

TEMAS DEL CONOSUR

DOSSIER DE INTEGRACIÓN

- > CIBERESPACIO Y CULTURAS:
EL DESAFÍO DE LA DIGITALIZACIÓN SIN HOMOGENEIZACIÓN
- > EL MERCOSUR Y SU RELACIONAMIENTO EXTERNO.
ESTRATEGIAS DE VINCULACIÓN CON LA
REPÚBLICA POPULAR CHINA



Temas del Cono Sur

Dossier de Integración

Ejemplar nº 132
Es una publicación de *mercosurabc*
ISSN 1851-8451

- > Dirección y compilación **Graciela Baquero**
- > Relaciones institucionales **Gastón Marando**
- > Diseño y diagramación **María Ceci**
- > Distribución electrónica **Martín Leonetti**

> *mercosurabc*

Julián Alvarez 168, 3 A

1414 | Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Argentina

tel/ fax (54-11) 4858-3889

e-mail: publicaciones@mercosurabc.com.ar

URL: www.mercosurabc.com.ar



Temas del Cono Sur

Dossier de Integración

Ejemplar n° 132 | junio 2015
Es una publicación de *mercosurabc*
ISSN 1851-8451

SUMARIO

> *Cultura regional*

CIBERESPACIO Y CULTURAS:

EL DESAFÍO DE LA DIGITALIZACIÓN SIN HOMOGENEIZACIÓN¹..... 4

Lucas Emmanuel Misseri (*La Plata, Argentina, 1983*). Profesor y Licenciado en Filosofía por la Universidad Nacional de Mar del Plata (2006 y 2008 respectivamente) y Doctor en Filosofía por la Universidad Nacional de Lanús (2013).

> *Política externa*

EL MERCOSUR Y SU RELACIONAMIENTO EXTERNO. ESTRATEGIAS DE VINCULACIÓN CON LA REPÚBLICA POPULAR CHINA..... 32

Laura Bogado Bordázar, Abogada y Licenciada en Relaciones Internacionales (UDELAR-Uruguay); Magíster en Relaciones

1. Una versión preliminar de este texto fue expuesta en el III Encuentro Mexicano-Argentino de Investigadores en Filosofía de las Ciencias Sociales y Crítica Cultural, el 13/11/2014, en San Martín de los Andes, bajo el título "Ciberutopismo y diversidad cultural: conexión versus homogeneización".

> *Cultura regional*

CIBERESPACIO Y CULTURAS:

EL DESAFÍO DE LA DIGITALIZACIÓN SIN HOMOGENEIZACIÓN²

Lucas E. Misseri | lucmisseri@gmail.com

Lucas Emmanuel Misseri (La Plata, Argentina, 1983). Profesor y Licenciado en Filosofía por la Universidad Nacional de Mar del Plata (2006 y 2008 respectivamente) y Doctor en Filosofía por la Universidad Nacional de Lanús (2013). Becario postdoctoral del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (desde 2014). Miembro del Grupo de investigación de ética y filosofía política "DEEP", radicado en el Centro de Investigaciones Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional de Córdoba. Editor en jefe de la publicación argentino-brasileña Prometeica. Revista de Filosofía y Ciencias (desde 2010). Ha realizado estancias de investigación en Eslovaquia (2009), México (2010) y Australia (2013). Sus líneas de investigación se centran en la ética normativa, la filosofía política, el pensamiento utópico y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación desde la perspectiva de la filosofía práctica.

Resumen

Partiendo del supuesto de que la digitalización de las interacciones culturales seguirá creciendo, se analiza el problema de la homogeneización cultural fruto de este proceso tecnológico. Se considera que en el marco del ciberespacio hay al menos cuatro fuentes de homogeneización cultural: el anclaje informático, el ruido informativo, la descontextualización aculturante y la brecha económico-informática. Por su parte, se estima que este problema cuádruple puede abordarse desde un enfoque denominado "ciberutópico" o de "utopismo digital", que es una forma de optimismo crítico en torno a las tecnologías y a su capacidad de generar mejoras para la sociedad. Desde ese enfoque se proponen cuatro posibles soluciones para las fuentes de la homogeneización: el código abierto, el rol de las cibercomunidades en el procesamiento de contenidos, la contextualización en red y la búsqueda de una mejor justicia distributiva ampliada al ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación. Estas

2. Una versión preliminar de este texto fue expuesta en el III Encuentro Mexicano-Argentino de Investigadores en Filosofía de las Ciencias Sociales y Crítica Cultural, el 13/11/2014, en San Martín de los Andes, bajo el título "Ciberutopismo y diversidad cultural: conexión versus homogeneización".

propuestas de solución implican no sólo estrategias sino un cambio de mentalidad con respecto a lo digital y esto sólo se puede lograr a partir de la educación tanto formal (escuelas y universidades) como informal (cibercomunidades).

Introducción

Desde fines de siglo pasado se ha iniciado un proceso global de digitalización de las esferas de producción y expresión cultural. Este proceso ha ido en aumento casi exponencialmente, desde un grupo mínimo de expertos informáticos a una red internacional con más de dos mil millones de usuarios. En este trabajo asumo el supuesto de que ese proceso continuará hasta incluir a la mayor parte de la población mundial y, por lo tanto, a gran parte de sus expresiones culturales. Al principio de ese proceso había una brecha evidente entre los conectados y los desconectados, entre el formato material y el formado digital, pero debido a ciertas políticas la brecha se achica gradualmente aunque sin desaparecer del todo, sino que se transforma y se complejiza, se convierte en un tema de lo que Milad Doueihi denomina "alfabetización digital" (Douihi, 2010). Esto quiere decir no sólo el hecho de acceder a la tecnología sino de saber usarla en sus formas más provechosas. Pero nuestro interés no sólo se centra en esa inequidad presente en las llamadas "sociedades de la información", sino en el modo en el que ese proceso de digitalización se está llevando a cabo. Puntualmente, el problema que quiero abordar es: ¿cómo conectar culturas sin homogeneizarlas? Quiero remarcar que este problema se aplica no sólo a las sociedades "desconectadas" sino también a las ya conectadas, en las cuales no se logra reflejar su diversidad y muchas voces se ven acalladas por el predominio del "ruido" que produce la saturación –no siempre intencional— de un cierto tipo de contenidos.

El resultado de la digitalización y la conexión global creciente da como resultado un ámbito nuevo de interacción cultural que se denomina "ciberespacio". Este concepto es clave para delimitar mi interés por el problema de la homogeneización, dado que el mismo puede ser pensado a partir de distintas formas de interacción humana. No obstante, aquí me interesa sólo la interacción denominada ciberespacial, esto es: digital y virtual. En la primera sección de este texto abordaré los problemas que supone ese concepto, en tanto que incluye múltiples planos entrelazados que

cuestionan algunas categorías de pensamiento tradicionales como la de espacialidad. Una vez delimitado el marco desde donde quiero analizar el problema de la homogeneización, me permito cuestionar por qué el mismo supone una cuestión a tener en cuenta en nuestras sociedades, especialmente las menos poderosas en términos económico-tecnológicos, con la finalidad de alertar sobre el peligro de no considerar sus consecuencias cuando el proceso de digitalización todavía no ha sido completado. En segundo lugar, desde ese marco definido, considero las fuentes de la homogeneización en ese proceso y encuentro cuatro raíces del problema: primero, la homogeneización originada en algunas limitaciones de los códigos informáticos; segundo, la homogeneización resultante del aluvión y el ruido informativos; tercero, la homogeneización generada por descontextualización aculturante; y cuarto y último, la homogeneización por falta de acceso a las tecnologías necesarias.

Como mi trabajo no pretende ser meramente analítico-descriptivo sino que también intenta ser propositivo, sugiero una hipótesis de solución que denomino "ciberutópica": *la diversidad cultural sólo puede ser respetada en el ámbito ciberespacial si y solo si se superan estas cuatro problemáticas mencionadas*. Por el enfoque ciberutópico interpreto una forma de optimismo crítico sobre las posibilidades que ofrece el ciberespacio, que busca tomar lo mejor de él en lugar de intentar impedir un proceso ya en marcha. Si bien el ciberutopismo ha sido visto como un exceso tecnofílico de los primeros impulsores de Internet, me valgo del enfoque utopológico latinoamericano que rescata el papel discursivo-crítico de las utopías como motor de la historia. Para atacar cada una de las raíces del problema propongo cuatro soluciones: el estímulo del código abierto, libre y gratuito; el fortalecimiento de cibercomunidades que contribuyan a procesar contenidos presentes en la red; la práctica de la contextualización; y la búsqueda de la ampliación de la justicia distributiva al ámbito ciberespacial. Considero que la construcción de un ciberespacio culturalmente diverso es un proceso de largo alcance del que se generará una cultura global más equitativa, siempre y cuando las interacciones culturales sean de tipo intercultural. Es decir, en el cual se respeten las distintas subjetividades y no se imponga una cultura por sobre la otra. Para alcanzar este fin, que suena utópico en su sentido más tradicional de negación de un estado presente de cosas sociales, es imprescindible la educación. Esto es algo que los utopistas ya sabían desde tiempos de Tomás Moro, en el siglo XVI, puesto que sólo se pueden desarrollar estos cambios positivos de la utopía del ciberespacio en el largo plazo y con el aunamiento de voluntades.

Desde esta perspectiva optimista de las tecnologías de la información y la comunicación podría repensarse el proceso de digitalización cultural en cuatro grandes momentos. Un primer momento constituido por la creación de la tecnología que da origen al ciberespacio. Luego, la distribución global de la tecnología que lo sustenta, tecnología que avanza exponencialmente tanto en alcance como en complejización. Posteriormente, el desafío actual, formado por la necesidad de recopilar las distintas producciones culturales y difundirlas dando voz a sus actores y productores. Por último, en el contexto de lo porvenir, el resultado esperado por los ciberutópicos: una “cibercultura de culturas” que cumpla los requisitos de ser diversa, interconectada y equilibrada para el bien de la humanidad.

1. Ciberespacio e interculturalidad

Como anticipé más arriba, el objetivo de esta sección es dar una definición de ciberespacio que sirva para comprender el fenómeno que surge como resultado de la digitalización. Además de ello, me parece importante exponer los distintos paradigmas de interacción cultural tal como los define Catherine Walsh, quien presenta el modelo intercultural como la opción superadora porque no sólo respeta la diversidad sino que la conserva a largo plazo –que es la finalidad perseguida desde el enfoque que me interesa—. En tercer lugar, se expone la razón por la que la homogeneización no es un panorama deseable para la humanidad presente y futura, mi defensa se sustenta en un argumento cuasi-biologicista que subraya la importancia de la pluralidad de culturas para la supervivencia y para conservar la riqueza de las actividades humanas. En último lugar, se describe el ciberutopismo como un enfoque alternativo para ser críticos con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación sin caer en la tecnofobia o el ludismo –que caracterizan muchas de las críticas del proceso de digitalización—.

1.1. Digitalización, virtualidad y ciberespacio

Etimológicamente lo digital es aquello que se hace con los dedos –del latín *digitus*, dedo—. No obstante, en la actualidad “lo digital” es definido como lo opuesto de “lo analógico”, es decir, se lo entiende como una forma de acumulación de información a partir de un sustrato mayormente electrónico, en lugar de uno corpóreo

—como solía hacerse hasta fines del siglo pasado—. Por su parte, por “proceso de digitalización” me refiero a un conjunto de cambios desarrollados en varias sociedades contemporáneas: la transformación de los archivos analógicos en archivos digitales— ficheros, cintas de video y audio, libros, etc.—; la convivencia o, en algunos casos, el remplazo de procesos burocráticos analógicos por digitales —voto electrónico, trámites impositivos, etc.—; y el nuevo ámbito de interacción social creado a partir de redes de intercambio digital —correo electrónico, redes sociales, redes académicas, etc.—. Este proceso también está asociado a ideas como la de virtualidad, la red de Internet y el ciberespacio, aunque están íntimamente relacionadas estas ideas no son equivalentes unas a otras.

En primer lugar la digitalización es una herramienta sustentada a partir de computadoras, por lo cual es sinónimo de “computarización”. Ambos términos parecen reduccionistas porque uno hace pensar en una tarea manual y el otro en una serie de cálculos o cuentas matemáticas, pero se puede digitalizar usando la voz y se puede computarizar un poema. Ahora bien, la virtualidad es un concepto más complejo porque es polisémico. Analizando el uso del adjetivo virtual encuentro que sus sentidos pueden agruparse en tres cúmulos semánticos. El primer cúmulo hace referencia a la potencia de algo, por ejemplo, lo digital es virtual en el sentido en el que gracias a distintas redes informáticas se puede acceder a un contenido desde varios lugares. Por ejemplo, puede decirse que www.google.com está “virtualmente” en cualquier computadora conectada a Internet. El segundo cúmulo semántico de lo virtual es el de la apariencia, las letras que tipeo en mi procesador de textos aparentan ser tipos de imprenta con tinta sobre papel pero en realidad son bits combinados con electricidad, software y el material de mi pantalla. Las letras que reviso son “virtuales” en este sentido y, para un lector digital, son virtuales también en el primer sentido —el de potencia— en tanto que son accesibles desde distintos puntos gracias a Internet. En algunos casos, como mostraré más adelante, este sentido de apariencia se exagera al punto de ser considerado como algo irreal u ontológicamente distinto de lo real —un reino de las ideas—. En tercer lugar, lo virtual puede estar asociado a algo implícito, intrínseco, tácito, a algo propio y evidente de una cosa. La ubicuidad y horizontalidad del ciberespacio han sido consideradas propias de su carácter virtual por muchos de sus teóricos (Assange, Barlow, Mueller, etc.). En palabras más sencillas si algo es virtual en el ciberespacio se espera que sea accesible desde diversos puntos de la red —ubicuidad de lo virtual— para un gran número de personas con el menor número de intermediarios —horizontalidad de lo virtual—.

En cuanto a la Internet, como ya adelanté, es una condición suficiente aunque no necesaria de la virtualidad de lo digital. Se la interpreta como la red de redes, es decir un conjunto de códigos informáticos que permite la interrelación entre redes menores –intranets– y cada uno de sus nodos. En cambio, el término ciberespacio es más complicado, puesto que excede la semiosis de Internet pero no la de lo digital, ni la de lo virtual. Algunos autores lo interpretan como un pseudoespacio, pero no por ello irreal, sino como un ámbito de interacción humana (Ploug, 2009:72). Este término recupera la dualidad platónica entre mundo de ideas y mundo empírico bajo distinciones equívocas como “mundo virtual” y “mundo real” o “mundo digital” y “mundo analógico”. El término es atribuido a la literatura de ciencia ficción estadounidense de la década de 1980 –en especial a los autores Vernon Vinge y William Gibson—. Desde esa época el imaginario del ciberespacio ha remitido a una suerte de “alucinación consensuada” (Gibson, 1984:51), un espacio heterogéneo caracterizado por el engaño de los sentidos efectuado a través de tecnologías informáticas que conforman un espacio virtual. Esa idea perdura en muchos de los discursos en torno al ciberespacio, por ejemplo, John Perry Barlow, famoso por su defensa de la independencia del ciberespacio con respecto al espacio geopolítico, lo calificó como el primer paso hacia “una civilización de la mente” (Barlow, 1996:30). Por su parte, Julian Assange, miembro del grupo libertario denominado como *cypherpunks*, dice que el ciberespacio es “nuestro reino platónico” (Assange et al., 2012:3). Sin embargo, el ciberespacio tiene un sustrato material insoslayable. Por eso aquí, lo definiré como un *producto del proceso de digitalización dependiente de una red de redes informáticas* --actualmente la Internet pero podría ser otra— *compuesto de tres dimensiones integradas*: una dimensión física, una lingüística y una semántica.

La primera dimensión hace referencia a los requisitos materiales del ciberespacio, el cual no es sólo “alucinación” o un engaño de los sentidos de la mente de un grupo de seres humanos interactuando por medios físico-tecnológicos sino aquellos medios que permiten producir esa interacción. Es decir, los cuerpos humanos, las computadoras, los cables, la fibra óptica, los satélites, los servidores, las antenas y por extensión las leyes físicas que los gobiernan. La segunda dimensión está compuesta por los distintos códigos que permiten la comunicación y la navegación en la red de redes, esto incluye tanto a los protocolos que hacen posible una red amplia como Internet –TCP/IP, HTTP, FTP, SMTP³, etc.— como a los lenguajes naturales y los

3. Respectivamente son: el Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet, el

artificiales con los que nos comunicamos y las reglas gramaticales y matemáticas que los gobiernan. Por último, la tercera dimensión es la que se construye a partir de la vinculación entre esos signos y tecnologías que enlazan distintos nodos en redes interconectadas y el sentido que cada usuario le da a esa conexión. En otras palabras, *el ciberespacio es el sentido compartido que se le da al producto de esa interconexión de redes que tiene un sustrato físico y en el que convergen diversas mentes limitadas en su aplicación por ciertos códigos, pero no en su capacidad de interpretación.* Considero que esta definición es heredera de las teorías del signo de la lingüística, por lo cual podría aplicarse la idea de red de redes a comunidades lingüísticas, no obstante, la diferencia específica en esta definición está dada por el sustrato material de la informática mediante el cual se integra la máquina computadora a esa interrelación entre agentes humanos mediando de un modo distinto que integra las ventajas físicas de las comunidades lingüísticas—fonemas, grafemas, etc.— de un modo más rápido generando la sensación de inmediatez que la narración intersubjetiva podría no tener y permitiendo una interpretación casi mediata por medio del usuario ciberespacial.

1.2. Paradigmas de interacción cultural

Tomando el hecho de la existencia de diversas culturas se puede pensar su interacción a partir de varios paradigmas. La socióloga estadounidense y docente en Venezuela, Catherine Walsh, distingue tres esquemas posibles: el multicultural, el pluricultural y el intercultural al que propone como paradigma superior y al que, *mutatis mutandi*, califico como el objetivo de la interacción cultural desde el enfoque ciberutópico que aquí se adscribe. Tengo en cuenta que Walsh no está pensando precisamente en el ciberespacio cuando enuncia sus esquemas sino en las realidades latinoamericanas y el proceso de decolonización impulsado desde comunidades indígenas. No obstante, considero extrapolable sus conceptos al ámbito de ciberespacial porque en cierto modo la digitalización es un ejemplo de colonización cultural. Una anécdota que ilustra esto es narrada en el libro *Who controls the Internet?:* el hijo del presidente de Kirguistán le dijo a su padre que quería aprender

Protocolo de Transferencia de Hipertexto, el Protocolo de Transferencia de Archivos y el Protocolo de Transferencia de Correo Simple, por citar algunos ejemplos que componen la arquitectura actual de Internet.

inglés. El presidente del país culturalmente vinculado a las lenguas túrquicas e históricamente asociado a las eslavas le inquirió la razón de ello. A lo que el niño replicó: porque "la computadora habla inglés" (Goldsmith y Wu, 2006:50). Cuando se inició el proceso de digitalización parecía absurdo preguntar por qué las computadoras no "hablaban" kirguiz, hoy la respuesta a esa cuestión radica más bien en una decisión política que en una limitación tecnológica.

Hecha esa salvedad metodológica sigo con la descripción de los paradigmas. El primero es el multicultural, y según Walsh se caracteriza por ser más bien descriptivo del hecho de la diversidad que propositivo de algún tipo de interacción. Según la autora surge a partir de la noción liberal de tolerancia según la cual se respeta la cultura distinta de la propia sin necesidad de relación con ella. Este paradigma "oculta la permanencia de las desigualdades sociales, así que deja intactas las estructuras y las instituciones que privilegian a unos sobre otros" (Walsh, 2005:45). Además, no es compatible con el ciberespacio donde la no interacción es difícil de concebir, puesto que los distintos nodos de las redes virtuales necesitan parcialmente unos de otros tanto desde la dimensión física como desde la informática y la semántica. Los contenidos fluyen saltando las fronteras y son resignificados en las distintas cibercomunidades, incluso en muchos casos abandonando el valor tolerancia.

En segundo lugar está el paradigma pluricultural que según la autora es el más usado en Latinoamérica y que se caracteriza por la presencia de una cultura dominante que si bien reconoce la existencia de culturas dominadas bajo su esfera y el hecho de que su presencia la enriquece no implica ningún cambio institucional con la finalidad de adecuarse a ellas. Para Walsh este esquema "funciona como un proceso de una vía, donde es fácil aplicar el modelo predominante en la mayoría de reformas educativas, sumando la diversidad cultural a lo establecido" (ibíd.). Este parece ser el modelo actual del ciberespacio donde se recogen nuevos datos de distintas culturas y en algunos casos se digitalizan lenguas en peligro de extinción o se ofrece la opción de navegar en su idioma nativo. No obstante, volviendo a la anécdota de Wu y Goldsmith si se diera el caso de que el hijo del presidente kirguís quisiera usar la red social más difundida contaría con el ruso pero aún no con el idioma kirguís. Me detengo en las limitaciones lingüísticas porque son las más evidentes, no obstante en la segunda parte de este texto expondré otros factores de homogeneización ligados a las dimensiones del ciberespacio.

Por último, el paradigma intercultural que aquí me interese defender como el objetivo del futuro ciberutópico. Para Walsh si el esquema pluricultural es unidireccional el intercultural multidireccional, es decir, cada cultura tiene capacidad de modificación institucional de su entorno a partir de una serie de intercambios y negociaciones que tienen como objetivo “desarrollar una interrelación equitativa *entre* pueblos, personas, conocimientos y prácticas culturalmente diferentes; una interacción que parte del conflicto inherente en las asimetrías sociales, económicas, políticas y del poder... [e] ...impulsar activamente procesos de intercambio que permitan construir espacios de encuentro entre seres y saberes, sentidos y prácticas distintas” (Walsh, 2005:45). En este último sentido el ciberespacio es un contexto ideal para el encuentro por la virtualidad que permite captar la necesidad de un niño en un país de Asia Central y que por ejemplo, un grupo internacional de aficionados a la programación ofrezca un software de traducción simultánea al idioma que se necesite. Las posibilidades de lo que Pierre Lévy denomina “inteligencia colectiva” (Lévy, 2004) han corrido el límite de lo humanamente posible o si se quiere, desde una perspectiva más escéptica, han reducido el tiempo y costo de ciertas tareas de un modo tan abrupto que difícilmente hasta los utopistas de siglos pasados hayan podido imaginar⁴.

1.3. El problema de la homogeneización

El concepto de homogeneización remite al acto de transformar algo de un modo que sea idéntico, o en su sentido etimológico, que parezca tener el mismo origen –del griego *homos*, igual y *genos*, origen—. Algo homogéneo es el opuesto de algo heterogéneo, de algo diverso. Lo homogeneización puede llevar a pensar en la idea “igualación” como mejora de lo peor y de empeoramiento de lo mejor para que sea todo “igual” —igualdad en el mal sentido, forzada—. Este proceso, en el contexto cultural, podría darse de dos formas. Por un lado, puede darse como imposición de una cultura dominante por encima de otras culturas de menor número de individuos o menor poder económico y militar dentro y fuera de un país, el límite geográfico no supone una variable en mi análisis dado que lo que nos interesa es cómo estos procesos se llevan a cabo en el ámbito transnacional del ciberespacio. Por otro lado, la

4. Un ejemplo notable de esto es el proyecto del guatemalteco Luis von Ahn www.duolingo.com, que al tiempo que es una plataforma gratuita de aprendizaje de idiomas es también una herramienta de traducción de contenidos de la web. Previamente, Von Ahn había desarrollado el “re-captcha” sistema que no sólo testea que el actor virtual sea un ser humano sino que contribuye a digitalizar millones de textos de modo más eficiente que los sistemas OCR.

homogeneización puede darse como el intento de establecer una cultura *ad hoc* que se le imponga a las culturas tradicionales. Si se lo interpreta desde el aspecto lingüístico-cultural se puede pensar, como ejemplo de lo primero, en el caso del idioma inglés impuesto en casi todo el mundo por necesidades económicas pero también sociopolíticas y, como un ejemplo de lo segundo, el proyecto del idioma esperanto. El problema está en que esta última vía, independientemente de lo bien intencionada que esté, se crea también a partir de ciertas culturas que son dominantes. Se podría decir que el esperanto representa a la cultura dominante "indoeuropea", puesto que sus raíces pertenecen a esa gran familia lingüística. Entonces me detengo en la idea de que *la homogeneización cultural se establece a partir de la imposición de ciertos patrones culturales de una o varias culturas dominantes sobre otras culturas menos poderosas* –poderosas en el sentido de ser capaces de defenderse ante esa imposición con recursos propios—.

Con esta pseudo-definición de la homogeneización como opuesta a la diversidad y como imposición de una cultura sobre otra tengo una de las primeras piezas de mi argumento. Ahora es necesario mostrar por qué es deseable conservar y estimular la diversidad y controlar y reducir los procesos de homogeneización. La primera idea que me surge es que es necesario defender la diversidad porque el pluralismo –entendido como respeto por la diversidad— es valioso en sí mismo. No obstante, muchos pueden disentir a este respecto y desde culturas etnocéntricas o fanáticas podrían considerar que no hay necesidad de pluralidad de valores y, en contraste, proponer la homogeneización de todas las culturas a partir de su patrón cultural que creen superior a todos los demás. La mayoría de las culturas tienden naturalmente en mayor o menor medida a considerarse superiores, al tiempo que se hacen poderosas económica y militarmente, asimilan lo distinto transformándolo en un "igual" y destruyen lo que no se puede transformar o, en el mejor de los casos, lo subyugan a la esclavitud y al olvido. Basta con observar la historia de la humanidad y ver cómo las civilizaciones se suceden a otras tomando elementos de las civilizaciones que dominaban y relegando al olvido otros.

¿Cómo encontrar un punto de acuerdo para sostener que la diversidad es mejor que la homogeneización? Si bien un acuerdo absoluto parece una contradicción con la idea de diversidad, el objetivo de expandir los espacios de diálogo y de sano disenso puede conformar una herramienta para forjar ciertos acuerdos mínimos de convivencia entre distintas culturas. La elección de la palabra convivencia no es

azarosa, puesto que considero que el valor que puede sustentar el pluralismo y, por lo tanto, la diversidad es el valor de la vida. Desde por lo menos dos formas: primero, a partir de la idea de dignidad de toda vida humana y, segundo, a partir de la idea evolucionista de que a mayor biodiversidad mayor posibilidad de supervivencia de la especie humana⁵. Ambas opciones son controvertidas pero permiten un espacio de diálogo a partir del concepto de vida y de respeto por la misma. Quien niegue ese mismo respeto correrá el riesgo de caer en una "autocontradicción performativa"⁶, porque una condición para formar parte del diálogo es estar vivo y quien defienda la muerte se autoexcluye de él.

1.4. El ciberutopismo como alternativa

El utopismo o pensamiento utópico es una forma de pensar lo político, lo social y lo cultural desde un enfoque crítico y al mismo tiempo optimista. Toda utopía, sea literaria o concreta, proyecta una polaridad axiológica, es decir, dos valores uno negativo y otro positivo con respecto a su sociedad. En el libro de Tomás Moro eso queda claro si se analiza la parte I que es una crítica del sistema socioeconómico inglés del siglo XVI y la parte II que es una propuesta jocosa o esperanzada de cómo sería una sociedad mejor. Hay una comparación entre un escenario empírico frente a otro ideal con pretensiones de aplicación a la práctica. Por lo cual varios autores han destacado la verosimilitud como una tendencia de las utopías literarias (Cioranescu, 1972) y de un cierto realismo de las utopías concretas que se opone al pensamiento mítico por considerar que las necesidades son infinitas pero los recursos finitos (Davis, 1985). A lo largo de la historia el utopismo entendido como esta tendencia a contraponer una imagen de sociedad ideal a una sociedad empírica, ha dado una miríada de obras y de experiencias comunales.

Asimismo, con los avances técnicos y los cambios en las relaciones internacionales, los pensadores utópicos también han modificado sus propuestas

5. La relación entre la salud humana y la biodiversidad ha sido acentuada en la primera década del siglo XXI por varias conferencias internacionales sobre el tema organizadas por el programa Co-Operation On Health & Biodiversity. También en trabajos como los editados por CHIVIAN, E. & BERNSTEIN A. eds., (2008). *Sustaining Life: How Human Health Depends on Biodiversity*.

6. Es decir la incoherencia entre lo defendido en el discurso y lo realizado en la praxis, concepto usado frecuentemente desde la ética del discurso para desbaratar argumentaciones escépticas y/o contradictorias.

imaginarias puesto que el punto de partida –sus sociedades empíricas– se modificaron abruptamente. Uno de estos cambios ocurrió con la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación. El utopismo ya había manifestado en múltiples ocasiones su confianza en la técnica y en la ciencia para mejorar las sociedades. Casos notables son los paladines de las “utopías tecnológicas” como Francis Bacon en su *Nueva Atlántida* y poco antes Tommaso Campanella en su *Ciudad del Sol*. No obstante, la misma tradición también se ha cuestionado el papel que cumple no solo esa tecnofilia ciega sino la tecnocracia que se remonta a la *República* de Platón. El rol de los expertos ha sido problemático y ha llevado a la misma tradición utópica a ser muy crítica consigo misma en lo que se denomina “distopismo”. Un caso claro es el de Aldous Huxley y su *Un mundo feliz* en el que un grupo de tecnócratas domina el mundo a partir de la tecnología (clonación, lavado de cerebro, psicofármacos, etc.). La propuesta de la época ya se encuentra en el mismo Huxley de un retiro y una vuelta a una vida menos tecnológica –*La isla*–, otro ejemplo es el de la *Ecotopía* de Ernst Callenbach. Es en ese tiempo en el que los utópicos se retiraban a la naturaleza virgen en el que el ciberutopismo hizo su aparición.

En las postrimerías del mayo francés la concepción de las computadoras era bastante negativa y las metáforas que hoy abundan en la comparación del funcionamiento cerebral humano con el modo de procesamiento de datos de una máquina eran aterradoras al estilo de *Tiempos modernos* de Chaplin. Había fuertes demostraciones en contra del control estatal-militar a partir de máquinas que incluían a las computadoras como armas militares. Fred Turner se pregunta ¿cómo cambió ese discurso distópico de las computadoras y de lo digital en general en una imagen ciberutópica? Suena paradójico porque incluso lo “cibernético” es etimológicamente aquello gobernado y lo ciberutópico se convirtió en la década de los 1990 en sinónimo de lo anárquico y libre por naturaleza, símbolo de la contracultura estadounidense. Para Turner tuvieron un rol clave el periodista Stewart Brand y sus proyectos que agruparon a figuras de una impronta muy grande en el ciberutopismo como Kevin Kelly –fundador de la revista *Wired*⁷– y John Perry Barlow –co-fundador de *The Electronic Frontier Foundation*–. Según Turner estas figuras ligadas a la contracultura norteamericana acercaron las ideas de liberación a través de la tecnología que hasta hacía muy poco era vista como opresiva (Turner, 2006).

7. Esta revista jugó un rol clave, para la crítica de su papel en la imagen del ciberespacio y sobre todo en su política véase Barbrook, R. y A. Cameron (1995) y F. Millarch (1998).

Esto que en principio puede parecer paradójico en realidad tiene que ver con el cambio de discurso. Desde los estudios utópicos latinoamericanos puede darse una explicación a esa apropiación de una tecnología para instalar nuevos discursos. En Norteamérica el ciberutopismo derivó en una defensa del libremercado y en un pasaje de consignas hippies a una suerte de anarcocapitalismo fundado en herramientas criptográficas que permiten desarrollos como por ejemplo la moneda digital. Mi sensación es que el ciberutopismo está incompleto y que debe ser revisado. En esto puede servir el pensamiento de Arturo Andrés Roig, quien si bien no ha tratado el problema del ciberespacio sí ha abordado el tema de las utopías en profundidad. Roig consideraba que la literatura utópica estaba superada pero que lo que él llamaba "función utópica" seguía siendo crucial en tanto que es una función del lenguaje propia del universo del discurso que permite destotalizar y que implica cierto grado de autoconciencia del sujeto (Roig, A. A. 1987, 20). De modo que extrapolando sus contenidos podría decirse que la función utópica debe cuestionar estos discursos "utópicos" pasados que parecen ir en contra de ciertas subjetividades, como por ejemplo, ciertas culturas que se ven avasalladas por el proceso de digitalización en el que muchos ciberutópicos confiaban ciegamente.

En otras palabras, ¿puede el ciberespacio ser concebido como una herramienta en favor de las distintas subjetividades, la autoconciencia y la crítica? En lo personal confío en que sí, por lo cual me considero un ciberutópico de esta generación, pero creo que esto sólo puede darse si se cumplen las subfunciones que Roig y sus seguidores reconocieron como propias de lo utópico⁸. La primera es la crítico-reguladora que es expresión de la conflictividad de lo humano y se vincula de modo directo con la realidad discursiva (Roig, A. A. 1987, 38). La segunda es la subfunción liberadora del determinismo legal. Esta no sólo es interpretada como la oposición transformadora a todo tipo de normas, leyes e instituciones que interpretan el mundo a partir de ciertos discursos hegemónicos, sino también el reconocimiento del valor epistémico de la utopía en tanto que reafirmación de lo contingente y, por tanto, cuestionadora de todo orden que se reclame como necesario. En este sentido, no sólo busca modificar el aspecto normativo jurídico hegemónico sino la episteme que lo sustenta. La tercera es la subfunción anticipadora de futuro, la cual muestra su imbricación con las otras en tanto que es el resultado del rompimiento con el

8. Entre sus seguidores puede incluirse: en Argentina a E. Fernández Nadal y un buen número de estudiosos mendocinos, en México al argentino H. Cerutti Guldberg y a la mexicana M. R. Ramírez Fierro y en Ecuador a M. Villamarín Carrascal.

determinismo y con el tiempo mítico que establece un fatalismo cíclico. La cuarta es la subfunción de historización y dialecticidad. Algunos críticos de la utopía intentaron mostrar que la misma busca la clausura de la historia, en cambio, Cerutti y Roig afirman exactamente lo contrario: la característica de la utopía es la apertura a la historia, al tiempo histórico como opuesto al tiempo mítico y al devenir dialéctico (Roig, A. A. 1987, 21). La quinta subfunción es la constitutiva de formas de subjetividad, ésta permite desarrollar uno de los aspectos que presupone Roig para la función utópica en general: el autoconocimiento del sujeto. Para la roigiana Fernández Nadal la configuración identitaria de un sujeto se da a partir de contradicciones existentes que se articulan en un discurso dado. Es en este sentido y en su característica metafórica de los significados que la utopía propone una transformación de la relaciones intersubjetivas que puede devenir en la reformulación de nuevas subjetividades (Fernández Nadal, E. 1995, 43-46).

En resumen, mi respuesta es que sí, que el ciberespacio puede ser entendido utópicamente en tanto que: permite realizar su crítica internamente (subfunción 1), pone en cuestión el ámbito legal y el epistémico (subfunción 2), permite proyectar escenarios futuros (subfunción 3), puede ser entendido como sometido a un proceso dialéctico e histórico (subfunción 4) y en tanto discurso contradictorio o múltiple permite la emergencia de nuevas subjetividades (subfunción 5).

2. Fuentes de la homegeneización cultural

Si en la primera sección de este escrito expuse por qué la homogeneización no es un contexto deseable para el ciberespacio, aquí pretendo describir cuatro de las principales fuentes de la misma. Como anticipé se trata del anclaje informático como limitación técnica, el ruido informativo como saturación de los canales de información, la descontextualización aculturante como un problema epocal y en última instancia, la brecha económico-informativa sustentada no sólo en su sentido de posibilidad o imposibilidad de acceder a esta tecnología sino en el sentido ligado a lo que se denomina alfabetismo digital. Probablemente estas no sean todas las raíces del problema, pero son las que considero más evidentes y problemáticas.

2.1. Anclaje informático

Un concepto clave para entender la homogeneización a partir del código informático es el de la convergencia tecnológica. Más arriba definí el problema de la homogeneización como la instauración de una igualdad forzada por un agente cultural dominante, de este modo en el marco del ciberespacio donde el código cumple un rol preponderante deviene agente cultural dominante. ¿Pero qué es el código? Lawrence Lessig afirma que el código funciona en el mundo digital parcialmente del mismo modo que funcionan las leyes en el mundo analógico pero con un plus: la diferencia está en que su capacidad constrictora de la conducta humana es más que una coerción ante la posible sanción. El código implica la construcción de la arquitectura del ciberespacio, es decir, aquello que es posible o imposible hacer independientemente de la voluntad del agente. ¿Cómo es esto? Es que los códigos remiten a los distintos softwares y protocolos que ordenan la forma en la que los distintos nodos se enlazan en la inmensa red que conforma Internet. De este modo para que el enlace sea efectivo los equipos electrónicos deben responder a ciertos protocolos o códigos de un modo uniforme u homogéneo. El proceso de adaptación de todas las tecnologías a esos protocolos ampliamente difundidos en Internet es lo que se llama "convergencia tecnológica". Esto tiene una obvia ventaja y es que todos nuestros aparatos nos permiten estar conectados. Pero la desventaja es que todos los males de una tecnología se transmiten a todos los distintos dispositivos, de modo que por ejemplo ya no somos rastreables sólo por nuestra computadora sino por nuestros celulares, televisores, relojes, etc.

Este proceso ha sido festejado con fervor utópico pero en el ámbito cultural delega todo el poder a un grupo de agentes culturales que hacen que, por practicidad, en el ciberespacio –puntualmente en los nombres de los dominios de sitios web o URL— estén ausentes caracteres imprescindibles para la identidad cultural de ciertas comunidades lingüísticas: en el caso del castellano se carece de la letra "ñ" y de todos los acentos graves, en el caso de otras lenguas se ven forzadas a emplear un alfabeto ajeno a su lengua –el latino simplificado del inglés-. El técnico informático Jaron Lanier denomina a esas limitaciones autoimpuestas "anclaje", dado que la idea materializada en un código informático se convierte en un hecho que por la misma complejidad del proceso informático puede hacer que sobre él se sigan construyendo una y otra vez distintos nuevos programas. Esto hace que al momento de intentar modificar esa decisión original, esa idea autolimitante, también haya que modificar todo lo que se construyó sobre ello. Esto es tremendamente difícil por lo cual Lanier advierte de la

importancia de tomar decisiones responsables a la hora de programar y de darle forma al ciberespacio porque “las consecuencias de pequeñas decisiones, en un principio intrascendentes, a menudo pueden llegar a convertirse en las normas definitorias e inalterables de nuestras vidas” (Lanier, 2012:22).

2.2. Ruido informativo

Por ruido informativo me refiero al exceso de datos que recibimos como usuarios de Internet y que exceden nuestras capacidades de procesamiento. Muchos de ellos están repetidos involuntariamente e incluso se puede ser víctima de *flood* — del inglés para “diluvio, aluvión”— o proceso por el cual el exceso de datos logra saturar una conexión. Esto puede hacerse adrede, a modo de un ciberataque⁹, o simplemente porque el receptor de la información no tenga la suficiente capacidad de procesamiento. Apelo nuevamente a la definición de homogeneización para advertir cuán fácil es para un agente cultural dominante producir mayor cantidad de contenidos —datos— y esparcirlos en el ciberespacio que el resto de los actores culturales. Esto genera dos tendencias negativas: por un lado, la incapacidad de acceder a la información deseada porque la misma está “cubierta” por contenidos de la cultura dominante y, por el otro lado, la cesión —voluntaria o involuntaria— de la elección de los contenidos que son “pertinentes” para nuestra cultura a las sugerencias de un tercero que suele estar en concomitancia con esa cultura dominante. Este tercero puede ser una empresa como Google con la función “Instant Search” o los resultados geolocalizados, o peor aún, con la sugerencia de los sitios que pagan para aparecer en las primeras páginas de las búsquedas. El monopolio de los “bibliotecarios” de Internet está generando una selección de contenidos culturales poco democrática que estimula la homogeneización convirtiendo las producciones culturales diversas en espacios no visitados de la red, ocultos bajo un mar de información repetitiva y en muchas ocasiones culturalmente superflua para la mayoría de las comunidades que habitan el globo. Con la ampliación del proceso de digitalización la cantidad de datos se multiplica exponencialmente y con ella también el porcentaje de ruido informativo en los canales de comunicación.

9. Como ocurrió en Estonia en 2008 (Mueller, 2010).

2.3. Descontextualización aculturante

Con el término descontextualización aculturante me refiero a la abstracción de un elemento cultural de su entorno simbólico y su resemantización en el contexto de la cultura dominante anulando su semiosis original. El elemento descontextualizado se transforma en una versión vaciada de su sentido original o semánticamente deflacionaria y en otros casos deviene simulacro de lo diverso. Se pueden tomar varios ejemplos del vaciamiento de sentido: por ejemplo, el "Santa" de Coca Cola el cual está asociado a regalos y a la bebida oscura pero no tiene nada del contexto cristiano nordeuropeo original. Lo negativo de este tipo de casos es que borran todo vínculo con su contexto, aunque en el marco de la creación artístico-cultural sea una estrategia válida y común el tomar símbolos y resignificarlos. Esas resignificaciones son más débiles y muchas veces remiten a meros ideogramas capitalistas pero dejan libre interpretación cultural-afectiva a los individuos que las perciben.

No obstante, considero más peligroso cuando esas descontextualizaciones aculturantes se transforman en lo que Baudrillard llama "simulacros". En su ensayo "La precesión de los simulacros" de 1978 el francés describe a estos como signos que anulan su referente y construyen un espacio hiperreal que se aplica sobre el mundo transformándolo. Por ejemplo, tomemos la idea de "ubuntu" y veamos cómo se construyen mitos antropológicos para definir lo diverso sin realmente indagar en ello. Se repite un meme¹⁰, es decir, un contenido cultural cristalizado: el de los niños que corren todos juntos para compartir un premio y nada más nos queda de las culturas xhosa y zulú. Una palabra descontextualizada que nos lleva a ver una idealización de una cultura sin mostrar un atisbo de su conflictividad. Por tanto, nos propone un simulacro que es aceptado como verdad y que se sobrepone sobre la cultura viva de los xhosa y los zulúes.

10. Si bien este término remite a la teoría memética del biólogo R. Dawkins, en el ciberespacio es usado coloquialmente como una imagen –mayormente cómica o motivadora– que se repite sin hacer referencia a un autor en particular y que transmite una idea simplificada.

2.4. Brecha económico-informática

Desde fines del siglo pasado el acceso a la información se manifestó como un problema que atañe a los estudios de la justicia distributiva. Desde el nacimiento de las sociedades de la información se abrió una brecha ciberespacial (*digital divide*) entre la riqueza informativa y la pobreza informativa que no es un fenómeno social homogéneo y que puede ser fragmentado por género, etnia, discapacidad, clase, ubicación o religión (Loader, 2005:9). Es esta misma idea la que había llevado a otros a hablar de la necesidad de considerar un "capital informativo" (Hamelink, 2000:91). Si bien autores como Brian Loader afirman que la brecha tiene que ver con múltiples factores que atraviesan todas las sociedades, la misma se ensancha entre algunas culturas y otras. Por ejemplo, notamos una fuerte presencia virtual de los países desarrollados y de algunos en vías de desarrollo mientras que otros, si bien están accediendo lentamente, se encuentran en condiciones de mayor desigualdad en todos los aspectos de su sociedad. Incluso consumiendo, por lo menos inicialmente los productos de las culturas dominantes y cerrando las puertas a la diversidad.

Si analizamos algunas de las estadísticas disponibles corroboramos que la desigualdad informativa reproduce la desigualdad económica. Veamos por ejemplo un listado de los 10 países con menor porcentaje de usuarios de Internet en relación con su número poblacional¹¹ y comparémoslos con los 10 más conectados:

11. El cuadro y los datos consignados en el párrafo subsiguiente están tomados del estudio de la International Telecommunications Union (Ginebra, Suiza), tal como fueron difundidos el 22 de junio de 2013. Véase: <http://www.itu.int/md/T13-TSAG-130604/sum/en>

Menos conectados	Porcentaje	Más conectados	Porcentaje
Eritrea	0,8 %	Islandia	96 %
Timor Oriental	0,9 %	Noruega	95 %
Birmania	1,1 %	Suecia	94 %
Burundi	1,2 %	Holanda	93 %
Sierra Leona	1,3 %	Dinamarca	93 %
Nigeria	1,4 %	Luxemburgo	92 %
Somalía	1,4 %	Finlandia	91 %
Etiopía	1,5 %	Nueva Zelanda	89,5 %
Guinea	1,5 %	Liechtenstein	89,4 %
R.D. del Congo	1,7 %	Qatar	88,1 %

Por su parte, los países integrantes del Mercosur se encuentran en el medio de la tabla con los siguientes datos:

Países del Mercosur	Porcentaje de conectados
Argentina	55,8 %
Uruguay	55,1 %
Brasil	54 %
Venezuela	44 %
Bolivia ¹²	34,2 %
Paraguay	27,1 %

También tengamos como referencia a países como Canadá (86,8 %), Australia (82,3 %), Estados Unidos (81 %) y China (42,3 %). Vemos que en la distribución desigual en el acceso hay algunos factores distinguibles. Entre los diez menos conectados se encuentran 8 países africanos y 2 asiáticos. Por otro lado, entre los más

12. Si bien Bolivia no es un miembro pleno del Mercosur mientras escribo este texto, me tomo la libertad de incluirlo por estar anunciada su incorporación definitiva para junio de 2015.

conectados se encuentran 8 países europeos, 1 asiático y 1 oceánico. Independientemente de las dificultades que entraña conectar un país de mayor población y extensión, notamos que hay una correlación entre el rol dominante de ciertas culturas y su acceso a la red. En la falta de acceso al ciberespacio de algunos países y culturas se reproduce el mismo patrón de desigualdad económica que impide la presencia de productos culturales identitarios de distintos pueblos. Por ejemplo, si analizamos a los países más conectados veremos el rol que cumple la lengua inglesa avasallando las producciones en los demás idiomas al punto que cubre el 57 % de los contenidos de la web frente al 6% de contenidos en alemán y en japonés que le siguen bastante rezagados.

3. Cuatro respuestas ciberutópicas al problema de la homogeneización

Ya vimos cómo el problema de la homogeneización tiene cuatro aristas. Un ciberutópico entendido como aquél que proyecta ideales sociales positivos en el ámbito del espacio cree que se puede tomar los cuatro cuernos y domar el problema de la homogeneización. Para ello hay que observar qué respuestas posibles hay a cada problema. Intentando compartir las esperanzas ciberutópicas encontrar cuatro posibles soluciones para los cuatro problemas que seguramente desencadenarán nuevos problemas pero no necesariamente ligados a la homogeneización. El primero de ellos es el código abierto; el segundo, las cibercomunidades que comparten información sustantiva; la tercera, el esfuerzo de contextualización de lo ciberespacial, pero no una contextualización meramente espacial sino cultural; por último, una distribución equitativa de los recursos materiales que permiten expresarse completamente en el ámbito ciberespacial.

3.1. La alternativa del código abierto

Por código abierto se entiende todo código que a diferencia de los privativos, permite a todos los usuarios acceder al código fuente de un programa y modificarlo. Entendemos que los problemas de homogeneización que se originan en el código informático hallan su solución en el código abierto no sólo por la capacidad de control de los distintos usuarios sino por la forma de trabajo colectivo en distintas variantes de código. Esto permite que se lleven a cabo distintas innovaciones y que se responda

más rápido y mejor a las necesidades de las distintas comunidades culturales. Un contraejemplo al ejemplo que dimos en la primera sección son los proyectos de distintos softwares que permiten emplear los caracteres naturales de las distintas lenguas de las distintas culturas. Es verdad que a veces estos desarrollos son estimulados centralmente por un gobierno, como por ejemplo como ocurrió cuando se le impuso a Windows el traducir su software al islandés para entrar a ese país nórdico (Goldsmith y Wu, 2006:50). Sin embargo, Windows es software privativo, no es posible acceder a su código, por lo menos no de modo legal. Al contrario, con los software libres se pueden desarrollar múltiples experiencias. Pero como en el caso islandés no siempre basta con la organización espontánea de expertos, puesto que estos como afirma Pekka Himanen trabajan guiados por sus pasiones (Himanen, 2001) y las mismas no siempre se condicen con las necesidades de las diversas culturas. O peor aún, en algunos estratos culturales o en algunos grupos culturales no hay expertos capaces o interesados en difundir y hacer respetar su cultura en el ámbito del ciberespacio. O peor aún, como vimos en la sección 1.4. carecen del necesario acceso a las tecnologías que lo permitan. Por lo que ya desde esta primera respuesta a la primera arista del problema de la homogeneización observamos la necesidad de un trabajo en común y no aislado de todos los distintos agentes culturales, los dominantes estimulando lo diversidad y los dominados, buscando formas de expresarse y hacer respetar su mundo simbólico.

3.2. El rol de las cibercomunidades informativas

En segundo lugar y en respuesta al problema de la diluvio de información repetitiva e insustancial las comunidades virtuales o cibercomunidades son la estrategia más adecuada. Las comunidades virtuales son grupos de usuarios de Internet asociados bajo un interés común que comparten información pertinente con alta frecuencia, moderan los intercambios procesando esa información y permiten contextualizarla. Es una labor colaborativa en el sentido más explícito del término. Todos trabajan para construir esa comunidad, desde quienes comparten contenido, quienes ponen su pericia al servicio de la contrastación de la veracidad de los mismos datos y de la contextualización. Si bien son estructuras mayormente horizontales hay dos figuras que ocupan un rol predominante: el programador y el experto temático, muchas veces ambas funciones confluyen en las mismas personas pero no siempre. El programaqdor permite ordenar la información en el ámbito ciberespacial por su

conocimiento de software y muchas veces se encarga de alojar la plataforma que permite el intercambio que genera la comunidad. En cambio, el experto es aquel que por sus conocimientos en los temas tratados, su participación y su involucramiento en la comunidad, descuella y tiene una autoridad simbólica sobre el resto.

Lawrence Lessig considera que hay cuatro constrictores de la conducta humana en el ciberespacio: el código, el mercado, las normas sociales y las leyes jurídicas. El poder del programador se apoya en su relación con el código, podríamos decir que este depende del mercado en tanto que es él el que paga el alojamiento del sitio o habría una tercera figura que ejerciese ese rol: el dueño del sitio web (cuyo nombre está asociado a su URL o dirección en Internet). En cambio, el experto temático toma su poder de las normas sociales que le brindan reputación. Hay algunos autores que sostienen que en la era de la información, la moneda de cambio en el ciberespacio es la reputación. No importa cuál sea el nombre real de un usuario, cuánto dinero tenga o cuánto conozca sino los testimonios registrados en la red de sus participaciones positivas, es decir, su reputación ciberespacial. Empieza hablarse de un "capital de reputación". Ese capital surge de la interacción entre los distintos usuarios y del autocontrol que ellos ejercen.

Las cibercomunidades cumplen un rol central en el desarrollo cibercultural puesto que son ellas las garantes de la equidad en ese ámbito, al legitimar ciertas prácticas, medidas y expertos. Hay distintas comunidades virtuales, está la comunidad del software libre donde el trabajo mancomunado genera una revolución que pone en jaque al software privativo y por extensión a las posibilidades de vigilancia de los gobiernos sobre los ciudadanos. Hay comunidades ligadas a causas, temas, modas, actividades, hobbies, juegos, etc. De las primeras, las comunidades ligadas a causas es pertinente mencionar el rol del hacktivismo o activismo de los hackers. El mismo está dado cuando los miembros de una comunidad de expertos programadores ponen su pericia en el ámbito del código a favor de causas que no siempre se dejan consteñir por las leyes jurídicas y las normas sociales. Un ejemplo de esto es *Anonymous* y otros grupos hacktivistas.

3.3. La importancia de la contextualización

Cuando hablamos de contextualización nos referimos a la adecuada conexión entre un producto cultural y su trasfondo cultural. Es decir, lo oponemos a los simulacros fruto de la descontextualización entendida como importación o vaciamiento de sentido de un producto cultural ajeno en el marco de las culturas dominantes. En el ciberespacio no se puede hablar de una contextualización espacial o geográfica sino lingüística y cultural. Contextualizar es surcir el retazo cultural en el tejido cultural del que fue recortado, no por una razón conservadora de mantenerlo inmutable sino de recuperar su sentido completo para luego reinterpretarlo o modificarlo pero con conciencia de su más amplia semiosis. Todo texto es etimológicamente un tejido, una urdimbre de signos que tienen sentidos en un marco cultural compartido. Si se arrancan esos sentidos se da una pérdida que hace del producto un mero cliché, una burda interpretación de lo diferente. Esto sería futil si no fuera que muchas veces se interpreta a las culturas dominadas a partir de esos clichés.

¿Cómo contextualizar los productos culturales? Ya Platón en su diálogo *El Político* definía a este actor como un tejedor real. La política tiene la obligación de contextualizar los productos culturales y de permitir la diversidad. Sin embargo, la política es una abstracción y el político un funcionario, lo concreto son los individuos en comunidad. Por ello, si bien es importante el rol de la política en tanto que viabiliza la contextualización y el respeto por la diversidad, son las comunidades y, en el caso que me interesa puntualmente, son las cibercomunidades las que tienen el poder de contextualizar los tejidos arrancados. ¿Cómo? A partir de producciones culturales de alcance masivo y la construcción de redes que las enmarquen. Estas redes pueden ser muy útiles¹³ aunque muchas veces los expertos temáticos o los guías culturales necesitan de la ayuda gubernamental para asociarse con los programadores. Muchos proyectos se generan naturalmente en comunidades analógicas pero no llegan a tener presencia digital por el desigual acceso a la tecnología y a la alfabetización digital. Este problema lo trataremos a continuación.

13. Véase por ejemplo el rol de las redes informáticas en la conservación de la cultura galesa en MACKAY, H. y POWELL, T. "Connecting Wales: the Internet and National Identity" (en LOADER, 2005).

3.4. Las bases para una distribución equitativa

La distribución equitativa de las tecnologías se enmarca en el tópico mayor de las teorías de la justicia. Este es un problema ligado al vínculo al espacio analógico y al digital. Así como hay una convergencia digital quizás en las próximas décadas seamos testigos de una convergencia óptica entre el ámbito analógico y el digital donde ya no haya un ámbito que los separe tan tajantemente como en nuestra contemporaneidad. Hasta tanto no se logre ese ideal ciberutópico el problema se centrará en ¿cómo brindar acceso al mayor y más diverso número de actores sociales a su libre expresión digital? Un primer cuestionamiento tiene que ver con las prioridades. Generalmente el acceso al ciberespacio no está colocado intuitivamente entre las necesidades básicas de los seres humanos. No obstante, en la contemporaneidad es una herramienta indispensable para unificar la labor cooperativa en pos de avalar ciertas causas en la búsqueda de soluciones a los problemas urgentes. El problema de la distribución al acceso de las tecnologías es sobre todo un problema que exige la redistribución de ciertos bienes que se encuentran concentrados en algunos grupos económicamente poderosos y otros que por su falta de cohesión o voces en los estrados globales que los representen adecuadamente. Si bien los poderes económicos tienen una lógica que difícilmente se encuadre en el marco de la redistribución de riquezas, empero, con el acceso a nuevas tecnologías las comunidades pueden ponerse en contacto con distintos agentes solidarios de distintas partes del mundo aunando esfuerzos. Las dinámicas del ciberespacio, si bien no son ajenas a la constricción del mercado, presentan una lógica más ligada a la economía del regalo que a la del capitalismo. Lo gratuito y lo colaborativo están asociados al mito fundacional de Internet y son dos ideas difíciles de derrotar en los imaginarios que sostienen la idea del ciberespacio. Aun cuando se prohíban prácticas como el compartir productos culturales que están sujetos a las leyes de propiedad intelectual esa práctica sigue ocurriendo y abriendo nuevos horizontes a muchas culturas que de depender del mercado, probablemente no se habrían difundido por no ser redituables para los mediadores. Sin embargo, para que estas colaboraciones ocurran tiene que haber no sólo expertos temáticos sino programadores. La única forma de redistribuir los recursos es formar a programadores en los países en desarrollo, en las culturas dominadas, en los grupos de hablantes de lenguas en vías de extinción. Eso es algo que se puede gestionar a partir de los individuos pero que muchas veces es más productivo si cuenta con financiación gubernamental. Si se educa a los miembros de una cultura X en programación, en el manejo de los códigos que dominan el ciberespacio, ese programador ofrecerá al


mundo ciberlugares que no sólo ayuden a la cultura X sino que regalen ideas nodales de esa cultura a otras.

Conclusión

Recapitulando, el problema de partida fue cómo aumentar la conexión y al mismo tiempo reducir la homogeneización cultural. En otras palabras, cómo estar todos más conectados respetando y enriqueciéndonos de nuestra diversidad sin necesidad de imponer los patrones culturales de unos sobre otros. Para ello tuve que definir a la homogeneización e interpretar el problema que ocasiona como una imposición de una o varias culturas dominantes sobre otras menos poderosas o numerosas de modo voluntario o involuntario. Para abordar este problema lo dividí en cuatro subproblemas: primero, las limitaciones del código informático; segundo, los inconvenientes del ruido informativo y el *flood* informático; tercero, la descontextualización aculturante generadora de simulacros; y cuarto, los problemas de distribución inequitativa en el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación.

Propuse como hipótesis de trabajo que sólo se puede evitar la homogeneización evitando esos cuatro problemas en simultáneo. Para mostrar esto, abordé cada uno buscando los puntos de contacto. Al primer subproblema le opuse el movimiento del código abierto como una forma de superar las limitaciones de los códigos privativos, altamente dirigistas, facilitadores de la vigilancia estatal y al servicio de las culturas dominantes. Al segundo, lo enfrenté con la idea de cibercomunidades o comunidades virtuales de información sustantiva que impiden la repetición y ofrecen el procesamiento crítico de los datos que se multiplican a diario –ofreciendo un marco de contención, expresión y discusión—. Al tercero, le opuse la contextualización lingüístico-cultural que se da por medio de las mismas cibercomunidades, las que en su rol de ciberlugares se convierten en nodos que enlazan a comunidades no sólo temáticas sino de sentido, de contextualización cultural y lingüística. Por último, al problema de la justicia distributiva lo traté desde el aspecto económico y le opuse la economía del regalo a la economía capitalista. Si bien la primera está integrada en la segunda, el reemplazo del capital económico por el capital de reputación permite generar espacios que van más allá de las dinámicas de exclusión asociadas a los mercados altamente monetarizados.

De este análisis y de esta oposición las cibercomunidades surgen como el agente principal que permite evitar la homogeneización y ampliar la conexión. Obviamente, éste necesita de las comunidades analógicas o tradicionales y de los agentes políticos, pero tiene unos recursos distintos que permiten enlazar con nuevos agentes y ampliar sus posibilidades. Es a la esperanza en estas posibilidades a la que denomino ciberutopismo, o en otras palabras, el renacer del espíritu utópico en el ciberespacio –crítico y a la vez optimista—. Considero que metodológicamente esa es la postura que debería imperar en los organismos educativos y en las cibercomunidades. Comprometiendo a los usuarios del ciberespacio a ser más que meros replicadores de datos, a comprometerse en el proceso de digitalización buscando salvar lo valioso para el propio grupo humano dándole un marco de contexto y generando barreras que filtren los discursos reiterados impuestos voluntariamente por una potencia o repetidos de modo anodino por las dinámicas mercantiles que gobiernan gran parte de los medios masivos de comunicación.

En cuanto al contexto del Mercosur, en el que vivo y en el que posiblemente se encuentren gran parte de los lectores de este texto, una forma de implementar este enfoque ciberutópico para evitar la homogeneización cultural estaría dada en políticas interculturales que garanticen la presencia de por ejemplo el componente amerindio en la red contribuyendo a resguardar las lenguas nativas de América, muchas de ellas desconocidas para sus hablantes y que tienen una viva presencia en la región –el caso más notable es el de la lengua guaraní en Paraguay—. Otro aspecto importante es cómo contribuir a salvar la brecha entre aquellos que en la región aún carecen de acceso. No basta con políticas de wifi sino, como intenté mostrar más arriba acercando el conocimiento que permite transformar el espacio virtual y creo firmemente que esto sólo se puede lograr estimulando las cuatro propuestas de solución arriba mencionadas. Un cambio que posicionaría a la región en un lugar de privilegio sería la inclusión de una asignatura en las escuelas secundarias ligada a la programación y al uso responsable de las nuevas tecnologías. Eso ayudaría a la expansión de los actuales movimientos de software libre, las industrias nacionales y regionales y permitiría contrarrestar el influjo anglosajón de nuestras redes abriendo nuestra región de usuarios del ciberespacio a las voces que la habitan y a la interacción directa con otras culturas no-dominantes 

Bibliografía

- ASSANGE, Julian et al. (2012). *Cypherpunks: Freedom and the Future of the Internet*, New York, OR Books, 2012.
- BARBROOK, Richard y Andy CAMERON (1995). "Californian Ideology", en: Ludlow, P., ed. (2001) *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*, Cambridge, The MIT Press, pp. 363-388.
- BARLOW, John Perry (1996). "A Declaration of the Independence of Cyberspace" en: Ludlow, P., editor, (2001) *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*, Cambridge, The MIT Press.
- BAUDRILLARD, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós. Trad. P. Rovira.
- CASTELLS, Manuel, ed. (2004). *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. Cheltenham, UK, Edward Elgar Publishing Ltd.
- CIORANESCU, Alexandre (1972). *L'avenir du passé. "Utopie et littérature"*. París: Gallimard.
- DAVIS, James Colin (1985). *Utopía y sociedad ideal*. Trad. J. J. Utrilla. México: Fondo de Cultura Económica.
- DOUEIHI, Milad (2010). *La gran conversión digital*. Buenos Aires, FCE. Trad. J. Bucci.
- FERNÁNDEZ NADAL, Estela (1995). "La problemática de la utopía desde una perspectiva latinoamericana" en: *Proceso civilizatorio y ejercicio utópico en nuestra América*. San Juan: Fundación Universidad Nacional de San Juan, pp. 27-47.
- GIBSON, William. (1984). *Neuromancer*. New Jersey, Ace Books, 1984.
- GOLDSMITH, J. & WU, T. (2006) *Who controls the internet? Illusions of Borderless World*, New York, Oxford University Press.
- HAMELINK, Cees J. (2000). *The Ethics of Cyberspace*. London, SAGE.
- HIMANEN, Pekka (2001). *The Hacker Ethics and the Spirit of the Information Age*. London, The Random House.
- JENKINS, Henry (2004). "The Cultural Logic of Media Convergence" en: *International Journal of Cultural Studies*. Volume 7 (1). Londres, SAGE.
- (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY & London New York University Press.
- LANIER, Jaron (2012). *No somos computadoras. "Un manifiesto"*. Buenos Aires, Debate.
- LESSIG, Lawrence (2006). *Code: version 2.0*. New York, Basic Books.
- LÉVY, Pierre (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington DC, Organización Panamericana de la Salud. Trad. F. Martínez Álvarez.
- LOADER, Brian, ed. (2005). *Cyberspace Divide: Equality, Agency and Policy in the Information Society*. Londres, Routledge.
- MILLARCH, Francisco (1998), "Net Ideologies: From Cyber-Liberalism to Cyber-Realism" *Cybersociology Magazine*, Issue 4: Open Topic, Published Online 01 December, http://www.cybersociology.com/files/4_millarch.html Consultado el 4 de julio de 2014.
- MORE, Thomas (2002). *Utopía*. Cambridge: Cambridge University Press.
- MUELLER, Milton (2010). *Networks and States: The Global Politics of Internet Governance*. Cambridge, US, The MIT Press.
- PLATÓN (1988). *Diálogos: Parménides, Teeteto, Sofista y Político*. Barcelona, Gredos.
- PLOUG, Thomas (2009). *Ethics in Cyberspace: How Cyberspace May Influence Interpersonal Interaction*. Dordrecht, Springer.
- RAMÍREZ FIERRO, María del Rayo (2012). *Utopología desde nuestra América*. Bogotá: Desde Abajo.
- ROIG, Arturo Andrés (1987). *La utopía en el Ecuador*. Quito: Corporación Editora Nacional.

TURNER, Fred (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of the Digital Utopianism*. Chicago, University of Chicago Press.

WALSH, Catherine (2005). "Interculturalidad, conocimientos y decolonialidad" en: *Signo y pensamiento*, No. 46, Vol. XXIV, enero-junio, pp. 40-50.