

INTERCAMBIOS CULTURALES EN EL CIBERESPACIO

Paola Ricaurte Quijano

Because of the disjunctive and unstable interplay of commerce, media, national policies, and consumer fantasies, ethnicity, once a genie contained in the bottle of some sort of locality (however large), has now become a global force, forever slipping in and through the cracks between states and borders.

Arjun Appadurai, *Modernity at Large*

Más que cualquier tecnología previa, Internet ha permitido la instantaneidad en la transferencia de flujos culturales (Schachtner 2010) y un incremento en su volumen. La posibilidad de acceder a universos culturales diversos, locales y globales, fomenta la interacción con otros y modela nuestra percepción de lo ajeno. El flujo permanente de información e interacciones convierte al ciberespacio en un *locus* cultural en el que se articula el sentido (Geertz 1993) con reglas semejantes, complementarias o divergentes de las que existen en el mundo físico. El *ciberespacio* es una forma simbólica de habitación social donde el intercambio de palabras, datos, relaciones, dinero y poder (Rheingold 2002) se encuentra mediado por la tecnología. El sujeto construye una imagen propia y de los otros, despliega su identidad compleja y dinámica en el entorno virtual, crea redes y comunidades en línea que trascienden su entorno físico-geográfico.

Pocas veces en la literatura académica latinoamericana encontramos análisis sobre el efecto de la tecnología en los pro-

cesos interculturales. Sin embargo, en el siglo XXI, las interacciones y los intercambios culturales en general se encuentran perfilados y detonados por la tecnología: no solamente por la evolución del transporte y el alcance global de los medios electrónicos, como suele recalcar en muchos casos, sino también por el impacto que posee Internet y los diversos dispositivos móviles como herramientas esenciales para informarse y comunicarse en la vida cotidiana.

Las problemáticas que se discuten en las relaciones interculturales del mundo *off-line* deben replantearse y reformularse para las interacciones en línea: identidad, género, etnicidad, lenguaje, clase social, comunidad, diásporas, representación del otro, ciudadanía, participación política, religión, educación, arte, entre otras. Por ello, es común encontrar el término *cibercultura* (Lévy 2007) para designar las diversas manifestaciones culturales y movimientos contraculturales que coexisten en el espacio virtual. Las posibilidades analíticas son múltiples y la reflexión académica sobre estos aspectos debe ocupar un lugar desde perspectivas transdisciplinarias que articulen para cada caso filosofía, comunicación, informática, educación, antropología, política, literatura, psicología, sociología, estudios culturales, estudios migratorios o estudios de género (por mencionar algunas posibilidades) con metodologías mixtas.

¿Cuál es el impacto de los flujos culturales virtuales y la producción de conocimiento en la creación de representaciones e imaginarios y en la difusión de sistemas de valores dominantes? ¿Cómo se manifiestan en el ciberespacio la construcción de comunidades, la identidad, el lenguaje, la participación política y ciudadana? ¿Cómo impactan las marcas culturales (etnia, religión, origen nacional, género) en la construcción de ciberculturas? ¿Cuál es la naturaleza de la experiencia migratoria en la era digital? En este texto revisaremos algunos factores que deben considerarse para analizar los procesos interculturales mediados por la tecnología, en particular Internet, y revisaremos teóricamente varias categorías asociadas con este fenómeno.

LA SOCIEDAD RED

Castells (2000) sostiene que hemos entrado a un nuevo paradigma tecnológico, basado en la economía del conocimiento, la microelectrónica y la ingeniería genética, que desplaza al anterior paradigma centrado en la producción energética. Este paradigma tecnológico se encuentra caracterizado por ser *informativa*, ya que la economía se basa en la producción y circulación de información; *global*, puesto que responde a un sistema económico capitalista que opera transnacionalmente; e *interconectado*, puesto que su fundamento son las redes y sus interacciones. Las implicaciones de este nuevo orden se expresan en todas las esferas de la vida social: “puesto que en el procesamiento de información se encuentra la fuente de la vida y la acción social, cada dominio de nuestro ecosistema social se transforma” (2000: 10). Esta nueva estructura social, que él denomina sociedad red, es un espacio global de intercambio simbólico y de relaciones sin precedentes.

Brecha digital

Cuando hablamos de las transformaciones que Internet ha traído a la vida social contemporánea, solemos omitir que su incorporación debe ser matizada por los diversos contextos en los que tiene origen. La apropiación y los usos de Internet están determinados por una serie de variables económico-estructurales, socio-históricas, políticas y culturales de cada comunidad.

La primera restricción para los intercambios interculturales en Internet es la desigualdad en el acceso a la infraestructura tecnológica y la conectividad, la llamada brecha digital. En el planeta, dos mil millones de personas se encuentran conectadas a Internet, equivalente a 30% de la población Internet World Stats (IWS 2011), y casi cinco mil millones poseen un teléfono ce-

lular. Ahora bien, no se trata solamente del acceso, sino de la calidad de acceso y el tipo de conectividad. Castells (2000) hablaba de la existencia de dos mundos: el de los conectados y el de los desconectados; sin embargo, hay que considerar también que se han demostrado vías alternativas y eficaces de conexión en los sectores de la población que usualmente se encuentra marginada.

Como se observa, la brecha digital es un fenómeno multifactorial y complejo. A partir de la propuesta de Covi, Toussaint y Tovar (2006: 30-32), proponemos que estas brechas son económica, tecnológica, educativa y política. La *brecha económica* se refiere a la carencia de recursos materiales para acceder a las nuevas tecnologías; la *tecnológica* está relacionada con la disponibilidad de equipamiento tecnológico y la capacidad de renovación de la infraestructura tecnológica (Ortega y Ricaurte 2010); la *educativa*, que tiene que ver con las competencias para el procesamiento de la información, el dominio de categorías conceptuales que le permitan al internauta encontrar, relacionar, jerarquizar, incorporar y recrear con mayor eficiencia los contenidos requeridos/desplegados en la red. Este conjunto de habilidades, llamadas *competencias digitales*, son las capacidades y destrezas necesarias para adoptar y apropiarse efectivamente de las nuevas tecnologías, de tal forma que permitan su aprovechamiento más allá de la operación técnica simple y del entretenimiento. Por último, está la *brecha política*, que involucra las políticas públicas en relación con el acceso a las nuevas tecnologías, el contexto democrático, el marco jurídico y social que pueden obstaculizar o fomentar la igualdad de oportunidades para acortar la brecha digital y la apropiación de los usuarios como agentes de cambio dentro de su contexto social.

Si bien es cierto que los países industrializados concentran mayores posibilidades de acceso a la infraestructura y también los más altos índices de penetración de Internet y conectividad, también lo es que el mayor número de usuarios son asiáticos. La brecha digital es multidimensional e involucra asimetrías al interior de los propios países. Existen también formas para dis-

minuirla a partir de políticas públicas de inclusión digital (conexión gratuita en espacios públicos o infraestructura en escuelas como el Plan Ceibal en Uruguay) y de iniciativas provenientes de organizaciones no gubernamentales. La exclusión digital evidencia las diferencias existentes en la distribución de recursos y es además una muestra del grado de desarrollo económico. Por ello, las políticas públicas son una forma de disminuir esas asimetrías.

Un ejemplo que refleja cómo la brecha digital está definida por estas variables es el caso de los inmigrantes latinos en Estados Unidos. Estados Unidos es uno de los países en el mundo con mayor penetración de Internet (IWS 2011). Sin embargo, existe una brecha digital entre las minorías étnicas. De acuerdo con un estudio del Pew Hispanic Center (Livingston, Parker y Fox 2009) los latinos en Estados Unidos tienen menos probabilidades que los anglosajones en el acceso a Internet. Según estos datos, hay una gran brecha entre los latinos (45%) y anglosajones (65%) en este rubro. Es interesante recalcar que los latinos y los anglosajones con similares características socioeconómicas tienen patrones similares en el uso de estas tecnologías (Livingston, Parker y Fox 2009).

Los latinos son más propensos que los anglosajones a acceder a Internet por medio del celular. Según el estudio, esta diferencia étnica está relacionada con los niveles socioeconómicos. Sería interesante demostrar si esta cifra revela, además, que la inestabilidad laboral o domiciliaria de los latinos favorece una mayor dependencia al celular que a una conexión en casa.

La condición que impacta directamente en el aprovechamiento de los recursos para disfrutar al máximo los beneficios de Internet es el acceso a banda ancha veloz y barata. Sin embargo, se ha demostrado que la vía más efectiva para disminuir la brecha digital es la telefonía celular y el acceso a banda ancha móvil, por ello son necesarios estudios que demuestren la existencia o no de estas brechas en función de las diferencias étnicas, de género, educación, nivel socioeconómico, en comunidades culturales diversas.

Flujos culturales

Lash y Urry (1994: 4) plantean que las sociedades modernas se encuentran caracterizadas por flujos permanentes de capital, fuerza de trabajo, bienes, información e imágenes. La noción de flujo hace referencia a la fuerte movilidad y expansión de estos recursos (Hannerz 1997), inherentes al sistema capitalista globalizado. Appadurai (1990) explica que los cinco factores que determinan estos flujos culturales y construyen el imaginario social son los paisajes étnicos, financieros, tecnológicos, ideológicos y mediáticos, que dan pie a *translocalidades* y *desterritorializaciones* propias de la era posnacional. Estas categorías conceptuales, planteadas para explicar los intercambios culturales en el mundo físico, son útiles también para dar cuenta del fundamento que subyace al intercambio de contenidos simbólicos en el ciberespacio. En el actual escenario global, Internet es imprescindible para el flujo de bienes, capitales, información y comunicación.

Los flujos culturales en el ciberespacio responden a tres movimientos asociados: por un lado, el valor de las corporaciones tecnológicas en el mercado financiero; por otro, la transnacionalización de las industrias de contenidos; y por último, la naturaleza de las comunidades translocales y desterritorializadas, no solamente en el mundo físico, sino también en el virtual.

En una era marcada por la circulación de información y la producción de conocimiento, las empresas más valiosas en los mercados financieros son las empresas tecnológicas (King 2011). Google, Apple y Microsoft son quienes definen el paisaje tecnológico contemporáneo, con todas sus implicaciones. En segundo lugar, las empresas de contenidos, los seis grandes conglomerados multimediáticos a nivel mundial: Time-Warner, Disney, News Corporation, Viacom, General Electric y Sony, así como en América Latina el Grupo Televisa de México y Globo de Brasil, perfilan el paisaje ideológico-mediático. En tercer lugar, las comunidades translocales y desterritorializadas como

producto de la movilidad de la fuerza laboral y del carácter global de las empresas transnacionales, que junto a las comunidades locales integradas a redes virtuales transnacionales, promueven la circulación y el consumo cultural en Internet.

Producción de conocimiento y visiones del mundo

Un factor adicional que debe tomarse en cuenta para comprender la naturaleza de los flujos culturales es la ubicación geográfica de la producción de conocimiento. Un estudio realizado por el Oxford Internet Institute (Graham, Hale y Stephens 2011) muestra la abismal disparidad geográfica en varias áreas: producción académica, lengua dominante en las publicaciones científicas, imágenes, artículos en Wikipedia, contenidos en Google, entre otras. Con respecto a la producción académica (revistas científicas indexadas), Estados Unidos y Gran Bretaña publican juntos más que todo el resto del mundo y el inglés es la lengua dominante (86%). En Flickr, el 47% de las cinco mil millones de fotografías que alberga, proviene de Estados Unidos. Esto demuestra el predominio de imaginarios y representaciones del mundo.

Wikipedia refleja también las asimetrías existentes en construcción de la memoria colectiva y la producción de conocimiento. El 84% de artículos publicados se origina en Europa y Norteamérica. Las implicaciones son inmensas por la visibilidad y popularidad que cuenta entre los internautas. Esta memoria, aparentemente inocua y útil, incorpora información mayormente producida en el mundo occidental industrializado. Gracias a la red, esta memoria universal se impone frente a otras por su naturaleza ubicua e inmediata y su capacidad de actualización en tiempo real.

Google, cuya misión es “organizar la información del mundo” es el principal motor de búsqueda del planeta y para algunos países, como México, resulta ser en la práctica el único

utilizado. Los motores de búsqueda jerarquizan la información asignando valores que permiten su visibilidad o invisibilidad (Lazuly 2006), privilegian ciertos contenidos sobre otros, bajo criterios que no tienen que ver con su calidad o valor informativo. Además, en Google, la generación de contenidos por parte de los usuarios (*user-generated content*) se encuentra principalmente en Estados Unidos (junto a Europa y Japón, suman el 90% del total) (Figura 1).

Estos ejemplos muestran cómo la producción, circulación y consumo de conocimiento en la red —información, imágenes, datos— perfilan nuestra realidad a través de representaciones asimétricas del mundo.

CIBERCULTURA Y COMUNIDADES VIRTUALES

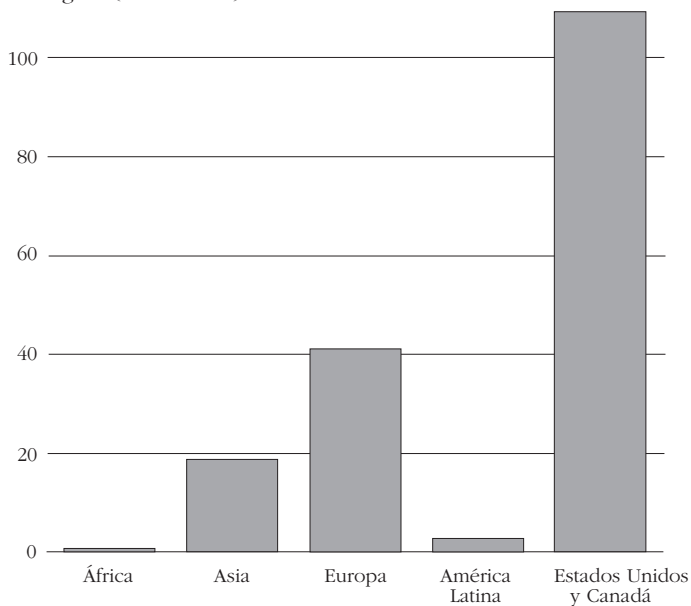
El término *cibercultura* fue acuñado en los noventa para reaccionar teóricamente a los nuevos entornos culturales generados por la mediación tecnológica. El término se asentó ampliamente a partir del texto de Pierre Lévy, *Cibercultura, la cultura de la sociedad digital* (2007). Si bien es cierto que esta categoría conlleva las marcas de la evolución de un objeto extremadamente dinámico, desde hace algunos años existen intentos para delimitar sus rasgos (Escobar *et al.* 1994; Silver 2000, 2004; Wilson y Peterson 2002).

Actualmente, los estudios sobre cibercultura¹ conforman un amplísimo campo multidisciplinario que analiza el impacto de la tecnología en la cultura y la cultura que se produce en el

¹ La discusión sobre el campo está vigente: existen puntos de vista que distinguen los estudios ciberculturales de los estudios sobre los nuevos medios o los medios digitales (Bell 2001). Hay otros que prefieren referirse a estudios sobre Internet o la cultura digital (Silver 2004). En cualquier caso, lo que se hace manifiesto en estas propuestas es la necesidad de asentar las diversas formas en que la tecnología se encuentra inscrita en los procesos culturales.

FIGURA 1
CONTENIDO GENERADO POR USUARIOS EN GOOGLE
(GRAHAM *ET AL.* 2011)

Por región (en millones)



Contenido generado por usuarios, por miles

espacio virtual. Los estudios ciberculturales pueden referirse a objetos diversos en su relación con la tecnología: las comunidades en línea; la construcción identitaria; las redes sociales; los lenguajes, discursos, las narrativas virtuales, los hipertextos; los dispositivos, las interfaces, los códigos; la relación hombre-máquina; la educación; los videojuegos y la realidad aumentada; la participación ciudadana y el cambio social; la e-política; las humanidades digitales; la literatura, el arte; el cuerpo; la imagen; las industrias; los movimientos contraculturales (*ciberpunks*) y un muy largo etcétera.

El término *comunidad virtual*, con el que Rheingold (2002) inaugura una etapa en la discusión sobre la naturaleza de las interacciones en el ciberespacio, refiere a las formas de agregación social y relaciones personales que se construyen en la red. De acuerdo con un estudio realizado por el Center for Digital Future (2010), estas relaciones y comunidades virtuales son tan importantes para sus integrantes como las que construyen en el mundo físico, e Internet es una herramienta importante para mantener sus relaciones.

Si nos atenemos a la premisa de que tanto las comunidades virtuales como sus productos simbólicos se articulan en un *continuum* físico-virtual y no existe una disociación real-virtual, entonces es necesario considerar que la producción de sentido que tiene lugar en el ciberespacio se encuentra vinculada al contexto histórico-social y cultural de la realidad social que la enmarca (Thompson 1998). Por eso es importante tomar en cuenta que los sujetos, a pesar de que construyen comunidades que no poseen una localización física, asumen su posición en el ciberespacio incorporando su ubicación en el espacio social de origen: despliegan y desarrollan trayectorias y movilizan sus capitales culturales, sociales, simbólicos (Bourdieu 2002).

Retomando a Bourdieu, podemos plantear que el ciberespacio reproduce universos que pueden ser consecuentes con las reglas de las sociedades de origen; sin embargo, como resultado de la interacción de diversos mundos sociales, tam-

bién construye sus propios imaginarios, sus límites, sus relaciones de poder, su organización jerárquica, sus convenciones, sus propias reglas de pertenencia e identidad, sus posibilidades de transgresión.

De esta forma, en el ciberespacio se articulan de maneras heterogéneas, caóticas y complejas, las reglas y códigos del mundo físico, con las convenciones y regulaciones propias del mundo virtual.

Comunidades transnacionales

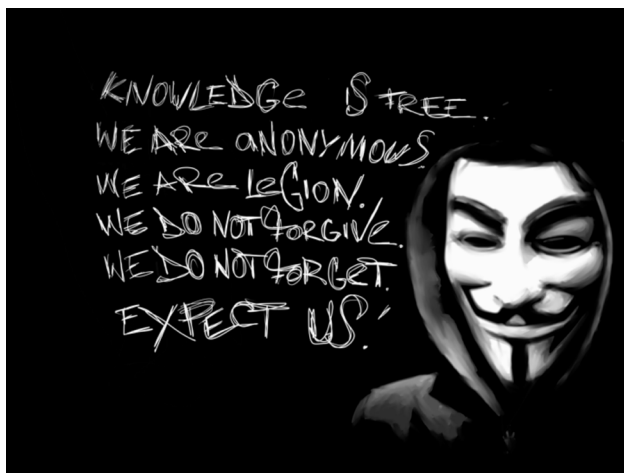
Los estudios transnacionales, que buscan explicar los flujos de personas, bienes, productos culturales desde una perspectiva más compleja que la propuesta por los estudios migratorios tradicionales, hacen énfasis en la multidireccionalidad de los movimientos y su carácter heterogéneo. Rompen con el paradigma unificado territorio-cultura-identidad y dan pie a la reflexión sobre la desterritorialización de los Estados nacionales y el carácter translocal de las comunidades.

La incorporación de la tecnología en la vida social ha transformado también la naturaleza de los procesos migratorios y la interacción entre las diásporas a nivel global. Los migrantes de hoy dependen en gran medida de la tecnología —en particular la telefonía celular, pero también de otros servicios, como por ejemplo las videoconferencias gratuitas— para mantenerse comunicados con sus lugares de origen y garantizar la permanencia de sus redes. La experiencia migratoria se sostiene sobre la continuidad de la experiencia y la simultaneidad de pertenencias, que se potencia gracias a la tecnología, haciendo de la transnacionalidad un rasgo fluido de la subjetividad. Por ello son necesarios los estudios y la reflexión teórica acerca del papel que juegan los paisajes tecnológicos en los procesos de construcción y mantenimiento de comunidades transnacionales, grupos transmigrantes, diásporas e imaginarios.

Por otra parte, los escenarios étnicos que menciona Appadurai (1990) para explicar tanto la movilidad de los sujetos como una existencia en tránsito y su independencia del territorio, se convierten en oportunidades de construcción de comunidades en la esfera virtual, translocales y desterritorializadas, que dan pie a la formación de culturas transnacionales (Hannerz 1996: 106) a partir de intereses o problemáticas comunes. Es el caso del grupo hacktivista Anonymous, una organización descentralizada y anónima, que realiza acciones mundiales en contra de la censura y a favor de la libertad de expresión a través de ataques cibernéticos a gobiernos (Túnez, Ecuador, Estados Unidos, Siria, Egipto, México, Brasil, Australia), partidos políticos (Tea Party), instituciones privadas (Soy, Bank of America), iglesias, instituciones o personas públicas (Javier Duarte, PRI; la policía de Nueva York).

FIGURA 2

IMAGEN Y LEMA DEL GRUPO HACKTIVISTA GLOBAL ANONYMOUS



Este grupo, de carácter global, posee distintos capítulos en las diversas regiones del planeta (Asia, Europa, América Latina,

Estados Unidos, África) y representa un caso ejemplar de comunidad virtual: su conformación, formas de organización, comunicación y operación se dan exclusivamente en línea. Anonymous, cuyas reglas de pertenencia e identidad se fundan en el anonimato (resguardado tras la máscara de Guy Fawkes), un valor compartido —la libertad de expresión— y competencias digitales, muestra la necesidad de redefinir la identidad y los intercambios culturales a partir de nuevos códigos que no se encuentran anclados al territorio ni a las lenguas naturales.

Identidad

El estudio de la identidad en el ciberespacio ha ocupado la atención de numerosos académicos (Turkle 1984, 1995, 1999; Silver 2004) en sus múltiples expresiones: etnicidad y raza (Parker y Song 2006; Kolko, Nakamura y Rodman 2000), género y sexualidad (Campbell 2004), edad (Livingstone y Helsper 2010; Livingstone, Mascheroni y Murru 2011; Tapscott 1998, 2009; Ito, Baumer, Bittanti, Boyd *et al.* 2010; Winocur 2006); lenguaje (Warschauer 2000); el hombre-máquina (cyborgs), entre otras.

Inicialmente, los estudios sobre identidad se centraron en aspectos relativos a la suplantación y posibilidades de reinención de identidad que ofrece el espacio virtual (falsificación de identidades, anonimato, creación de avatares, etc.) enfatizando la fragmentación/contradicción de la identidad. Posteriormente se popularizaron los estudios de las identidades múltiples y flexibles. Como lo plantea Turkle (1999), en el ciberespacio podemos constatar cómo se despliegan identidades flexibles y descentradas: se comunican y se transforman de manera permanente generando transiciones fluidas entre los distintos estados del yo.

La tecnología ofrece la oportunidad de que el sujeto reinvente su identidad y se recree a sí mismo al margen de las restriccio-

nes que impone el mundo físico. En Second Life, un estudiante universitario mexicano-irlandés jugador de fútbol americano puede transformarse en una esbelta “taibolera” nocturna de origen asiático. Una persona puede elegir representarse como lo que más le guste, caricaturizarse o caracterizarse en función de sus afiliaciones ideológicas. Puedo utilizar un *bot* para que tome mi lugar y envíe mensajes por mí. Un avatar de un activista en Twitter es tan dinámico como el número de causas que suscriba. Mi *nickname* puede representar mejor que mi nombre lo que soy, creo o siento. Una foto, que podría equivaler a una versión más acorde con nuestra identidad física, es tan sólo una de las infinitas opciones y puede resultar menos elocuente que otras.

A la vez, la tecnología permite construir narrativas del yo y discursos a través de diversas plataformas que el sujeto utiliza para articular el sentido de su experiencia vital. El sujeto deja huellas digitales (textuales, orales, icónicas) que dan cuenta de su interpretación de los eventos de la experiencia. Por medio de la selección, el registro, el establecimiento de conexiones y causalidades, jerarquiza, visibiliza y socializa su experiencia en la red. Estas narrativas multimediáticas e hipertextuales son manifestaciones de la identidad virtual-real, flexible y fluida del sujeto. El sujeto escoge deliberadamente su identidad en función de sus propósitos de comunicación, resaltando o jerarquizando los rasgos que considere más pertinentes.

El ciberespacio no solamente multiplica las formas en que la identidad se manifiesta, sino también promueve los intercambios entre diversas culturas y da lugar a estilos de vida plurales e híbridos (Schachtner 2010).

Lenguaje

Un lenguaje es un sistema de significación, un conjunto de reglas y códigos compartido por una comunidad. Los diversos

lenguajes se convierten en vehículos para la transmisión de la memoria y de la cultura, son rasgos de identidad y de pertenencia al grupo.

En el ciberespacio confluyen lenguajes múltiples, todos los sistemas de significación traducidos a un código digital: las lenguas naturales, las imágenes, los gestos, la música, las reglas de etiqueta, el vestuario, etc. Sin embargo, las reglas y las convenciones que rigen los distintos lenguajes sufren transmutaciones y reelaboraciones a partir del intercambio entre las comunidades que habitan la red, sus múltiples prácticas, las propias reglas y limitaciones que rigen cada una de las plataformas tecnológicas que los despliegan. La articulación de lenguajes o sistemas semióticos en la construcción de mensajes multi-mediáticos, integrados con los propios códigos de uso definidos por la interfaz, puede observarse en Twitter, donde, entre usuarios cuya lengua materna no es inglés, es común encontrar expresiones simplificadas populares en ese idioma (WTF, FYI, LOL, OMG, BTW), iconos que representan sentimientos o ideas (:s, O_o, ¬¬, ;)), el uso de mayúsculas para hacer énfasis en alguna idea, el uso de etiquetas locales (#juayderito, #mientocomolamamadePaulette, #chale) o globales (#tsunami, #15M, #londonriots, #occupywallstreet), hipervínculos hacia fotos, videos o incluso transmisiones en tiempo real. Los internautas se apropian de los lenguajes, los textos, las reglas de uso y los códigos que circulan y se difunden a través de la red, sin limitaciones geográficas y reduciendo las limitaciones lingüísticas por la adopción generalizada del inglés.

Otros ejemplos son los que registra Warschauer (2000), quien recalca que pese a la soberanía del inglés como *lingua franca* de la red, existen numerosos esfuerzos por utilizar la tecnología y en particular Internet, para proyectos de revitalización de lenguas nativas, como ocurre con el hawaiano.

Redes sociales y participación ciudadana

Castells (2000) define las redes como un conjunto de nodos conectados. Lozares (1996: 108) plantea que esos nodos son actores —individuales o colectivos, locales o globales— vinculados unos a otros a través de una relación o conjunto de relaciones sociales. Los individuos, grupos, organizaciones, comunidades locales o globales son nodos de mayor o menor intensidad en función del conjunto de relaciones que establezcan.

Las lealtades étnicas, nacionales, de género, edad, clase social, resultan borrosas y hasta obsoletas frente a las lealtades identitarias fundadas en ideales comunes compartidos a través de la red. En la era digital, la tecnología sirve como catalizador para la articulación de redes sociales de participación ciudadana, política y acción social. Paisajes ideológicos compartidos en el imaginario global contemporáneo, como la defensa de derechos humanos, han dado lugar a la conformación de movimientos ciudadanos transnacionales en los últimos años. La tecnología (principalmente los dispositivos móviles e Internet) ha servido para potencializar los procesos de información, organización y acción social en tiempo real con múltiples centros y conexiones alrededor del mundo. La Primavera Árabe o el movimiento de los Indignados en España han sido aleccionadores con respecto a las nuevas formas de concebir la participación ciudadana y la movilización social. La tecnología tuvo un papel central en las operaciones y en el impacto de estos movimientos a nivel local y global. Como lo mencionan McCaughey y Ayers (2003: 1-2): “los activistas no sólo han incorporado Internet en su repertorio, sino también han cambiado sustancialmente nuestra concepción de activismo, de comunidad, de identidad colectiva, de espacio democrático y estrategia política”. Este nuevo paradigma de movilización social se ha denominado ciberactivismo:

El ciberactivismo es un medio por el cual las tecnologías avanzadas de información y la comunicación son utilizados por individuos y grupos para comunicarse con un público numeroso, aglutinando personas en torno a un tema específico o un conjunto de problemáticas en un intento de fomentar la solidaridad hacia las acciones colectivas significativas (University of Southern California 2006).

En el mundo digital, la subversión contra los férreos órdenes del mundo físico se materializa a través del cuestionamiento de los roles tradicionales, verticales, monológicos, impositivos de los sistemas políticos, de las industrias mediáticas, de las empresas multinacionales y de la crítica ciudadana hacia la desinformación y la fragmentación social.

Estas redes son autogestionadas, autoorganizadas, descentralizadas e interactuantes (Kanter y Fine 2010). Algunos de los rasgos compartidos por estas multitudes inteligentes (Rheingold 2002), ciudadanas y transnacionales empoderadas por la tecnología pueden condensarse en los siguientes puntos:

1. Construir y fortalecer lazos fuertes a partir de intereses comunes.
2. Facilitar conversaciones significativas sobre tópicos compartidos.
3. Compartir recursos e información en tiempo real.
4. Generar identidades colectivas.
5. Optimizar competencias y capitales.
6. Reducir esfuerzos, maximizar logros.
7. Obtener impacto social, político, legal, mediático (Kanter y Fine 2010: 36).

Entre las principales características que Coleman (2004) encuentra en común están: la existencia de la red como consecuencia de la interacción en Internet a través de diversos dispositivos; la preeminencia de la operación y gestión en línea;

objetivos compartidos; establecimiento de conexiones entre la generación de inteligencia colectiva virtual y la práctica empírica (mundo online-offline) y podemos añadir el permanente flujo de contenidos valiosos para retroalimentarla.

Censura y defensa de derechos

Existe otro tipo de fenómenos relacionados con el uso de la tecnología e Internet en contextos en los que por razones políticas, económicas o culturales los usuarios se encuentran marginados con respecto al acceso a la infraestructura y a la conectividad y utilizan estrategias para contrarrestarlas. Es el caso de gobiernos no democráticos (como China y Cuba) o de pueblos originarios tradicionalmente excluidos, que a través de la consolidación de redes de apoyo locales y globales, han podido utilizar las herramientas tecnológicas para proyectarse hacia el mundo.

Censura en China y Cuba

China es el país con mayor número de usuarios de Internet (485 millones de personas a mediados de 2011) y de telefonía celular del planeta (940 millones) (*Milenio* 2011). De ellos, 50% se encuentra conectado a banda ancha móvil. Con el ritmo actual de crecimiento, se espera que el número de usuarios de teléfonos móviles alcance los mil millones de usuarios a inicios de 2012 (rws 2011).

Con un elevado volumen de usuarios y una penetración de Internet de 36,3% (rws 2011) —mientras en México es de 30,1% y en Estados Unidos del 78,2%—, China es uno de los países en el mundo con mayor censura gubernamental. Se estima que el gobierno chino mantiene aproximadamente treinta mil *ciberpolicías* encargados de prohibir el acceso a páginas que se re-

fieren a temas históricos sensibles como la masacre de Tiananmen (1989) o el movimiento religioso Falungong, declarado como un peligro para el régimen. El gobierno utiliza, como en otros países, sistemas informáticos que funcionan a través del filtrado de palabras clave (Great Firewall, GFW) para limitar el contacto de la población con información sensible publicada por páginas de Internet extranjeras (*Milenio* 2011). En 2004, Amnistía Internacional denunció la detención de 54 ciberactivistas chinos críticos con el gobierno.

Por otra parte, en Cuba, donde el acceso a Internet es en la práctica inexistente, uno de los casos más conocidos de denuncia contra el gobierno a través de la red es el blog Generación Y, de la escritora Yoani Sánchez, quien postea sus entradas apoyada en una red transnacional de relaciones. El blog ha sido merecedor de numerosos premios internacionales y recibe donaciones para mantenerse. El gobierno cubano sostiene que la bloguera recibe apoyo de la oficina de inteligencia estadounidense para continuar su labor de oposición al régimen.

Frente por la Defensa de Wirikuta

En el ciberespacio, la defensa de derechos de pueblos originarios tiene una tradición asentada por la labor sistemática y profunda que ha realizado Indymedia como medio alternativo. Sin embargo, existen otros esfuerzos, menos conocidos, de grupos indígenas que han iniciado sus propios movimientos y la denuncia en contra de la violación de sus derechos utilizando las estrategias tecnológicas. El Frente por la Defensa de Wirikuta Tamatsima Wahaa se conformó como movimiento de defensa del pueblo Wixárika frente a la concesión minera que el Estado mexicano otorgó a la empresa canadiense First Majestic Silver para la extracción de plata en la Sierra de Catorce, que atenta contra el equilibrio ecológico de la zona y la salud de sus habitantes.

El Frente por la Defensa de Wirikuta (FDW) en su sitio web declara:

Somos un grupo conformado por el pueblo Wixárika, organizaciones y ciudadanos interesados en sumar esfuerzos en favor de la preservación del sitio sagrado de Wirikuta, la Sierra de Catorce y sus habitantes.

Wirikuta es el templo sagrado a donde se dirige el pueblo Wixarika cuando peregrina para recolectar el hikuri (peyote) y dejar ofrendas. Se encuentra en el altiplano ubicado en San Luis Potosí y Zacatecas.

Wirikuta es parte de la Red Mundial de Sitios Sagrados Naturales (UNESCO 1988) y está en la lista tentativa para ser Patrimonio Cultural y Natural de la Humanidad. Es Reserva Ecológica, Área Natural protegida y sujeta a conservación ecológica: Reserva Natural y Cultural de Wirikuta. En el corazón de Wirikuta está Reuúnax+, el Cerro Quemado, en donde cuenta los ancianos y Maraákate que nace el sol. Es solo uno de los numerosos cerros sagrados de la Sierra de Catorce, en donde también hay muchos manantiales que han sido visitados por los peregrinos Wixárika durante siglos de tradición viva.

Los llamados mestizos que por diferentes motivos se han acercado para unir esfuerzos y evitar este atroz atentado, han reunido la información en la que se basa esta exposición, se están llevando a cabo las acciones para proteger no sólo al territorio que llamamos Wirikuta sino a todos los lugares amenazados o violentados de manera similar. Los pueblos originales y los mestizos que se nutren de su enseñanza están trabajando a estos niveles y en el rezo para preservar el invaluable legado que tenemos en nuestras manos y que pertenece a los jóvenes, a los niños y a las futuras generaciones (FDW 2011).

La posibilidad de que los pueblos originarios presenten sus demandas y organicen su lucha a través de los recursos que ofrece Internet, logra dar visibilidad a sus causas y les confiere un carácter global. El movimiento Wixárika tiene presencia a través de su sitio de Internet (cuarto lugar en el concurso

anual The BoBs Deutsche Welle Blog Awards 2011 en la categoría de Derechos Humanos); dos blogs informativos, Venado Mestizo y Salvemos Wirikuta; redes sociales (en Twitter@FDWirikuta, @venadomestizo; en Facebook, Salvemos Wirikuta, videos en YouTube y Vimeo) y medios digitales (Vanguardia, Proceso, SDP, El Informador). Han recibido apoyo de diferentes organismos e instituciones internacionales, así como de la comunidad mestiza local y global. Se han elaborado peticiones para recabar firmas a través de Internet y se realizó un envío de correos masivos al Senado mexicano provenientes de diversas latitudes para que se realice una investigación profunda sobre la concesión minera que atenta contra sus derechos.

Estos ejemplos muestran cómo los flujos culturales en la red, a pesar de la prevalencia de nodos dominantes de información, son multidireccionales y permiten la emergencia de grupos que se encuentran excluidos.

CONCLUSIÓN

El actual paisaje tecnológico ha detonado procesos de intercambio de información, flujos culturales de personas, datos, imágenes, representaciones del mundo, que ocurren más allá de las fronteras y los obstáculos físicos. La tecnología, en particular Internet, ha generado un nuevo entorno simbólico compartido, el *ciberespacio*, que responde a los diversos paisajes étnicos, mediáticos, financieros e ideológicos de nuestra época.

En este texto hemos revisado algunas de las variables que entran en juego para la constitución es esta matriz cultural virtual, sus características, manifestaciones y algunas de las implicaciones del escenario tecnológico en los procesos socioculturales: la naturaleza de la sociedad red y el problema de la brecha digital y la producción del conocimiento; la formación

de ciberculturas y comunidades virtuales con sus múltiples expresiones: la identidad, el lenguaje, las redes y la participación ciudadana, para presentar algunos ejemplos.

Observamos que los flujos culturales y la producción de conocimiento se encuentra en desequilibrio y que esas asimetrías se reflejan también en la producción de contenidos para la red. Las representaciones que se visibilizan son en gran medida generadas en los países industrializados, principalmente anglófonos. Esta disparidad en el volumen y la capacidad de difusión e información a través de la red puede influir en la creación de representaciones e imaginarios, en la difusión de sistemas de valores dominantes y estilos de vida correspondiente con los paisajes financieros, mediáticos e ideológicos en los que tienen origen.

Por otra parte, la construcción de comunidades virtuales de carácter transnacional constituye un nuevo modo de organización y articulación de relaciones que pueden conectar nodos heterogéneos de manera simultánea, transitando de lo local a lo global sin rupturas y sin necesidad de anclajes territoriales o nacionales. La experiencia migratoria a partir de la apropiación tecnológica se convierte en una experiencia de continuidad y no de ruptura.

La tecnología ofrece mecanismos múltiples para el despliegue de la identidad, posibilitados por las mismas características de las interfaces, que facilitan la construcción de narrativas multimediáticas (textuales, hipertextuales, icónicas) que dan sentido a la experiencia. El sujeto construye o reinventa su identidad en el ciberespacio enfatizando los rasgos más pertinentes para definirse a sí mismo a través de una opción deliberada: ya sean ideológicos, étnicos, físicos, de género, de edad, carácter, etc. respondiendo a un objetivo de comunicación particular.

El ciberespacio y la tecnología también han transformado la comprensión de lo que debe ser la participación política y ciudadana a través de estrategias de organización, interacción, información y acción social que han impactado el escenario social, político y legal de diversos países.

Existen numerosas prácticas que se han transformado y redefinido a partir de la tecnología: la educación, las relaciones afectivas, comerciales, profesionales, los procesos creativos, los procesos de comunicación intercultural, que no hemos mencionado aquí, pero que deben explorarse también para demostrar la relación indisoluble entre tecnología y cultura.

BIBLIOGRAFÍA

- Appadurai, A. (1990). "Disjuncture and difference in the global culture economy". *Theory, Culture, and Society*, 7: 295-310.
- Bell, D. (2001). *An introduction to cybercultures*. Londres/ Nueva York: Routledge.
- Bourdieu, P. (2002). *Sociología y cultura*. México: Grijalbo/ Conaculta.
- Campbell, J.E. (2004). *Getting it on line: cyberspace, gay male sexuality, and embodied identity*. Nueva York: Routledge.
- Castells, M. (2000). *The rise of the network society*. Vol. 1, *The Information Age: economy, society and culture*. Cambridge, MA/Oxford, UK: Blackwell.
- Center for Digital Future (2010). *Surveying the digital future: a longitudinal international study of the individual and social effects of PC/Internet technology*. University of Southern California. En http://www.digitalcenter.org/pages/site_content.asp?intGlobalId=22 (fecha de consulta: 26 de septiembre, 2011).
- "China tiene casi mil millones de usuarios de celular" (2011). *Milenio* (26 de septiembre). En <http://www.milenio.com/cdb/doc/noticias2011/5b3f6569861bc7b1ebc8edca2e47fed7> (fecha de consulta: 26 de septiembre, 2011).
- Coleman, S. (2004). "The Network-empowered citizen". Oxford: Oxford Internet Institute. En http://www.ippr.org.uk/uploadedFiles/research/projects/Digital_Society/the_networkempowered_citizen_coleman.pdf.

- Crovi, D., F. Toussaint y A. Tovar (2006). *Periodismo digital en México*. México: UNAM.
- Escobar, A., D. Hess, I. Licha, W. Sibley, M. Strathern y J. Sutz (1994). "Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cyberculture". *Current Anthropology*, 35(3): 211-231.
- Frente de Defensa de Wirikuta. Sitio web <http://frenteendedefensadewirikuta.org>.
- Geertz, C. (1993). *The interpretation of cultures*. Londres: Fontana Press.
- Graham, M., S.A. Hale y M. Stephens (2011). *Geographies of the world's knowledge*. Londres: Convoco Edition.
- Hannerz, U. (1996). *Transnational connections: culture, people, places*. Londres: Routledge.
- Hannerz, U. (1997). "Flows, boundaries and hybrids: keywords in transnational anthropology". *Mana*, 3(1): 7-39. En www.transcomm.ox.ac.uk/working%20papers/hannerz.pdf (fecha de consulta: 22 de septiembre, 2011).
- Internet World Stats. En <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.
- Ito, M., S. Baumer, M. Bittanti, D. Boyd *et al.* (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: kids living and learning with new media*. Cambridge: MIT Press.
- Kanter, B., y A.H. Fine (2010). *The networked non profit: connecting with social media to drive change*. San Francisco: Jossey-Bass.
- King, R. (2011). "Google, Apple, Microsoft top global brand survey". *C-Net News* (9 de septiembre). En http://news.cnet.com/8301-1001_3-20104002-92/google-apple-microsoft-top-global-brand-survey (fecha de consulta: 22 de septiembre, 2011).
- Kolko, B., L. Nakamura y G. Rodman (2000). *Race in cyberspace*. Nueva York: Routledge.
- Lash, S., y J. Urry (1994). *Economies of signs and space*. Thousand Oaks: Sage.
- Lazuly, P. (2006). "El mundo según Google". En M. Castells *et al.*, *La nueva comunicación*. Santiago de Chile: Editorial Añu creemos en los sueños.

- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: UAM/Anthropos.
- Livingston, G. (2010). "The Latino digital divide: the native born versus the foreign born". *Pew Research Hispanic Center*. En <http://www.pewhispanic.org/2010/07/28/the-latino-digital-divide-the-native-born-versus-the-foreign-born/>.
- Livingston, G., K. Parker y S. Fox (2009). "Latinos online, 2006-2008: narrowing the gap". *Pew Research Hispanic Center*. En <http://www.pewhispanic.org/2009/12/22/latinos-online-2006-2008-narrowing-the-gap/>.
- Livingstone, S., y E.J. Helsper (2010). "Balancing opportunities and risks in teenagers use of the Internet: the role of online skills and Internet self-efficacy". *New Media & Society*, 12(2): 309-329.
- Livingstone, S., G. Mascheroni y M.F. Murru (2011). "Social networking among European children: new findings on privacy, identity and connection". *Hermes*, 59: 89-98.
- Lozares, C. (1996). "La teoría de redes sociales". *Papers*, 48: 103-126.
- McCaughey, M., y M.D. Ayers [eds.] (2003). *Cyberactivism: online activism in theory and practice*. Nueva York: Routledge.
- Ortega, E., y P. Ricaurte (2010). *Estudiantes universitarios mexicanos: ¿nativos digitales?* Memorias del XXII Encuentro Nacional AMIC 2010. ¿Comunicación posmasiva? Revisando los nuevos entramados comunicacionales y los paradigmas teóricos para comprenderlos. México: Universidad Iberoamericana.
- Parker, D., y M. Song (2006). "New ethnicities online: reflexive-racialisation and the Internet". *The Sociological Review*, 54(3).
- Rheingold, H. (2002). *Smart mobs: the next social revolution*. Cambridge, MA: Basic Books.
- Schachtner, C. (2010). "Cultural flows and virtual publics: the role of digital media in transcultural discourses". En www.uni-klu.ac.at/cschacht/Cultural_Flows_final.pdf (fecha de consulta: 26 de septiembre, 2011).

- Silver, D. (2000). "Looking backwards, looking forward: cyberculture studies 1990-2000". En D. Gauntlett [ed.], *Web.Studies: rewiring media studies for the digital age*. Londres: Arnold Publishers.
- Silver, D. (2004). "The soil of cyberspace: historical archaeologies of the Blacksburg Electronic Village and the Seattle Community Network". En D. Shuler y P. Day [eds.], *Shaping the network society: the new role of civic society in cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital*. Nueva York: McGraw Hill.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital: how the net generation is changing our world*. Nueva York: McGraw Hill.
- Thompson, J.B. (1998). *Ideología y cultura moderna: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: UAM-Xochimilco.
- Turkle, S. (1984). *The second self: computers and the human spirit*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1999). "Identity and cyberspace". *Contemporary Sociology*, 28(6): 643-648.
- University of Southern California (2006). "Networked publics". En <http://networked-publics.org/cyberactivism> (fecha de consulta: 26 de septiembre, 2011).
- Warschauer, M. (2000). "Language, identity, and the Internet". En B. Kolko, L. Nakamura & G. Rodman [eds.], *Race in cyberspace*. Nueva York: Routledge.
- Wilson, S.M., y L.C. Peterson (2002). "The anthropology of online communities". *Annual Review of Anthropology*, 31: 449-67.
- Winocur, R. (2006). "Procesos de socialización, prácticas de consumo y formas de sociabilidad de los jóvenes universitarios en la red". *Razón y Palabra*, 49. En <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n49/bienal/Mesa%2010/rosalia.pdf> (fecha de consulta: 22 de septiembre, 2011).