Lago Martínez, sede Instituto Gino Germani (UBA). Investiga sobre los usos y apropiaciones digitales de sujetos y movimientos sociales, y la conformación de nuevos espacios de intervención política. Contacto: anahimendez.86@gmail.com .

** Término que sintetiza al vegetarianismo y al veganismo. Refiere a la actitud ética caracterizada por el rechazo a la explotación de otros seres sensibles como mercancía, herramientas o productos de consumo.

significados desempeñan un rol vertebral en el ejercicio del poder, y también de su contraparte, el contrapoder[1], sumando a esto su dinamismo en la interconexión del globo agilizando las telecomunicaciones como nunca antes. Inmersa en este contexto, la cultura digital, asimismo denominada cibercultura, es el resultado de la imbricación de las TIC en los procesos culturales, que se ha gestado mundialmente ya a comienzos del siglo XXI (Lago Martínez, 2012). Refiere al conjunto de técnicas materiales e intelectuales, de prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan en el ciberespacio (espacio online de comunicación creado a partir de la interconexión mundial de ordenadores) conjuntamente con las acciones en el territorio. Las relaciones se dan entre una multitud de actores humanos que inventan, producen, utilizan e interpretan dichas técnicas (Lévy, 2007). Esto se debe a que lo humano es inseparable de su entorno material y de los signos e imágenes a través de los que da sentido a su vida y a su mundo.

Nacida a partir de la articulación entre el mundo virtual (online) y el físico (offline) se ha transformado en un nuevo campo de poder capaz de hacer circular de forma instantánea información y saberes, constituyendo un nuevo lugar para la construcción de imaginarios sociales (Castoriadis, 1993) en las sociedades contemporáneas. La relación entre las tecnologías y las prácticas de las personas no es ni instrumental ni unilateral, sino relacional. Pueden haber surgido para determinados fines, como el proyecto de la sociedad de la información, pero pueden adquirir otros y generar nuevos efectos imprevisibles (Burbules y Callister, 2001). Las tecnologías por sí solas no producen transformaciones políticas, sino que "son las estructuras, las redes y las prácticas sociales en las que éstas se insertan las que otorgan un significado y configuran tendencias de uso e innovación social, de dominancia o de cooperación" (Rueda Ortiz, 2008: 14). Pensada en este sentido, la apropiación de tecnologías digitales e Internet ha habilitado un campo de acción diferente.

En particular, los colectivos que no encuentran en los medios tradicionales una salida directa posible para transmitir sus objetivos y planteos alternativos al resto de la sociedad, han articulado este escenario virtual con el espacio geográfico para la acción directa. Han hecho uso de los medios que posibilitan Internet y las tecnologías digitales de manera creativa y estratégica, siendo un factor que ha caracterizado su coordinación, su organización, su difusión y su alcance. Exhiben en sus prácticas rasgos que tensionan las formas de saber hacer previas. Los quiebres pueden darse en tres aspectos: las acciones colectivas en la sociedad informacional se organizan y movilizan en torno a valores culturales, modificando el carácter de lucha de clases del pasado; reemplazan organizaciones tradicionales de tipo verticalista por formas horizontales y autoorganizadas; y sus mensajes asumen un carácter global a través del uso de TIC trascendiendo la frontera local o regional (Valderrama, 2008). El uso de las TIC facilita que expresiones individuales puedan conformar, conjuntamente, expresiones colectivas que marquen nuevas formas de cooperación no atadas a los controles tradicionales, sino que creen ambigüedad de lo existente y difundan otras ideas (Brian Holmes, 2004).

Cibercultura antiespecista: visibilizando al especismo en el ciberespacio y el territorio

Durante el estudio se ha reflexionado sobre la relevancia de las tecnologías para el mantenimiento, la expansión y la visibilización del objetivo social de los colectivos antiespecistas, detectando especialmente las estrategias desarrolladas para la ampliación de redes y los espacios de sociabilidad ciberculturales. Se buscó mostrar cómo a través de la articulación entre el ciberespacio (acción online) y el territorio (acción offline) se fortalece la construcción de la identidad colectiva y la lucha del movimiento animalista.

Identidad Glocal

Mediante el uso de las técnicas de entrevistas semiestructuradas[2] y la observación online[3] y offline[4], se ha descubierto que los tres colectivos seleccionados han tenido su origen durante la primera década de los años 2000, siendo contemporáneos al desarrollo de la cultura digital y a la expansión de las TIC. *AnimaNaturalis* se fundó en el 2003 en España y luego se esparció como organización iberoamericana

1 Como la capacidad de los actores sociales para desafiar al poder incorporado en las instituciones de la sociedad con el objetivo de reclamar la representación de sus propios valores e intereses (Castells M., 2012).

2 Las entrevistas se organizaron a partir de cuatro dimensiones: 1) autopresentación de la persona entrevistada con el fin de conocer al actor que estaba representando a la organización; 2) destinada a la historia del grupo para saber de sus orígenes, de los objetivos que motivaron su surgimiento, la trayectoria que venía desenvolviendo hasta el momento; 3) cibercultura, en donde se ha indagado sobre las apreciaciones que cada organización tiene sobre las TIC, sobre la relación entre el ciberespacio y el territorio, sobre el momento y la forma de apropiación de dichas tecnologías, sobre el uso que les han otorgado y les otorgan, cuáles han sido y por qué, examinando también sobre los beneficios y dificultades que han encontrado al momento de recurrir a su uso, sobre las estrategias y acciones que desempeñan para darse a conocer, y sobre la existencia (o no) de relaciones coordinadas con otras organizaciones del movimiento animalista. 4) se ha dispuesto para conocer las proyecciones de cara al futuro que cada colectivo se plantea.

3 Mediante la construcción de una matriz dividida en las categorías de 'organización espacial' (para distinguir el diseño y la estructura de los sitios) y 'contenidos' (asociados a las comunicaciones, documentos, declaraciones, redes sociales y los usos propuestos), se han visualizado detalladamente las páginas webs, blogs y redes sociales virtuales de cada organización.

4 Observación participante en dos eventos específicos: Degustación Vegana en el Obelisco con motivo a la difusión del Día Internacional del Veganismo y los derechos animales, y el 7º Congreso Vegetariano Latinoamericano y 9º Congreso Vegetariano Argentino "Veg-Fest" desarrollado en el Hotel Bauen, en Capital Federal.

en Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, México y Venezuela. *Especismo Cero* se creó en el año 2008 en la provincia argentina San Juan con una fuerte influencia de la organización animalista española *Igualdad Animal*, contando ya con diferentes grupos de trabajo en Capital Federal, Córdoba, Jujuy, Misiones, Rosario, San Luis y El Calafate. Para el año 2010 surge *Libera! Argentina* como un nodo de la *Asociación Animalista Libera!* de Barcelona, España, que había nacido en el 2004, teniendo en la actualidad delegaciones en las localidades de Buenos Aires, Tucumán, Rosario y Córdoba, y nodos en Chile, México, Ecuador y Venezuela. A su vez, cada colectivo tiene vínculos con otras organizaciones: *Especismo Cero* coordina con *EligeVeganismo* de Chile, *Acción Antiespecista* de Perú, *Equanimal* y la ya mencionada *Igualdad Animal* de España, recientemente fusionadas; *Libera!* trabaja junto a sociedades protectoras argentinas como *El Paraíso de los Animales,* la *Sociedad Protectora de Animales de Zárate*, *El Campito*, la *Sociedad Protectora de Animales de Las Flores,* entre otras, y la *Fundación Franz Weber* de Suiza; y *AnimaNaturalis* con *NAVS* (National Anti Vivisection Society) más una larga lista de ONG's internacionales proteccionistas, ecologistas y animalistas.

“A partir de este complemento y coordinación entre las problemáticas locales y los asuntos globales, estos colectivos en red asumen una identidad glocal.”

La articulación de esta red formada a partir de la interconexión entre los nodos de activistas y organizaciones, opera territorialmente en escala local, regional e internacional. A partir de este complemento y coordinación entre las problemáticas locales y los asuntos globales, estos colectivos en red asumen una identidad glocal, es decir que “el proceso de interconexión mundial no estaba comportando una disolución de los localismos sino una articulación consciente entre lo local y lo global” (Robertson, 2000, cit. en Lago Martínez; Marotias, A. y L.; y Movia, 2006: 48). Este amplio territorio en el que accionan los colectivos animalistas y la rápida expansión con que se están desarrollando año tras año, tiene una fuerte base en el uso estratégico que hacen de las TIC. Internet, en especial, tiene la capacidad de organizar una acción en común trascendiendo la relación ‘cara a cara’ propia del espacio físico. Esto no quiere decir que estemos frente al fin de los encuentros presenciales, sino que el ciberespacio pasa a ser un campo posibilitador para la acción colectiva deslocalizada. Por ejemplo, cuando se pregunta por el surgimiento de la organización y posterior desenvolvimiento, los activistas a los que se ha entrevistado cuentan sobre la importancia que ha tenido Internet para poder generar contacto con otros activistas del movimiento, sea mediante un enlace, una página web, un blog, intercambios de e-mails, o más recientemente, las redes sociales virtuales. Se cita a continuación un extracto:

“Porque digamos hay que tener en cuenta que esto [la entrevistada se está refiriendo al especismo], digamos, en las universidades no se ve, en la televisión no se ve, quizá como ahora un poco más, pero digamos no es algo…, no es una temática que, viste, que ves en la escuela, en la universidad, en los medios de comunicación, libros hay muy pocos, o sea, no tenés acceso a eso. Entonces la manera de tomar contacto era por, por Internet digamos, o sea, era lo que existía, entonces en esa época estaba el tema de los Fotolog, el tema…, bueno después surge esto un poco más de Facebook, está bueno obviamente el Messenger (…) En realidad la cadena empieza por un activista de Igualdad Animal que nos contacta a través de un Fotolog que teníamos, un Fotolog muy pero muy sencillo que habíamos hecho con la otra organización. Que en realidad era un Fotolog que me acuerdo que…, creo que le puse el nombre de la organización “Por la defensa del medio ambiente”, entonces yo había puesto alguna información respecto de veganismo. Entonces nos contacta un activista de Igualdad Animal. Em…, yo había dejado el correo de las personas que eran de esa organización, y este chico, este activista, comenta que él es vegano, que quería contactar con algunos veganos de acá, y bueno, estos amigos de esta organización ambientalista me dicen:“sí, hay una chica que es vegana no sé cuánto, mirá le hemos pasado no sé cuánto…”, y yo tomo contacto con este activista y desde ahí empezamos a hablar. Todo esto surge por un Fotolog”. (Fundadora de Especismo Cero[5]).

Cada una de estas organizaciones posee su propia web, correos electrónicos y una serie de redes sociales. Principalmente recurren a Facebook, Twitter y Youtube. AnimaNaturalis, además, cuenta con plataformas como Instagram, Flickr y Pinterest; y Libera! hace uso de petitorios online como Change y Avaaz que interpretan como herramientas de respaldo social.

Organización horizontal y descentralizada

Al respecto, la entrevistada de *Libera! Buenos Aires* indica:

“(…) yo soy la presidenta pero en realidad es un nombramiento legal, no tengo autoridad por sobre mis compañeras en absoluto,

5 Entrevista a la fundadora de la organización Especismo Cero. La entrevista fue realizada el 14/11/2012 a través del software Skype. Coordinamos con la entrevistada mediante la red social Facebook. El contacto con ella se realizó mediante los activistas de Buenos Aires cuando realizaron un evento por Día Internacional del Veganismo en el Obelisco el 1° de noviembre del mismo año, que presencié a modo de establecer el primer contacto con la organización.

todas las decisiones las tomamos en conjunto, siempre le consultamos a Leonardo [es el coordinador general de Libera! y trabaja junto a la Fundación Franz Weber de Suiza] simplemente por una cuestión de…, de que Leonardo es muy capo [risas] y tiene muy buenas ideas. Entonces le consultamos y él siempre nos aconseja, pero él siempre nos dice que es decisión de ustedes: "ustedes pueden hacerlo como ustedes quieran, como les parezca mejor"(…) como te digo, todas las decisiones son tomadas en conjunto, por mis compañeras y por mí, siempre en un ámbito de respeto, de igualdad (…) lo que tenemos es un coordinador de las diferentes campañas, no tenemos un coordinador de todo, que antes sí teníamos y la verdad que ahora así trabajamos bastante bien, estamos bastante organizadas, cada una tiene su rol, así que…, sí, somos bastante horizontales"(Coordinadora de Libera! Buenos Aires[6]).

La configuración en red y la apropiación de Internet como instrumento para la expansión, la difusión y la lucha, conforma tendencias autónomas y descentralizadas. Habilita la organización de actividades a través de estructuras más horizontales, en reemplazo del verticalismo característico de los movimientos y partidos políticos del siglo XX. Es importante destacar que si bien cada colectivo sigue un lineamiento que favorece la organización y la acción, los entrevistados dan cuenta que no hay un activista con más poder de decisión que otro propio del liderazgo formal. En este punto, las propuestas se charlan y se ponen en común colectivamente, de donde surge una meta a alcanzar.

Estética, representación visual y directa, educación y concientización

Simultáneamente, como arma visibilizadora y concientizadora, los colectivos animalistas se valen del recurso audiovisual y estético. La representación visual (Holmes, 2004) es un instrumento en el que combinan el uso de filmadoras y cámaras fotográficas digitales con el fin de documentar diferentes investigaciones que llevan a cabo sobre la explotación y el maltrato animal en granjas, mataderos, laboratorios, circos, fiestas tradicionales, etc., para posteriormente difundir el material a través de sus canales en

6 Entrevista a la Coordinadora de la organización Asociación Animalista Libera! Buenos Aires. La entrevista fue realizada el 26/11/2013. Coordinamos con la entrevistada por e-mail. El contacto con ella se realizó mediante dos activistas femeninas encargadas de la atención del stand de Libera!. cuando concurrí al 7º Congreso Vegetariano Latinoamericano y 9º Congreso Vegetariano Argentino "Veg-Fest" en el Hotel Bauen el 2 de noviembre de 2013. La entrevista se llevó a cabo en el 2º piso del restaurant vegano-orgánico Picnic de Buenos Aires, ubicado en la intersección de las calles Florida y Bartolomé Mitre; el lugar de encuentro fue propuesto por la entrevistada.

Youtube, en sus páginas y redes sociales, y de esta manera, dan a conocer al público realidades ignoradas que existen 'paredes adentro', poniendo en cuestión prácticas sociales aceptadas, viabilizando así, el debate entre activistas y personas que se acercan a estos temas generalmente desconocidos.

En el ámbito de las calles, es decir, en el espacio offline, los recursos estéticos y visuales son igualmente fundamentales como estrategia de representación directa; siempre que estos colectivos actúan públicamente lo hacen acompañados de pancartas, afiches o carteles llevados por los propios activistas que representan las diferentes esferas de explotación[7], a los que suman leyendas breves y concisas que sintetizan la realidad cruel sufrida por los animales y una propuesta a la empatía entre los animales humanos, los animales no humanos y la naturaleza. Para dar un ejemplo, *AnimaNaturalis Buenos Aires* llevó adelante una campaña en contra de la peletería que consistió en que numerosos activistas casi desnudos cubiertos de símil sangre y pieles de animal encima, caminaron por la vía pública en la zona del Shopping Alto Palermo en Capital Federal y luego en las escalinatas de la Facultad de Derecho de la UBA, con grandes imágenes de chinchillas, zorros y demás animales enjaulados usados en este negocio, y también, imágenes de los cadáveres de los animales despojados de su piel, que decían "Piel es Muerte", y debajo de las pancartas la firma de la organización con su página web. A la par, otros activistas con la remera de la organización repartían folletos informativos y hablaban con las personas. El registro fotográfico y audiovisual[8] de este acto concientizador está colgado en su web y en sus redes sociales. Este estilo de representación es una característica común que poseen los colectivos animalistas. Especismo Cero llevó a cabo una campaña en contra del zoológico de Buenos Aires en la entrada del predio donde los activistas se encerraron en jaulas simulando ser animales esclavizados para el espectáculo humano, se tituló "Zoo = Cárcel"[9]. Los ejemplos abundan en cada una de las organizaciones. Se trata de protestas no violentas con una fuerte carga simbólica.

Otra experticia para luchar contra el especismo es la educación, que cumple un rol muy valorado entre estos colectivos. Llevan adelante campañas asociadas a impartir charlas en las escuelas sobre la explotación animal, sobre el especismo, y sobre las opciones que existen para evitar este tipo de prácticas. En la entrevista realizada a la coordinadora de Libera! Buenos Aires, sobre este eje ella comentó:

"Pero también tenemos otras campañas más específicas, como "Basta de TAS"[10], como la campaña "AULA" que significa "Alumnos Unidos por la Liberación Animal" que es la campaña que consiste en ir y dar charlas en colegios centradas en el tema de los animales en cautiverio. Entonces a los chicos se les entra más por el lado de qué pasa con los animales en los circos, qué pasa con los animales en los zoológicos, qué pasa con los animales en los acuarios, qué pasa con los animales en los laboratorios, y así se va generando una reflexión que, en general, ellos mismos terminan haciendo sobre qué pasa con los animales en los mataderos. Pero siempre entrando por un lado, por una parte, para poder acceder a ellos, no ir con las palabras grandes de entrada "no al especismo", "no al antropocentrismo", porque eso la gente no lo entiende, eso es una jerga que tenemos los animalistas, pero la gente, el común, no tiene la menor idea de qué es el especismo, entonces si uno entra por un lado que puedan entender, por ejemplo, el perro y el gato que son los animales con los que vivimos, a los que conocemos, que sabemos todo lo complejos que son, es mucho más fácil (...) queremos sistematizarla, queremos lograr que en una cierta cantidad de años tener cubierto toda una generación de alumnos, que toda una generación de alumnos entre doce y quince años haya escuchado hablar sobre la Liberación Animal, ese es nuestro objetivo con "AULA". (Coordinadora de Libera! Buenos Aires).

Si bien esta descripción alude a una campaña específica, la esfera educativa está presente en todo tipo de acción. Es una constante la referencia a la información, explicación y divulgación de su objetivo social, sea en lo online u offline, y la manera que tienen de conseguirlo, a través de diversas campañas (en general asociadas a la lucha contra un tipo determinado de explotación o maltrato) que cada colectivo lleva adelante. Lo hacen mediante la difusión en redes sociales, en sus webs, en radios virtuales, impresión de panfletos y folletería, revistas digitales y en papel, venta de merchandising representativo como remeras, tazas, pines, imanes, posters, dvd's, cd's, etc. (en este caso como medio para solventar gastos), y la alimentación misma. La publicación de una variada cantidad de recetas en el espacio online y la degustación de comida vegana en el offline, es una estrategia concientizadora e informativa a la que todas las organizaciones animalistas recurren. Los activistas entrevistados explican al respecto que es una herramienta muy importante que tienen para dar a conocer y demostrar a las personas la existencia de alternativas a las comidas tradicionales basadas en carne y

7 Para un análisis más detallado sobre los conceptos de especismo, antiespecismo y ámbitos de explotación y maltrato animal se recomienda consultar: Méndez, A. (2014). "El movimiento animalista en la cultura digital. Un estudio exploratorio sobre los colectivos antiespecistas y la lucha por los derechos animales", Congreso PreAlas Calafate: http://prealas2014.unpa.edu.ar/pagina/mesa-4-comunicacion-tecnologias-y-sociedad

8 Video disponible en: http://www.youtube.com/watch?v=UfAHFJ_IZbo#t=200 Fecha de consulta: 28/02/2014.

9 Disponible en: http://www.especismocero.org/actividades/262-iactividad-en-el-zoo-de-buenos-aires-uzoo-carcelu Fecha de consulta: 01/03/2014.

10 "Basta de TAS" es una campaña de Libera! direccionada a la abolición de la tracción a sangre. Su objetivo es liberar a los caballos de los trabajos involuntarios, pero dignificando la tarea del carrero o cartonero. Para la organización estos actores cumplen un rol fundamental en el ciclo del manejo de residuos, el reciclado y la sustentabilidad.

derivados animales o de origen transgénico, y las ventajas en la salud de los humanos, en la vida de los animales y en la sostenibilidad del medio ambiente, que el cambio alimentario posee.

Ventajas y desventajas en el uso y apropiación de Internet

Hay que destacar en este punto que las organizaciones y activistas que conforman el movimiento animalista tienen una alta presencia en el ciberespacio. El significado que le otorgan al uso de Internet se debe a que se trata de un el ámbito idóneo para acceder y hacer circular un mayor caudal de información respecto a qué es la cultura especista y, su contrapoder, la (contra)cultura antiespecista.

“La configuración en red y la apropiación de Internet como instrumento para la expansión, la difusión y la lucha, conforma tendencias autónomas y descentralizadas. Habilita la organización de actividades a través de estructuras más horizontales, en reemplazo del verticalismo característico de los movimientos y partidos políticos del siglo XX.”

Cuando se indaga en el eje sobre las ventajas o beneficios que encuentran en el uso de Internet, relacionan la capacidad diseminadora e influyente de sus objetivos, con la adhesión de voluntarios y activistas, la difusión viral de los contenidos publicados (convocatorias a eventos, acciones de protesta, campañas, materiales, documentos), y la coordinación de actividades. Mientras que las desventajas se centran en la baja correlación entre presencia online y presencia offline.

Aquí se destaca la reflexión hecha por la coordinadora de *Libera! Buenos Aires*:

“(…) Siempre esto pasa por redes sociales, estamos muy activos en redes sociales, publicamos todos los días, tratamos de estar muy presentes en el ámbito de las redes sociales porque es un medio muy efectivo para nosotros. Un medio que podés manejar desde…, todos nosotros somos personas que tenemos nuestro propio trabajo y este es un trabajo voluntario al que en general le damos mucho más tiempo que el otro trabajo, pero tenemos que acomodarnos, entonces las redes sociales son un ámbito idóneo para eso, tenemos…, a las doce de la noche podemos mandar e-mail, podemos facebookear, podemos twittear, es perfecto (…) En general el movimiento animalista es el movimiento, no Libera! eh, sino todo lo que es el movimiento animalista es el movimiento con más presencia en redes sociales hoy en día que existe en el mundo, o sea, en las redes sociales nos tienen pavor. Lástima que no podemos trasladar eso a la calle. Es muy como notable eso, en redes sociales somos como una avalancha, por eso cuando se convoca un twixtor por tal tema con tal hashtag barremos, en veinte minutos somos el twit premier, cuando nos vamos a la calle somos veinte o veinticinco, es muy muy extraño ese fenómeno (…) Entonces, para nosotros el espacio se divide entre el más efectivo y menos efectivo, eso es lo que, esos son los criterios que manejamos. Este… ahora por otra parte, claro que Internet y redes sociales forman parte de la realidad, lo que nos preocupa es que forman una…, muchas veces los que estamos acostumbrados al uso de redes sociales, me parece a mí, esto es a título personal, perdemos un poco de perspectiva, o sea… , yo no estoy muy segura de lo que estoy diciendo, pero calculo que gran parte de la población del país no tiene acceso a Internet, no tiene acceso a Facebook, no tiene acceso…, entonces quedarnos en ese ámbito en el que, claro, logramos multiplicar mucho la difusión y qué se yo; nos está mirando sólo un sector de la población y nos está faltando un gran sector de la población. Por eso, tenemos un proyecto que es difícil pero que queremos hacerlo que se llama “Vegano y Popular” que lo que busca es acercar el veganismo a las villas, a los barrios carenciados, como forma económica nutricionalmente más efectiva que lo que es los alimento en base a productos de origen animal[11]… ”(Coordinadora Libera! Buenos Aires).

Proyectando el futuro

Finalmente, en relación a las proyecciones de cara al futuro, las organizaciones apuntan a seguir trabajando para concientizar a la sociedad, y ampliar progresivamente la influencia de esta ética en el ámbito legislativo y en materia política, y así, promover cambios ‘reales’ en el tratamiento de la cuestión animal. Para este punto, trabajan en conjunto con una serie de abogados especializados en derecho animal. El objetivo a mediano y largo plazo se asienta en la correlación entre los dos puntos o dimensiones contra los que lucha:

11 La activista también indica que delegación de Libera! Tucumán ya lo ha puesto en práctica. Cito a continuación el fragmento pertinente: “Bueno, la delegación de Tucumán hace un trabajo espectacular en ese sentido, se meten a las villas, les curan los perros, les castran perros, les dan charlas, les enseñan a hacer comida vegana, les llevan comida, la gente los recibe muy bien, las villas tucumanas son muy jodidas y ellos hacen un gran trabajo en ese sentido. Si quieres después te puedes meter en el Facebook, se llama Asociación Animalista Libera! Delegación Tucumán, ahí está Ivana la coordinadora que hace un trabajo espectacular. Y nosotros también estamos trabajando en ese sentido, estamos, porque nosotros somos más porteños, planificamos más, ahí va Ivana y se mete, le importa un carajo todo [risas], nosotros planificamos y que hacemos el plan, y que hablamos con tal y con tal otro, pero sí, no queremos dejarnos llevar por la ilusión de que el Facebook es el mundo tampoco, que es un peligro”.

abolir las esferas de explotación y maltrato animal y generar un viraje hacia la toma de conciencia antiespecista.

"(…) que ya cuando hablemos de derechos animales quede claro que no es solamente ciertos animales, sino que son todos y que bueno, que la palabra especismo esté como bien metida, que hablemos de especismo" (Fundadora de Especismo Cero).

Reflexiones preliminares

La extinción de especies y los desequilibrios ecosistémicos profundizados a partir de la colonización europea y la revolución industrial, incitó el surgimiento dentro del propio círculo del 'hombre blanco' del primer movimiento verde representado en el conservacionismo, siendo los creadores de las primeras reservas naturales modernas. A partir de 1970 y profundizada en los años 1990, la reorganización del sistema capitalista globalizado ha reestructurado el modo de desarrollo, penetrando y permeando el conjunto de las estructuras, instituciones y relaciones sociales. Varios autores (Galafassi, 2010; Giarracca y Teubal, 2013; Harvey, 2004; Svampa, 2010) califican al modelo actual como extractivo, de desposesión o también de reprimarización. Contexto en el cual los impactos del capitalismo empiezan a ser cada vez más notorios, y, la cuestión ambiental comienza a ser tema de discusión para los Estados, las empresas, y las poblaciones (Reboratti, 1999).

No obstante, esta ética va más allá del proteccionismo ecológico o del amor a la naturaleza prístina, se trata de un cambio radical en la relación humano-naturaleza. Se enraiza en el respeto por la vida y en la abolición de todo modo de discriminación y relación opresora. La analogía clasismo-racismo-sexismo-especismo[12] puede ser sintetizada en antiespecismo; en un planeta compuesto de una amplia biodiversidad, la ética antiespecista abre una vía para la coevolución de La Tierra en su conjunto .

"el veganismo es la postura ética más completa que existe, porque protege a los animales, respeta a los animales, respeta a los seres humanos más pobres y miserables de este mundo, respeta al planeta, digamos, ¡es lo más integral, es la revolución individual más fuerte que podemos hacer! (…) Es integral, el veganismo es la mayor revolución de la historia de la humanidad, es lo que nos toca ahora y…, y es un poder muy fuerte que tenemos, y yo creo que poco a poco vamos siendo más fuertes, hay un crecimiento de la población vegana muy grande y por eso mismo, por ejemplo, la presencia en medios que tenemos los veganos es alucinante, salimos en los medios todo el tiempo, ya sea para que se burlen de nosotros o para mostrar cómo vivimos o lo que sea, pero estamos siendo una fuerza de choque.Y eso es una buena noticia [sonríe]"(Coordinadora de Libera! Buenos Aires).

Lo que habilita el desarrollo de las tecnologías y la articulación con los objetivos y prácticas de los actores que se apropian de ellas, es que esta ética alternativa se prolongue creando un fenómeno multiplicador y de adhesión en las sociedades de distintos lugares del mundo. El 4 de marzo del corriente, en su muro de Facebook, Especismo Cero publica un mensaje recibido a su casilla *info@especismocero.org*. Dice así:

"Realmente les felicito por esa página tan hermosa y llena de información. Gracias porque realmente nos hacen ver cosas que antes no veíamos o no teníamos la conciencia, por ignorancia, por falta de educación, por muchas razones, nada de esto sabía de niña y menos me enseñaron, pero hoy con tanta información y páginas como la de uds, entre otras, siento que no es tarde para cambiar nuestra forma de pensar y actuar."[13]

Internet, entonces, resulta una tecnología fructuosa, porque, por un lado, disminuye costos y tiempos en la comunicación y producción posibilitando la conexión con y entre más individuos y colectivos, y por otro lado, compartiendo el mensaje, se abre un espacio para la participación y la interacción. El ciberespacio, de esta manera, favorece y facilita la potencialidad de las vinculaciones entre la misma causa como también entre múltiples causas. Claro está que en este punto juega un papel clave la mayor o menor brecha digital que un país pueda tener en relación a otro; la limitación, entonces, que encuentran los colectivos animalistas para su crecimiento y efecto concientizador es justamente su capacidad de llegada a las poblaciones sin acceso al ciberespacio. Sin embargo, resulta ser un contrapoder con la potencialidad para modificar la cadena PDCC[14] que preside el sistema de producción capitalista y los ámbitos de explotación y maltrato animal.

En conclusión, este movimiento compuesto por redes de colectivos y activistas, posee unos elementos propios de intervención característicos de los movimientos de la Sociedad Red, como ser: la mundialización de la protesta y simultaneidad de las acciones, las nuevas formas organizativas basadas en redes descentralizadas y horizontales y en el trabajo colectivo con soporte en Internet, la diversificación de estrategias de acción colectiva y estética de la protesta, la integración de la comunicación y la imagen en expresiones escritas, visuales,

12 Discriminaciones igualmente injustas, en: http://www.especismocero.org/index.php/racismo-y-especismo Fecha de consulta: 24/03/2014.

13 Disponible en: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152389246972868&set=a.439545182867.229928.171422327867&type=1&theater Fecha de consulta: 04/03/2014.

18 Entiéndase el proceso de producción, distribución, cambio y consumo, donde cada etapa es parte del proceso total de la producción de mercancías (Marx, K., 1857. Introducción a la crítica de la Economía Política. Varias ediciones).

audiovisuales y gestuales, y la relevancia de la comunicación en los procesos de activismo social (Lago Martínez; Marotias, A. y L.; y Movia, 2006). A la par, su desarrollo y constitución no es un proceso estático ya cerrado, "sino que están en un continuo proceso de autorreflexión, reelaboración, consolidación, y superación" (Cicchini, Gendler y Méndez, 2013: 9) similar a otros movimientos del presente

Bibliografía

Burbules N. y Callister, T. (2001). Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información. Buenos Aires. Ed. Granica.

Castells, M. (1999). "La otra cara de la tierra: movimientos sociales contra el nuevo orden global" en La era de la información, Vol. II El poder de la identidad. México D.F. Ed. Siglo XXI.

Castells, M. (2001a) La era de la Información. Volumen I. Edición de Hipersociología.

Castells, M. (2001b) "Internet y la Sociedad Red" en: http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf

Castoriadis, C. (1993). La institución imaginaria de la sociedad. Buenos Aires. Tusquets Editores.

Cicchini, I.; Gendler M.; y Méndez A. (2013). "TIC, organización y resistencia: el caso de los movimientos en la Sociedad Red". V Coloquio Internacional de Filosofía Política.

Galafassi, G. (2010). "Megaminería en Patagonia, Argentina: saqueo y nuevos cercamientos en un renovado proceso de acumulación por desposesión", en Delgado Ramos, G. (comp.) Ecología Política de la minería en América Latina. Aspectos socioeconómicos, legales y ambientales de la megaminería.

Giarracca, N. y Teubal, M. (2013) "Las actividades extractivas en la Argentina" en Giarracca, N. y Teubal, M. (coord.) Actividades extractivas en expansión. ¿Reprimarización en la economía argentina? Buenos Aires, Antropofagia.

Harvey, D. (2004). "El nuevo imperialismo: Acumulación por desposesión", en The New Imperial Challenge, Socialist Register. Traducido por Ruth Fólder.

Holmes, B. (2004). "Estética de la Igualdad. Jeroglíficos del futuro". Entrevistado por Marcelo Expósito. Documentos. Barcelona y París, abril y noviembre.

Lago Martínez, S.; Marotias, A; Marotias, L; Movia, G. (2006). Internet y Lucha Política: los movimientos sociales en la red. Buenos Aires. Ed. Capital Intelectual.

Lago Martínez, S. (2012). "Comunicación, arte y cultura en la era digital" en Ciberespacio y Resistencias. Exploración en la cultura digital. Buenos Aires. Ed. Hekht Libros.

Lévy, P.: (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. México. Ed. Anthropos.

Reboratti, C. (1999). Ambiente y sociedad: conceptos y relaciones. Buenos Aires. Ed. Ariel.

Rueda Ortíz, R. (2008). "Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red" en Revista Nómadas, Nº 28, IESCO, Colombia.

Scherer-Warren, I. (2005). "Redes sociales y de movimientos en la sociedad de la información". Revista Nueva Sociedad. Nº 196.

Singer, P. (1989). Liberación Animal. España. Ed. Trotta.

Svampa, M. y Antonelli, M. A. (2010). Minería trasnacional, narrativas del desarrollo y resistencias sociales. 2ª ed. Buenos Aires. Biblos.

Valderrama, C. (2008). "Movimientos sociales: TIC y prácticas políticas". Revista Nómadas, Nº 28, IESCO, Colombia.

Valderrama, C. (2012). "Sociedad de la Información: hegemonía, reduccionismos tecnológicos y resistencias". Revista Nómadas, Nº 36, Colombia.

Facebook: Hedonismo de control*

Miguel Ángel Forte**

Marshal Berman (1988), en Todo lo sólido se desvanece en el aire, presenta a la modernidad, bajo la forma de una dialéctica entre la modernización y el modernismo. Con el primer concepto, da cuenta del desarrollo económico, científico y tecnológico de la época, mientras que mediante el segundo, expresa al conjunto de las reflexiones, acerca de la incertidumbre de la condición humana, en la vorágine de aquel proceso de transformación, en el campo de la filosofía, del arte y de las ciencias sociales. Este ensayo, que se pregunta sobre el futuro de la teoría social postfacebook, se ubica en la tradición modernista, al compartir, frente a esta expresión de las tecnologías informáticas de la comunicación (TICs), la misma inquietud sobre el ser moderno y su destino.

PALABRAS CLAVE: modernidad - Facebook - teoría social - teoría general de sistemas autorreferenciales y autopiéticos (TGSSAA) - TICs.

El tiempo es todo. El hombre no es nada, a lo sumo osamenta del tiempo. K. Marx

Introducción

Concluí en un trabajo anterior, diciendo que: "Si bien aun, estamos afectados por el impacto de lo nuevo y el alto contenido lúdico del facebook, nos absorbe, podemos señalar que el mismo se presenta como una nueva experiencia global comunicativa, posible de encarar, desde ángulos diversos de la teoría social. No obstante, dada la creciente necesidad social de exhibición, por la que atraviesa la especie, sería bueno revisar nuestros postulados, si el punto de partida de las teorías, era una sociedad que se ocultaba. En este marco cabe entonces interrogarse sobre el futuro de una teoría social postfacebook." (Forte, 2012, p. 198).

En el mismo espíritu de aquella conclusión, digo ahora que cuando algo nuevo sucede en el mundo social, lleva consigo un conflicto epistemológico, cuando las herramientas envejecen junto a los objetos de estudio y al ser la novedad como tal, la pasión del ser moderno, desde el renacimiento según Simmel (1986), nuestros métodos, tienen la forma de una crisis epistemológica endémica. O, dicho de otra manera, el conocimiento se pone como objeto privilegiado del conocimiento en la modernidad temprana según Luhmann (1998, p. 81) o, siguiendo a Agamben (2014, p.117-118), teología mediante, desde el génesis, cuando dice: "...que el primer conocimiento humano esté privado de contenido puede significar que este no es conocimiento de algo, sino de una pura cognoscibilidad; que, conociendo la desnudez, no se conoce un objeto, sino sólo una ausencia de velos, sólo una posibilidad de conocer".

* Este trabajo cuenta con el sostén financiero del Proyecto UBACYT 20020110200047: "Análisis sistémico de las transformaciones de la unidad selectiva de la comunicación producidas por la convergencia tecnológica y las redes sociales en el contexto de las tecnologías digitalizadas y móviles de información y comunicación", 2012 – 2015. Facultad de Ciencias Sociales UBA

** Profesor Titular Regular de Sociología General con extensión área Teoría Sociológica. Carrera de Sociología.. FSOC. UBA. Docente Investigador Categoría I. Profesor de los posgrados de FLACSO. UNL. UNS. Fundación Walter Benjamin.

Sociedad disciplinaria, sociedad de control, sociedad de rendimiento

El filósofo coreano, radicado en Alemania, Byung Chul-Han (2012), llama al modelo societario actual: Sociedad de rendimiento y menciona a los gimnasios, a los bancos, a los centros comerciales, a las torres de oficinas y a los aviones, por ser los espacios paradigmáticos en donde los tardomodernos, pasamos nuestras vidas. En este orden, los sujetos ya no son de obediencia sino de rendimiento, ya que la sociedad disciplinaria del pasado, que Foucault presentara; munida de hospitales, psiquiátricos, cárceles, cuarteles y fabricas; ha sido superada, como también lo ha sido la sociedad de control[1] porque, como dice Han (2012, p.26): "Tampoco el término frecuente ´sociedad de control´ hace justicia a esa transformación. Aún contiene demasiada negatividad." Si la sociedad disciplinaria, construía locos y criminales, la nueva produce depresivos y fracasados. Aunque desde luego y coincido con el autor que tanto en la disciplinaria como en la de rendimiento, el objetivo sigue siendo el de maximizar la producción en el neoliberalismo. Pero como la disciplina, encontró su límite y el control se naturalizó, el paradigma del rendimiento las sustituye, porque la negatividad de la prohibición de la sociedad disciplinaria frena y bloquea el crecimiento, resulta más eficiente, el fomento del poder individual positivo del rendimiento. Lo que enferma ahora: "…no es el exceso de responsabilidad e iniciativa, sino el imperativo del rendimiento, como nuevo mandato de la sociedad del trabajo tardomoderna" (Byung-Chul Han, 2012, p.29). Si sigue siendo entonces la de rendimiento, una sociedad del trabajo, como también lo fueron la disciplinaria y la de control; ahora el animal laborans condición existencial de las tres formas societarias, se explota a sí mismo (Byung-Chul Han, 2012, p.30), de manera voluntaria y sin necesidad de coacción externa a tal efecto. El individuo ahora, en el capitalismo perfecto, es un depresivo, al tiempo víctima y verdugo, cuando: "El sujeto de rendimiento se encuentra en guerra consigo mismo y el depresivo es el inválido de esta guerra interiorizada" (Byung-Chul Han, 2012, p.31). La sociedad de rendimiento, excesiva en su positividad, de estímulos, impulsos e información, encuentra bajo las formas de una libertad obligada, una explotación superadora de nuevo tipo: autoexplotación, cuyas manifestaciones patológicas son expresión de un paradójico sentimiento de libertad. Por su parte, la vida en esta sociedad, requiere de una administración especial del tiempo y de la atención, de una manía de estar en todo, radicalización sistémica y oscura al fin, del mencionado, individualismo de la distinción de Simmel (1986), a lo que se llama *multitasking* y que no es necesariamente una evolución progresiva en el desarrollo de la civilización, ya que no se trata de una habilidad exclusiva del ser humano en la modernidad tardía del trabajo y de la información, se trata de una regresión, ya que es una capacidad extendida entre los animales salvajes, en la lucha por la supervivencia, obligados a distribuir su atención en diversas actividades simultáneas como alimentarse, proteger el botín, cuidar las parejas sexuales y la cría. Al ser de la modernidad tardía, le está vedado casi por definición, la vida contemplativa. La sociedad humana está cada vez más cerca del salvajismo, en la búsqueda por una buena vida que, en busca del éxito, se convierte progresivamente en una preocupación por la supervivencia. O dicho de otro modo, se trata de una sociedad sostenida en la ideología de la supervivencia, intolerante entonces al hastío y al aburrimiento profundo del que hablaba Benjamin , al que no tiene acceso el ego hiperactivo (Byung-Chul Han, 2012, p.36), destruyendo todo vestigio de *vita contemplativa*.

Recuerdo que, bajo el nombre *Vita activa*, Hannah Arendt plantea en *La condición humana*, un libro clave para la comprensión de la sociedad moderna[2], en tanto sociedad del trabajo, degrada al ser humano. Si para la autora los seres humanos, en una esclavitud de nuevo tipo, a la que denominaba *animal laborans*, perdían su individualidad; el ser de la modernidad tardía, según Byung: "…está dotado de tanto ego que está por explotar, y es cualquier cosa menos pasivo (…) Es hiperactivo e hiperneurótico" (Byung-Chul Han, 2012, p.45). El filósofo, explica la manía contemporánea de estar en todo, el *multitasking*, como la pérdida de humanización y acercó al ser, precisamente, a la condición animal. Luego afirma que la perdida de creencias en la tardomodernidad, no solamente afecta a Dios sino que actúa sobre la realidad misma y hace de la vida humana algo totalmente efímero. Por lo tanto; "Ante la falta de ser surgen el nerviosismo y la intranquilidad" (Byung-Chul Han, 2012, p.46). Se vive una vida desnuda por efímera en la que cada uno porta, en tanto sociedad de la obligación: "… su campo de trabajos forzado" (Byung-Chul Han, 2012, p.48).

Luego, bajo el título Pedagogía del mirar, Han reflexiona sobre la *vita contemplativa*, la que supone precisamente, una particular "pedagogía del mirar" (Byung-Chul Han, 2012, P.53). Sigue aquí los consejos de Nietzsche, siempre renovados en función de la tarea docente; a saber: enseña a mirar, a pensar, a hablar y a escribir (*Ibid*). Actividades que se realizan en la paciencia. En tal sentido piensa Byung, que el ser hiperactivo no es libre, la forma de su acción le origina nuevas obligaciones. Dice: "Es una ilusión pensar que cuanto

1 La que sintetizó oportunamente Deleuze (1999, pág. 3) al afirmar que: " El hombre ya no es el hombre encerrado, sino el hombre endeudado."

2 Ver (ARENDT, 2013: 21-36) la diferencia entre las esferas:. Labor, trabajo y acción.

más activo uno se vuelva, más libre se es" (Byung-Chul Han, 2012, p.54). El autor, siguiendo a Nietzsche, considera que la pura actividad no produce nada distinto porque la diferencia, que produce la negatividad, solo es posible en la interrupción de lo mecánico, en el entre tiempo, en la vacilación, al fin en el ocio (Byung-Chul Han, 2012, p.55). Considera entonces que para vacilar, la acción no tiene que degradarse a nivel del trabajo. Dice: "En el marco de la positivación general del mundo, tanto el ser humano como la sociedad se transforman en una máquina de rendimiento autista" (Byung-Chul Han, 2012, p.58). Reivindica en este sentido siguiendo a Nietzsche la potencia del no hacer y al fin de decir No (Byung-Chul Han, 2012, p.59). En definitiva la hiperactividad por su nulidad creativa es pasiva de actividad.

Modernidad contemporánea: Facebook

Ubicados en la época, contemporánea por intempestiva, como actitud (Agamben, 2014, p. 17-29) y en la modernidad tardía en tanto tiempo, sigo la línea de pensamiento de Byung-Chul Hang (2012, p. 11-23), cuando define a la sociedad global actual como una sociedad positiva que se despide de la dialéctica porque carece de la negatividad de la distinción y de la hermenéutica por su falta de sentido. No obstante y conscientes de la crisis epistemológica señalada más arriba, que nos impulsa, paradójicamente, a seguir tocando sobre las sordas teclas de un piano, una alternativa de comprensión sistémica, en el horizonte de la TGSSAA de Niklas Luhmann, a la que considero acorde al formato de la sociedad contemporánea pero tomando en cuenta, los aportes que a la teoría social hace el filósofo coreano. En este espíritu, abordo de nuevo el caos Facebook, ahora para señalar el ensamble que allí se produce, entre la búsqueda del placer de la exhibición y las nuevas estrategias de control en esta dictadura del me gusta, cuando el me gusta de ayer es tan antiguo como lo era, el diario del día anterior. Dice Byung (2013, p. 23) en tal sentido:

"El veredicto de la sociedad positiva se llama 'me gusta'. Es significativo que Facebook se negara consecuentemente a introducir un botón de 'no me gusta'. La sociedad positiva evita toda modalidad de juego de la negatividad, pues esta detiene la comunicación. Su valor se mide tan solo en la cantidad y la velocidad del intercambio de información. La masa de la comunicación eleva también su valor económico. Veredictos negativos menoscaban la comunicación. Al 'me gusta' le sigue con más rapidez la comunicación conectiva que al 'no me gusta'. Sobre todo, la negatividad del rechazo no puede valorarse económicamente."

El párrafo anterior se mantiene en el registro de los tres momentos de la comunicación en la TGSSAA. Recuerdo. Primer término: la propia selectividad de la información. Segundo término: la selección de su contenido. Tercer término: la expectativa de éxito, es decir, la expectativa de una selección de aceptación (Forte, 2012, p.195). Aunque la pasión por la novedad y la búsqueda narcisista del placer

modernos, están contenidos en Simmel (1986), en el marco del individualismo de la distinción, considero que la tendencia se radicaliza, cuando ahora en la interfaz entre lo social y lo técnico, encontramos a un individuo que goza de la precaria libertad de una "vida propia" en la modernidad contemporánea, regulada por un poderoso entrelazamiento, de sistemas sociales y técnicos o, más precisamente, de sistemas sociotécnicos, lo que implica en términos de Byung (2014, p. 59): "..la coacción de la comunicación".

Cabe interrogarse en este marco, acerca del futuro de la teoría social post Facebook, expresión al fin de una sociedad performática de pura autorreferencia sistémica a lo que Byung-Chul Han (2014, p. 93) considera, el problema existencial central de nuestra civilización, al tiempo que define al mundo digital, como una tormenta de mierda, *shitstorm*, en tanto "cultura de la falta de respeto y la indiscreción (…), un fenómeno genuino de la comunicación digital" (Byung-Chul Han, 2014, p.15), lo que se puede traducir en términos sociológicos como anómico. Digo entonces, que si bien el mundo digital no tiene norma, es porque los hechos sociales cuando revulsivos, se anticipan a sus formas normativas y desde luego que la disciplina no está en condiciones, como no lo ha estado nunca, de decirle a la sociedad que debe hacer y cuando. En tal sentido sigo sosteniendo que según la perspectiva de la TGSSAA, aplicada a la comprensión del fenómeno Factbook, que el sistema societal tiene dos estructuras fundamentales: 1) las estructuras de propagación de la comunicación, y 2) la forma primaria de la diferenciación. Hasta hoy, los principales impactos de facebook a escala societal, se circunscriben a la primera estructura. La principal adquisición evolutiva de esta estructura, que ha hecho posible la actualidad de Facebook, es la convergencia evolutiva de la digitalización, la masificación de Internet y la convergencia tecnológica en el campo tecnológico, en la emergencia del medio de comunicación digital (Forte y otros, 2012). Así, la digitalización transforma la unidad selectiva de la comunicación, al convertir a las tres selecciones de la unidad y a la cuarta, de enlace entre elementos en información. Esta transformación permite que tanto las personas como las computadoras puedan agenciarse comunicativamente dentro del medio digital.

Dije también, hace algún tiempo, en relación a los mensajes que allí circulan que se trataban de sugerencias comunicativas, aperturas de mundos en el mundo Facebook , que operaban en un tiempo en el que sobraba información o que se trataba siguiendo a Lash (2005), de una sociedad de la información desinformada, en donde el tiempo falta y presiona mientras que el pensamiento, corre detrás de los *papers* (FORTE, 2012, 191). Agrego ahora, Siguiendo a Byung (2014, P. 60) que: "También los amigos de Facebook son, ante todo, *contados*. La amistad, por el contrario, es una narración. La época digital totaliza lo aditivo, el contar y lo innumerable. Incluso las inclinaciones se cuentan en forma de 'me gusta'. Lo narrativo pierde importancia considerablemente. Hoy todo se hace numerable, para poder transformarlo en el lenguaje del rendimiento y de la eficacia. Así, hoy deja de ser todo lo que no puede contarse numéricamente."

Sostuve también en aquella oportunidad que en el proceso creciente de la secularización moderna, impredecible en sus consecuencias casi por definición, la comunicación era la secularizadora misma de la modernidad, si la modernidad se caracteriza por una creciente diferenciación funcional y los sistemas se diferencian del entorno, mediante actos comunicativos precisamente (FORTE, P. 192).

"Es significativo que Facebook se negara consecuentemente a introducir un botón de 'no me gusta'. La sociedad positiva evita toda modalidad de juego de la negatividad, pues esta detiene la comunicación. Su valor se mide tan solo en la cantidad y la velocidad del intercambio de información."

Ensayo ahora algunas interpretaciones provisorias. El Facebook, desde el punto de vista de las dimensiones de sentido, recuerdo: temporal, objetiva y social (Luhmann, 1998, p. 91-94), resulta ser la expresión de una pluralidad de monólogos, bajo la forma de un narcisismo sistémico, "..enjambre digital que consta de individuos aislados" (Byung-Chul Han, 2014, p. 26), en donde emerge la dimensión temporal de sentido, trayendo a presente el pasado cuando este se adecua al presente, en términos de Luhmann. Algo así, como si esas apariciones fantasmales de nuestros amigos transideológicos, expresaran una necesidad inconsciente de volver atrás, de levantar una isla de melancolía en la vorágine, aunque el tiempo, desde el punto de vista de la TGSSAA pone en duda como en el psicoanálisis, la cronología, para presentar una instancia de presente continuo o mejor dicho un movimiento constante del tiempo pasado, presente y futuro. Bajo una mirada oscura pero en el mismo registro dice Dice Byung (2014, p.90):

"El tiempo se dispersa como mera sucesión de presentes disponibles. Y, en medio de eso, el futuro se atrofia como un *presente optimado*. La totalización del presente aniquila

las acciones *que dan tiempo*, tales como responsabilizarse o prometer."

Así, por ejemplo, cada solicitud de amistad, pareciera sintetizar el sentido de la comunicación en los términos de la TGSSAA, cuando cada elemento lo es de un proceso efímero, mínimo. Dice Byung (2014, p. 28) expresando su padecimiento existencial ante la realidad de los sistemas: "Los habitantes digitales de la red no se congregan. Le falta la *intimidad de la congregación*, que produciría un nosotros. Constituyen una *concentración sin congregación*, *una multitud sin interioridad*, un *conjunto si interioridad*, sin alma o espíritu."
creativa es pasiva de actividad.

Conclusiones

En el facebook en términos de la TSSAA, como en toda comunicación, quien considera que una comunicación no tiene esperanzas, la abandona. El acto de comunicar, no es más que una propuesta de selección, una sugerencia que solo cuando esta se retoma y se procesa el estímulo, se genera la comunicación.

El pedido de amistad en ese espacio, es paradigmático. Se trata de una solicitud de amistad comunicativa.

La sinceridad no es comunicable, ya que bajo la forma de la comunicación se vuelve falsa, si esta presupone la diferencia entre información y acto de comunicar, al tiempo en que ambas son contingentes. El facebook, le agrega al juego, más contingencia, ya que en tanto acción y comunicación, suma un aspecto lúdico y egocéntrico multidimensional y sí la sociedad, en el marco de esta teoría, se mantiene unida por la comunicación, el facebook se pone como sociedad virtual constituida por invitación, como un contrato social, no vinculante y efímero.

Si como Luhmann, dice: "Una vez sumergido en la comunicación, nadie puede regresar al paraíso de las almas simples" (Luhmann, 1998: 150), la exhibición on line de nuestra intimidad, que según Byung, es un eficaz mecanismo de control pornográfico digital generalizado del cuerpo como mercancía, bajo las formas de la libertad individual, al fin democratizadora de la vigilancia, no hace más que expresar el padecimiento existencial del filósofo frente a la pérdida del paraíso que señala Luhmann ●

Bibliografía

Agamben, G. (2014) Desnudez. Buenos Aires. Adriana Hidalgo editora.

Arendt, H. (1974) La condición humana. Barcelona. Seix Barral.

Beck, U. Beck-Gernsheim; E. (2003). La individualización. El individualismo institucionalizado y sus consecuencias sociales y políticas. Barcelona.,Paidós.

Berman, M. (1988): Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad. Madrid, Siglo XXI.

Byung-Chul Han (2012) La sociedad del cansancio. Barcelona, Herder.

Byung-Chul Han (2013) La sociedad de la transparencia. Barcelona, Herder.

Byung-Chul Han (2014) En el enjambre. Barcelona, Herder.

Forte , M . (2012) Facebook: la amistad que fascina. Revista Electrónica Gestión de las Personas y tecnología Nº13. Mayo. Sección Tecnología. Universidad de Santiago de Chile. Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo.link: http://www.revistaidea.usach.cl/ojs/index.php/revistagpt/issue/view/50/showToc.

Forte, M; Pignuoli Ocampo, S. Calise, S. Palacios, M. Zitello, M. (2012). Las TIC como problemática de la teoría sociológica. Revista Entramados y perspectivas. No. 2. Buenos Aires .Carrera de Sociología. UBA.

Lash, S. (2005) Crítica de la información. Buenos Aires, Amorrortu.

Luhmann, Niklas. 1998. Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general de los sistemas. Barcelona, Anthropos, Universidad iberoamericana, CEJA.

Simmel, G.(1986). El individuo y la libertad.Ensayos de crítica de la cultura. Barcelona, Península.

La ambivalencia tecnológica del crowdsourcing*

Brian Leonel Goldman**

El presente artículo se propone indagar en la ambigüedad política que caracteriza a las tecnologías de la información digital, a través de la exposición de un caso concreto de diseño tecnológico: el crowdsourcing. Con este fin, expondremos la plasticidad política intrínseca que detentan las tecnologías digitales, a través de casos concretos de plataformas de crowdsourcing activas que soportan toda clase de diseños técnicos, modalidades de participación y formas de apropiación de los resultados. Expondremos diferentes modalidades que adoptan estos proyectos de producción colaborativa online, con sus particulares efectos en la comunicación de los participantes, el tipo de actividad realizada y la formación de comunidades virtuales.

PALABRAS CLAVE: tecnología - crowdsourcing - ambivalencia- comunidad.

Todas las tecnologías, más allá de cuál sea la naturaleza de sus componentes y la complejidad de su funcionamiento, se encuentra inmersas en relaciones de poder, tanto en las etapas de diseño (que abarcan la mayor parte de los aspectos técnicos y funcionales), como en los procesos posteriores de fabricación, comercialización, difusión, aplicación y reutilización. Nos referimos aquí a las tecnologías (en plural) como aquellos usos y aplicaciones de conocimientos que especifican modos de hacer cosas de un modo reproducible (Castells, 2009: 12). Las tecnologías presentes y utilizadas en una sociedad en un momento dado, enraizadas en las relaciones sociales existentes (sean éstas de carácter económico, político, artístico, científico, doméstico o de cualquier otra clase) conforman una forma histórica de diseño y apropiación de la tecnología, en tanto correlato tecnológico del orden social.

El orden técnico vigente en una sociedad es mucho más que un conjunto de herramientas y dispositivos, ya que estructura el mundo de la vida social de manera relativamente autónoma, sin llegar a plantear una relación de causalidad determinista entre tecnología y acción social. Las relaciones de poder y las luchas políticas configuran las elecciones y aplicaciones técnicas en un momento dado, y las tecnologías a su vez implican que el acto de elección se encuentre impregnado tecnológicamente y no sea una elección enteramente libre (Feenberg, 1991: 13). Es por esto que el campo de la tecnología debe ser visto como un escenario de lucha, como un proceso ambivalente de desarrollo que contiene diferentes posibilidades, donde las múltiples potencialidades de una tecnología son disputadas diariamente y eventualmente reducidas a las aplicaciones concretas que se hacen de ella.

Las tecnologías implican conocimientos aplicables que se concretizan de formas muy diversas, dando lugar ya sea a bienes específicos que cumplen una función determinada en la vida social o actuando como medios en la producción de otros bienes. El carácter social de la técnica, manifiesto en las etapas de diseño, aplicación y apropiación de la misma, vuelve imperativo el interrogar autónomamente a cada tecnología particular para evitar caer en las generalizaciones sobre la naturaleza de "la tecnología" (en tanto conjunto unitario), sean

* Los casos empíricos de plataformas de crowdsourcing analizados aquí provienen de una investigación anterior realizada por el autor donde se analizan varios casos de plataformas de crowdsourcing en función de la integración de los proyectos a las cadenas de valorización del capital. Para más información puede consultarse Goldman, B. (2014) "El crowdsourcing como forma de apropiación de valor en el capitalismo informacional", Revista Hipertextos, Número 2, pp. 131-165.

** Universidad de Buenos Aires- Facultad de Ciencias Sociales - Instituto Gino Germani.

estas interpretaciones totalizadoras de un optimismo acrítico o de un pesimismo catastrofista. Asimismo, este análisis puntual, histórico y político sobre cada tecnología nos permite ir más allá de las posturas extremas de la pretendida neutralidad tecnológica (es decir, la técnica como políticamente neutral y plausible de ser utilizada para cualquier fin dependiendo enteramente de la intencionalidad del actor que la utilice) y de la autonomía tecnológica (donde la tecnología misma conlleva una progresiva alienación de la vida humana).

Si consideramos que la tecnología implica una convergencia de tres componentes, como son el sujeto, la máquina y el saber que media entre ellos, podemos considerar que la plasticidad tecnológica consiste en el dinamismo entre los tres que permite que una misma tecnología pueda utilizarse de diferentes maneras en un mismo orden técnico. Además, es menester considerar que la ambigüedad o ambivalencia de la tecnología es también un elemento intrínseco de la misma, que consiste en que cada tecnología en particular no solo puede ser diversamente utilizada en un sistema técnico, sino que además implica la potencial implementación de diferentes valores sociales en su diseño o aplicación concreto (Feenberg, 1991: 14).

Con estas precauciones teóricas en mente, podemos hacer una primera distinción al interior del extenso conjunto de las tecnologías entre dos grandes grupos: las tecnologías de la materia y energía, caracterizadas por la capacidad de procesar, manipular, almacenar o transferir flujos de materia y de energía, y las tecnologías de la información, que son aquellas que permiten estos mismos procesos de transmisión, manipulación y almacenamiento en relación a conocimientos codificados que se soportan en la información (Zukerfeld, 2010). A su vez, al interior de las tecnologías de la información podemos hacer una segunda distinción con la separación entre las tecnologías de la información analógica (que son aquellas en las que la transmisión de información se da a través de una magnitud de carácter continuo) y las tecnologías de la información digital(donde las magnitudes de la información toman valores discretos). Éstas últimas manipulan un tipo de información específica de propiedades muy particulares, la información digital, que abarca toda forma de conocimiento codificado binariamente a través de señales eléctricas de encendido y apagado (Caffasi, 1998). Particularmente, las nuevas tecnologías de la información digital que emergen a fines del siglo XX representan un punto crucial en esta compleja relación entre lo técnico y lo social, ya que las nuevas tecnologías de la información no son simples herramientas para ser aplicadas, sino que son procesos para ser desarrollados (Castells, 2009: 14). Las tecnologías digitales permiten integrar en los mismos artefactos todas las formas de manipulación de la información, ya que ésta tiene propiedades únicas: la replicabilidad, que permite que este tipo de información sea copiada progresivamente con costos marginales tendientes a cero, y la perennidad.

La aparición de estas tecnologías llevó paulatinamente a la emergencia de un nuevo sistema de comunicación electrónica de alcance mundial, la Internet, que integra progresivamente todos los modos de comunicación anteriores (imágenes, texto, sonidos) y que presenta una potencialidad de interactividad sin precedentes. La incorporación masiva de las tecnologías digitales a los hogares, implicó la introducción de un medio de producción sumamente potente y elástico en la esfera privada, que se desenvuelven a la par de correlatos subjetivos y comunitarios inéditos y cambiantes, opuestos en muchos casos a las intenciones para las cuales la tecnología fue concebida. Entonces, no puede dejar de destacarse la importancia que tiene el gradiente de transformación (tanto cualitativa como cuantitativa) inherente a toda tecnología: no solo cada tecnología implica un potencial de cambio social inherente a la tecnología misma, sino que una misma tecnología puede ser direccionada de maneras diferentes, generando diferentes formas de cambio social.

“El carácter social de la técnica, manifiesto en las etapas de diseño, aplicación y apropiación de la misma, vuelve imperativo el interrogar autónomamente a cada tecnología particular para evitar caer en las generalizaciones sobre la naturaleza de “la tecnología” (en tanto conjunto unitario), sean estas interpretaciones totalizadoras de un optimismo acrítico o de un pesimismo catastrofista.”

La emergencia de Interneten la segunda mitad del siglo XX representa un nuevo salto cualitativo en las posibilidades que las tecnologías de la información digital presentan para la vida social. Esta nueva red de redespermitió la concreción de un lenguaje digital común que vuelve posible generar, almacenar, recuperar, procesar y retransmitir información. Con la aparición de las redes sociales y las comunidades virtuales comienza la época de la Web 2.0, caracterizada por la interactividad y posibilitada tanto por el desarrollo técnico como por la masificación del uso de Internet. Es sobre esta gran matriz tecnológica virtual que comenzarán a surgir

nuevas tecnologías (que en última instancia no son más que una particular configuración de líneas de programación) basadas enteramente en el procesamiento de información. Una de estas nuevas tecnologías es el crowdsourcing.

El fenómeno del crowdsourcing

Es en el contexto de la relativamente reciente Web participativa que aparecen una serie de desarrollos denominados como "crowdsourcing". Estos proyectos surgen gracias a la existencia de la interactividad que se alcanza en la Web gracias a las redes sociales, el aumento en la capacidad de transmisión de información y el uso globalmente masivo de Internet por parte de amplios sectores de la población. El crowdsourcing es fundamentalmente una modalidad de producción colaborativa, que toma lugar en redes digitales de amplio alcance. Podemos decir entonces que

Crowdsourcinges un tipo de actividad participativa en línea en la que un individuo, una institución, una organización sin fines de lucro, o una compañía propone a un grupo de individuos de conocimientos, la heterogeneidad y número variables, a través de una convocatoria abierta y flexible, el desarrollo voluntario de una tarea. La realización de la tarea, de complejidad (…) variable, y en la que la multitud debe participar aportando su trabajo, su dinero, su conocimiento y / o su experiencia, siempre conlleva un beneficio mutuo. El usuario recibirá la satisfacción de un determinado tipo de necesidad, ya sea una retribución económica, reconocimiento social, autoestima o el desarrollo de las capacidades individuales, mientras que el crowdsourcer obtendrá y utilizará en su beneficio lo que el usuario ha aportado al proyecto, cuya forma dependerá del tipo de actividad que se realice (Estellés Arolas y González Ladrón de Guevara, 2012: 9-10)

En el ámbito académico se da una cierta dificultad en determinar con precisión cuáles son los límites de esta modalidad de producción colaborativa, distinguiéndola de otras modalidades similares de colaboración online. De manera general, podemos diferenciar el crowdsourcing de: a) la contratación externa (outsourcing), donde la tarea a realizar está orientada a un grupo específico de personas previamente definido y localizado, y b) la producción de código abierto, que es una actividad formulada e iniciada por los miembros de la multitud que serán los que desarrollen la tarea. Debe también tenerse en cuenta que las plataformas de crowdsourcing no suelen utilizar software libre, es decir, no ponen a disposición de los usuarios el código fuente utilizado para que sea estudiado, copiado, distribuido y modificado.

Además, el crowdsourcing se caracteriza por estar organizado en base a una convocatoria abierta a un grupo indefinido, lo cual implica una cierta organización jerarquizada del proyecto: los "programadores" del crowdsourcing tienen un papel central en la configuración del proyecto. Estos programadores determinarán los objetivos del proyecto del cual luego participarán voluntariamente los usuarios. Estos objetivos pueden cubrir desde el desarrollo de una nueva tecnología, el diseño de material audiovisual (logos, videos publicitarios, música, etc.) o de software[1], desarrollo informático de algoritmos[2], el análisis de grandes cantidades de datos producidos en algún centro de investigación, la traducción de textos, etc. Nótese que la variabilidad en relación a la complejidad del proyecto implica diferentes formas de dividir el trabajo colectivamente, según el tipo de tareas que se les incentive a realizar a los usuarios.

En relación a los "programadores" (aquellos individuos encargados de diseñar las plataformas sobre las que tendrá lugar el proceso de colaboración), podemos decir que los desarrolladores de estos proyectos pueden ser pensados como trabajadores informacionales, generalmente formados en áreas de ciencia o tecnología y (más importante aún) con conocimientos avanzados del uso de las tecnologías digitales. Estos trabajadores se manejan en su actividad productiva con bienes informacionales del tipo de las computadoras, laptops, teléfonos digitales, software, para producir flujos de información digitales o nuevos bienes informacionales. Además, muchos de estos programadores participan en el desarrollo de múltiples proyectos de crowdsourcing simultáneamente.

La emergencia de los proyectos de crowdsourcing tienen en la expansión global de la Web 2.0 una de sus condiciones más importantes, que permite reunir en un proyecto común interactivo a personas con diferentes aptitudes e ideas que serían imposible de organizar cooperativamente de otra manera (Howe, 2006). Estos proyectos de crowdsourcing encuentran la comunicación mediada por computadoras (CMC) una herramienta que permite no solo aumentar exponencialmente el número de miembros del grupo participante, sinotambién una mayor amplitud en el tipo de tareas que se pueden realizar en conjunto (Devun, 2009).

El crowdsourcing como una tecnología ambigua

Los proyectos de crowdsourcing son, como cualquier otra tecnología de la información (sea digital o analógica) sumamente ambigua en su campo de aplicación. Los objetivos que los proyectos de crowdsourcing se proponen alcanzar pueden ser de lo más diversos. El crowdsourcing, siempre considerado como una tecnología digital específica, muestra su plasticidad tecnológica en la amplitud de plataformas concretas que coexisten dentro de Internet, que abarcan intencionalidades políticas no solo divergentes, sino incluso

1 Una modalidad es el diseño participativo a través de Internet.

2 Esto es conocido como "computación basada en humanos". En la computación basada en humanos, el ordenador requiere del trabajo combinado de muchas personas para resolver un problema complejo.

antagónicas. Mientras que algunas plataformas plantean un trabajo colectivo con objetivos centrados en la investigación científica de vanguardia, generalmente vinculada a las neurociencias, a la genética o la bioquímica (tales como los casos de Foldit y EyeWire), otras se enfocan en la producción de bienes de consumo de carácter audiovisual (aquí tenemos casos como Userfarm y Jade Magnet) y algunas otras se proponen brindar un servicio de carácter gratuito y universal tales como la difusión de conocimiento o el aprendizaje de idiomas (siendo los casos más notorios los de Wikipedia y Duolingo).

Muchos de estos proyectos tienen, directa o indirectamente, una fuerte vinculación con el trabajo científico, ya sea con la intención se externalizar parte del trabajo de investigación (generalmente el procesamiento de grandes cantidades de datos en bruto que no pueden ser analizados por sistemas computacionales o la interpretación de datos semánticos que no puede realizar ningún sistema de inteligencia artificial existente) o de democratizar la actividad científica a nuevas capas de la población, que no se desempeñan en el campo académico o que incluso no tienen formación avanzada. A estos proyectos de crowdsourcing se los conoce con el nombre de ciencia ciudadana. En esta categoría encontramos proyectos como Creekwatch (con el objetivo de monitorear la calidad del agua en ríos y lagos), PacificBio (que se propone estudiar la biodiversidad de especies en Sudamérica) y Orca Game (un proyecto para descifrar el canto de las orcas).

La ciencia ciudadana (o ciencia 2.0) es una forma particular de crowdsourcing, que implica la participación del público en general en las actividades de investigación científica, a través de una contribución intencional y activa a la ciencia, ya sea con su esfuerzo intelectual, con conocimientos adquiridos o con sus herramientas y recursos, a través de plataformas interactivas online. Los participantes proporcionan su trabajo de análisis, comprensión, interpretación para los investigadores, permitiendo plantear nuevas preguntas y ayudando a crear una nueva cultura científica. La ciencia ciudadana puede verse como una expresión altamente desarrollada de una modalidad particular de trabajo colaborativo online, una de las tantas formas de articulación entre capacidad técnica y voluntad política que puede alcanzar la tecnología. Esta es una forma específica de crowdsourcing cuyos objetivos se plantean dentro del campo de la investigación científica (construcción de datos a partir de la información recolectada, análisis, difusión), y cuyo público destinatario es cualquier voluntario (forme o no parte de la comunidad académica) con interés en la ciencia. Es claro que en este tipo de proyectos, los científicos (en tanto trabajadores informacionales) forman parte de los desarrolladores del proyecto, tomando el papel de programadores de las redes de crowdsourcing generadas, junto con los trabajadores informacionales de las tecnologías de la información (ingenieros informáticos, programadores de software, etc.).

El crowdsourcing es una tecnología en franco crecimiento a lo largo de Internet, fundamentalmente en dos aspectos. Por un lado, se ha producido en la última década una intensa proliferación de nuevas plataformas de crowdsourcing, al incrementarse el acceso a Internet entre la población mundial y al volverse más común la existencia de personas con habilidades de programación de software que configuran las plataformas para fines laborales, políticos, o científicos. Por el otro, las plataformas activas tienden a crecer en tamaño,

incorporando a una creciente cantidad de usuarios. Además, este incremento en el número de participantes de las redes de crowdsourcing ha reforzado la existencia de comunidades virtuales en estas plataformas, que abarcan diferentes grados de organización y en algunos casos presentan un contacto fuera del mundo virtual (Roy et al., 2012: 11).

Los diferentes proyectos de crowdsourcing implican además diferentes niveles de participación, que exigen niveles y formas disímiles de actividad. Algunas plataformas se manejan con usuarios, que tienen una participación esporádica en las actividades: en muchos casos se trata de personas que ingresan a la plataforma por curiosidad y abandonan el proyecto tras cortos períodos de tiempo. Otros usuarios tienen una participación constante, pero lo que caracteriza a este tipo de plataformas es la poca comunicación que existe entre los participantes, y el hecho de que la actividad del proyecto se presenta como un "juego" o como una oportunidad de aprendizaje de alguna habilidad específica. Éstos son los casos de crowdsourcing que reúnen a mayor cantidad de personas: los proyectos más antiguos y grandes llegan a reunir a varios millones de usuarios. Lo que se le ofrece al usuario es la diversión de participar en una actividad diseñada por los programadores con una estructura lúdica, que incluye superar niveles, acumular puntajes, etc. (Roy, et al., 2012: 60). Un ejemplo de esta modalidad es Duolingo, que ofrece a los usuarios la posibilidad de aprender un nuevo idioma a través de su participación. Esta plataforma tiene una gran cantidad de usuarios pero la participación de los mismos suele ser muy intermitente.

Otras plataformas se manejan con miembros. En estos casos, el número de los participantes suele ser menor, pero éstos tienen una mayor participación en el proyecto. Generalmente, estas plataformas no presentan las actividades como un juego, sino que tienen un carácter de "comunidad de intereses", donde se da por sentado que los participantes tiene un interés personal en la actividad realizada (la observación astronómica, el interés en culturas antiguas, la observación de aves, por ejemplo). En estas plataformas se dan formas muchos más desarrolladas de comunicación entre los usuarios, y es frecuente que en algunas de ellas se den encuentros offline entre sus miembros (Roy et al., 2012: 30). Tal es el caso de eBird Argentina, un proyecto colectivo de observación y clasificación de pájaros, donde se suelen dar encuentros físicos para la observación de aves. También el proyecto Eco Huellas, consistente en la observación de aves playeras en la costa argentina, es un caso de comunidad en el mundo físico entre los participantes.

Por último, existen también plataformas que se manejan en términos de clientes: los participantes pagan una tarifa para conseguir acceso a la plataforma virtual, y a lo largo de su participación se les ofrecen otros productos virtuales como aplicaciones para celulares o acceso a otras modalidades de participación. La plataforma de Meteor Counter, que plantea el estudio de las lluvias de meteoritos, es un caso paradigmático, ya que las compañías Apple y Google son las que venden la aplicación para celulares de esta modalidad comercial de crowdsourcing.

Otro aspecto interesante es el nivel de saber tecnológico (know how) que las diferentes plataformas exigen para la participación. Hay proyectos con una mayor pretensión de "universalidad" en el alcance del proyecto, que cuentan con un diseño extremadamente simple o con un paquete de instrucciones, que permiten la participación de casi cualquier persona que puede disponer y utilizar una computadora (tales como The Whale Song Proyect y Moon Mappers). Otros proyectos, generalmente aquellos que esperan un mayor nivel de participación de sus miembros, tienen un funcionamiento más complejo, donde o bien se requieren conocimientos previos sobre el tema en cuestión, o se ofrece un proceso de "aprendizaje" dentro de la plataforma misma (el proyecto astronómico Gloria o el Proyecto Noah son buenos ejemplos de esta modalidad). De todas formas, el elemento excluyente que presentan estos casos no es el conocimiento técnico de la plataforma (relacionado con el uso de software), ya que la particular ventaja del crowdsourcing, es precisamente el reunir a la mayor cantidad de personas en un proyecto común y aprovechar el trabajo colectivo del grupo[3].

Uno de los ejemplos más evidentes de la plasticidad del crowdsourcing se da en relación a su posición respecto a los proceso de valorización del capital.En numerosos casos, el crowdsourcing aparece como una estrategia eficaz por parte de las empresas capitalistas para lograr una apropiación incluyente del valor generado por la producción colaborativa de los usuarios, ya sea de manera directa, donde las empresas mismas son la que poseen la titularidad del proyecto y las que proveen el servicio (como en los casos de Userfarm y Jade Magnet) o indirecta, donde las empresas se apropian de los resultados del proyecto sin participar en él (Play to Cure y MeteorCounter). En el caso de plataformas como Tomnod, se ve con mayor claridad este proceso de plasticidad tecnológica, ya que la plataforma atraviesa lo que podría denominarse como un proceso de transición hacia la "privatización del crowdsourcing", a medida que la empresa avanza sobre las etapas del proceso de producción colaborativa. En otros casos (Galaxy Zoo, Old Weather, Duolingo, Wikipedia), la producción colaborativa no parece estar vinculada a los procesos de valorización de capital, lo cual demuestra también que el crowdsourcing puede ser también una potente herramienta de trabajo colectivo en las ciencias, y un novedoso mecanismo

3 Aquí encontramos una diferencia importante entre el crowdsourcing y otras formas de producción colaborativa, como por ejemplo la producción de software libre. En este último caso, las habilidades de programación informática son un requisito ineludible para participar de la actividad.

tecnológico para socializar los frutos del trabajo humano.

Reflexiones finales

De manera exploratoria, nos propusimos en este artículo mostrar la importancia de considerar a las tecnologías digitales como dispositivos plásticos en su utilización técnica, así como ambiguos en relación a las formas de cooperación que sostienen. La existencia de múltiples proyectos y plataformas de crowdsourcing, con toda clase de diseños técnicos que posibilitan una amplia gama de modalidades de participación, así como el hecho de que estos proyectos persiguen toda clase de objetivos (desde la comercialización de un producto hasta la investigación científica, pasando por la formación de comunidades de intereses y el aprendizaje de habilidades), son una expresión cabal de la ambigüedad tecnológica. Consideramos que esta conceptualización del carácter dinámico y variable de las tecnologías, debe ser un paso fundamental en cualquier análisis científico que se proponga estudiar la configuración social de una tecnología concreta. De lo contrario, se corre el riesgo de caer en las tan difundidas concepciones naturalizadas de la técnica, que impiden visualizar la complejidad que se da en este campo de la actividad humana ●

Bibliografía

Adaszko, D.; Banet, M.; Caffasi, E; Fritz, A.; Nóbile, N.; Perrone, I.; Vázquez, P. (1998). Internet: políticas y comunicación. Buenos Aires, Biblos.

Cafassi, E. (1998). Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas), publicado en "La ciudad y sus TICs: tecnologías de información y Comunicación", Susana Finquelevich y Ester Schiavo (compiladoras), Bs. As.: Universidad Nacional de Quilmes, Bs. As, 1998.

Cafassi, E. (2013). Cables, fibras, éter y plusvalía (Breves insinuaciones sobre la indispensable reinvención comunicacional del espacio público y la resocialización cultural más allá de la física y la propiedad), Bs. As, Hipertextos: Capitalismo, Técnica y Sociedad en debate. Vol 1, nro 0. Pp. 15-45.

Castells, M. (1997) "Prólogo". En La era de la Información. Madrid: Alianza.

Devun, L. (2009) "Looking at how crowds produce and present art." Wired News. Web.

Estellés-Arolas E., González-Ladrón-de-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. Journal of Information Science XX (X) pp. 1-14. Disponible en http://jis.sagepub.co.uk

Feenberg, A. (1991). "El parlamento de las cosas", capítulo 1 en Critical Theory of Technology. New York: Oxford University Press. Traducción de la cátedra. Versión digital en Hipersociología.

Finquelevich, S. (coordinadora) (2000) Ciudadanos a la red. La Crujía, Buenos Aires.

Goldman, B. (2014). El crowdsourcing como forma de apropiación de valor en el capitalismo informacional. Revista Hipertextos, Número 2, pp. 131-165.

Green Paper on Citizen Science, 2013. SOCIENTIZE Consortium. Disponible en http://www.socientize.eu/sites/default/files/Green%20Paper%20on%20Citizen%20Science%202013.pdf)

Howe J., (2006)The rise of crowdsourcing, Wired 14(6). Disponible en http://archive.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html

Roy, H.E., Pocock, M.J., Preston, C.D., Roy, D.B., Savage, J., Tweddle, J.C. y Robinson, L.D (2012): Understanding Citizen Science & Environmental Monitoring. Final Report. Disponiblehttp://www.ceh.ac.uk/news/news_archive/documents/understandingcitizenscienceenvironmentalmonitoring_report_final.pdf.

Winner, L. (1999) ¿Tienen política los artefactos? (Do Artifacts have Politics?). En MacKenzie, Donald, y Wajcman, Judy (eds.). The Social Shaping of Technology. Philadelphia: Open University Press. Versióncastellana de Mario Francisco Villa en hipersociología.org.

Zukerfeld, M. (2009). "Todo lo que usted siempre quiso saber sobre Internetpero nunca se atrevió a googlear", Buenos Aires: edición de Hipersociología.Disponible en www.hipersociologia.org.ar

Zukerfeld, M. (2010): Capitalismo y Conocimiento. Materialismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Capitalismo Informacional. Tesis disponible en http://capitalismoyconocimiento.wordpress.com/trilogia-capitalismo-y-conocimiento/about/

Cine político: las redes de documentalistas y su intervención política y cultural*

Mirta S. Mauro y Sheila Amado**

La expansión de internet y la masificación de dispositivos digitales audiovisuales de bajo costo en conjunción con nuevas formas de organización y producción de los colectivos e individuos dedicados a la realización de cine político, no solo expresan formas novedosas de apropiación de los medios de comunicación, sino que además son una clara expresión de la conformación de una cultura digital. En este contexto el presente artículo, en el marco del Festival Latinoamericano de la Clase Obrera (FELCO), indaga sobre cuál es la relación que se establece entre los colectivos o realizadores individuales de cine militante con las tecnologías digitales. Para ello no solo se aborda lo referente a la producción en sí misma sino también lo relacionado con la distribución de las obras, como así también la artículación con otros grupos y/o individuos.

PALABRAS CLAVE: cultura digital - cine militante - tecnologías digitales- FELCO.

Introducción

La historia de las sociedades se ha ido plasmando en el cine desde los orígenes de esta expresión artística. Muchas de las primeras producciones cinematográficas intentan reflejar las condiciones de vida de la clase obrera. Si bien el cine era un arte considerado como "popular" los discursos obedecían a la clase dominante. (Ibars Fernández & López Soriano, 1998).

El cine fue atravesando distintas etapas según fue pasando la historia, y los acontecimientos políticos, sociales y culturales. En la década del 60` y 70`, el mayo francés del 68`, la guerra fría, la guerra de Vietnam, influirán en las producciones artísticas y en la aparición del artista militante. No solo en el cine, sino en las diferentes expresiones artísticas se notará la influencia de estos procesos sociopolíticos.

Giunta (2001) ubica a mediados de la década del 60` la conversión del artista de vanguardia en artista intelectual comprometido, vinculando su obra a la política.

Ahora bien, el cine documental ha sufrido transformaciones que se puede agrupar en tres grandes áreas: 1) transformaciones narrativas; 2) transformaciones estéticas; 3) *transformaciones productivo tecnológicas* (Direse, 2010). Son precisamente estas últimas las que son de interés para el presente artículo, especialmente a partir de la masificación de Internet y las tecnologías de la información y comunicación, la digitalización y el lenguaje audiovisual como configuración de una nueva dimensión de lo cultural: la cultura digital, o cibercultura.

En Argentina, con el nuevo milenio, retomando el carácter militante de los cineastas y los artistas de la década del 70` surge el Festival Latinoamericano de la clase obrera, conocido popularmente por su sigla -FELCO- en el cual se exponen anualmente tanto producciones documentales como cine de ficción.

Surge más precisamente en 2004, por iniciativa del grupo de cine y fotografía el Ojo Obrero, en medio "del calor del argentinazo", y de "luchas y rebeliones populares" que recorrían América Latina (FELCO). Cabe destacar que a partir de 2000, incluso antes, surgen en nuestro país numerosos grupos

* Una versión anterior a este artículo, fue publicada en el libro: Ciberespacio y Resistencias. Exploración en la cultura digital. Lago Martínez y otros. Ed. Hekht.

** Universidad de Buenos Aires- Facultad de Ciencias Sociales - Instituto Gino Germani.

*** Universidad de Buenos Aires- Facultad de Ciencias Sociales - Instituto Gino Germani.

de cine y de video dentro de las organizaciones políticas de la izquierda argentina y de algunos movimientos sociales.

Las proyecciones de películas, las exhibiciones artísticas, los debates, los recitales que realiza el FELCO en su reunión anual, tiene por objetivo contribuir a la colectivización de experiencias históricas, políticas y organizativas, confluyendo en cada uno de los eventos, cientos de artistas y cineastas de distintos países de Latinoamérica e incluso europeos, exponiendo sus producciones fílmicas.

En el marco del FELCO llevado a cabo en diciembre de 2009, en la República de Uruguay, entrevistamos a diferentes colectivos como: Cine Veraz, Regarde; Con Bronca; Silvando bemba; Ojo Obrero, así como artistas nacionales y del exterior que concurrieron y/o expusieron en el festival.

El objetivo de este artículo se centrará en describir algunas características de interés de estos colectivos e individuos, desde la concepción de la estética en sus producciones, la digitalización de la producción, el uso de las herramientas de internet para la divulgación de sus producciones, la conformación de redes con otros colectivos o individuos. Por lo cual indagamos sobre las modalidades de transmisión de sus producciones, los usos que hacen de internet ya sea para la distribución de su producción, para la difusión o vínculo con otros grupos, o con el público, la utilización de blogs, de YouTube, las modalidades de interacción con el público en general. Intentamos identificar a través de sus manifestaciones implícitas o explícitas el uso que hacen de las nuevas tecnologías en la era digital, sus vínculos en las redes sociales e interpretar los fines perseguidos con su producción audiovisual.

Cultura digital y tecnologías digitales

Las tecnologías digitales entendidas como "aquellas que procesan, transmiten, almacenan o generan información digital (ID)" (Zukerfeld, 2007: 41), no solo cambian las formas de transmitir información sino que también favorecen nuevas prácticas culturales. De acuerdo con Levy (2007:1) la cultura digital o cibercultura puede ser definida como "*el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio.*" Esto es posible ya que, siguiendo al mismo autor, el ciberespacio no solo incluye a la esfera material que conforman las tecnologías digitales (es decir todo lo refente a la infraestructura), sino también a la información que circula por este, como así también a los sujetos que lo navegan y que a la vez lo alimentan. La triada información, infraestructura y sujetos se encuentra, bajo esta concepción, en una relación dialéctica que dista de los argumentos deterministas que refieren a un impacto de las tecnologías sobre las prácticas sociales. La posibilidad de concebir al ciberespacio como un lugar de disputa abre el abanico a nuevas formas de resistencia social, que no se agota en el mundo online "*sino que se agrega a la hipertextualidad entre distintos medios de comunicación social e industrias culturales (radio, cine, televisión, etc.) y los procesos de interacción social en el contexto cultural más amplio*" (Lago Martinez, 2012: 124). Tal es el caso de los colectivos e individuos analizados aquí, donde las nuevas prácticas ligadas a la producción y distribución que favorecen las tecnologías digitales, se encuentra en diálogo permanente con una historia en torno a la producción de cine político que data de principios del siglo XX. En el siguiente apartado se dará cuenta de este contexto más amplio donde se insertan las nuevas prácticas del cine político actual.

"Las facilidades que otorgan las nuevas tecnologías para la elaboración audiovisual (tanto en producción como en costo) sumada a la creciente politización y organización de la sociedad frente un modelo político económico expulsivo, favorecen la emergencia de producciones independientes de realizadores tanto individuales como colectivos."

El cine militante en el contexto de la digitalización

Siguiendo las teorizaciones de Octavio Getino, entendemos aquí como cine militante a un tipo particular de cine que se caracteriza por hacer explícitos sus objetivos de contrainformación, cambio social y toma de conciencia (De la puente, 2007). El cine militante se presenta así con un claro fin político e instrumental, cuya razón de ser radica en la realización del *film acto*. El film acto tiene como fin último exponer una problemática política particular que funcione como disparador para el debate entre aquellos que son sus espectadores y los movilice para la acción. De esta forma este tipo particular de producción audiovisual se piensa más allá de los límites de la pantalla, y por tanto, su difusión aparece como central a la hora de cumplir con su objetivo principal. La posibilidad de interacción y distribución que permite internet favorece, entonces,

esa comunicación con el sujeto político que este tipo de cine busca interpelar. No obstante no debemos olvidar, tal como sostienen Bruck (2009), que si bien estas tecnologías permiten la proliferación y difusión de numerosos realizadores independientes, el monopolio de la difusión masiva de la imagen audiovisual está en manos de grandes corporaciones capitalistas.

En la Argentina este proceso de reconversión tecnológica tiene lugar en la década del 90 bajo el gobierno del presidente Carlos S. Menem. En esos años se inicia una ola privatizadora en todo el aparato estatal que afectará también al ámbito particular de la industria cinematográfica nacional. El cierre de salas, la disminución en la producción de filmes y la pauperización del empleo de miles de trabajadores de la industria audiovisual (entre otros) aparecen como saldo de la aplicación de la receta neoliberal para Latinoamérica. Fenómeno, que de acuerdo con Bustos (2006), será simultáneo a la renovación tecnológica que favorece la convertibilidad de la moneda hacia 1991. Las facilidades que otorgan las nuevas tecnologías para la elaboración audiovisual (tanto en producción como en costo) sumada a la creciente politización y organización de la sociedad frente un modelo político económico expulsivo, favorecen la emergencia de producciones independientes de realizadores tanto individuales como colectivos.

Ya en 2001, en el contexto del estallido social producto de la crisis política y económica que atraviesa nuestro país, encontramos una gran cantidad de grupos y productores independientes (algunos conformados durante las dos décadas anteriores y otros al calor de los acontecimientos). Entre estos grupos podemos mencionar a: Contraimagen, Grupo Alavío, Cine Insurgente, Boedo films, Ojo Obrero. Muchos de estos realizadores, amparados en las nuevas tecnologías del video digital y autoproclamados como herederos de la tradición del cine militante de los 60 y 70 , fueron actores centrales en la documentación y difusión de los hechos ocurridos en aquel entonces. En este contexto, también asistimos a la conformación de redes o grupos de colectivos que utilizan el video como herramienta de transformación y/o denuncia política, entre los principales podemos mencionar: ADOC (Asociación de documentalistas de la Argentina), Argentina Arde y Kino nuestra lucha.

En los años posteriores al conflicto del 2001 encontramos numerosos colectivos y realizadores independientes que continúan con la tarea militante que implica la producción audiovisual política. Y si bien algunos de los grupos más arriba mencionados se han dispersado, la organización política prevalece en nuevos espacios colectivos de difusión y discusión.

El lugar de la estética en el cine político

La estética en el cine en general, está asociada a diferentes formatos e ideas, en el montaje, en los colores, etc., para los colectivos de documentalistas o colectivos de cine militante, la estética tiene diferentes acepciones.

Para algunos, la estética es contenido, es política, no pueden separar la estética del contenido ni tampoco de las formas de producción. El cine, para estos grupos, se constituye en una herramienta al servicio de las organizaciones sociales, pretende ser la voz de los trabajadores, de los grupos en conflicto, es una herramienta política, por lo tanto la estética se subordina a ella.

En el cine militante, muchas veces, la estética pasa a un segundo plano por la urgencia de la producción, por la inmediatez de la difusión del material filmado, esto ocurre cuando surge un determinado accionar político o social, como puede ser la represión policial en una marcha o el desalojo violento a un comedor barrial. De ahí que lo estético no puede prevalecer por sobre lo político.

Lo estético en estas producciones no está expresado en la belleza visual, tampoco en la creatividad u originalidad de la producción, sino en la seriedad, en la ética, en el contenido, en la claridad conceptual y visual, de manera tal que no pierda la fuerza que intenta transmitir este tipo de cine.

En la década de los 60`y 70`se produjo un cuestionamiento sobre cómo la subversión de la forma sería parte de la politización del arte, esta idea, según una de las entrevistadas en el FELCO, viene desde Bertolt Brecht (dramaturgo y poeta alemán) de la década del 30`.

Rueda (2008) dice que las redes de artistas contraculturales, los movimientos netart y digital-art, están invocando apuestas políticas de integración cultural desde la integración de arte, ficción y tecnología, se trata de propuestas *estéticas* y políticas donde emergen nuevas metáforas, aproximaciones teóricas y prácticas sociales y culturales en el campo de los estudios ciberculturales.

El lugar de la *ética* para los grupos que producen cine social y político es un concepto asociado a *contar la verdad de lo que sucede* en los conflictos obreros desde el punto de vista del oprimido y de la clase trabajadora.

Los grupos de cine militante: sus particularidades

El cine político en *Uruguay* tiene ciertas particularidades con relación al de Argentina o de otros países que estuvieron presentes en el FELCO.

Si bien en la actualidad son pocos los colectivos que trabajan en el cine documental, entre ellos *Cine Veraz*, del

Partido de Maldonado, intenta coordinar con los grupos que están trabajando en Montevideo para realizar una actividad en conjunto. El objetivo principal de sus producciones es incentivar el debate, la discusión de ideas, para que el documental encienda la mecha para que las personas comunes puedan expresarse, pero priorizando que las producciones se constituyan en una herramienta al servicio de las organizaciones sociales y sindicales, en la voz de los trabajadores, de los sectores sociales en conflicto. Nace en 2007, con el intento de documentar los conflictos que surgen dentro del departamento de Maldonado y que los medios comerciales de difusión no los cubren o bien realizan una edición que responde a los intereses corporativos.

El espíritu de estos colectivos de cine de la vecina orilla, no concluye con la difusión de las producciones documentales, sino que intenta trascender generando la discusión de ideas, el cine foro o cine debate. Esto significa que hay acciones off-line tal como lo denomina Rueda (2008) con relaciones cara a cara e intervenciones en la calle, en las plazas, en general en el entorno urbano (Lago, 2008)

Vislumbran su actividad como retomando la resistencia de la década del sesenta. Discutiendo cómo producen, para qué producen, a quiénes llegan, y cómo ingresar en espacios no tradicionales para el cine documental.

La modalidad de difusión, en este caso, de Cine Veraz, es la exhibición comunitaria, no es posible ver sus producciones en alguna de las redes sociales. Aún no han incursionado en la apropiación de Internet como vehículo para llegar o trascender el ámbito de la comuna. *La verdad del arte se descentra y se propicia la intervención/interacción del espectador con la obra también como autor* (Rueda, 2008).

Muy diferente es el caso de otro colectivo uruguayo –*Grupo Con Bronca*- vinculado a otro, denominado *Árbol*, que tiene un origen más académico dado que los integrantes, especialmente los del segundo grupo, provienen de la universidad estatal. El Grupo Con Bronca, surge en 2008, ante la necesidad de pensar el audiovisual como una herramienta de liberación y de contrainformación, contraponiéndose a los imperativos de los grandes medios de información. Reconocen su proyecto como social y político no partidario, así como también desde la educación popular.

El público al cuál llegaban era en general el estudiantado de la Universidad Pública, pero ante una política de apertura producida en los últimos tiempos en el canal estatal de la televisión de Montevideo, se está difundiendo por este medio el documental producido por este colectivo. También lo han subido a su propia página en formato libre, pero con la dificultad de no poder verse en línea pero sí se puede bajar. Intentaron subirlo a sitios comerciales de películas pero no lo hicieron porque los acuerdos de las licencias eran desfavorables. Sus producciones son creative commons, teniendo como única restricción la reutilización. Todo lo que usan es software libre y licencia copyleft.

Como dice Rueda (2008) por una parte encontramos los movimientos de cultura libre como el creative commons, cuyo propósito es posibilitar un modelo legal ayudado por herramientas informáticas para facilitar la distribución y el uso de contenidos para el dominio público, y paradojalmente, ubicado desde otro lugar, están las leyes sobre los derechos de la propiedad intelectual de los bienes comunes.

Una postura similar presenta el colectivo *Regarde de Vue*, de las primeras agrupaciones de video militante en *Francia*, con una accionar de doce años. Este colectivo sube todas las producciones fílmicas en la página web del grupo, las cuales pueden bajarse libremente por licencia copyleft. En algún momento incursionaron en TV comunitaria, pero en la actualidad, al igual de lo que sucede en España, todas las producciones fílmicas se suben a la red Internet.

Actualmente están creando otra página web, homologando a YouTube, con contenido exclusivo de cine político e independiente; proyectando, crear una red de colectivos de audiovisual a través de su página web y abrir un canal en la TV digital, para llegar a los hogares con sus producciones documentales.

Pertenecen a una red de grupos alternativos en París, con los cuales abrieron un espacio físico, un local, que diariamente y a la misma hora, transmiten por Internet, una especie de "diario de la televisión alternativa". Cuentan además con biblioteca interna y archivo. Trascienden el espacio virtual a través de invitaciones a festivales alternativos, como el caso del FELCO. Al igual que otros de los colectivos mencionados, toda su producción es creative commons.

La producción en Brasil tiene también sus particularidades. Una de las participantes y miembro del FELCO, opina que en su país la época más importante fue la del Cinema Novo, movimiento del cine brasilero que prevaleció entre las décadas del 50`y 60`del siglo XX. Glauber Rocha, fue una de las personalidades destacadas de este grupo, entre otros, buscando un lenguaje cinematográfico capaz de reflejar los problemas sociales del país, generando un proyecto colectivo. No obstante en Brasil, de acuerdo a la mirada de la entrevistada, no existe como en Argentina colectivos militantes de cultura y cine, sino que prevalece una tradición más autoral.

Los movimientos de cine político en dicho país son minoritarios, no se encuentran muy politizados, siendo más fuerte el movimiento teatral que el movimiento de cine, lo cuales actúan junto al MST (Movimiento dos Trabalhadores Sem Terra).

Hasta 2009, los representantes de Brasil, no contaban con un sitio en Internet, teniendo como proyecto generar una página para 2010 con la finalidad de subir las películas para no

quedar con las producciones "guardadas en el armario", para hacerse conocer y apoyando la licencia copyleft.

En Argentina, el colectivo *Silbando Bembas*, ven la utilización de la expresión documental como un instrumento para los sectores oprimidos en general y la clase obrera en particular, al igual que los grupos uruguayos y los colectivos de documentalistas en general asistentes al FELCO. El objetivo es cubrir los conflictos puntuales que surgen en la clase trabajadora, tal como lo hicieron con el conflicto de los trabajadores de los subterráneos de Buenos Aires, documental que presentaron en el festival. El film les sirve como herramienta para la transformación social y política, y contribuye a reforzar la conciencia de clase. Su producción está al servicio de las necesidades de los trabajadores tal como ocurrió también cuando viajaron a Neuquén para hacer un trabajo sobre Zanón, mostrando cómo funcionaba la fábrica y contribuyendo a la expropiación.

Por lo tanto se autodefinen como un colectivo de cine militante con una perspectiva de clase, tomando partido por la clase trabajadora cuando esta se enfrenta a la patronal.

Casi toda la producción de este grupo se encuentra en YouTube, si bien lo reconocen como un medio de difusión con limitaciones, es otra de las formas de poder difundir la producción. Estos sitios de alojamiento y distribución de imágenes son también espacios de interacción social y de comunicación directa entre la gente, creando un nuevo medio de comunicación de multitudes. YouTube se presenta como un espacio de apropiación de significados culturales relacionados con prácticas sociales tales como… la resistencia política (Ardévol & San Cornelio, 2007).

espacio de apropiación de significados culturales relacionados con prácticas sociales tales como… la resistencia política (Ardévol & San Cornelio, 2007).

Internet les permite una comunicación fluida con otras organizaciones en forma inmediata. Pero le observan la limitación de que para hacer uso de este medio se requiere de una computadora con acceso a internet y del conocimiento de tecnología. Otra de las limitaciones quizás fundamentales para la filosofía del colectivo es la imposibilidad de generar la discusión luego de ver el documental. El medio más favorable es aquél que les permite después de proyectar la película generar el debate político, limitación que posee You Tube o cualquier otro sitio que sólo se limita a comentarios o a veces a *chicanas.*

A pesar de las limitaciones, cada material que graban y concluyen lo suben a internet por ser el canal de acceso más rápido y fácil para la difusión del material. Pero fundamentalmente internet constituye el principal vehículo para difundir las actividades del grupo, las cuales son tomadas por otros grupos afines quienes se encargan también de difundirlos en sus páginas o blogs. Ese es el uso positivo de internet, es decir el uso militante, las declaraciones, posiciones e incluso eventos son inmediatamente difundidas.

Las limitaciones que observa este colectivo al igual que los homónimos uruguayos es que la posibilidad de discusión política, de debate de ideas, no es posible llevarlas a cabo a través de internet. La forma de discutir, de hacer experiencias comunes es desde adentro del conflicto, el día de las marchas, de las movilizaciones y no sentados frente a una computadora.

Internet resulta un vehículo de comunicación y difusión pero con la limitación para el intercambio y debate político.

Las tecnologías por sí solas no producen transformaciones políticas sino que son las estructuras, las redes y las prácticas sociales en las que estas se insertan las que otorgan un significado y configuran tendencias de uso e innovación social de dominación o de cooperación (Rueda, 2008).

La posición frente a la propiedad intelectual tradicional, es crítica, al igual que los demás colectivos participantes del FELCO, la propiedad la visualizan como pública y los derechos de autor de todos, en ese sentido las obras son colectivas.

"El modo en que los hombres se relacionan con el medio ambiente para satisfacer sus necesidades vitales ineludiblemente tiene relación con el modo en que producen su vida cultural y artística. En tal sentido puede afirmase que las transformaciones tecnológicas conllevan, a lo largo de toda la historia, cambios en la forma en que los artistas llevan adelante su práctica especifica."

Otro de los colectivos entrevistados de origen argentino y gestores del FELCO, es el Ojo Obrero, quienes se definen como documentalistas militantes y consideran que el video activismo los engloba en el mundo documental en el cual incluyen también la ficción. Para este grupo las situaciones políticas en las que surge el cine militante de los 70` y 2001 son similares, asociadas a una crisis importante del capitalismo y con un reguero de rebeliones populares. En la década del 70` tuvo su impronta en el mayo francés del 68` y 2001 en el Argentinazo, las rebeliones en Bolivia, en Ecuador, los levantamientos en Venezuela. El cine militante, para este colectivo, está marcado fundamentalmente por la lucha popular, es una expresión genuina de la realidad política y de la lucha de clases, y no algo que surge artificialmente. Este se constituye por tanto uno de los motivos del lanzamiento del Festival Latinoamericano de la Clase Obrera (FELCO), espacio para exhibir y discutir películas de origen esencialmente latinoamericano, debatir el problema de los artistas y de la situación política en general.

Observan el futuro del cine militante ligado a la lucha de la clase trabajadora, de ahí la importancia para este colectivo de agruparse a organizaciones de trabajadores, lo cual implica también un mayor involucramiento por parte de los realizadores.

Sus producciones fílmicas nos las realizan exclusivamente para el público militante, sino que intenta trascender este espacio. Consideran imprescindible que el cine militante se interrelacione con los trabajadores organizados ya sea en forma sindical o política, vislumbrando el futuro del cine militante ligado a la lucha de la clase trabajadora.

Para este grupo los que realizan una producción documental deben estar involucrados e identificados con la lucha que intentan difundir a través del producto filmado. Esto es lo que, para ellos, los diferencia con otras producciones, como las que suelen presentarse en la televisión comercial argentina, en la que muestran un problema de carácter social, como por ejemplo el flagelo del paco (pasta básica de cocaína), en la cual se presenta *una muestra espectacular pero carente de compromiso.* Intentan con sus producciones arribar, en lo posible, a una conclusión política de la experiencia que se narra, así como también movilizar conciencias, movilizar a la lucha.

Con relación al uso de la web, todas las películas realizadas por el Ojo Obrero, que superan la veintena, se pueden ver por internet e incluso pueden ser descargadas registrándose como usuario. Fue una decisión del colectivo que las producciones se pudieran ver, libremente, y no entraran en el circuito comercial. No poseen información certera acerca de las cantidades de descargas de las documentales, pues según el sistema que se utilice para relevar la medición, presenta variaciones. En cuanto al origen de los usuarios la mayoría es nacional, y el resto de Brasil, Venezuela, Colombia, España.

Con relación a YouTube, no han subido sus documentales por la limitación que presenta este sistema en cuanto al tiempo de duración del film que no puede superar los diez minutos. Las producciones de este colectivo son subidas a Vimeo, que si bien no es conocida como YouTube, MySpace, Multiply o cualquier otra comunidad on line famosa, es similar a las mencionadas, y presenta la diferencia de ser de alta definición.

Utilizan las nuevas herramientas de la tecnología digital para la realización de las producciones, lo cual abarata los costos con relación al celuloide. Lograron un subsidio del INCA para la realización de un documental en video digital, subsidio que obra como adelanto para los derechos de televisación en el canal estatal. El logro de este financiamiento oficial fue producto de una lucha que los llevó a demostrarle al ente del estado (INCA) que los documentales se filman en video digital, precisamente por los menores costos. Conseguido esto, la próxima lucha, la cual lo harán conjuntamente con DOCA, será conseguir una sala de cine para la difusión de este tipo de producciones.

Reflexiones finales

El modo en que los hombres se relacionan con el medio ambiente para satisfacer sus necesidades vitales ineludiblemente tiene relación con el modo en que producen su vida cultural y artística. En tal sentido puede afirmase que las transformaciones tecnológicas conllevan, a lo largo de toda la historia, cambios en la forma en que los artistas llevan adelante su práctica especifica. Ejemplo de esto es el análisis que realiza Benjamín (1994) en torno a la influencia de la reproductibilidad técnica de la obra artística en la relación masa y obra de arte.

Siguiendo esta línea de análisis podemos identificar la digitalización de la producción audiovisual como un punto de quiebre en la distribución y elaboración documental y artística. Equipos más livianos y pequeños, la posibilidad de acceder a una isla de edición mediante programas de computadora y el abaratamiento de los costos (tanto del equipo como de la producción en general) favorecieron en los últimos años, la producción independiente. Por otra parte, pero como parte del mismo proceso, la masificación de internet se presenta como una variable fundamental a la hora de analizar los cambios que se producen en la distribución del material producido. La popularización de las tecnologías digitales de la imagen junto *con el desarrollo de programas informáticos y sitios web para compartir imágenes y videos en Internet está transformando el escenario de los medios de comunicación e introduciendo nuevas prácticas de producción, distribución y* consumo *de productos culturales* (Ardévol & San Cornelio, 2007). Las características que posee internet, junto con los cambios tecnológicos que se producen en los equipos para la producción audiovisual, favorecen el accionar de los realizadores del documental social y político y con ello la concreción de sus objetivos.

Esta popularización de las tecnologías digitales y desarrollo de la informática y de la web site benefició el accionar de los colectivos de cine político.

Como dice Jerez (2006) parece oportuno tener una mínima perspectiva panorámica que permita mapear los espacios y dinámicas en los que se dirime lo dominante y lo alternativo en comunicación.

Desde lo alternativo, representado por los colectivos de cine militante, se reclama e incluso se efectúan denuncias de los sectores sociales oprimidos, que en algunos de los casos, como vimos en los colectivos tratados en este artículo, puede tratarse de la clase trabajadora. Se trata de colectivos comprometidos política y socialmente, con prácticas culturales no mercantilizadas.

El documentalista ruso Dziga Vertov, director de cine vanguardista soviético, autor de obras experimentales como *El hombre con la cámara*, de 1929, rechazará todos los elementos del cine convencional de su época, siendo su objetivo captar la *verdad* cinematográfica, abogando por un principio activo de construcción social. *Nos rebelamos* –decía- *contra la conclusión del director encantador, con el público sumiso al encantamiento… La conciencia, puede formar, por sí misma, un ser humano que tenga opiniones firmes, convicciones sólidas. Necesitamos seres humanos conscientes, no una masa inconsciente dispuesta a ceder a la primera sugestión que se le presente*. La producción documental de este director se contrapone al lenguaje hegemónico de la época, dejando su rol informativo, encontrando por primera vez un claro perfil político (Direse, 2010).

Pasaron las décadas, e incluso el cambio de siglo, y esa concepción vanguardista de Vertov se perpetúa en los colectivos de cine militante.

El cine documental, para estos grupos, posee su propia lógica, no pasa por el entretenimiento sino por la reflexión y el análisis, por el debate de ideas, como herramienta de transformación de la realidad, como herramienta política, como instrumento para el oprimido, de documentación contrahegemónica, en donde la estética no es la prioridad sino que se encuentra subordinada al hecho político o social que es necesario mostrar ante la urgencia del acontecimiento.

La concepción de la ética para el cine militante, pasa por contar la verdad de lo que sucede en los conflictos de la clase obrera o de los sectores oprimidos.

La transformación social no pasa por el video documental pero contribuye a reforzar la conciencia, tal como pregonaba Vertov.

Para los colectivos relevados, cualquier espacio de difusión por fuera del circuito comercial es propicio para la reproducción de sus documentales, dado que estos últimos aparecen vedados por intereses económicos. Si bien la mayoría de los colectivos utilizan Internet para su difusión, apropiándose de la accesibilidad actual de poder subir las producciones e incluso descargarse gratuitamente, continúan resaltando la importancia de la proyección del documental en un espacio físico, en el que exista una relación cara a cara con el espectador facilitando el debate político, limitación presentada por el espacio virtual, más allá de todas sus potencialidades ●

Bibliografía

Ardévol, E. y San Cornelio G. (2007). Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet en Revista Chilena de Antropología Visual, N° 10, diciembre, Santiago de Chile.

Benjamín W. (1994) La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En Discursos interrumpidos. Planeta-Agostini. Barcelona

Bruck, V. (2009). Documental social y nuevas tecnologías. Revista documental para re-pensar el cine hoy, 2: 10-14

Bustos, G. (2006). Audiovisuales de combate. Acerca del videoactivismo contemporáneo. La Crujía. Buenos Aires.

De la Puente, M. (2007). Estética y política en el cine militante argentino actual. Recuperado de http://lafuga.cl/cine-militante-i/13

Direse Ariel (2008). Cine Documental: historia estética y política. La tela de araña. Nº 6, noviembre. Universidad Tecnológica Nacional. Buenos Aires.

Giunta, Andrea (2001). Vanguardia, internacionalismo y política. Arte argentino en los años sesenta. Paidós. Buenos Aires.

Ibars Fernández R; López Soriano I. (2006) La historia y el cine. Clio, Nº 32, 2006. D.L: M-39276-1998. http://clio.rediris.es

Jerez, Ariel (2006). Las esferas públicas y la comunicación alternativa. Apuntes para un debate urgente. Revista Iberoamericana, VI, 24, 147,160.

Lago Martínez, Silvia (2008). Internet y cultura digital: la intervención política y militante. Revista Nómadas, N° 28, abril, IESCO, Bogotá.

Lago Martinez, S. (2010) Política y cultura en la lucha por los derechos humanos, sociales y políticos en Argentina. Publicado en Actas del VI Congreso de CEISAL, Toulouse, 30 de junio al 3 de junio.

Lago Martínez, Silvia (2012). "Comunicación, arte y cultura en la era digital". En Ciberespacio y Resistencias. Exploración en la cultura digital. Buenos Aires, Hekht Libros.

Lévy, Pierre (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. México: Anthropos.

Montes del Castillo Murcia, Angel (2001). Films etnográficos. La construcción audiovisual de las <otras culturas>. Comunicar 16, (79.87)

Rueda Ortíz, Rocío (2008): Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. Revista Nómadas, N° 28, abril, IESCO, Bogotá

Zukerfeld, M. (2007) La Teoría de los Bienes Informacionales, en Perrone, Ignacio, y Zukerfeld, Mariano, Disonancias del Capital. Música, Tecnologías Digitales y Capitalismo. Buenos Aires. Ediciones Cooperativas.

Violencia Simbólica en los medios digitales

Florencia Daniela Diez*

En numerosas ocasiones los medios digitales de comunicación reproducen las Representaciones Sociales que predominan en una determinada sociedad, perpetuando con ello sus relaciones de poder. En el presente trabajo, haré un análisis de algunas imágenes portadoras de violencia simbólica hacia las mujeres que se difunden a diario en la sección Teleshow de Infobae.

PALABRAS CLAVE: representaciones sociales - violencia simbólica - mujeres- Internet - espectáculos.

Introducción

A mediados del 2013 llevé a cabo una recopilación de anuncios pertenecientes a la sección "Teleshow" de Infobae, la cual es presentada en las fotos que se encuentran al final del trabajo, sin ningún tipo de edición de mi parte. Día a día, durante una semana, ingresé a dicha página web y capturé la pantalla de inicio de dicha sección. En ella se puede apreciar claramente la concepción sobre la mujer que este medio reproduce de forma semanal. Si bien se puede objetar que, al ser una sección relacionada con el mundo del espectáculo es esperable que no se observen otro tipo de notas en las cuales se pongan de manifiesto las mujeres en el deporte, o las mujeres en el mundo científico, por ejemplo; no logro comprender qué lógica coherente lleva a los creadores de esta sección a asociar "Espectáculos" con el bombardeo constante de imágenes de mujeres semi-desnudas, cosificadas. ¿Será que toman de forma demasiado literal la palabra "espectá-culos"?

Respondiendo a estos cuestionamientos, voy a partir mi humilde análisis con la idea tentativa (La cual se podría debatir) de que muchos medios de comunicación, no sólo digitales, entre los cuales incluyo Infobae, lejos de ser una fuente de información para el lector, como se jactan, tienen como prioridad el consumo masivo de sus producciones; y en la actualidad, gran parte del público, indistintamente del sexo que se trate, consumen masivamente estos productos ofrecidos. Lo que obviamente condujo mi atención hacia otro aspecto no menos importante: el motivo por el cual estos consumidores se ven atraídos por imágenes cosificadoras de la mujer.

El rol de las representaciones sociales

Para comenzar mi desarrollo es de fundamental importancia definir en un primer momento el concepto de "Representaciones Sociales" (De ahora en adelante, RS). Contextualizando este concepto, Serge Moscovici presentó en la década de 1960 su Teoría de las RS, con la intención de comprender el pensamiento social, pretendiendo hallar la constitución social de las conductas, tratando de explicar el comportamiento por creencias de origen social compartidas por grupos, y estableciendo relaciones de interacción entre la estructura social y cultural, y los aspectos mentales de los individuos. Si bien es indiscutible que Durkheim sentó las bases para una concepción de la mente humana como un producto de la historia y la cultura, y Moscovici reconoció estas ideas como uno de los precedentes más significativos de su propuesta, éste último distingue bien su teoría de las RS, de las Representaciones Colectivas de Durkheim, dado que éstas últimas son interpretaciones amplias del mundo social, tales como los sistemas religiosos o la forma individualista de concebir el mundo moderno; mientras que las RS son específicas, tanto del grupo que las produce, como del objeto al cual se refieren. Ahora bien, el propio Moscovici afirmó

* Estudiante avanzada de la carrera de Sociologia - Universidad de Buenos Aires (UBA).

que "*... si bien es fácil captar la realidad de las representaciones sociales, no es nada fácil captar el concepto...*" (Perera, M., 1999, p. 7). Sin embargo, se puede establecer una buena aproximación a su definición, para luego relacionarlo con los anuncios elegidos. En esta perspectiva, una RS *es un conjunto de conceptos y explicaciones que se originan en la vida cotidiana, como producto de las comunicaciones interindividuales, a través de discursos y comunicaciones, con el objetivo de proporcionarles a los individuos algunos medios para orientarse en su contexto social y dominarlo*. De esta forma, como Denise Jodelet afirma, los comportamientos de los sujetos y grupos se encuentran influenciados por las representaciones que estos tienen de situaciones y objetos determinados. Estas proposiciones están organizadas de formas diferentes según las clases, las culturas o los grupos, constituyendo tantos universos de opiniones como clases, culturas o grupos existen. Las representaciones están integradas por formaciones subjetivas tales como: opiniones, actitudes, creencias, imágenes, valores, informaciones y conocimientos, que para llegar a conformarse como tales es imprescindible que ocurran dos procesos: la objetivación, que consiste en traducir algo que está en la mente, en algo que existe en el mundo físico; y el anclaje, que asimila y acomoda las nuevas informaciones para poder afrontar las innovaciones o la toma de contacto con los objetos que no son familiares. Sólo mediante estos procedimientos podremos explicar y orientar nuestros comportamientos. Por su parte, los autores Parales-Quenza y Vizcaíno-Gutiérrez, quienes también asumen una postura histórica, plantean que las actitudes individuales son elementos primarios en la formación de la representaciones sociales, las cuales surgen ante la dificultad de los miembros de grupos para enfrentarse a contenidos socialmente problemáticos; pero que a su vez, estas actitudes se fundamentan en conocimiento previo compartido, derivada de valores y normas sociales. De esta forma, "La estructuración de las representaciones en torno a actitudes depende, tanto de las características del objeto, como del sistema social en el que se inscriben las relaciones sujeto-objeto."(Parales-Quenza, C., & Vizcaíno-Gutiérrez, M., 2007, p. 357)

Una vez aclarado el panorama terminológico, infiero que las RS que se observan en los anuncios seleccionados son de clara violencia simbólica hacia las mujeres, ya que se las asocia únicamente a su atractivo físico, sin importar sus demás cualidades. Sin embargo, al hacer mención de la violencia simbólica, no puedo dejar de mencionar a Pierre Bourdieu, quien refiere que "La violencia simbólica se instituye a través de la adhesión que el dominado se siente obligado a conceder al dominador (por consiguiente, a la dominación) cuando no dispone, para imaginarla o para imaginarse a si mismo [...] de otro instrumento de conocimiento que aquel que comparte con el dominador y que, al no ser más que la forma asimilada de la relación de dominación, hace que esa relación parezca natural" (Bourdieu, 2010, p. 51). De esta forma, se concibe como algo natural que estas mujeres se equiparen a un objeto para ser únicamente admirado por su estética exterior, adonde sus cualidades intelectuales como personales quedan totalmente invisibilizadas. Además, proponen

un objetivo físico prácticamente imposible de conseguir por medio de mecanismos naturales, sin intervención de cirugías y/o estrategias estéticas inhumanas. Las mujeres son transformadas, de este modo, en una mera mercancía sistematizada, a disposición del consumidor.

Ahora bien, siguiendo con la temática, el texto de J.A. Castorina y A. Barreiro: "Las representaciones sociales y su horizonte ideológico. Una relación problemática", que se ubican en lo que ellos denominan perspectiva crítica dentro de un cúmulo de diferentes teorías sobre la ideología y su relación con las RS, estos autores entienden a la sociedad de la cual se van a recortar dichas RS, de 3 modos: "Como falsa conciencia, inspirándonos en la versión más clásica del pensamiento de Marx en la Ideología Alemana; como las prácticas corporales e institucionales que las materializan (por ejemplo, Althusser); o como creencias implícitas que participan en la reproducción de la sociedad, como es el caso de la tesis del fetichismo de la mercancía en Marx y la doxa de Bourdieu." (Castorina, J.A y Barreiro, A., 2006, p. 8/9). Consecuentemente con esto, y luego de plantear diferentes percepciones en torno a los conceptos de Ideología y RS, estos autores postulan finalmente que si bien ambas se imponen a los individuos por fuera de su conciencia, un posible rasgo que caracteriza a dichos conceptos, pero no los diferencia completamente, sería el modo de transmisión asociado a sus características implícitas o explícitas. Mientras que las RS presentan mayor carácter implícito, dado que por medio de la objetivación se imponen como "Lo Real" en la vida cotidiana de las personas, escapando a su reflexión; las ideologías son más explícitas en cuanto a su compromiso con el sistema de ideas que involucran. A todo lo antedicho, cabe destacar que ni las RS, ni las Ideologías son falsas conciencias de la realidad, sino que son producciones colectivas con alcances diferentes: mientras las Ideologías constituyen visiones más amplias y globales, las RS refieren siempre a objetos específicos. Dicen los autores: "Puede comprenderse que las Ideologías constituyen el trasfondo de las RS, en el sentido de ser una interpretación del mundo sobre la que se recortan significados referidos a objetos específicos." (Castorina, J.A y Barreiro, A., 2006, p. 22)

De esto deriva la concepción de que las RS no son meros efectos de las Ideologías, sino que se construyen respecto a un horizonte ideológico, tal cual afirma Denise Jodelet en "Las representaciones sociales. En S. Moscovici". Las RS son un marco para interpretar e incluso para comprender las situaciones y objetos. O, mejor dicho, "De este modo, las RS se imponen con fuerza a los individuos, suministrándoles un modo de ver las cosas que no pueden evadirse." (Marková, I., 1996). Éstas condicionan su comportamiento y comprensión de los fenómenos, aunque los individuos desconozcan su origen y función dentro de la sociedad.

Esto sucede, según mi criterio, en la concepción hacia la mujer que se tiene en nuestra sociedad, como producto de un recorrido histórico en el cual los hombres ejercieron su dominación sobre las mujeres, instaurando una forma de ver el mundo y actuar en él, considerada como la "correcta" y derivada de situaciones de conveniencia jerárquica, que han sido implantas en casi todos los miembros de la sociedad, pero que, afortunadamente, con la instauración de la problemática sobre violencia de género, se ha hecho notar y se ha puesto en tela de juicio. Un concepto que me interesa agregar en esta instancia es el de Thematas que plantea Moscovici, para interpretar el origen de las RS. Estas son pares de antinomias históricamente reconocidas en el pensamiento científico. Son ideas-fuerza que se establecen durante un largo período de tiempo y son potencialmente convertibles luego en RS. De esta forma, Marková refiere que se podría relacionar estos themata con los conflictos sociales, dado que la búsqueda del reconocimiento de algunos individuos no reconocidos socialmente, desencadenan la tematización de ciertas antinomias no tematizadas previamente. Las personas, mediante estas Thematas, aplican al mundo ciertas formas de pensamiento que reencarnan las relaciones de poder imperantes: abajo/arriba, adentro/afuera, fuerte/débil, etc. De este modo, dice Bourdieu, la dominación inscripta en los gestos corporales de la mujer, en su modo de vivir, en su concepción de sí misma y de su rol, se legitima al ser considerada como algo natural.

Por otro lado, como se puede apreciar en cuanto a la relación entre Ciencia y Sentido Común, si bien hay diferentes perspectivas, continuando con la Teoría de la RS de Moscivici, que reivindica el Sentido Común, es interesante mencionar que para este autor dicho sentido común se construye a partir del conocimiento científico, que por medio de los procesos de objetivación y anclaje, hacen pasar al primero como ciencia a través de 3 etapas: la científica, que elabora las RS a partir de un saber científico; la representativa, que difunden dichas imágenes; y la ideológica, que por medio de instituciones, son apropiadas y legitimadas en nombre de la ciencia. De esta forma, las imágenes cosificadoras publicitadas en Infobae, son entonces parte de la etapa representativa que difunde ciertas RS, pero el objeto al cual se refieren no es "La Realidad", sino su reconstrucción simbólica subjetiva, pero objetivada. En continuidad con este tópico sobre objetivación, los imaginarios sociales que define Baczko en "Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas." (1991), son constituciones que provienen de las representaciones sociales colectivas y se introyectan en la psiquis del individuo, organizando socialmente su deseo y determinando sus acciones. De este modo, el individuo y el resto de los individuos, se perciben a sí mismos y a los demás, a través de una relación imaginaria

con el mundo, que se manifiesta por medio de una forma particular y jerárquica de organización social. En este caso, en una forma de dominación del género femenino. De todas formas, para comprender bien el mecanismo histórico por el cual llegamos a esta forma de sociedad y sus individuos, sería necesario un recorrido histórico exhaustivo, que se extralimitaría al presente trabajo. Pero dilucidar y traer a flote que efectivamente existe una situación de distribución inequitativa del poder y apreciar cómo se manifiesta en los anuncios periodísticos seleccionados, es una manera práctica de entender cuán eficaces y tangibles son estos procedimientos y mecanismos enunciados anteriormente.

Reacción de los diferentes actores involucrados

Continuando con el análisis, pero enfatizando en el modo en que reaccionan al hecho los diferentes actores sociales, una de las cuestiones que más me llama la atención y sobre la cual he decidido hacer el recorte bibliográfico, es el proceso de socialización de dichas mujeres que se exponen a ser cosificadas, a su vez comparándolo con mi socialización, que probablemente repercutió en mis RS sobre estas mujeres.

Ana Quiroga, en su texto sobre matrices de aprendizaje, nos deja bien en claro que los sujetos somos esencialmente sociales y cognoscentes, es decir, que todo el tiempo estamos aprendiendo a aprender: a organizar y darle sentido a nuestras experiencias, sensaciones, pensamientos, etc. Las matrices son entonces "las modalidad con la que cada sujeto organiza y significa el universo de su experiencia, su universo de conocimiento". (Quiroga, A. P., 1991, p. 91). Ahora bien, la forma en la que se construyen estas matrices esta multideterminada por la interacción de varios agentes, que se encuentran penetrados por las formas dominantes. De forma relacionada, en su texto sobre Socialización (2012), Becerra y Simpkin refieren que hay dos concepciones generales sobre el proceso de socialización, uno referido al proceso de conformación de los grupos sociales; y otro, que es el que aquí me interesa, enfocado más en los individuos y en cómo estos interiorizan los valores y normas sociales. Históricamente, en un principio, fue la primera acepción la mayormente utilizada por los autores, pero con los textos Parsons en 1951, la socialización aparece como en su segunda definición y se vuelve así una "función" de la sociedad, aunque sin prever las dinámicas de cambio. Finalmente, con Luhmann, se logra articular ambas acepciones, sin estar orientada necesariamente a la conservación del orden social. Consecuentemente con esta última definición del término, el texto nos expone varios agentes encargados de esta socialización: la familia, la educación, los grupos de pares, los medios de comunicación, la televisión e Internet. En este trabajo, he decidido centrarme únicamente en la familia, los medios de comunicación e Internet:

La familia. Este tema es abordado no sólo por estos autores, sino también por Berger y Luckmann, quienes consideran a la familia como el agente por excelencia encargado de introducir al individuo en la sociedad, para convertirse en miembro de la misma. A esto lo denominan socialización primaria. De esta forma, los padres se encargan de transmitir a sus hijos los valores y normas culturales, teniendo mayor o mejor libertad de variar estos patrones reflejados, de acuerdo a una socialización más estrecha, es decir, más cerrada y exigente; o más amplia, es decir, más laxa. Ahora bien, y es aquí adonde puedo establecer una relación con mi análisis, el texto de estos autores plantea que en investigaciones recientes se ha discutido la relativa y cada vez menos influencia que los padres tienen en el mencionado proceso de socialización, ya que no podemos decir que hay un efecto causal directo e inmediato sobre sus hijos. Esta pérdida de influencia que se ha notado en la actualidad, se debe a diversos factores que los autores enumeran: que sus hijos interactúan con cada vez mayor cantidad de personas; que los hijos son socializados con diferente éxito y que "casualmente" las niñas son educadas de forma más estrecha; que la cantidad de hijos influye en el tiempo que un padre puede dedicarle a su socialización; que el contexto de amor y cuidado refleja una socialización más exitosa; y que no todos los padres tienen la misma influencia simplemente por el hecho de que son diferentes individuos. Lo que de aquí puedo destacar es que claramente el proceso de socialización ejercido por los padres de estas mujeres cosificadas en las publicidades no sería considerado exitoso, en términos de las RS y valores que esta sociedad ha impuesto como correctos, no de forma casual. Es por eso que me planteo, paradójicamente con lo que vengo analizando, que quizás soy yo la que en realidad está considerando como negativo el hecho de que una mujer sea vista simplemente como su físico, porque yo tengo socializado e incorporado de forma más estrecha el hecho de que eso es "degradante" e "inapropiado" en una mujer. Esto complejiza aún más la cuestión, lo cual confirma el hecho de que las RS son implícitas y el Sentido Común no puede dilucidarlas a simple vista. ¿Por qué se considera "mal visto" para nuestra cultura que una mujer se muestre desnuda, de una forma explícitamente sexual? ¿Por qué esa misma cultura que condena a esas mujeres, a la vez consume esos productos que critica? ¿Sobre qué se fundamenta este doble discurso y a qué intereses responde? Creo yo en este sentido, que la violencia simbólica en realidad parte de una coyuntura, según la cual la sexualidad es mostrada como algo negativo y místico, y desde esa perspectiva que nos es impuesta por medio de la socialización, se considera como violento que una mujer

sea vista como una imagen sexual. En otras palabras, lo que quiero decir es que en esta sociedad específica sí se considera que hay violencia simbólica desde el momento en el que se asocia a las mujeres únicamente a su función sexual; pero quizás, si lográramos modificar nuestra concepción del cuerpo y la sexualidad, probablemente ver una mujer desnuda (o un hombre) dejaría de ser considerado cosificante, dejaría de ser considerado violencia simbólica, hipotéticamente hablando.

“La dominación inscripta en los gestos corporales de la mujer, en su modo de vivir, en su concepción de sí misma y de su rol, se legitima. Se concibe como algo natural que estas mujeres se equiparen a un objeto para ser únicamente admirado por su estética exterior, adonde sus cualidades intelectuales como personales quedan totalmente invisibilizadas.”

Los medios de comunicación e Internet. Estos segundos agentes analizados inducen al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo, y son parte de lo que Berger y Luckmann denominan socialización secundaria, la cual muchas veces se contradice inclusive con la socialización primaria. En ese sentido, considero que en nuestra sociedad nos hallamos ante una socialización estrecha, dado que ciertos grupos de interés controlan parcialmente lo que se produce, con el objetivo de promover la conformidad con las RS imperantes. Ahora bien, a qué intereses de trasfondo representan los medios de comunicación al reproducir imágenes cosificadoras sobre las mujeres. Si bien en la introducción yo afirmé que mi análisis partía de la premisa de que el motivo por el cual lo hacen es el hecho de que sólo buscan el consumo masivo de sus producciones, sería muy inocente de mi parte no indagar en otros intereses de trasfondo. De aquí que me atrevo a postular que es probable que sean utilizadas como cortinas de humo, para ocultar algunas problemáticas sociales, manteniendo la atención de los individuos con notas banales alejadas de la situación global, que produce y reproduce las verdaderas relaciones de poder. Ahora bien, relacionándolo específicamente con la dominación de género y siendo muchas mujeres dueñas de ciertos medios de comunicación, me pregunto, ¿De qué forma la reproducción de imágenes cosificadoras beneficia a los productores de la misma? ¿Únicamente responde a intereses económicos? Dado que esta misma situación de violencia simbólica reproducida, afecta inclusive a las propias mujeres que las reproducen. Por lo que llego a la conclusión de que efectivamente las RS y las matrices internas de aprendizaje, no son percibidas por todos los individuos, sino que se necesita un esfuerzo mental para comprenderlas, ya que se encuentran naturalizadas. Y esto se ve claramente con la propia represión y concepción degradante que las mujeres producen y reproducen de sí mismas y de su rol, que en definitiva, las perjudica. De esta forma, la reflexión generadora de crisis en los discursos dominantes es fundamental, ya que rompen con la familiaridad encubridora y abren el camino al cambio, tal como afirma Ana Quiroga.

Algunas Conclusiones

La violencia de género, específicamente hacia las mujeres, es una de las tantas problemáticas sociales e internacionales a la que somos sometidas desde hace un largo período de tiempo el género femenino. Como hemos observado, somos continuamente bombardeados con imágenes que reproducen ciertos paradigmas, ideologías y RS, que paradójicamente critican la violencia física o verbal (En los últimos años), pero que a la vez transmiten otros tipos de violencia, como la simbólica. Esto puede deberse a diversos motivos, que sería interesante estudiar en profundidad, dado que para resolver cualquier tipo de problemática es de fundamental importancia detectar sus orígenes y mecanismos de reproducción, para formular soluciones eficaces. Por ese motivo, como conclusión primordial me interesa destacar el hecho de que como científicos sociales debemos estar alerta ante estas situaciones, manifestando una clara “Imaginación Sociológica”, pero también, como meros miembros de una sociedad, debemos presentar “Sentido Común” reflexivo, desnaturalizando las prácticas impuestas históricamente, para de ese modo poder revertir la situación en la que nos hallamos, no de modo casual. En este sentido, la cultura digital juega un papel importante, debido a que si bien, como en el caso de Infobae participa en la difusión de las Representaciones Sociales predominantes en la sociedad, bien podría romper con estas visiones imperantes y colaborar con la superación de las mismas. De esta forma vemos cómo la informática repercute en las relaciones de género, así como en otros tipos de relaciones sociales que no se han analizado aquí, ya que es portadora de todo un cúmulo de ideas que difunde, muchas veces de forma inconsciente, y muchas otras veces, de forma intencional

Bibliografía

Baczko, B. (1991). Imaginación social. Imaginarios sociales. En B. Baczko, Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas. Buenos Aires: Nueva Visión.

Becerra, G. y Simpkin, H. (2012). El proceso de socialización. En G. L. Costa y E. D. Etchezahar, Temas de Psicología Social (comp.). Buenos Aires: Ediciones de la UNLZ.

Berger, P. y Luckmann, T. (1967). La sociedad como realidad subjetiva. En P. Berger y T. Luckmann. La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrortu.

Bourdieu, P (2010) La dominación masculina y otros ensayos. Buenos Aires: Editorial La Página S.A.

Castorina, J. A. y Barreiro, A. V. (2006). *Las representaciones sociales y su horizonte ideológico. Una relación problemática*. Boletín de Psicología, 86, 7-25.

Jodelet, D. (1986). Las representaciones sociales. En S. Moscovici (Ed.), Psicología Social II (pp. 469-494). Barcelona: Paidos.

Marková, I. (1996) "En busca de las dimensiones epistemológicas de las representaciones sociales". En Páez, D.; Blanco, A. (ed.) La teoría sociocultural y la Psicología Social actual. Madrid: Editorial Aprendizaje

Moscovici, 1976, referido por Perera, M., en "A propósito de las representaciones sociales: apuntes teóricos, trayectoria y actualidad". (1999), p. 7.

Páez, D., Fernández, I., Ubillos, S., & Zubieta, E. (2004). Psicología Social, Cultura y Educación. Madrid: Madrid: Pearson/Prentice-Hall. Capítulo IX: Cognición social: sesgos, heurísticos y atribución de causalidad.

Parales-Quenza, C., & Vizcaíno-Gutiérrez, M. (2007). *Las relaciones entre actitudes y representaciones sociales: elementos para una integración conceptual*. Revista latinoamericana de psicología, 39(2), 351-361.

Quiroga, A. P. (1991). Matrices de aprendizaje. Constitución del sujeto en el proceso de conocimiento. Buenos Aires: Ediciones Cinco.

Juegos… ¿sociales? Un análisis de los juegos online de Facebook y otras redes

Martín Ariel Gendler*

El presente trabajo busca explorar y profundizar en tres Juegos Sociales, a los que se accede a través de Redes Sociales como Facebook, Twitter, etc. (O'Neil, 2008) buscando analizar sus características, jugabilidad y acceso así como también los vínculos, lazos y relaciones que generen los usuarios al interior de los juegos, intentando poner en cuestión, mediante la experiencia empírica, las diferentes definiciones que se han ido trabajando. Teniendo en cuenta los cambios efectuados en las últimas décadas (pasaje del capitalismo industrial a un capitalismo informacional/cognitivo) se analizan cambios en las relaciones y vínculos sociales "típicos" del capitalismo industrial donde las tecnologías digitales brindan el marco para la constitución de nuevos tipos de sociabilidad.

PALABRAS CLAVE: juegos sociales - comunidades virtuales- lazos.

Introducción

En la década de 1970 se comienzan a vislumbrar diversos cambios político-económico-sociales en las distintas sociedades de nuestro tiempo.

El modelo de producción industrial solventado en su articulación con el Estado de Bienestar comienza a desquebrajarse en torno a nuevos modos y formas en la producción.

El desarrollo global de la tecnología y su penetración en las todas las esferas de la vida social trae aparejado el surgimiento de un nuevo modo de producir capitalistamente, lo que diversas corrientes del pensamiento han llamado "capitalismo informacional" (Castells, 2001a) y otras "capitalismo cognitivo" (Boutang, 1999; Rullani,2004; Blondeau, 1999) que comprende un cambio en el modo de desarrollo (Castells, 1995) dentro del capitalismo y donde comienza a gestarse un proceso de reconfiguración de los lazos sociales y de solidaridad que imperan en los diversos colectivos humanos, generando un proceso de cambio en las relaciones sociales "típicas" del capitalismo industrial.

El surgimiento de foros de debates, juegos interactivos y las más recientes "redes sociales" favorecen la interacción de múltiples sujetos a través de la Web mediante una Comunicación Mediada por Computadoras[1] (Castells, 1997) y se convierten en canales potenciales para la creación de vínculos profundos.

El presente trabajo busca explorar y profundizar en tres Juegos Sociales (O'Neil, 2008) buscando analizar sus características, jugabilidad y acceso.

También, como objetivo específico, se busca indagar y analizar sobre los vínculos, lazos y relaciones que generen los usuarios al interior de estos juegos[2], como así como poner en cuestión, mediante la experiencia empírica, las diferentes definiciones que se han ido trabajando en teorías anteriores.

Nuestra metodología consiste en lo que tradicionalmente se puede conocer como "trabajo de campo", pero en espacios virtuales mediante una observación participante prolongada (alrededor de 6 meses) tanto en los juegos como en las

1 De ahora en más la llamaremos "CMC" al igual que su autor.

2 Si bien la unidad de análisis son los jugadores efectivamente, dado que ellos son los que "dan vida" a estos juegos al jugarlos y al desarrollar diversos lazos y vínculos fruto de su jugabilidad como también de su participación en redes por fuera de los juegos, cabe destacar que el centro de este análisis no son los jugadores sino los juegos sociales en sí, sus características, sus potencialidades y límites y como los jugadores se posicionan y accionan frente a ellos.

* Estudiante avanzado de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA. Forma parte del proyecto UBACyT de Investigaciones sobre la Sociedad de la Información "Política y creatividad social: nuevos escenarios en la cultura digital" dirigido por Silvia Lago Martínez, con sede en el Instituto de Investigaciones Gino Germani. Colabora desde el año 2013 en el Seminario "Internet, Cultura Digital y nuevas prácticas para la resistencia social". Investiga distintos tipos de relaciones, vínculos, lazos y formas de organización en Internet, focalizando especialmente en el ámbito de los Juegos Online, movimientos sociales, y la conformación de nuevos espacios de intervención política. Actualmente ha ganado una beca CIN para el proyecto "Comunidades Virtuales, lazos de solidaridad, nuevas subjetividades y apropiaciones mercantiles en el marco de la interrelación a través de los juegos online" bajo la dirección de Silvia Lago Martinez.

comunidades virtuales conformadas por jugadores de estos juegos. Esta *observación participante online* consiste en un método donde el investigador utiliza los mismos recursos que los sujetos a los que estudia, participa en el mismo entorno socio-técnico y está inmerso en las mismas prácticas que investiga (Ardévol y San Cornelio, 2007). Asimismo supuso no sólo observar sino acceder y participar en los contextos online definidos por la tecnología y sus usuarios para garantizar un conocimiento en detalle y profundidad de los fenómenos estudiados, sino también para poder disponer de una herramienta de conocimiento falaz a la hora tanto de elaborar las descripciones técnicas de los juegos, de categorizar y describir las herramientas utilizadas por los jugadores, de obtener facilidad para contactar a jugadores dispuestos a responder la encuesta elaborada y de poder disponer de información empírica importante para contrastar con los datos recolectados en las encuestas.

“El jugar a través de Facebook permite compartir logros, pedir ayuda y reclutar contactos como compañeros de juego de modo constante, por lo que podemos ver que los juegos sociales incitan al contacto entre jugadores, aunque sea de modo indirecto.”

Para la elaboración de las mismas, se eligió la modalidad de encuesta online teniendo en cuenta que *“la encuesta por Internet tiene, entre sus grandes virtudes, la gran rapidez, la mejora en la respuesta por la posibilidad de introducir elementos audiovisuales en el cuestionario y el menor coste de la investigación cuando se compara con encuestas administradas personalmente”* (Díaz de Rada, 2012: 193). En su aplicación, se logró obtener una muestra de 250 encuestas completas a jugadores de estos juegos, con una distribución por sexo de 50% hombres y 50% mujeres, todas a jugadores residentes en el AMBA[3] suministrada en el plazo de cuatro días. Respecto a la edad, se optó un método de “*caída natural*” para indagar a su vez la composición de los jugadores de estos juegos resultando en un 42% de 18 a 25 años, un 31% de 26 a 35 años, un 19% de 36 a 46 años y finalmente un 8% de 47 a 55 años.

A su vez, el promedio de uso de Internet resultante fue de entre un 58% y un 67% mayor a las 5 horas por día en todos los estratos de edad, entre un 30% y un 35% en el lapso entre las 2 y las 5 horas y un promedio de 6% entre los que declaran utilizarlo menos de 2 horas por día[4].

Dentro de los motivos, el uso combinado de trabajo con recreación de juegos online resultó entre un 68% y un 75% en todos los estratos de edad dejando entre un 24% y un 30% a los que declaran solo utilizar Internet para fines recreativos (juegos online, videos, etc.) considerando a su vez proporciones ínfimas (rondando el 1% promedio) para los que declaran utilizar Internet principalmente para trabajar sin otros usos simultáneos.

La encuesta fue diseñada teniendo en cuenta la operacionalización de conceptos establecidos tras la información obtenida en el trabajo de campo y programada mediante una plataforma de encuestas online que permitió programar las preguntas, establecer los pases entre ellas, realizar diversos test e ir observando la progresión de los resultados obtenidos. En su planeamiento se buscó relevar el tiempo de juego por día, edad, sexo, dinero invertido y sus motivos, anteriores y presentes participaciones en juegos, herramientas utilizadas, grado y uso de dispositivos móviles y redes sociales tanto para los juegos como para la vida cotidiana de sus usuarios, como a su vez establecer el nivel socio económico de los participantes, entre varios otros.

La información obtenida fue debidamente procesada mediante el paquete estadístico SPSS, estableciendo frecuencias y cruces de variables pertinentes a la investigación general que permitieran según el caso ampliar, fundamentar o poner en entredicho las elaboraciones realizadas en base al trabajo de campo.

A su vez, se realizó una investigación cualitativa de búsqueda de páginas que contengan herramientas desarrolladas por los usuarios para conocer en detalle las posibilidades de descarga y las fundamentaciones de su desarrollo y utilización. Cabe destacar que muchas de estas búsquedas estuvieron cuasi guiadas por la información recolectada en la observación participante.

Cabe aclarar al lector, que éste trabajo es una continuación en una línea de investigación y profundización de varios trabajos anteriores (Gendler, 2012a, 2012b, 2013, 2014a, 2014b), por lo que muchos elementos del marco teórico y conceptos elaborados anteriormente se mantienen, otros se abandonan, otros se re-elaboran y otros se profundizan con nuevos aportes teóricos surgidos y/o hallados por el autor en el lapso de tiempo que media entre las investigaciones.

En trabajos anteriores hemos indagado, analizado y profundizado sobre las características de los juegos MMORTS enfocando a su vez en las distintas acciones y estrategias en

3 Área metropolitana de Buenos Aires que comprende a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y los partidos integrantes del Gran Buenos Aires.

4 Al no haberse encontrado mayores diferencias significativas en una segmentación de contraste al 95% en los cruces por rangos de edad, se prefirió incluir aquí los rangos de porcentajes sin discriminar por rango de edad para optimizar el espacio disponible de este artículo.

conjunto desplegadas por los jugadores, como así también en los vínculos y lazos generados por éstos tanto dentro como fuera de los juegos mediante la conformación de Comunidades Virtuales(Gendler, 2012a, 2012b), vínculos que exceden el espacio online y se imbrican (Lago Martínez, 2012) con el offline, incluso analizando desde diversos enfoques los vínculos en los casos donde los jugadores abandonan la plataforma del juego(Gendler, 2013, 2014b). A su vez, se realizó un breve análisis comparativo entre los vínculos generados en estos juegos MMORTS respecto a los juegos sociales (Gendler, 2014a), pero sin hacer un enfoque principal en este tipo de juegos, lo que nos propusimos ampliar en este trabajo.

Es por esto que en esta investigación en particular, nos interesó, mediante la observación participante online en conjunción con un análisis cuantitativo surgido de los datos recolectados por encuestas, que permita fundamentar, contradecir o reformular los hallazgos del trabajo de campo, poder indagar fuertemente y centralizar el análisis en torno a los juegos sociales en sí, de sus características, sus límites y potencialidades como también sobre las prácticas y usos de los jugadores tanto en el marco *permitido* dentro de la plataforma de estos juegos como de las desarrolladas *por fuera* de la misma que impactan posteriormente en la experiencia del jugar de estos jugadores.

El caso de los juegos sociales dentro de las CMC: recorrido por sus definiciones

O'Neill los define al expresar que "*poseen una actividad estructurada que tiene reglas contextuales a través de las cuales los usuarios se involucran unos con otros. Los* social games *deben ser formato multijugador y tienen las siguientes características: están basados en el cambio de turnos, se incorporan a redes sociales para proporcionarles a los usuarios una identidad y se juegan de modo casual*"(O'Neill, 2008:3)[5] .

Rossi nos permite ampliar esta definición al expresar que los juegos sociales "*forman parte de una actividad semi-pública. Son juegos basados en la interacción asincrónica entre jugadores, donde éstos pueden jugar y competir en el mismo juego con sus amigos y tienen la posibilidad de incorporar más para ganar más bonus y ser más poderosos. No hay un desafío difícil ni habilidades que requieran ser desafiadas en extremo. Trayendo la mayor cantidad de amigos/as a los juegos, se asegura el éxito*" (Rossi, 2009: 2)[6].

Podemos observar que una de las características que se enuncian como principales de este tipo de juegos es el ser "casuales" en sentido de no presentar un gran desafío, ni requerir ni una gran inmersión ni requerir un despliegue fuerte de capacidades o acciones voluntarias para la resolución de su Meta o metas. Siguiendo a McGonigal son "*juegos fáciles de aprender, rápidos de jugar y que demandan tanto menos memoria y potencia del procesador que otros videojuegos. Estos juegos requieren un compromiso mucho menor que la mayoría de los videojuegos: un jugador de juegos casuales puede jugar a su juego favorito tan sólo 15 minutos al día, pocas veces por semana*" (McGonigal, 2013: 88).

En la misma línea, Duek (2014) homologa a los juegos sociales con los "minijuegos" en sentido de adscribirles una duración y dificultad bajas, caracterizando a su juego principalmente por componer una situación donde el jugar en sí quede secundarizado por el hecho de permitir estos juegos la simultaneidad con otras actividades, en el sentido de priorizar la importancia de la creación de una "situación lúdica" más que la acción del juego en sí. A su vez esta autora sostiene que el principal objetivo de la jugabilidad[7] de estos juegos consiste en la competencia con los pares vía una exacerbación de la exhibición de logros, puntuaciones, objetos conseguidos, entre otros.

A su vez, podemos observar que el ser ejecutados en la red social Facebook permite que el jugador tenga en cada Contacto[8] *un potencial compañero de juego* dado que el diseño de los juegos sociales muestra que contactos utilizan ese juego (mostrando el nivel alcanzado, las construcciones y los logros) y permitiendo (y a veces insistiendo en) agregar a otros contactos como compañeros de juego. El jugar a través de Facebook permite compartir logros, pedir ayuda y reclutar contactos como compañeros de juego de modo constante, por lo que podemos ver que los juegos sociales incitan al contacto entre jugadores, aunque sea de modo indirecto.

Otra característica central, es que los juegos sociales no garantizan la jugabilidad continua del usuario, sino que limitan artificialmente la cantidad de acciones que este puede efectuar designando un número de acciones limitadas: ya sea con una barra de energía que se consuma con cada acción, con un número limitado de movimientos, con recursos difíciles de conseguir o con vidas que se agotan, los juegos sociales limitan la participación del usuario a un cierto número de acciones por sesión de juego. Estas se recuperan gradualmente (en intervalos de 5 a 15 minutos) o pueden adquirirse solicitándolas a sus contactos-jugadores[9] o comprándolas con dinero real.

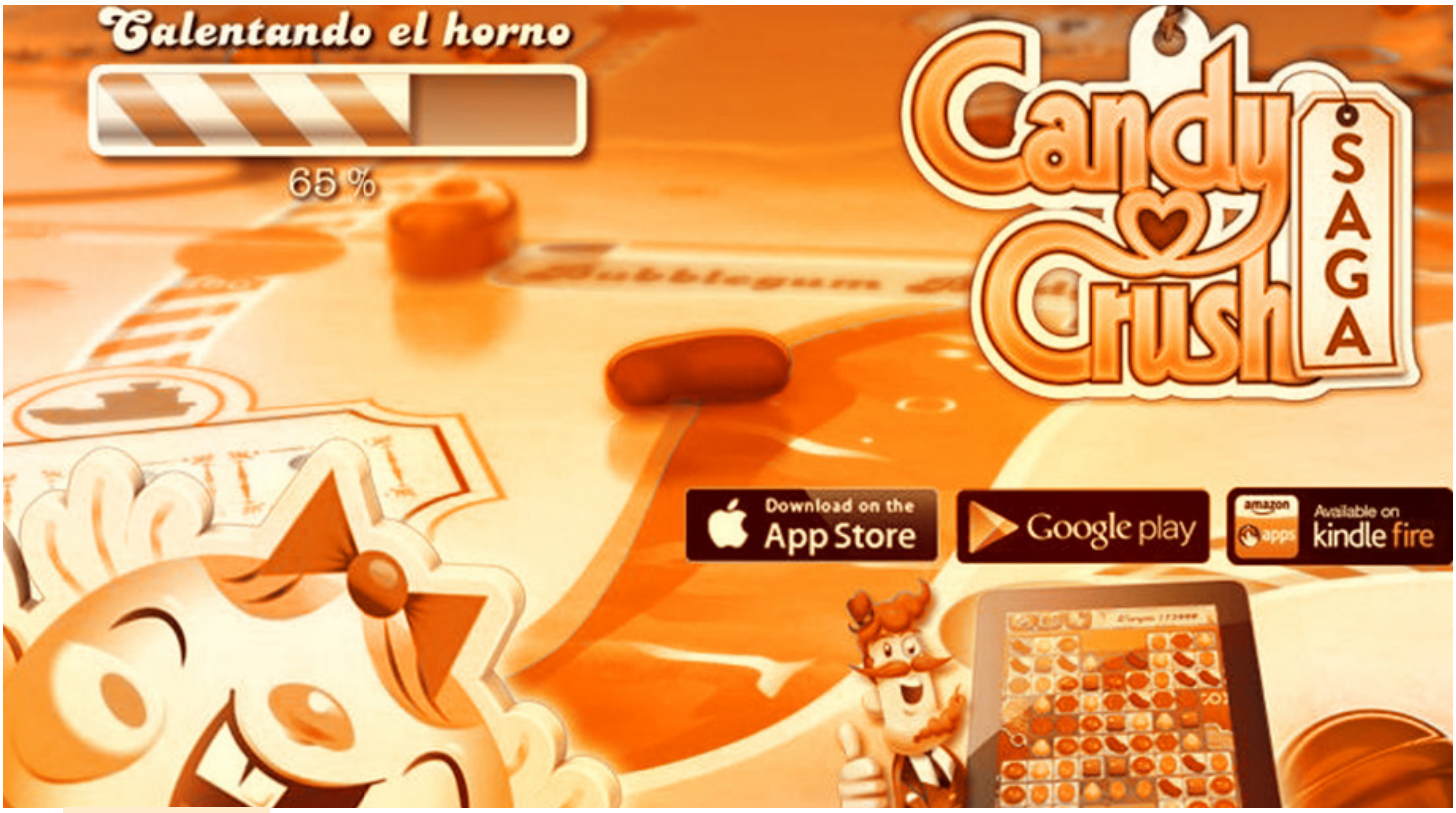
5 La traducción mayormente pertenece a Tourn, G. (2013), aunque hemos incorporado algunas modificaciones para facilitar su entendimiento.

6 La traducción es propia.

7 Podemos definir la Jugabilidad Virtual como "el modo en que un jugador puede desenvolverse en un espacio gráfico delimitado, con una Meta Central, con reglas delimitadas que pueden o no irse modificando a lo largo de la experiencia, con un sistema de feedback que estimule y muestre el progreso dentro del juego y con diversos obstáculos parciales que deben irse resolviendo de modo voluntario en pos de cumplir la Meta o las metas."(Gendler, 2014a:4)

8 Preferimos recurrir a la palabra "Contacto" por sobre la de "amigo" para caracterizar a los contactos de la red social Facebook..

9 Con lo que si un contacto de facebook desea ayudar enviando un movimiento adicional pero no juega actualmente ese juego, debe ingresar al mismo aceptando su aplicación. En muchos casos, incluso debe pasar un pequeño tutorial de 5 minutos para que se habilite el que pueda enviar ayuda



Adentrémoslos ahora al análisis de los tres juegos sociales:

Candy Crush Saga

Creado por la empresa King en 2012, Candy Crush es el juego mas jugado a nivel mundial, con más de 150 millones de usuarios y 54 millones de personas que lo juegan a diario[10] generando 633000 dólares de ganancia diaria[11], en Argentina es el juego social mas utilizado con más de 2 millones de suscriptores[12]. Es un *juego de habilidad* (Rossi, 2009), es decir, un juego que implica un desenvolvimiento de ciertas habilidades por parte del usuario para ir superando los diversos desafíos. En este juego en específico, se deben ir completando niveles sucesivos, cada uno con un mayor grado de dificultad o incorporando pequeños obstáculos adicionales en una lógica del "conecta 3", es decir, conectando 3 o más objetos iguales (en el caso de este juego, serán caramelos y otras golosinas) que pueden ser complementados en diversas combinaciones para cumplir una cuota requerida, que en caso de completarla permitirá al usuario progresar hacia el siguiente nivel y por ende al siguiente desafío. La meta es clara: completar la cuota requerida para avanzar de nivel y esta es acompañada por un *potente sistema de feedback* que indica con distintos sonidos y textos cuando se realizó una combinación difícil o cuando se logró completar gran parte de la cuota requerida con pocos movimientos. A su vez, al pasar de nivel permite observar la puntuación propia en comparación con la de otros contactos-jugadores y si se los superado, el juego permite que el usuario publique en su muro el logro etiquetándolos. Podemos detallar una característica distintiva respecto a otros juegos sociales: en éste, la resolución de un nivel no implica gasto de energía o movimientos. Es decir, el usuario solo pierde una vida *cuando efectivamente falla* en la concreción de la cuota de un nivel, lo que permite que si el usuario despliega su un basto tiempo de juego hasta que agote sus 5 vidas Cada una tarda 20 minutos en regenerarse, tiempo mayor que en otros juegos, lo que impulsa no solo al usuario a "cuidar cada vida" sino a intentar conseguirlas por todas las formas posibles.

Marvel Advangers Alliance

En el caso del Marvel Advangers Alliance[13] es un juego diseñado por la compañía Playdom[14] , posee mas de 3 millones de usuarios, ha ganado múltiples premios y reconocimientos[15] y su temática gira alrededor de los superhéroes y villanos de la franquicia Marvel. En este juego, el usuario comienza con tres héroes iniciales y se le plantearán diversos niveles con distintos villanos clásicos de Marvel a derrotar para continuar avanzando. La forma de pelea se efectúa en un "combate por

a sus contactos..

10 http://metricsmonk.com/rankings/custom?type=GAME&dimension=DAU&from=appstats

11 http://www.movilzona.es/2013/07/09/candy-crush-el-juego-de-ios-que-genera-600-000-dolares-diarios/

12 http://www.socialbakers.com/facebook-pages/entertainment/country/argentina/

13 A partir de ahora lo llamaremos "MAA".

14 Adquirida por Disney en 2010..

15 http://marvel.com/news/video_games/2012/12/6/19796/avengers_alliance_wins_x-plays_social_game_for_the_year_award

turnos" donde se enfrentan hasta un máximo de tres personajes por equipo, con su barra de vida y posibles ataques a efectuar. Uno de esos tres personajes será siempre (y sin excepción) el "agente-usuario", quien representa al jugador en el campo de batalla y al cuál previamente el usuario ha podido personalizar con distintos rasgos para crearlo lo más similar a su persona. Asimismo, el usuario irá consiguiendo en la resolución de las misiones diversos "puntos de comando" que le permitirán reclutar a otros héroes y seguir ampliando su colección. Estos puntos son escasos y solo se los puede conseguir completando una gran cantidad de niveles o mediante utilización de dinero real. A su vez, el usuario requerirá de "puntos de SHIELD" para entrenar a sus héroes, hacer que éstos avancen de nivel y con esto desbloquear sus poderes más potentes y efectivos, puntos que solo se logran conseguir en la interacción con contactos que jueguen el juego, ya sea en su reclutamiento, en solicitudes de estos puntos o "visitando" al contacto-jugador.

Sin embargo, el MAA si posee la limitación de acciones que mencionábamos: cada batalla consume 10 o 20 "energías" de las 60 disponibles, la cuál se recupera 1 cada 5 minutos. Para conseguir más energía y poder continuar con el progreso, el usuario podrá solicitarla a sus contactos o comprarla con dinero real. Una de las características distintivas de este juego es que posee diversos "eventos", en los cuales tras una resolución de diversas metas (que involucran un mayor nivel de dificultad) se podrán obtener diversas armas, trajes o personajes que no se pueden conseguir por otros medios. La mayoría de los eventos coincide generalmente con el lanzamiento de una alguna película de superhéroes de Marvel.

A su vez, el juego habilita un segmento "player vs. player" donde un jugador puede enfrentar a su equipo contra el equipo al azar de otro jugador controlado por la IA[16], impidiendo la interacción de los usuarios. Sin embargo, su característica más importante es ser el juego social *cuya jugabilidad contiene por mayor tiempo a los usuarios*[17]. Podemos analizar esto ya que si bien la Meta podría parecer el progreso en las misiones y completar los distintos capítulos, el 78% de los jugadores de MAA declararon que su máximo objetivo es "poder obtener todos los héroes que me gustan", con lo que deben seguir una lógica de cumplimiento de misiones y diálogo con sus contactos-jugadores constante, estar atento a los eventos que se vayan generando y, persistir en su experiencia para poder obtener a estos héroes.

Dragon City

El Dragon City es un juego social creado en 2012 por la compañía Social Point y cuenta con 30 millones de usuarios únicos y más de 6 millones de jugadores diarios[18]. A diferencia de los dos anteriormente descriptos, la jugabilidad del Dragon City no recae en superar obstáculos progresivos para avanzar completando niveles o capítulos, sino en construir la propia "ciudad-dragón" dentro de un espacio limitado, con diversos edificios que se pueden ir mejorando. Estos incluyen los "hábitats", "centros de cría", "granjas", y habilitan al usuario a incorporar a su ciudad diversos elementos decorativos. Una vez que el espacio original se acaba, el usuario puede comprar (mediante dinero del juego o dinero real) nuevos espacios para ampliar su ciudad-dragón.

El usuario inicia su experiencia construyendo espacios de su ciudad, criando diversos dragones de distintos elementos (hielo, fuego, agua, oscuridad, etc.). Para esto, necesitará alimentarlos brindándoles alimento (obtenido en las granjas, a razón de 30 minutos o 2 horas de gestación del mismo) para que suban de nivel y ganen nuevas habilidades que les permitirán ser mas poderosos y aptos para el terreno de combate "jugador vs. jugador". A su vez, el verdadero enganche del Dragon City está en que el jugador puede "aparear" a sus dragones de distinto tipo para obtener un nuevo dragón combinado, que tenga más fortalezas frente a otros tipos de dragones y que permita al usuario llenar el "libro dragón" que oficia de "álbum de figuritas" donde si se completa la posesión de todos las combinaciones de dragones del mismo tipo, se le otorgará al usuario una recompensa en dinero del juego.

El combate jugador vs. jugador se desarrolla de manera similar al del MAA, el usuario combate contra un equipo de 3 dragones de otro usuario manejados por la IA, solo que el juego habilita hasta 3 combates cada 6 horas, lo que limita seriamente este aspecto de su jugabilidad.

A diferencia del Candy Crush o del MAA, el Dragon City posee un sistema de limitación de acciones mucho más restrictivo. El usuario puede ir dando retoques a su ciudad-dragón siempre y cuando posea el dinero del juego para realizarlos, podrá luchar en el jugador vs. jugador siempre y cuando no haya agotado los 3 combates y deberá esperar un tiempo determinado (de entre 2 y 10 horas) para hacer tanto que sus dragones en apareamiento tengan un huevo, como para incubar este mismo. Todas estas opciones son acelerables mediante la compra de "gemas" vía dinero real, lo que genera que el juego todo el tiempo llene de avisos de compra cada vez que nota que el jugador ha realizado un gasto grande o tiene limitadas sus reservas de dinero del juego y/o alimento. Otra diferencia es que las solicitudes en el Dragon City son por pedidos de cantidades ínfimas que no afectan ni ayudan al desenvolvimiento de la experiencia del usuario.

16 Inteligencia Artificial del juego.

17 http://www.niubie.com/2012/10/casi-toda-la-gente-abandona-los-juegos-sociales-al-primer-dia/. En el MAA el 82% de los usuarios que lo han jugado declararon que lo hicieron por un rango de tiempo mayor que 1 año.

18 Esto lo convierte en el 3er juego social más jugado a nivel mundial.

Comparación

Dinero Real

Como hemos visto estos tres juegos sociales comparten distintas características y a su vez contienen un gran número de diferencias entre sí. Todos se ejecutan principalmente a través de Facebook y si bien todos contemplan jugabilidades virtuales distintas, todos poseen distintas limitaciones en la fluidez de la jugabilidad que pueden sanearse ya sea con tiempo de espera o con inversión de dinero real.

En nuestra encuesta, el 30% de los usuarios de Candy Crash declaran haber invertido dinero real en el juego alguna vez, mientras que lo han hecho el 46% de los usuarios de MAA y el 45% en Dragon City.

Entre los principales motivos de esta inversión, entre los usuarios de Candy Crash se destaca el desbloqueo de niveles (32%), en el MAA el poder progresar más rápidamente (31%) y en el Dragon City hay una clara paridad entre el progreso rápido, el desbloqueo de objetos y el poder disfrutar del juego en su totalidad con un 20% respectivamente. En sus percepciones sobre el gasto de dinero real en el juego, tanto en usuarios de Candy Crush como de MAA prima una mirada negativa sobre el gasto con un 40% y un 36% respectivamente, frente a un 22% en usuarios del Dragon City. En línea con esto, los usuarios del Dragon City son los que más imagen positiva tienen del gasto de dinero con un 37% frente al 17% del Candy Crush y al 18% del MAA[19].

Esto podemos entenderlo ya que tanto en el Candy Crush como en el MAA la inversión de dinero representa una ayuda o complemento en la jugabilidad virtual de los usuarios pero no la determina, es decir, los juegos permiten una gran acción de sus usuarios sin que medie la necesidad del gasto de dinero. En estos juegos la interacción (mediante solicitudes, reclutamiento) con otros contactos-jugadores tiene un peso muy importante a diferencia del Dragon City. Vemos a su vez, a diferencia de otros tipos de juego donde el gasto de dinero real se hace pensando en función a un grupo (Gendler, 2014a), en estos juegos el gasto es excluyente del progreso en la jugabilidad individual.

Carácter de multijugador

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, podremos poner en cuestión las definiciones de juego social que originalmente utilizamos. Hemos visto como no todos los juegos sociales tienen un formato "por turnos ", ni todos implican una mera jugabilidad casual de poco tiempo. A su vez, debemos poner en cuestión este "carácter multijugador" que mencionaba O'Neill. En el Candy Crush hemos visto que las acciones del usuario son acciones en solitario, es decir, en su jugabilidad uno no puede nunca compartir escenario con otros. Los otros contactos-jugadores pueden brindar una importante ayuda o sirven de marco de referencia en sentido competitivo, pero no podrán interactuar directamente con el usuario en la plataforma del juego. Similar es el caso del MAA, solo que la ayuda brindada por los contactos-jugadores tiene mayor peso y se elimina el carácter competitivo dado que el juego no alienta la creación de publicaciones para avisar al otro que ha sido superado. En el caso del Dragon City, el contacto con otros contactos-jugadores dentro del juego es casi nulo e irrelevante. Por ende, podemos concluir parcialmente que dentro de la plataforma del juego, ninguno de los 3 juegos sociales analizados tiene un carácter multi-jugador en sentido del "jugar con otros" dentro de su plataforma de juego. A lo sumo, tanto el Candy Crush como el MAA constituyen variantes de lo que Ducheneaut (2006) denomina "jugar solos acompañados", dado que la experiencia del usuario en estos juegos será siempre de un solo jugador, pero estará *acompañado en contexto* por otros usuarios (ya sea sus contactos-jugadores que le brinden ayuda o recursos o con estos jugadores cuyos equipos son manejados en la IA). La diferencia central con lo expuesto por Ducheneaut es que no solo no podemos observar que misiones ni acciones llevan a cabo otros jugadores, sino que tampoco podemos elegir interactuar con ellos de forma directa en el juego. Esto nos condice necesariamente a una experiencia solitaria, *los otros existen pero no podemos llegar a ellos* en la plataforma del juego.

Sin embargo, no podemos observar solo lo que acontece *dentro* del juego. Como ya mencionamos, la red social Facebook no solo permite disponer de un acervo de potenciales(o reales) contactos-jugadores dentro de nuestros contactos, sino el interactuar con ellos por fuera del juego. Como vimos, estos juegos incentivan el intercambio y/o pedido de objetos necesarios para progresar en el juego mediante el envío de solicitudes. Tanto en el Candy Crush (45%), en el MAA (43%) y en el Dragon City (45%) los usuarios han enviado solicitudes de diversos elementos a sus contactos-jugadores para ayudarlos. Entre los motivos de esta ayuda podemos destacar la *ayuda simplemente por haber recibido una solicitud* con un 79% en Candy Crush, un 89% en MAA y un 80% en Dragon City, el *pedido vía Chat,* con un 57% en el caso del Candy Crush, 64% del MAA y 67% del Dragon City y el *beneficio mutuo* con 54% en Candy Crush, 72% en MAA y un 57% en Dragon City.

Esto nos habla de que, debido al carácter englobalizador de la red social Facebook en cuanto a las acciones de los usuarios y a que, si bien los juegos sociales no brindan en su plataforma el marco para una interacción ni un carácter multijugador, son los mismos usuarios los que deben buscar por fuera de la plataforma del juego la interacción con los otros, ayudados en parte por la red social Facebook.

19 El resto de los usuarios prefirió seleccionar la opción "ni en acuerdo ni en desacuerdo".

El ítem de "ha pedido o recibido ayuda personalmente (offline)" (33% en Candy Crush, 32% en MAA y 60% en Dragon City) nos habla de otra característica central de los juegos sociales: estos son jugados principalmente con personas que el usuario conoce previamente en el espacio offline[20].

En el caso de jugar con personas que no conocían anteriormente (es decir, que fueron agregados exclusivamente para el juego) declaran hacerlo un 49% de usuarios del Candy Crush, un 76% del MAA y un 68% del Dragon City.

Si bien los usuarios declaran interactuar principalmente con personas conocidas, la misma dinámica de esta búsqueda del recibir/brindar ayuda y hacer más interesante y edificante una experiencia de juego limitada en su plataforma, los lleva a desbordar su núcleo inicial de contactos, incluso desbordando la gran gama de herramientas que brinda la red social Facebook en pos de poder incluir a otros para mejorar su experiencia de juego o superar sus metas.

Para esto, los usuarios deben recurrir necesariamente a distintos espacios online que puedan no solo brindarles nuevos contactos para interactuar, sino también información y ayuda por fuera de la disponible inicialmente en el juego.

Es importante destacar que un grupo de usuarios de estos juegos ha desarrollado un gran número de herramientas, aplicaciones y espacios para poder ayudar a otros, modificar el código fuente del juego en conjunto o al menos brindarlo a quien desee usarlo e incluso interactuar y relacionarse entre ellos por fuera del juego. Los 3 juegos cuentan con su espacio Wiki personalizado donde se pueden hallar información (que no está disponibles en la plataforma del juego) sobre las características, capítulos/niveles o combinaciones de dragones. El 44% de los usuarios de MAA ha declarado utilizarlas, así como el 41% del Dragon City y un 21% del Candy Crush.

A su vez, los usuarios han creado distintos foros de discusión online acerca de los juegos para facilitar el intercambio de opiniones y la incorporación de nuevos contactos-jugadores e imágenes de su progreso. El 45% de los usuarios de Candy Crush declara haber participado en un foro de discusión, mientras que el número se eleva mucho más en el caso del MAA (78%) y del Dragon City (73%). Cabe destacar que estos Foros no solo permiten el compartir logros, sino que fomentan la participación y discusión entre los jugadores y por ende la interacción e interrelación de los mismos. Esto es reforzado por las secciones "generales" de los mismos donde se tratan diversas temáticas de actualidad, cultura, cine, etc. que superan ampliamente el espacio del juego. A su vez, estos foros cuentan con sus grupos de Chat en distintas plataformas (Facebook u otras) que cuentan con una gran adhesión: 40% en Candy Crush, 59% en MAA y 50% en Dragon City.

En promedio un 33% de los 3 juegos declara haber forjado lazos con contactos-jugadores que no conocía previamente y de este 33% un 71% declara haber conocido personalmente a

20 Un 33% de usuarios del Candy Crush declaran que solo juegan con amigos, familiares y compañeros y un 23% que lo hacen principalmente con ellos. En el caso del MAA, un 32% solo juega con conocidos aunque un 29% declara que juega principalmente con personas que antes no. Finalmente, un 23% de los usuarios de Dragon City declara jugar solo con amigos mientras que un 36% interactúa principalmente con ellos.

estos usuarios y un 95% declara haber mantenido el contacto con ellos pese a haber abandonado el juego.

Esto no significa que los usuarios abandonen la práctica de jugar con personas que conocían previamente, dado que este es el principal modo de los usuarios de juegos sociales al estar ya definido potencialmente por la plataforma del juego. Sin embargo, no son pocos los que desean expandir esta experiencia y en esa búsqueda logran superar las limitaciones de la plataforma del juego, al brindarle ellos mismos un carácter multijugador a los juegos sociales.

Por lo que podemos concluir parcialmente que, pese a que la plataforma del juego limite fuertemente el carácter multijugador de estos juegos e incluso focalice en los amigos/familiares su limitada interacción, son los usuarios en su actividad y búsqueda por expandir sus horizontes de juego que al hallar a otros con quien compartir no solo experiencias del juego, sino experiencias de vida forjan lazos duraderos y estables, contrariando a Duek(2014) y a ciertas definiciones donde se destaca la competencia como el único vínculo social desarrollado en estos juegos.

Vemos como los usuarios que terminan forjando estos lazos, lo hacen a partir de conformar una Comunidad Virtual, que siguiendo a Levy (2007): "*Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales… Así se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión alrededor de centros de interés comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración*." (Levy, 2007: 102-103), donde estos lazos *pueden reforzarse mediante reuniones y encuentros personales*, como hemos visto anteriormente.

A diferencia de otros tipos de juegos[21] donde la misma dinámica incentiva a la conformación de Comunidades Virtuales que conlleven asunción de roles, creación de un Objetivo Común e interacción plena y continua que termina permitiendo la creación de lazos de solidaridad informacional (Gendler, 2012a), la intención de unirse a una Comunidad Virtual en los juegos sociales es ajena a la propia dinámica del juego y radica en un interés particular del usuario. El juego representa una temática inicial para la constitución de estas comunidades virtuales, que de todos modos, permiten desarrollar y reforzar lazos intensos y duraderos con personas que previamente no conocían.

21 Principalmente los juegos MMORTS, para más detalle sobre estos juegos véase Gendler, 2012, 2013, 2014a y 2014b.

En una sociedad donde el tejido social fue desgarrado (Svampa, 2005)[22] por los profundos cambios del pasaje del capitalismo industrial al cognitivo que reestructuraron la vida social de los individuos, éstos lazos permiten la creación de un nuevo tipo de lazo de solidaridad, distinto al lazo de solidaridad mecánica o del lazo de solidaridad orgánica (Durkheim, 2006), permiten la creación de un lazo de solidaridad informacional (Gendler, 2012a), propio del capitalismo cognitivo y de la CMC, lazo que manifiesta en las interacciones de los usuarios de estas comunidades virtuales[23].

Conclusiones (también parciales y siempre abiertas)

En este trabajo hemos analizado y realizado una caracterización de los Juegos Sociales intentando actualizar o simplemente desarrollar en mayor profundidad no solo sus características y jugabilidad, sino también poniendo en cuestionamiento el carácter multijugador que varios teóricos le adscriben cuasi naturalmente. Hemos visto como estos juegos sociales representan principalmente una temática en común que oficia de punto de partida para la participación del usuario en diferentes Comunidades Virtuales por fuera de la plataforma del juego y que sientan una base sólida para la creación de vínculos y lazos con otros jugadores. En los juegos sociales las metas difusas, sumado a la jugabilidad individual de la plataforma del juego y el gasto de dinero real en tinte individualista dificulta pensar en un accionar colectivo que forje lazos y vínculos fuertes. Sin embargo, vimos como, de todos modos, los jugadores de estos juegos también

22 Este desgarramiento así como la situación anómica de la sociedad tras el paso del capitalismo industrial al informacional/cognitivo ha sido explicado en detalle exhaustivamente en nuestros trabajos anteriores. Por cuestiones de espacio, aparecerá en este trabajo solo mencionado indirectamente.

23 Cabe destacar que este carácter de solidaridad de los lazos, que se inscribe en la teoría durkhemiana, no refiere al "ser caritativo o bien predispuesto" sino a relaciones mutuas entre individuos que son "solidarias entre sí", en sentido de ser de un constante ida y vuelta fortalecedor de estos lazos e implicar distintos hechos y potencialidades que, por un lado rebasan la mera "amistad" al estar latente la posibilidad (muchas veces concretada) de que estos vínculos al rebasar el espacio online hacia el offline se transformen no solo en relaciones más profundas, sino también en potencialidades laborales, de encontrar pareja, de amplificar el horizonte de posibilidades de los individuos vía capital social y aprendizaje de diversas tareas y habilidades/capacidades con los roles asumidos(por ejemplo los administradores de los chats, wikis o foros), entre otras, en un lazo que constituye "mucho más" que una mera amistad o grupo de amigos. Por ejemplo el hecho de que ante medidas restrictivas por parte de las empresas proveedoras del juego, las comunidades desarrollan diversas acciones de resistencia colectivas para garantizar el normal funcionamiento de la jugabilidad de los usuarios o como mencionamos anteriormente, en la creación colectiva (creadas en una modalidad similar a la del software libre) de distintas aplicaciones y herramientas que permitan el progreso en el cumplimiento de las metas y Meta sin requerir del gasto de dinero real o incluso la creación de un fondo de dinero en común entre los usuarios "mas pudientes" (actitud claramente "solidaria" incluso en el sentido tradicional del término).

desarrollan lazos de solidaridad con otros, lazos tan duraderos y estables como los forjados en los juegos MMORTS aunque la propensión a generarlos es claramente menor por las limitaciones que trae el juego mismo. A su vez, hemos visto que los jugadores de juegos sociales igualmente responden solidariamente en alto grado a los pedidos y solicitudes de sus contactos-jugadores. Por lo que podemos reforzar una de nuestras viejas hipótesis iniciales: en una sociedad anómica[24] y de tejido social desgarrado, el carácter continuamente conectado del capitalismo cognitivo a través de las CMC brinda la oportunidad de relacionarse de modo contínuo con otros de diversas formas. Los juegos online brindan una temática en común, un punto de partida para la interacción humana. Será en la acción de los sujetos respecto a esos juegos y sobre todo respecto de sus jugadores, donde relacionalmente se refuercen lazos con personas que conocían previamente y/o se forjen con personas nuevas, llegando a conformar sólidas Comunidades Virtuales que actualicen sus lazos y vínculos en su imbricación con el espacio offline. El Objetivo en Común (principal motor de la conformación de comunidades virtuales en los juegos MMORTS a diferencia de los juegos sociales) y el tipo de jugabilidad permitida son potenciadores de la generación de estos lazos pero no un determinante, debido a que estos van mucho más allá de la simple programación de la plataforma de un juego. Es decir, los Lazos de Solidaridad Informacional nos hablan de un cambio de paradigma no solo a nivel productivo, sino a nivel social donde los sujetos en su interacción relacional con y a través de las tecnologías digitales disponen, descubren y crean nuevas herramientas de relación y contención para sentirse juntos y contenidos al no(o tener seria dificultad para) encontrarlas en las distintas instituciones e instancias que atraviesan su vida cotidiana, a diferencia de lo que ocurría en el Capitalismo Industrial. La principal muestra de esto la podemos encontrar en el hecho de que estos sean juegos sociales, no por ser ejecutados a través de una red social como se ha sostenido en múltiples investigaciones, sino por el hecho de que sean los mismos jugadores quien brindan este carácter social y multijugador a juegos que en su plataforma y programación propician una jugabilidad individual y solo contemplan este carácter de forma indirecta y casi nula

Bibliografía

Ardévol, E. y San Cornelio G. (2007), Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet en Revista Chilena de Antropología Visual, N° 10, diciembre, Santiago de Chile.

Boutang, Y (2004) "Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo" en AA. VV. Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva, Madrid: Traficantes de sueños.

Cafassi, E (1998), Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas), Universidad Nacional de Quilmes, Bs. As, 1998.

Castells, M (1995) "La ciudad informacional". Madrid: Alianza

Castells, M (1997) "la cultura de la virtualidad real". Disponible en http://www.hipersociologia.org.ar/.

Castells, M (2001a) "La era de la Información. Volumen I – (prólogo, capítulos 1 a 5)" Edición de Hipersociología, 2011

Castells, M (2001b) "Internet y la Sociedad Red" disponible en http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf

Decheneaut, N; Yee, N; Nickell, E y Moore, R (2006) " "Alone Together?" Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games" disponible en http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20(2006).pdf

Díaz De Rada, V (2012) "Ventajas e inconvenientes de la encuesta por Internet", Publicación del Departamento de Sociología, Universidad Pública de Navarra, España

Duek, C (2014) "Juegos, juguetes y nuevas tecnologías". Capital Intelectual: Buenos Aires.

Durkheim, E (2006) "La División Social del Trabajo". Ediciones Libertador, Buenos Aires (versión original 1893).

Gendler, M (2012a) "Nuevas Tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online" En revista "Trazos Universitarios" Universidad Católica de Santiago del Estero. ISSN 1853-6425 Disponible en http://revistatrazos.ucse.edu.ar/articulos_con_referato/documents/Gendler_dic2012_Trazos.pdf

Gendler, M (2012b) "Las Estrategias de apropiación mercantil de los lazos de solidaridad informacional: el caso de los juegos online" presentación de ponencia en las VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata ISSN 2250-8465 Disponible en: http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar/actas/Gendler.pdf

24 Entendiendo a la Anomia como el "momento en el que los vínculos sociales tradicionales se debilitan y la sociedad pierde su fuerza para integrar y regular adecuadamente a los individuos, generando fenómenos sociales tales como el suicidio, entre otros"(Durkheim, 2006)

Gendler, M (2013) "Juegos Online: causas del abandono de la comunidad virtual y sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional" presentación de ponencia en las X Jornadas de Sociología de la UBA. Disponible en: http://sociologia.studiobam.com.ar/wp-content/uploads/ponencias/706.pdf

Gendler, M (2014a) "Lazos de Solidaridad Informacional y Comunidades Virtuales en análisis comparativo: juegos MMORTS y juegos sociales" Pre – Alas Calafate 2014. Actas de congreso

Gendler, M (2014b) "Juegos Online: ¿Por qué dejan de jugar? Causas y consecuencias en los lazos de solidaridad informacional y en la Comunidad Virtual" Presentación en 43 JAIIO, Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad. Publicada en actas. ISSN: 2362-5139 Página 326 a 342. (2014) Disponible en http://43jaiio.sadio.org.ar/proceedings/STS/934-Gendler.pdf

Lago Martínez, S. (2012) "Comunicación, arte y cultura en la era digital" en Ciberespacio y Resistencias. Exploración en la cultura digital. Buenos Aires, Hekht Libros.

Lévy, P (2007) Capítulo VII: "El movimiento social de la cibercultura" en Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. México: Anthropos.

Mcgonigal, J (2013) "¿Por que los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?", Buenos Aires, Siglo XXI editores.

O'Neill, N. (2008) "What Exactly are Social Games?", en http://www.socialtimes.com/2008/07/social-games

Rossi, L (2009) "Playing your network: gaming in social network sites" en Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009.

Svampa, M (2005); "La gran mutación" en La sociedad excluyente, Taurus, Buenos Aires.

Tourn, G. (2013) "Jugar en tiempos de Facebook. Un análisis de los videojuegos de las redes sociales". En, Lúdicamente Año2 N°3, Julio 2013, Buenos Aires.

Teoría sociológica clásica y contemporánea

Anti-humanismo y comunicación en Luhmann
Breve ensayo sobre teoría sociológica contemporánea

Leonardo Sai*

Para que se consolide una interpretación de la actualidad de la sociedad basada en el control de los flujos trasnacionales y la reducción de la humanidad del hombre a código también ha sido necesario confrontar con la tradicion filosófica con el fin de arar el terreno para el retorno de un furioso idealismo, trasvestido con la máscara de la lógica de los sistemas, una cibernética, que quiere la unificación del conjunto de las ciencias sociales, de manera abstracta, eliminando de raíz la exigencia última que demandamos al pensar: la transformación del mundo. En este ensayo, apenas nos limitaremos a mencionar este asunto para repasar la teoría de Niklas Luhmann —autor fundamental de la sociología del siglo veinte y fundador de una visión de lo social que consideramos decisiva para lo porvenir— diferenciándolo de los clásicos de la sociología y de Parsons. Una vez sintetizada la teoría sistémica de Luhmann, en los conceptos de anti-humanismo y comunicación, se ensaya la hipótesis de que tal ofrece a la filosofia posmoderna europea un "nuevo" delirio de la razón que tiene la utilidad de ser ídolo de la tecnología y apologeta del nihilismo.

PALABRAS CLAVE: Luhmann - Sloterdijk- Nietzsche.

El otro ingrediente que hace a la dominación es, sin duda, este fenómeno de la comunicación. Entiendo este fenómeno como la disolución misma del presente. El presente de los Massmedia es un presente artificial; es simplemente una idea; no tiene condición histórica; es un discurso reconstruido.

Enrique Meler

Introducción y objetivo

El presente ensayo busca interpretar el concepto de sociedad en Niklas Luhmann y diferenciarlo de los denominados pensadores clásicos de la sociología en el sentido de "padres fundadores", legítimamente, reconocidos bajo los nombres: Emile Durkheim, Max Weber, Karl Marx. Asimismo, se tendrá en cuenta la teoría de Talcott Parsons con la cual Luhmann dialoga, discute, reformula, innova. El problema central a la hora de emprender este recorrido es descubrir un hilo que, sin caer en innumerables citas amontonadas sobre citas, dibuje un recorrido sin desplazar la diferencia: ¡tan distintos son cada uno de nuestros autores! El tendido de este hilo conductor lo trazaremos haciendo emerger la pregunta por el ser de lo social**, en los clásicos, de forma tal de estudiar el aporte de la teoría de los sistemas a la interpretación de la sociedad***.

** En el sentido de Luhmann (la sociedad no es un ser "ante los ojos" sino la forma de una distinción que diferencia lo que ella es —pura comunicación— de lo que no es —vida, conciencia, totalidad) la pregunta por el ser de lo social no puede sino ser una pregunta por la auto-descripción de la sociedad como tal puesto que no existe en esta teoría un teórico que se sitúa por fuera de la sociedad como si ésta fuera una cosa sino un observador auto-lógico: es parte de la auto-observación del sistema que lo incluye en su observar. Así, los pensadores clásicos son semánticas de la teoría del conocimiento: no hay un sujeto sino auto-referencias sistémicas.

*** Luhmann rompe con un antiguo esquema del pensamiento de la metafísica occidental que hablaba de totalidades constituidas por partes cuyo problema "la totalidad" debía ser pensada como unidad y como totalidad de las partes o como excedente (más que la suma de las partes). Según Luhmann, nunca quedó aclarado cómo el todo que está intrínsecamente constituido por las partes y un excedente pudiera, a su vez, constituirse en la unidad al nivel de las partes. Cuando este esquema se pasa a la sociología, de modo acrítico, los hombres aparecen adentro del todo social respecto del cual deben reconocer su "segunda naturaleza". Ya bajo la modernidad, se transforma el esquema, primero bajo la noción de "contrato" y "voluntad general" y lugo, bajo la filosofía idealista, como trabajo del Espíritu (Absoluto) sobre la Materia en la larga experiencia de la conciencia que realiza lo general en lo particular. Dicho en términos políticos: dotar a la masa amorfa y maciza de subjetividad, volverla sujeto de la historia. La ruptura con ese esquema se produce mediante la re-interpretación de todo el asunto (¿cuál es la relación específica entre el todo y la parte, entre la sociedad y el hombre?) como diferencia entresistema/entorno y repetición de esa diferencia.

* Ensayista y sociólogo (Facultad de Ciencias Sociales - UBA).

I. Auto-descripciones de la sociedad en los clásicos

Para Emile Durkheim, el todo, un *ser más* respecto de la suma de partes, es el "alma colectiva", estadísticamente comprobable, forjada en representaciones colectivas encarnadas, institucional: prácticamente. Así, la sociedad tiene una *morfología social* (la sociedad como "masa" y en su terreno de "masa", se estudia una demografía y geografía humana); una *fisiología social* (los fenómenos en sí mismos con prescindencia de la "masa" en la cual están "inscriptos"; estudio de técnicas, como la guerra y las ciencias; la estética; lo económico; el derecho, la religión); *fenómenos generales* (el estudio de la psicología política nacional, su relación con los fenómenos psicológicos y biológicos, etc) El conjunto de regularidades empíricamente observables producen un *plus* manifiesto en una plétora de representaciones que —tanto para Durkheim como para Marcel Mauss– definen y se organizan como derecho de la sociedad: el derecho como armadura y fenómeno específico de la totalidad social[1] . Dicho de otro modo: la actualización de la sociedad —la condición presente de sus representaciones— es una actualización *jurídica* de fenómenos sociales "en estado latente". El derecho —su escritura institucional— adquiere el carácter de "lectura de la sintomática social" y el conjunto de normas el dónde pensar, en términos abstracto-formales, la innovación social como relación entre "estructura" y "potencia": la metáfora biológica como actualización de la estructura en su lucha por la vida organiza la idea que las condiciones existenciales de una sociedad requieren de una continúa y regulada producción normativa o ésta muere por anomia. Así, para Durkheim, una sociedad se define a sí misma en el derecho: *la sociedad se auto-describe, en Durkheim, como actualización normativa.*

En Max Weber, no existe un concepto de *sociedad* como *totalidad*. En tanto neo-kantiano, considera que la idea de "mundo" debe tener un uso meramente regulativo para la Razón. Podemos *pensar* el mundo, la totalidad, pero no podemos *conocerla*. Conocimiento quiere aquí decir comprensión de sentido. La totalidad como "representación orgánica" funciona, la célula vive, no tiene sentido. La sociedad es incognoscible, solo podemos explicar relaciones sociales comprendiendo la carga de sentido. Weber concibe la sociología como análisis interpretativo-comprensivo y racionalista de la *acción social*. Una acción de uno y varios sujetos en referencia a la conducta de unos otros. Estos otros no son, en sí y por sí, los dadores de sentidos sino referencias que se toman en cuenta, subjetivamente, a la hora de la acción en tanto sea ésta con arreglo a fines, valores. O en los bordes ambiguos de la tradición. Mi acción es social porque la concibo, cargada de sentido, teniendo en cuenta a los otros posibles *pero el sentido como tal pre-existe*. Y pre-existe: históricamente —no puede soslayarse el estudio histórico en Weber. Entre mi acción (acción de un sujeto-individuo) a punto de configurarse como *social* en referencia a los *otros* y *los otros como tales*: existe una tercera instancia *previa*, típica. Tal constituye la referencia a la objetividad de la sociedad como *orden*. Ese *orden* no es la representación orgánica de un todo sino una *forma social típica* garantizada de manera interior (por entrega sentimental, por valores supremos, por bienes de salvación) o de manera exterior (convención como moral o derecho en tanto cuadro coactivo capaz de producir sanciones físicas o psíquicas) de modo *legítimo*. Órdenes garantizados de modo "externo" pueden estarlo "internamente" y representaciones éticas pueden influir profundamente en la conducta *sin garantía externa*. Asimismo, las normas jurídicas pueden no pretender para sí el carácter de normas morales y resultar racionales con arreglo a fines. Weber se limita a señalar la validez *legítima* del orden como *obediencia*: méritos de tradición, creencias afectivas, creencias racionales con arreglo a valores, creencia en la legalidad. Como la adhesión al orden es gris y, en la realidad, combina una mezcla de ideas, prácticas, vinculadas tanto a la tradición como a la legalidad: la legitimidad misma de una forma social dada debe interpretarse *típicamente*[2]. Legalidad y legitimidad son los conceptos fundamentales del pensamiento de Weber para comprender el orden de las relaciones sociales de la modernidad: *la sociedad se auto-describe, en Weber, como relaciones sociales e ideales típicos de dominación histórica.*

1 Esta "totalidad social" es tanto una totalidad nacional como una totalidad internacional. La diferencia entre unas y otras, según Marcel Mauss, es la diferencia entre los fenómenos extensibles fuera de la frontera nacional y aquellos que no puede extenderse. En tales fenómenos —aquellos que no pueden extenderse fuera de la frontera nacional "nos definen", exponen nuestra pertenencia a una totalidad nacional— encuentra Mauss la especificidad de la totalidad organizada en términos nacionales. Mauss creía, siguiendo a Durkheim, que el derecho era, justamente, esta especificidad: límite y pertenencia de lo propio como tal. Al respecto puede consultarse su Manual de Etnografía (Fondo de Cultura Económica; 2006).

2 El carácter constructivo del "tipo ideal" o de la tipicidad como interpretación transhistórica de formas sociales no debe llevarnos a pensar que se trata instrumentalmente de operar conceptos para un sector de la realidad previamente recortado. La tipicidad a la que Weber hace referencia es un concepto general que caracteriza la esencia del presente y su relación con el pasado como cúmulo de potencias y tendencias históricas que requieren del concepto para ser designada, caracterizada, analizada. Toda delimitación se hace en pos de una reflexión histórico-científica y no de una herramienta para el análisis empírico-cualitativo. Pretende formular de un modo inmanentemente empírico, no un estudio de caso, sino las diversas grandes potencias (el protestantismo, la burocracia, la legalidad burguesa del derecho, etc) de la vida social y aclarar su efectiva relación genética-causal con la actualidad. Estos "tipos ideales" o "culturales", sucediéndose unos con otros, entretejiéndose, unos con otros, constituyen la explicación de lo propio: nuestro mundo o se deriva o se opone a tales tendencias, fuerzas, potencias históricas puesto que en sus rasgos fundamentales yace la comprensión del presente. Dicho de otro modo: el "tipo ideal" como estrategia heurística es muy distinto si por tal se entiende la elucidación metodológica de un actuar particular en un mundo particular mediante un "concepto puro" con el se busca "hacer inteligible el actuar efectivo" que si hallamos, en el espíritu de esta estrategia, el deseo de ordenar lo particular del presente dentro de lo universal del curso total para así comprenderlo mejor y vislumbrar el futuro. Bajo el primer ejemplo, el "tipo ideal" organiza cultural studies. Bajo el segundo, un análisis material de la cultura occidental. Creemos que solo el segundo se corresponde a la empresa weberiana.

“Que sea la cibernética el paradigma mediante el cual se piense a la sociedad anuncia el cambio radical de nuestros días, el nuevo delirio de la razón: no es el hombre el que comunica, no es el hombre el que está en los medios de comunicación sino la sociedad mundial la que se auto-produce mediante comunicaciones de comunicaciones.”

En Marx el asunto es por completo distinto por el carácter dialéctico del pensar. Nos encontramos *enajenados* en el mundo de la transmutación mercantil: sea como mercancía-dinero-mercancía (ciclo de la mercancía) o como dinero-mercancía-ganancia (ciclo del capital) la sociedad es la *sociedad capitalista moderna* como formación social *intrínsecamente* contradictoria: una sociedad de clases antagónicas donde *solo una clase existe subjetivamente* y explota, objetivamente, a la otra. La clase trabajadora es un *proyecto político* y solo existe como “clase en sí”. Esta sociedad no es un “todo que engloba” sino una *forma social* en la cual se expresa, objetivamente, el entramado de relaciones sociales de producción. Esta *forma social* emergente es la mercancía que *aparece como cosa* cuando es el resultado, infinito, de capas y capas de relaciones de producción. *Forma* como suelo, sedimento: el desarrollo autónomo, separado, enajenado de la mercancía produce al capital como riqueza abstracta: la naturaleza reconvertida en dinero infinito como cultura e historia del mercado mundial. *Desenajenarse* equivale, directamente, a la producción subjetiva de la clase social que solo puede existir *para sí* mediante una conciencia política brotada de la contradicción social en tanto *lucha de clases*. *Desenajenarse es hacerse de una conciencia como conquista* en el seno de la producción capitalista como lucha: el pensar dialéctico solo puede ser consciente de la diferencia confrontándola. Por eso, el pensamiento dialéctico es esencial y directamente político: la sociedad como totalidad de relaciones capitalistas de producción es el proceso global de producción del capital y la crítica de esta sociedad es su conciencia misma como *crítica de la economía política: la sociedad capitalista se auto-describe, en Marx, como (re)producción material contradictoria de riqueza abstracta y existencia enajenada.*

II. Auto-descripción de la sociedad en Luhmann

La *autopoesis* es el ser del ente (“vida” “conciencia” o “comunicación”, según su región) determinado como *sistema*. Allí donde algo existe, existe: *sistémica y autopoéticamente diferenciado*[3] . ¿De qué? De su entorno o “medio ambiente”. A diferencia de Parsons, los sistemas no son aquí “marcos teóricos” para leer una realidad exterior como un sujeto conocedor, nutrido de herramientas, para el análisis. Los sistemas existen *óntica-ontológicamente*. El sistema se determina, para Luhmann, esto quiere decir: existe autopoéticamente en la medida en que alcanza, logra, consigue diferenciarse del entorno como *entorno de sí mismo.* Autopoéticamente quiere decir: *creación continua a partir del orden y del desorden*. Esta diferenciación, en el caso de los sistemas sociales, se da e*n el sentido a través del sentido* como limitación. *Limitación* quiere decir: *reducción de complejidad.* La complejidad es *representación* de la complejidad y el sentido es una *selectividad forzosa que la reduce.* Seleccionar es reducir complejidad, en el medio del sentido, equivale a “producirlo” en la operación misma de la selección como *síntesis*. Por eso, la diferencia más grosera es la diferencia entre vida y conciencia ya que la vida no tiene sentido. El sentido opera en dos niveles, sea utilizando a la conciencia como medio (sistema psíquico) o a la comunicación (sistema sociales) Los sistemas concientes no son sistemas vivos,

3 El estructuralismo funcional (la función al servicio del mantenimiento de la estructura), concibe la existencia, en términos analíticos, de sistemas abiertos propensos al intercambio de energía o información con su entorno mediante mecanismos de input/output y con tendencias a la homeostasis. Esta apertura hacia el entorno contrae la dificultad de poder delimitar la estructura sistémica. En este esquema, la función queda subsumida al concepto de estructura y se infiere que la dinámica funcional se orienta a una subsistencia estructural. La estabilidad que experimenta el sistema estructuralmente funcional impide la observación y tratamiento del cambio social. La superación de estos supuestos es cometida por Luhmann mediante la inversión de los conceptos, fundando una teoría sistémica funcionalmente estructural, es decir, con primacía de la función. Este viraje conceptual implicó la incorporación de los últimos avances en materia de Teoría General de Sistemas: sistema autopoiético (un tipo de sistema que se produce a sí mismo a partir de su propio producto y que se encuentra cerrado a su entorno ya que no puede operar fuera de sus propios límites) y autorreferencial (transforma los estímulos que provienen del exterior a una forma con la cual el sistema pueda trabajar) Cabe destacar la raíz de este modo de pensar: la diferencia entre identidad y diferencia y no de la identidad entre identidad y diferencia: la autorreferencia es el asunto práctico, la operación mediante la cual la diferencia entre identidad y diferencia (como elemento, proceso, sistema) a sí misma se constituye. Los sistemas “se las tienen que arreglar” con la diferencia entre identidad y diferencia y en eso consiste su reproducción. Problema, absolutamente, práctico: ya no la estabilidad del sistema sino la conservación de sus propios límites (diferencia entre sistema / entorno) como conservación de sí o existencia del sistema. El límite no se interpreta como ruptura sino como relacionalidad: el sistema atribuye al entorno el diferir de la diferencia (diferenciación) no como una relación de dependencia o dominio (al estilo de la lucha de conciencias amo/siervo) sino como un desconcierto bajo una unidad por él constituida, la del entorno. El entorno es la diferencia del sistema como unidad pero solo produce efectos como diferencia (asunto práctico, fáctico; para-subjetivo) Por eso, el sistema no se “cristaliza” sino que se repite. Y se repite formándose dentro de los sistemas y en relación con su entorno: diferencia con otros, diferencia consigo mismo.

los sistemas sociales no son sistemas conscientes y cada uno de ellos presupone al otro *en su entorno*. No existe un sistema autopoético englobante al modo de un "espíritu absoluto": la especificidad del sistema hace a su unidad y diferencia, en el caso del sistema social, es la comunicación. *La comunicación es la identidad del sistema social en el sentido de que todo aquello que no es comunicación yace como diferencia (entorno) y la comunicación como "producción del sistema social" es la multiplicación de la redundancia al infinito.* El infinito es la "complejidad en sí" y su limitación como *reducción* "produce sentido", en el medio del sentido, operación vital de los sistemas sociales. *Comunicación es información, participación (mitteilung), comprensión.* No es algo que traspasa de un sujeto a otro sino *la síntesis de esas tres operaciones*: la comunicación es la operación *sintética* del sistema social y es la clave de su especificidad *autopoética* puesto que si ella funciona, funciona el sistema social. Y si esto no sucede lo que está funcionando, simplemente, es otro sistema: los sistemas, entonces: *porque funcionan existen*. Funcional-estructuralismo: *la sociedad se auto-describe, en Luhmann, como diferenciación sistémica respecto del entorno como comunicación.*

Recapitulemos. El sistema es una *forma*, el interior de la forma es el *sistema* propiamente dicho y su exterior es el entorno o "medio ambiente". Las dos caras juntas son el concepto de sistema. El límite entre uno y otro, lo que cruza y lo que queda afuera, es la *unidad* del sistema y el entorno como *diferencia*. ¿Cómo se produce esta diferencia? La forma es la forma misma de esa diferencia y se produce trabajando el *tiempo*: el tiempo hace que surjan sistemas diferenciándose, cerrándose, limitándose y la forma conquistada no es otra cosa que su propia *obra* (autopoesis) ¿Qué hace la sociedad como sistema? ¿Cuál es su obra? Haber alcanzado su *forma adecuada* como *sociedad mundial*: haber evolucionado (lenguaje-escritura-telecomunicaciones) hacia *un nivel de realidad independiente*, diferencial, autónomo de territorios, países, estados, seres humanos; haberse vuelto un *sistema cerrado* realizando operaciones de auto-observación y auto-descripción alrededor de *comunicaciones*: el sistema social es aquel nivel de la realidad donde se reproducen comunicaciones a partir de comunicaciones. Para dar cuenta de este nivel de realidad, el hombre mismo aparece como "obstáculo epistemológico" puesto que esta región descubierta ya no depende de la acción de un actor o de la interrelación de actores, ni de la intersubjetividad, ni de la acción comunicativa de nadie: la operación de la comunicación *revela lo social* como nivel diferenciado de realidad. La comunicación en sí misma como operación específica del sistema social pasa a prescindir del espacio: la sociedad es el sistema que incluye solo comunicaciones y excluye todo lo demás: las comunicaciones reconocen a otras comunicaciones (auto-descripción) distinguiéndolas de otros estados de cosas que pertenecen al entorno (auto-observación) en el sentido de que es posible comunicar acerca de ellos *pero no con ellos*. La sociedad llega hasta donde llega la comunicación[4].

III. Diferencia con Parsons

La diferencia esencial entre Luhmann y Parsons se condensa en los conceptos de *función* y *estructura*.

Parsons interpretaba la relación entre esos conceptos sobre la base del problema último de la perduración o estabilidad del sistema (lo cual es correcto pero insuficiente para Luhmann ya que deja inexplicada la dinámica intrínseca del cambio) ya que la función de la función era la actualización de la estructura —

4 Lenguaje, medios de difusión y medios de comunicación simbólicamente generalizados son cada uno de ellos soluciones a problemas que plantea cada una de las improbabilidades comunicativas: entendimiento, alcance y éxito comunicativo. En toda comunicación intervienen tres selectores información, acto de comunicar y acto de entender, la disposición de emitir información o de no conectarse a ella está marcada por la improbabilidad. Luhmann nos dirá entonces que el sistema de comunicación produce entendimiento o mal entendimiento, se puede comunicar sobre lo entendido, lo mal entendido o lo no entendido. En cuanto al éxito comunicativo, desde la invención de la escritura, existe un tiempo de reflexión para la aceptación a rechazo de lo que se ofrece ya que en con el medio oral no sucedía dado que el éxito comunicativo acontecía en el momento, pero a partir de la escritura evolucionó dicha situación: la participación, la información y la comprensión han quedado separadas y volvió a evolucionar con los medios masivos. La tecnología genera la imposibilidad de la interacción con lo cual el éxito comunicativo se desconoce en el momento que acontece la información. Por otro lado, desde la aparición de la escritura, el alcance de la comunicación es cada vez mayor. Los medios masivos han llegado a tener un alcance inimaginable. Los nuevos medios de comunicación han ampliado las posibilidades de comunicación mundial, todo puede ser comunicado, continuamente se necesita información nueva: aquello que ha sido informado ya no es información una vez que ha acontecido. Los medios de masas para su autopoiesis necesitan de esta vorágine de información. Los mismos no operan bajo la distinción verdad-no verdad sino bajo la distinción información–no información. Es un sistema que produce conocimiento sobre la realidad. Los medios de comunicación determinan y amplían el círculo de receptores de una comunicación, la información que se difunde genera redundancia social, esta redundancia se vuelve anónima en los medios de masas. Hay una demanda permanente de información nueva y esto genera que haya un tiempo más rápido e incierto. En suma: la operación comunicativa elemental concluye al entenderla y para "dar a conocer" (aceptación / rechazo) es necesaria una ulterior comunicación en una bifurcación (si/no) que constituye la unidad de la comunicación lingüística.
La idea central de Luhmann es que para la comunicación lo que es necesario es la autopoesis que no está garantizada por ninguna "finalidad de entendimiento" sino por la referida codificación binaria cuya única opción es continuar la comunicación por aceptación o por rechazo: el conflicto es inmanente a la evolución, el camino de la evolución es a través del conflicto. El asunto de las sociedades complejas no es "alcanzar un consenso comunicativo" sino superar la improbabilidad comunicativa con medios de comunicación simbólicamente generalizados mediante una codificación binaria que reduzca complejidad asegurando la autopoesis de la comunicación de la sociedad. La comunicación de masas no tiene que ver con la uniformidad de opiniones siempre supuesta sino con la anticipación en el sentido de "restricción de los horizontes temporales que disminuye el espectro de posibilidades". Arremetiendo contra Habermas de modo final, Luhmann afirma que el problema político de los medios de comunicación no es el consenso sino el futuro como control del horizonte de posibilidades.

sea como "vida" (unidad orgánica) sea como "orden" (sistema social)— distinguiendo lo latente (relaciones invisibles) de lo manifiesto (relaciones visibles) *en la dirección de una unidad jerárquica* (la estructura) con determinadas características (persecución de metas mediante procesos adaptativos o funcionamiento teleológico) acerca de cuya duración se decide (intervención sobre lo latente para la conservación de lo manifiesto o "previsibilidad").

En Luhmann, se tratará de la *continuación* (reproducción del propio sistema) o *irrupción* (emergencia de una nueva diferencia entre sistema y entorno, es decir, un nuevo sistema) de la reproducción de elementos (el sistema es ciego, desconoce fines o metas, solo busca reproducirse diferenciándose) por medio de un arreglo relacional, precisamente, de tales elementos. Así, reinterpreta la estructura no como algo que recibe actualizaciones de una potencialidad oculta (mirando desde un pasado que se vuelve hacia el presente) sino como la operación del sistema mediante la cual se selecciona (limita) un horizonte de posibilidades (mirando desde un futuro como expectativas) que desaparece desde que surge (problema esencial de la temporalidad para la teoría de los sistemas) siendo el enlace o nexos entre cada uno de ellos *la estructura* como limitación del horizonte. Tal *limitación o reducción de complejidad* produce una *selección*. Esa *selección* es la *estructura*.

La estructura no es ya actualización de una carga sino una operación que reduce complejidad: el sistema decide un criterio desde el cual se realizan las selecciones. La *función* ahora expone la *contingencia* de la estructura; no su "necesidad objetiva"[5] . Para ver más claramente este asunto abordaremos el problema de la *doble contingencia*.

La estructura no es ya actualización de una carga sino una operación que reduce complejidad: el sistema decide un criterio desde el cual se realizan las selecciones. La *función* ahora expone la *contingencia* de la estructura; no su "necesidad objetiva"[6] . Para ver más claramente este asunto abordaremos el problema de la *doble contingencia*.

El problema de la *doble contingencia* radica en la incertidumbre

5 El esquema A.G.I.L constituye en Parsons las cuatro funciones (mantenimiento de patrones, integración, alcance de metas, adaptación) que permiten reproducir el "imperialismo" de la estructura (funciones necesarias que se debían realizar en todo el sistema social) dirimiendo el "conflicto entre individuo y sociedad" y el "problema hobbesiano del orden" como "internalización" / "desviación". Luhmann, en cambio, entiende las funciones como criterios de selección, diferentes formas de reducir complejidad del entorno de modo contingente, quitando peso a las estructuras respecto de las funciones: es el sistema el que experimenta la estructura (como reducción de complejidad y contingencia) y no la estructura la que se hace con el funcionamiento del sistema.

6 El esquema A.G.I.L constituye en Parsons las cuatro funciones (mantenimiento de patrones, integración, alcance de metas, adaptación) que permiten reproducir el "imperialismo" de la estructura (funciones necesarias que se debían realizar en todo el sistema social) dirimiendo el "conflicto entre individuo y sociedad" y el "problema hobbesiano del orden" como "internalización" / "desviación". Luhmann, en cambio, entiende las funciones como criterios de selección, diferentes formas de reducir complejidad del entorno de modo contingente, quitando peso a las estructuras respecto de las funciones: es el sistema el que experimenta la estructura (como reducción de complejidad y contingencia) y no la estructura la que se hace con el funcionamiento del sistema.

de *ego y alter* con respecto a su acción recíproca. Si bien ego espera satisfacer las expectativas de alter y viceversa, ambos no tienen certeza de sus respectivos accionares. Parsons llega a la resolución de la doble contingencia mediante la evocación de un consenso de valores implícito; un código normativo exterior, anterior y compartido por los actores[7]. Desde esta perspectiva, la realidad social posee un sustento biológico y psicológico ya que la acción de los agentes se inscribe en pautas de conductas societales. Este amalgama teórica de los componentes holísticos durkhemianos y los componentes accionalistas weberianos se sintetiza en la máxima parsoniana: *action is system*. Al postular la teoría de sistemas autopoiéticos Luhmann concibe a ego y alter desde una perspectiva de un potencial abierto de determinación de sentido que le es dado en forma de horizonte a quien lo vive en él mismo y en los demás. Esta acepción descarta toda comprensión de individuos transparentes y calculables mediante patrones culturales y los concibe como *sistemas psíquicos autopoiéticos y autorreferenciales.* Si bien en su relación las *cajas negras* no experimentan fundición ni comprensión en mutua observación: posibilitan la generación de un orden emergente condicionado por la complejidad de los sistemas que lo hacen posible. Calcular y controlar esa complejidad es otro asunto. Lo decisivo es la emergencia misma de un nuevo orden que es el *sistema social,* un nivel de realidad independiente de los sistemas psíquicos. A diferencia de Parsons que advierte la existencia del orden social y de patrones culturales que subyacen en la interacción, Luhmann afirma el *orden social como emergente de la doble contingencia*, como un nivel de realidad independiente de las conciencias. En resumen podríamos afirmar que la doble contingencia no se resuelve con "estructuras" que se les imponen a los actores, sino que *es la doble contingencia la que genera estructuras en el orden de lo social*. Tal diferencia es otra expresión de la profunda re-interpretación luhmaniana del concepto mismo de *sistema*.

Es que Parsons concibe el sistema como abierto —permite la comunicación y el intercambio entre sistemas como condición necesaria para la integración: el individuo está adentro del sistema y la teoría de la sociedad está "por fuera" del sistema como *observador y objeto*– mientras que Luhmann concibe el concepto de sistema como *operacionalmente cerrado* —la comunicación ocurre hacia el interior de los diferentes sistemas pero no entre ellos: el individuo no está en el sistema sino en su entorno y la teoría social auto-describe su objeto desde su interior como observaciones de observaciones— remitiendo el *estudio de lo social directamente a las comunicaciones y a las relaciones entre ellas*: la doble contingencia al centrarse en la comunicación (no en los individuos sino entre sistemas autopoiéticos y cerrados) alcanza un concepto de sociedad que tampoco se sujetará a un anclaje territorial: *abarca a todas las comunicaciones posibles superando el límite estatal de la sociedad como sociedad mundial.*

Despejado el punto de vista del hombre, del territorio, de toda sensibilidad, del "sujeto y del objeto", Luhmann ofrece a la tradición del pensamiento sociológico, *un furioso retorno del idealismo*, bajo la máscara de una *lógica cibernética decididamente anti-diálectica*, vacía de toda experiencia humana, sin ninguna relación con la práctica humana, funda una teoría *pura* que no es nada más que *una idea*, otro *delirio* de la razón que vuelve a abondonar el terreno de la experiencia posible: *la sociedad como comunicación ya no tiene una existencia atada al espacio y uno se la puede apenas imaginar como un pulsar constante que selecciona, se expande o se contrae, desarrollando sus propios límites en forma sistémica.*

IV. La diferencia es con todo el humanismo en dirección al concepto de comunicación

Luhmann rechaza a la acción como acontecimiento que hace emerger lo social por considerar esto limitado: la teoría de la acción no puede pensar la reflexión y poner al hombre a un costado a un mismo tiempo. Luhmann entenderá la comunicación como una forma específica de acción de los sistemas sociales, la acción como momento de la comunicación, la comunicación como unidad básica de lo social: ni es una unidad por sí misma, ni lo es sólo por el modo de selección de un observador; no es unidad ni objetiva ni subjetiva sino un momento de la relación del modo de vincular el sistema que se reproduce por esta vinculación. Desde aquí es que podemos comprender la *emergencia de lo social*: Acción y comunicación forman una relación que debe ser entendida como reducción de complejidad (no todos los elementos tienen la misma probabilidad de enlazarse con otro) y para que exista dicha *reducción* debe haber *diferenciación* (permite identificar el elemento siguiente) Esta *selección* implica aceptar y rechazar algo: *la acción es la comunicación de los sistemas sociales*.

¿Cuál es entonces la diferencia entre "comunicación" y "acción" para este autor?

La comunicación es la unidad elemental de la auto-constitución de los sistemas sociales mientras que la acción es la unidad elemental de la auto-observación y la auto-descripción de los mismos. Un sistema social *produce comunicación a partir de comunicación*: la información no se transmite sino que se

7 En este punto Luhmann realiza una crítica de carácter lógico que derrumba el edificio teórico del consenso normativo. La resolución de la teoría parsoniana -sobre el problema de la doble contingencia- establecería una falacia de regresión hacia el infinito, ya que cuando los actores resuelven el problema de la doble contingencia (respecto a consensos de valores originados en el pasado) implicaría una regresión sucesiva hacia al pasado hasta dar con un punto culminante, en un comienzo hipotético, sin dar nunca un explicación razonable de como es que evolucionan los valores y la cultura en la sociedad.

produce, el receptor no decodifica sino que reconstruye. La comunicación, en suma, como proceso básico que produce, sistémicamente, emergencia de lo social como *autopoiesis* (la comunicación produce comunicación) *autorreferencia* (la comunicación se refiere al sistema y no al entorno con el cual ejerce actos de enlace) y *clausura operacional* (la comunicación se produce en el sistema social pero su aceptación / rechazo no sucede en ella sino con relación a su entorno, lo que se explicará a continuación) ¿Dónde está el hombre?

Si se entiende la comunicación como síntesis de tres selecciones (unidad de información-acto de comunicar-acto de entender) entonces *la comunicación se realiza cuando y hasta donde se genera la comprensión*. Tal es eslabonamiento constituye la *unidad de una comunicación elemental*. Y todo lo demás que sucede fuera de la misma la presupone. Esto es, asimismo, válido para la cuarta selección, la selección aceptación / rechazo de la selección comunicada de sentido. La aceptación y el rechazo de una selección exigida y comprendida no forman parte de la acción comunicativa, justamente, porque son *actos de enlace*. Esta cuarta selección queda afuera del proceso comunicativo. ¿Porqué? Por la relación de influencia sobre el entorno. En la comunicación, el sentido opuesto sólo existe de forma latente. La *unidad de la comunicación* deber ser y es más que "actos de enlace". La unidad de la comunicación es enlace en tanto *debe conservarse como unidad* para poder repetirse como diferencia entre aceptación y rechazo en otra forma. Y es más que un "acto de enlace" ya que son *selecciones* con las que la comunicación influye sobre su entorno y/o regresa a sí misma. Es parte de la comunicación crear una situación social que permita esperar tales *decisiones de enlace*. La comunicación es un proceso autónomo, autorreferencialmente cerrado, del proceso de selecciones que nunca pierde su carácter de selección de propuestas con sentido en los sistemas sociales.

La tesis fundamental de Luhmann, emerge de ese punto: *lo social es comunicación o, simplemente, no es social*.

V. Anti-humanismo y comunicación

Que sea la cibernética el paradigma mediante el cual se piense a la sociedad anuncia el cambio radical de nuestros días, el nuevo delirio de la razón: no es el hombre el que comunica, no es el hombre el que está en los medios de comunicación sino la sociedad mundial la que se auto-produce mediante comunicaciones de comunicaciones. Nos hemos encontrado nuevamente con el ídolo del antropomorfismo (¿cuándo estuvimos lejos?) en su hora crepuscular: *el valor comunicativo del hombre mismo luce banal, ridículo, en el inmenso tendido circense de la máquina mediática de redundancia planetaria*. Luhmann como anti-humanista en el sentido de un Nietzsche leído por Sloterdijk: el humano como forma tendida hacia la trascendencia, hacia la transmutación de valores…Y entonces ya lo observamos experimentando el invernadero de una humanidad producida por tecnologías de hardware mediante climas determinados por tecnologías de software.

Dicho de otro modo: la desaparición del humanismo es el cierre metafísico del señorío universal del fundamentalismo occidental y se presenta como *multiplicidad operable de la* tecnología: el humano como antropotécnica ya no experimenta con lo imaginario (arte) ni con lo simbólico (cultura) sino con lo real *en tanto lo real es sistema e información* (código) Tal es el becerro de oro de los estos "nuevos idealistas" de la tecnología. El hombre que experimenta con lo real codificado percibe su propia auto-selección: juega consigo mismo, se vuelve auto-referencial, auto-poético, no se desmarca del *modus operandi* de la naturaleza sino que se relaciona y coopera con ella, interviniendo en producciones propias de lo viviente; una forma simbiótica de relacionarse con la vida como informático: extrae el código preservado por la evolución, imita el procedimiento de la creación, descubre un bien irreproducible.

Anti-humanismo y comunicación en Luhmann son nociones que nos permitieron acaso vislumbrar, entre genetistas e informáticos: *la transformación de la escritura en las sociedades de control*

Bibliografía

Luhmann, N. (1998) Complejidad y modernidad. España: Trotta Editorial

Luhmann, N. (1998) Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general. España: Anthropos Editorial-Javerino Centro Editorial

Sloterdijk, P; Heinrichs H.J (2004) El sol y la muerte. España: Siruela Editorial.

Normas de publicación

Criterios de para la publicación de artículos

Unidad Sociológica es una revista digital dirigida por un grupo de docentes y sociólogos de la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (UBA). Se publican artículos que cumplan con el requisito de ser **originales**, pudiendo ser estos artículos académicos, avances de investigación y ponencias, entre otros.

Cada número se dedicará a un dossier. El actual número versa sobre "***Cultura digital e internet: su impacto en el individuo - sociedad*".**

Se encuentra abierta permanentemente la convocatoria para presentar artículos en la sección **Teoría sociológica clásica y contemporánea**, donde se espera que haya un dialogo y/o una discusión entre autores clásicos y contemporáneos de la disciplina sociológica.

A continuación se detallan los criterios formales para la presentación de artículos:

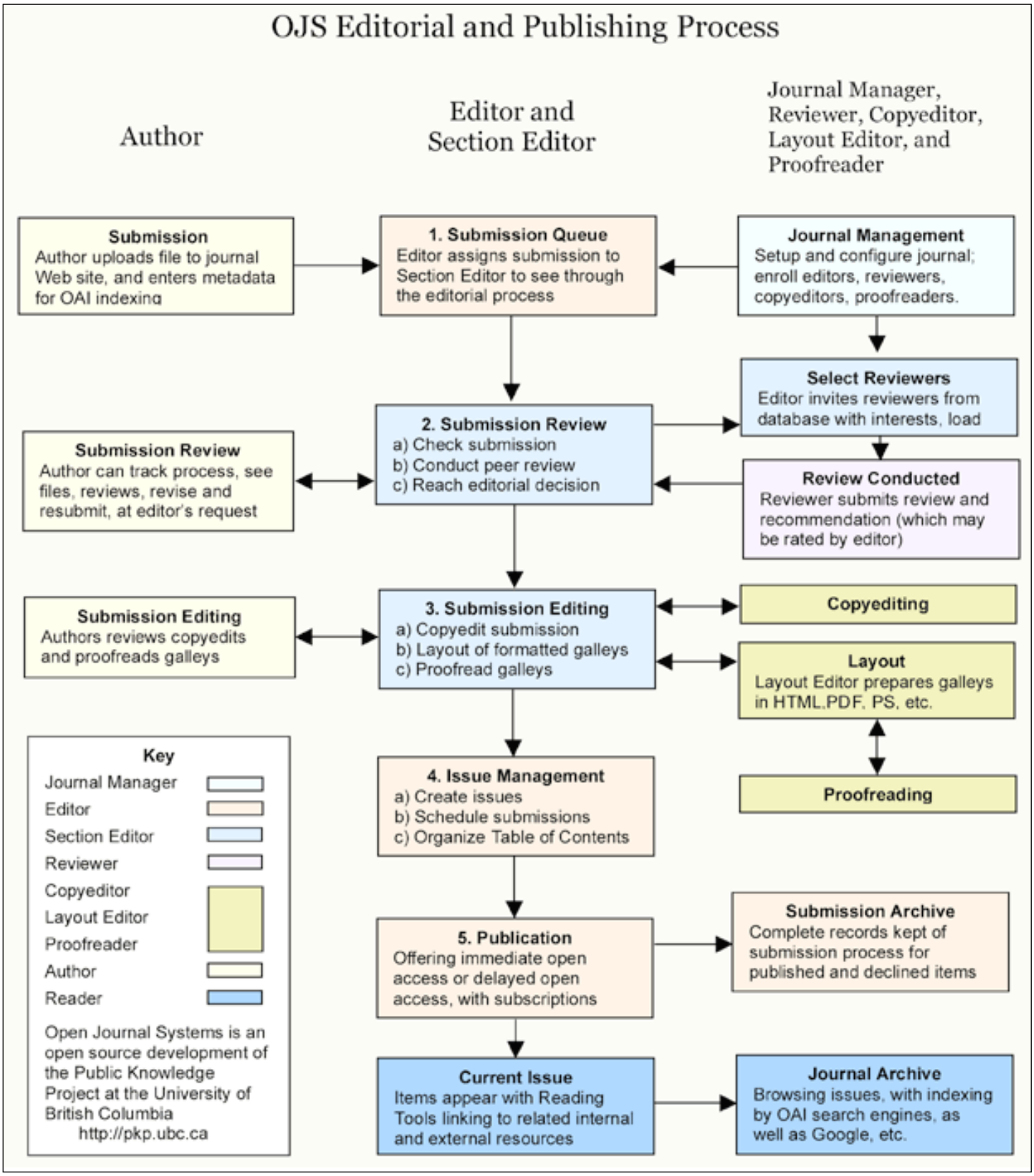
- Tamaño de la página: A4.
- La fuente será Times New Roman 12, con interlineado de espacio y medio.
- Los archivos deberán enviarse a ***convocatoria@unidadsociologica.com.ar*** en formato Word.
- La estructura argumentativa del trabajo estará ordenada de la siguiente manera:
  - Titulo y nombre de autor/es (con su respectiva filiación institucional)
  - Resumen en español (máximo de 150 palabras)
  - Resumen en ingles (máximo de 150 palabras)
  - Palabras clave en español (no más de 5)
  - Palabras clave en ingles (no más de 5)
  - Cuerpo del trabajo
  - Bibliografía

- El cuerpo de cada trabajo tendrá un mínimo de 3.000 palabras y un máximo de 6.000, incluyendo citas y bibliografía.

- Citas: a pie de página con numeración ascendente, fuente Times New Roman, tamaño 10.
- Para las citas en el texto se utilizará el formato APA (American Psychological Association): Autor, año, número de página de la cita. Ejemplo: (Foucault, 1996, p. 36).

- Para las citas bibliográficas se utilizara el mismo formato: Apellido, Inicial del nombre (año), Titulo del texto. Lugar de edición: Editorial, Número y volumen. Ejemplo: Bourdieu, P (2005) Pensamiento y acción. Caracas, Monte Ávila Editores Latinoamericana. Para más detalle, consultar ***La cita documental. Elementos y ejemplos de referencia en estilo APA:*** *http://iigg.sociales.uba.ar/documentos-del-cdi/*

- Los artículos serán evaluados por miembros del Comité editorial, siguiendo el modelo de revisión por pares.


OJS Editorial and Publishing Process
Author
Editor and Section Editor
Journal Manager, Reviewer, Copyeditor, Layout Editor, and Proofreader
Submission
Author uploads file to journal Web site, and enters metadata for OAI indexing
1. Submission Queue
Editor assigns submission to Section Editor to see through the editorial process
Journal Management
Setup and configure journal; enroll editors, reviewers, copyeditors, proofreaders.
Select Reviewers
Editor invites reviewers from database with interests, load
2. Submission Review
a) Check submission
b) Conduct peer review
c) Reach editorial decision
Submission Review
Author can track process, see files, reviews, revise and resubmit, at editor's request
Review Conducted
Reviewer submits review and recommendation (which may be rated by editor)
Submission Editing
Authors reviews copyedits and proofreads galleys
3. Submission Editing
a) Copyedit submission
b) Layout of formatted galleys
c) Proofread galleys
Copyediting
Layout
Layout Editor prepares galleys in HTML,PDF, PS, etc.
Proofreading
4. Issue Management
a) Create issues
b) Schedule submissions
c) Organize Table of Contents
5. Publication
Offering immediate open access or delayed open access, with subscriptions
Submission Archive
Complete records kept of submission process for published and declined items
Current Issue
Items appear with Reading Tools linking to related internal and external resources
Journal Archive
Browsing issues, with indexing by OAI search engines, as well as Google, etc.
Key
Journal Manager
Editor
Section Editor
Reviewer
Copyeditor
Layout Editor
Proofreader
Author
Reader
Open Journal Systems is an open source development of the Public Knowledge Project at the University of British Columbia
http://pkp.ubc.ca

UNIDAD SOCIOLÓGICA

"El estudio de la cultura digital no se agota en el ciberespacio (cultura online) sino que se agrega la hipertextualidad entre los distintos medios de comunicación social e industrias culturales (radio, cine, televisión, etc.) y los procesos de interacción social en el contexto cultural más amplio. Integra agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones, colectivos, instituciones y sistemas organizativos en una multiplicidad de contenidos y representaciones simbólicas junto con valores, interpretaciones, legitimaciones, etc."

Silvia Lago Martínez, *Cultura digital, comunicación y acción política.*

"El Facebook, le agrega al juego, más contingencia, ya que en tanto acción y comunicación, suma un aspecto lúdico y egocéntrico multidimensional y sí la sociedad, en el marco de esta teoría, se mantiene unida por la comunicación, el Facebook se pone como sociedad virtual constituida por invitación, como un contrato social, no vinculante y efímero [...] el ensamble que allí se produce, entre la búsqueda del placer de la exhibición y las nuevas estrategias de control en esta dictadura del me gusta, cuando él me gusta de ayer es tan antiguo como lo era, el diario del día anterior."

Miguel Ángel Forte, *Facebook: Hedonismo de control.*