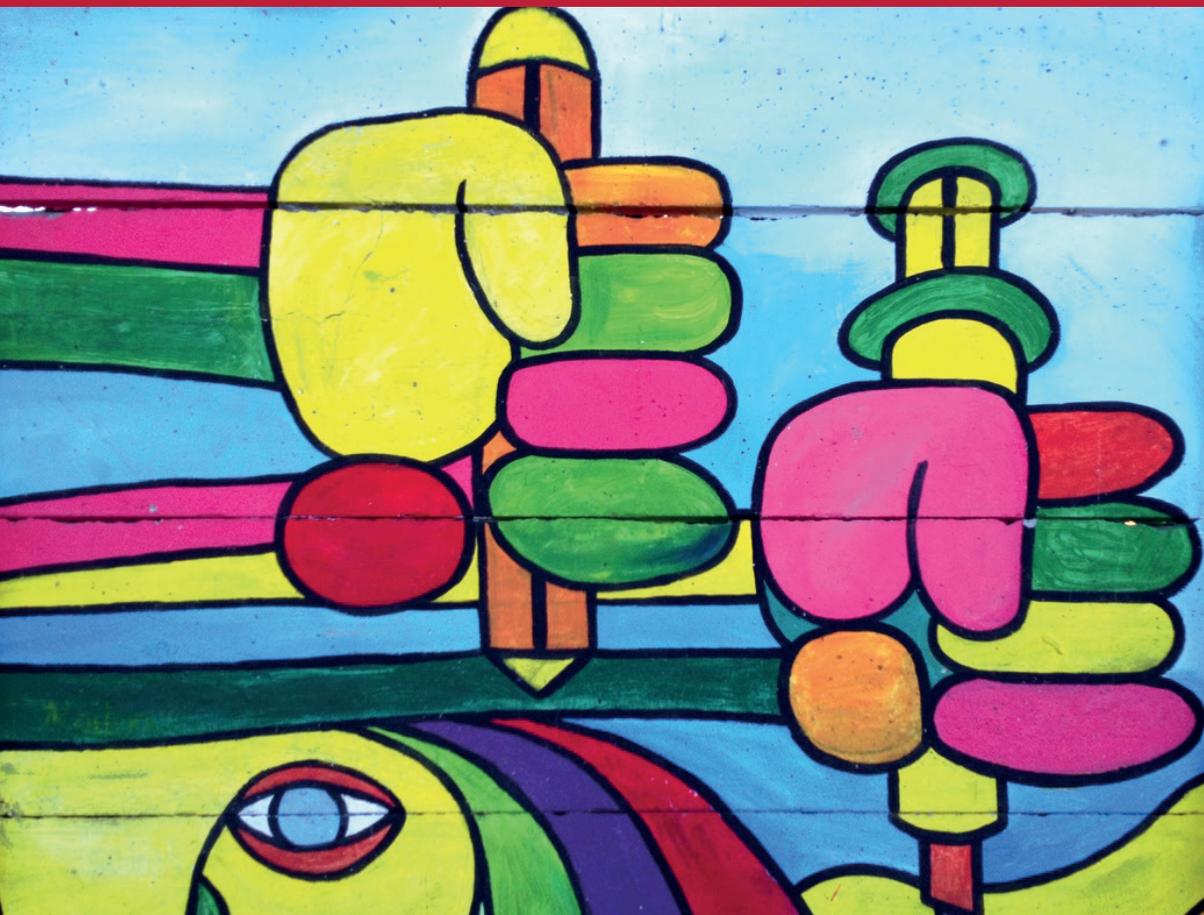


Apropiación tecnológica, redes culturales y construcción de comunidad



José Luis Mariscal Orozco
Israel Tonatiuh Lay Arellano
(Coordinadores)



INNOVACIÓN



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA
Red Universitaria de Jalisco

UDGVIRTUAL®

Apropiación tecnológica, redes culturales y
construcción de comunidad

José Luis Mariscal Orozco
Israel Tonatiuh Lay Arellano
(Coordinadores)

Apropiación tecnológica, redes culturales y construcción de comunidad

Guadalajara, Jalisco, México

2016



Colección: Análisis y gestión cultural

Primera edición, 2016



UNIVERSIDAD DE
GUADALAJARA
Red Universitaria de Jalisco

D.R. © 2016, Universidad de Guadalajara
Sistema de Universidad Virtual
Avenida de la Paz 2453, Col. Arcos Vallarta
CP 44140, Guadalajara, Jalisco
Tel. 3134-2208 / 3134-2222 / 3134-2200 / Ext. 18801
www.udgvirtual.udg.mx

 UBGVIRTUAL®

es marca registrada del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta publicación, su tratamiento informático, la transmisión de cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros, sin el permiso expreso del titular del copyright.

ISBN 978-607-742-572-4

Impreso y hecho en México
Printed and made in Mexico

Índice

Introducción	11
--------------------	----

Primera parte. Uso y apropiación tecnológica de las comunidades

Capítulo 1

Virtualidad y reconfiguración de la vida social comunitaria	19
---	----

José Luis Mariscal Orozco, Rafael Morales Gamboa

Primer acto. Postales de la vida posmoderna	19
Segundo acto. Reimaginar la comunidad	22
Tercer acto. La virtualidad como supraterritorio	30
Último acto con desenlace ciberdramático.	
Cibercultura y nuevas formas culturales	33
Referencias bibliográficas	41

Capítulo 2

Geogle: dispositivo de información	47
--	----

Joaquín Peón Íñiguez

Introducción	47
La imagen corporativa	49
El mercado, el algoritmo y los criterios de orden	51
Censura, plagio e invasión a la privacidad	57
Desarrollos para el futuro	60
Internet profunda y alternativas de accesibilidad	62
Conclusión: Geogle como dispositivo de información	64
Referencias bibliográficas	68

Capítulo 3

Creación de una comunidad virtual para gestores

culturales: retos y consideraciones 73

Violeta Salas Zendejo

La formación y profesionalización de los gestores culturales 74

Las comunidades virtuales como objeto de intervención
sociocultural 77

Planes de trabajo, evaluaciones y reevaluaciones del pro-
yecto 82

¿Gestor cultural o community manager? 94

Conclusiones 96

Referencias bibliográficas 97

Capítulo 4

Nuevos escenarios de educación informal: una mirada a los foros de aficionados desde el concepto de comunidades de práctica 101

Rodrigo González Reyes

Una revisión a las dinámicas de circulación informal de
conocimiento: el principio de los colegios invisibles 101

Comunidades de aprendizaje hacia las comunidades de
práctica 103

Las comunidades de práctica como conceptualización 104

La idea de comunidades de práctica en medio
de la crisis del experto y su relación con
las formas emergentes de aprendizaje 106

¿Cómo funcionan las comunidades de práctica? 108

Foros de aficionados: nuevas redes distribuidas de práctica 110

¿Qué se entiende por “foros virtuales de aficionados”? 111

Un breve caso de estudio 113

Conclusiones 117

Referencias bibliográficas 118

Capítulo 5	
Cibercultura, política de telecomunicaciones y participación comunitaria	121
Israel Tonatiuh Lay Arellano, David Ramírez Plascencia	
De la cibernética a la cibercultur@	122
Movilizaciones y apropiación cibercultural	127
Contexto de las políticas de radiodifusión y telecomunicaciones	132
Participación comunitaria en radiodifusión y telecomunicaciones	135
Conclusiones	138
Referencias bibliográficas	139

Segunda parte. Redes y construcción comunitaria

Capítulo 6	
Aportes de las redes culturales latinoamericanas como parte de los nuevos movimientos sociales	145
Hayde Santamaría Lachino Mendoza	
Introducción	145
¿Qué son las redes?	147
Las redes y los nuevos movimientos sociales	155
La lucha contrahegemónica de las redes latinoamericanas	159
Redes culturales: innovación y sostenibilidad	164
Conclusiones	169
Referencias bibliográficas	171

Capítulo 7	
Propuesta de modelo metodológico de creación de redes de cooperación para la gestión cultural comunitaria dirigida a colectivos juveniles	179
José Alberto Bautista Solís	
Introducción	179
Referentes empíricos y marco contextual	181

Redes de cooperación en la gestión cultural comunitaria	187
Propuesta de modelo	191
Conclusiones	214
Referencias bibliográficas	216

Capítulo 8

Uso de redes sociales en movimientos vecinales. Su apropiación como herramienta para la participación en la transformación de espacios y defensa de territorios en la zona metropolitana de Guadalajara	219
---	-----

Alma Leticia Flores Ávila, Adriana Elizabeth Meza Cuevas

Introducción	219
Enfoque y metodología del trabajo	221
Contextos para reflexionar la participación	224
Abraza la Consti: vecinos implicados	228
Reflejos de la participación virtual y activa	231
El caso de Huentitán	234
Huentitán Vive	236
Convergencias y diferencias en la participación	242
Reflexiones finales	245
Referencias bibliográficas	247

Capítulo 9

El patrimonio natural y cultural en la capital de México, sus repositorios informativos y entornos virtuales	249
--	-----

María París Gómez Villegas

Introducción	249
El patrimonio natural y cultural	251
¿Hacia un observatorio del patrimonio natural y cultural capitalino?	266
Conclusiones	268
Referencias bibliográficas	270

Introducción

José Luis Mariscal Orozco
Israel Tonatiuh Lay Arellano

La historia de la humanidad regularmente se observa y documenta a partir de periodos de relativa estabilidad y periodos de cambios y transformación. Estos últimos están relacionados con cambios político-económicos y tecnológicos. En particular, la tecnología ha sido un factor fundamental en la configuración de las sociedades y, en especial, de las civilizaciones: desde las herramientas para cazar en los primeros *Homo sapiens* hasta los grandes dispositivos tecnológicos actuales. Tal vez lo que diferencia los cambios tecnológicos del pasado con los de la actualidad es que éstos son más acelerados y constantes; se centran en el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y, además, por primera vez en la historia de la humanidad están al alcance de las masas. Esto se debe a que estamos transitando de una sociedad industrial, cuyo soporte económico principal eran las grandes producciones en masa de manera automatizada, a una sociedad del conocimiento, cuyo soporte económico es la gestión de la información y el conocimiento.

El uso de la tecnología por parte de las personas comunes y corrientes ha estado modificando algunos comportamientos sociales y creando nuevas prácticas culturales; esto ha originado un debate social y académico permanente cuya discusión ha ido más allá de los aspectos tecnológicos o comunicacionales al deliberar sobre los mis-

mos conceptos y sus alcances para describir diversas realidades. Lo anterior ha generado un enfoque desde distintas posturas, incluso la utilización de los términos en sentido coloquial, lo que revela mayores o menores niveles de apropiación de la tecnología. Entendemos que toda tecnología está prevista por sus diseñadores de determinada manera para ser utilizada. Más allá de ello, el desempaque, la innovación y la personalización que el usuario hace de un hardware o software le otorga elementos para un proceso emergente de cambio y, por ende, una apropiación.

Este es el camino donde la tecnología es explorada, evaluada y adoptada o rechazada por el usuario, lo que permite, o no, cierto nivel de apropiación o la diferencia entre ésta y el simple uso.

DE APROPIACIÓN TECNOLÓGICA, REDES Y COMUNIDADES

El título de esta obra refiere los tres conceptos clave que sirven como herramienta heurística para observar las prácticas y visiones de lo que es el mundo social en diversos ámbitos y grupos sociales a partir de la apropiación tecnológica, y en especial de las TIC. Desde el discurso oficial gubernamental, podemos advertir el acento puesto en la dotación de dispositivos con el propósito de “... mejorar las condiciones de estudio de los niños, la actualización de las formas de enseñanza, el fortalecimiento de los colectivos docentes, la revalorización de la escuela pública, y la reducción de las brechas digitales y sociales entre las familias y las comunidades que integran el país” (Subsecretaría de Educación Básica, 2010, p. 5).

Este tipo de discurso está “ligado exclusivamente a la modernización económica suponiendo que la adopción de infraestructura tecnológica propicia el desarrollo que permitirá superar las brechas entre ricos y pobres” (Rueda, 2005, p. 20). Sin embargo, la apropiación tecnológica va más allá del acceso y uso de la tecnología. Desde el punto de vista de la teoría del control cultural, una cultura apropiada es aquella en que un grupo adquiere la capacidad de decisión sobre los

elementos culturales ajenos y los usa en acciones que responden a sus propias decisiones (Bonfil, 1988).

Siguiendo esta lógica, entonces la apropiación tecnológica implica que un grupo de sujetos utilice una tecnología dada y la aplique en su acción social racional con arreglo a fines (en el sentido weberiano), entendiendo su lógica de funcionamiento y adaptándola al contexto o propósito de la acción, que no necesariamente corresponde al contexto o propósito por el cual surge dicha tecnología.

De acuerdo con Jannie Carrol (2001), son tres características principales en cuanto a la apropiación tecnológica: el establecimiento de identidad o sentido de pertenencia, la negociación y ejercicio de poder, y el sentido de cohesión. Trataremos de confirmar estas afirmaciones con los casos que se describirán y analizarán en este libro.

El concepto de red es el que, quizá, se utiliza más en forma masiva para referirse hoy a plataformas digitales como Facebook, Twitter, YouTube, entre otras. De acuerdo con la academia, este uso coloquial no sólo consiste en un aparente neologismo, sino que tiene diferencias significativas, sobre todo si lo cruzamos con el concepto de apropiación. Desde nuestra perspectiva, la base de cualquier red, más allá de la delimitación de actores, individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales, la solidaridad orgánica es uno de sus principales componentes al desarrollar cooperación entre sujetos diferenciados con roles independientes.

Estos elementos nos recuerdan la noción de comunidad, ya que una comunidad requiere sujetos que sostienen relaciones sociales con un sentido de pertenencia mutuamente referida, por lo que comparten un territorio, prácticas y valores. No obstante, la conformación y permanencia de las comunidades que se generan en la virtualidad (o la construcción de lo comunitario en la virtualidad) demandan una interacción constante y de intereses en común que permite a los sujetos comunicarse desde diversos entornos físicos; por ello, el elemento del territorio geográfico deja de tener una importancia en la identidad y se centra en la producción y el consumo de información a partir de prácticas culturales derivadas del modo en que usan y apropian las TIC.

DE LA CONFORMACIÓN DE LA OBRA

Los textos que dan forma a esta obra son producto de investigaciones o intervenciones que se realizan en la licenciatura en Gestión Cultural de la Universidad de Guadalajara. A lo largo de su formación, los estudiantes van definiendo objetos que deben analizar o intervenir, no sólo para que el aprendizaje sea significativo, sino también para generar conocimiento nuevo como parte de su preparación profesional y de iniciación a la investigación científica. No obstante, por las características de los documentos y la manera en que están elaborados, podemos describir este libro como una obra de difusión y divulgación de algunas de las discusiones y acciones que se efectúan en el proceso de formación de gestores culturales respecto al tema de la relación entre apropiación tecnológica, redes sociales y comunicación de la cultura.

Los textos presentados son el resultado de trabajos de indagación, reflexión y sistematización de experiencias tanto de estudiantes como de docentes y se insertan en la línea de generación y aplicación del conocimiento “Cibercultura, redes sociales y comunicación” del cuerpo académico “Gestión de la cultura en ambientes virtuales” de la Universidad de Guadalajara.

Los capítulos están organizados en dos secciones: en la primera se describe y analiza el uso y la apropiación tecnológica por las comunidades, y en la segunda se estudian las redes y la construcción comunitaria.

La primera sección abre con el capítulo de José Luis Mariscal y Rafael Morales, quienes revisan y problematizan el concepto clásico de comunidad a la luz de la apropiación de las TIC y el desarrollo de nuevas formas de pensamiento cibercultural.

El texto de Joaquín Peón expone los argumentos para considerar a Google como un dispositivo de información, desde la perspectiva de Foucault, y como estrategias de relaciones de fuerza que sostienen distintos tipos de saber y, a la vez, son sustentadas por éstos.

Violeta Salas describe el trabajo realizado entre 2011 y 2015 para formar una comunidad virtual de gestores culturales, con miras a crear

un espacio inclusivo, interactivo y educativo, y beneficiar así a la comunidad de gestores culturales mexicanos.

Por su parte, Rodrigo González aborda uno de los fenómenos del momento actual: la radical transformación producida por la emergencia de poderosos sistemas sociotecnológicos de la información-comunicación, a través de nuevos actores que ingresan a esta ecología como vehículos tanto de nuevos conocimientos como de formas de detonar y gestionar este conocimiento informal y no formal. El autor concibe las comunidades virtuales de amateurs como comunidades de práctica en las nuevas redes de mediación educativa frente a la crisis de la educación.

En el último capítulo de esta sección, Tonatiuh Lay y David Ramírez analizan el concepto de cibercultura y las prácticas de apropiación en torno a ésta; su propósito es atraer la atención del lector a la inclusión de las telecomunicaciones y las actividades políticas que han fortalecido los lazos comunitarios, particularmente en algunos municipios del estado de Oaxaca en México.

En la segunda sección, Hayde Lachino se centra en los colectivos culturales organizados en redes y que buscan responder las interrogantes: ¿cuál es la naturaleza de estas redes? ¿Qué defienden? ¿Por qué la cultura es para estas organizaciones una acción política de transformación social? ¿Cómo contribuyen a reformular las nociones de gestión de la cultura y la sostenibilidad de los proyectos culturales?

José Alberto Bautista comparte una serie de metodologías, producto de una investigación llevada a cabo con colectivos juveniles en la colonia Lomas de Zapopan. El objetivo es diseñar un modelo que permita un aprendizaje menos complejo de los conceptos primordiales de la gestión cultural; pone hincapié en el trabajo en red como un referente de su potencial en la gestión cultural comunitaria.

Alma Flores y Adriana Meza explican que la comunicación a través de internet ha propiciado nuevos espacios de visibilidad y vinculación de los grupos de personas en las redes sociales como Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, entre otras, que han sido apropiadas por colectivos vecinales y han logrado afinidades para potenciar y apoyar

acciones de transformación social o defensa de territorios mediante intervenciones sociales.

Ante la pérdida del patrimonio natural y cultural tanto material como inmaterial de la Ciudad de México, en el último capítulo, María París Gómez hace una revisión de los repositorios digitales relacionados con el patrimonio cultural y natural, y plantea algunos retos que se deben considerar a la luz de la Web 2.0.

Los casos y objetos de estudio aquí presentados son de índole diversa; el propósito es observar la relación de los conceptos clave de esta obra con el contexto de las culturas contemporáneas. Sabemos que hay numerosos objetos y ámbitos que no han sido tratados en este documento; sin embargo, esperamos que esta obra aporte elementos para la discusión y, sobre todo, incite a otros colegas y estudiantes a seguir profundizando en ello.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bonfil, G. (1988). La teoría del control cultural en los estudios de procesos étnicos. *Anuario Antropológico*, núm. 86, pp. 13-53.
- Carroll, J., Howard, S., Vetere, F., Peck, J. & Murphy, J. (2001). *Identity, power and fragmentation in cyberspace: Technology appropriation by young people*. Melbourne: University of Melbourne.
- Rueda, R. (2005). Apropiación social de las tecnologías de la información: ciberciudadanías emergentes. *Tecnología y Comunicación Educativas*, núm. 41, pp. 20-32. Recuperado de <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art2.pdf>
- Subsecretaría de Educación Básica (2010). Proyecto de laptops para alumnos de 5^o y 6^o grados de educación primaria de escuelas públicas. México: Secretaría de Educación Pública. Recuperado de <http://basica.sep.gob.mx/seb2010/pdf/MCTE/5GaranticemosNuesEscue.pdf>

Primera parte.
Uso y apropiación tecnológica de las comunidades

Capítulo 1

Virtualidad y reconfiguración de la vida social comunitaria

José Luis Mariscal Orozco
Rafael Morales Gamboa

PRIMER ACTO. POSTALES DE LA VIDA POSMODERNA

Primera. En un aula de bachillerato, el profesor está “impartiendo su clase” mediante la exposición de un tema que no domina del todo. Unos días antes, lo *googleó* y descubrió varias páginas sobre éste. En el sitio El Rincón del Vago, encontró un material que le pareció “digerible”; así, copió y pegó la información en un documento en Word y preparó unas diapositivas en PowerPoint, que presenta (leyendo) a su audiencia. Por su parte, algunos estudiantes miran la proyección con poco interés; otros más intercambian mensajes a través de su grupo en WhatsApp, en tanto que un par de estudiantes siguen atentos la exposición y ríen al darse cuenta de que la información que muestra el maestro es la misma que ellos hallaron sin ninguna dificultad en la Red.

Segunda. El padre de familia está sentado frente a su laptop leyendo en el periódico en línea *SinEmbargo MX* una columna con más información sobre la captura del “Chapo” Guzmán y su relación con Kate del Castillo y Sean Penn. Su hijo adolescente está sentado en la sala frente a la televisión, que usa como pantalla de computadora, y se entretiene con videos de WatchSeries de episodios atrasados de la serie *Bones*. Su hija universitaria está encerrada en su cuarto “viendo” videos musica-

les en YouTube mientras lee textos en línea sobre series de televisión norteamericanas. Su esposa está en su cuarto poniendo orden mientras “ve” en la televisión su película favorita en Netflix, en inglés para “educar su oído”. El padre termina su lectura y decide preguntarle a su hijo si sabe algo interesante sobre la captura del Chapo, y éste le responde presentándole un video del programa *Last Week Tonight*, cuyo comentarista se burla de las instituciones mexicanas que permitieron su última fuga.

Tercera. Es viernes y el chico llega de la secundaria, deja su mochila en la sala y enciende la computadora, en la que tiene instalado un servidor de Minecraft. En seguida, él y sus amigos de la escuela están jugando en un mundo simulado que ellos mismos construyen y destruyen, mientras está lista la comida. Después de comer, ven videos en YouTube creados por jugadores de otras partes del mundo, que cuentan chistes y muestran sus peripecias en el juego; también dan algunos *tips* sobre cómo realizar ciertas tareas en Minecraft. El sábado durante la mañana, el chico se conecta a otros servidores para jugar con personas de cualquier parte del mundo, a las que sólo conoce por su apodo en Minecraft. Lleva varias semanas haciéndolo y hoy es su día de suerte, porque lo han invitado a participar en la producción de un video en Minecraft! Nada del otro mundo, realmente: jugar y construir juntos. Después de varias semanas más y muchas horas de juego y grabación, el video está listo en YouTube y empieza a acumular su más de medio millón de visitantes.

Cuarta. La guerra en Siria se encrucece y cientos de imágenes circulan por los medios de comunicación. A través del Facebook se “repostean” miles de veces fotografías de las ciudades y de los cientos de sirios que buscan refugio en las fronteras. Las imágenes van acompañadas de comentarios como “Ayudemos a esa pobre gente” o “Recibamos en nuestro país a las víctimas de la guerra de Siria”. Un video de niños masacrados por la guerra se hace viral en cuestión de horas (84 000 visitas en un día). Lo mismo pasa con la devastadora

fotografía del cuerpo inerte de un niño de tres años en una playa de Turquía; artistas recrean e intervienen la imagen a manera de homenaje que circula por diversas redes sociales. El gobierno de Islandia discute la posibilidad de recibir cincuenta refugiados después de que doce mil personas lo solicitaron en una página de Facebook. Algo similar pasa en Alemania, incluso los reciben en los aeropuertos como héroes de guerra. Por su parte, Facebook permite poner la bandera de Siria en el perfil de los usuarios. Varios refugiados logran cruzar la frontera, pero no van a ciegas, saben exactamente qué hacer, a dónde ir y con quién hablar, ya que a través del Facebook y el WhatsApp se han puesto de acuerdo con ciudadanos europeos (que no conocen) y los ayudan a escapar (ver Watson, 2015).

Estas escenas, aunque diferentes en apariencia, tienen varios hilos conductores que pueden servir de aperitivo para una discusión sobre las nuevas relaciones entre tecnología, virtualidad y vida social, y su impacto en la reconfiguración de lo que se entiende por comunidad, cuya idea o concepto varía dependiendo del ojo observador y su historia. Para algunos, es la visión romántica de un grupo de personas que cohabitan un espacio geográfico común y se protegen mutuamente. Para otros, es el colectivo que comparte una historia, identidad y prácticas culturales. Otros más la visualizan como ese espacio social caótico donde se llevan a cabo diferentes relaciones de dominación y coerción. Así podríamos continuar, proveyendo pinceladas de distintas concepciones de *comunidad*; sin embargo, nuestro propósito no es generar un debate teórico-epistemológico sobre las definiciones de comunidad; no es un estudio etnográfico que analice cómo la tecnología ha impactado en las comunidades ni tampoco una investigación sobre la creación de comunidades virtuales.

Este capítulo constituye un ensayo hermenéutico de carácter exploratorio que busca comprender de qué manera se está replanteando en la actualidad la idea de “comunidad” y de “lo comunitario” con base en el uso y la apropiación de las TIC digitales, en especial de los llamados *ambientes virtuales*. Para ello, partimos de una estrategia metodológica hermenéutica “que considera a los fenómenos culturales

como formas simbólicas susceptibles a ser comprendidas e interpretadas” (Giménez, 1994, p. 55), en el mismo sentido que lo hace Geertz (2003) cuando plantea que la cultura es un ensamble de textos que pueden ser leídos e interpretados.

Comenzamos el documento exponiendo brevemente algunas prácticas sociales que se configuran a partir del uso y la apropiación tecnológica por parte de algunos sujetos. Revisamos los supuestos del concepto de comunidad en la teoría social clásica y cómo esos supuestos operan como tipificaciones a priori para entender y definir “lo comunitario”. Después, analizamos y problematizamos la definición de virtualidad como un supraterritorio donde se reconfigura la vida social y el imaginario de “lo comunitario”. Por último, comprendemos, a la luz del entramado conceptual revisado, que las prácticas sociales cotidianas de inicios del siglo XXI se insertan en un contexto y un proceso de reconfiguración de la vida social a partir de la apropiación tecnológica y el desarrollo de nuevas formas de pensamiento cibercultural.

SEGUNDO ACTO. REIMAGINAR LA COMUNIDAD

Si revisamos la trayectoria de la teoría social (en especial desde la sociología y la antropología), podemos identificar que la idea y el concepto de comunidad han ido modificándose con el tiempo, en parte por los cambios en los paradigmas sobre el análisis de lo social –sus enfoques, énfasis, objetos, etcétera– y también en la misma sociedad; además, las referencias teóricas del siglo XIX y XX por lo regular se quedan cortas para sostener explicaciones de las sociedades contemporáneas.

En general, podríamos decir que la idea de comunidad suele ser idealizada y folclorizada desde la acción pública institucional, y en diversas ocasiones desde la academia o la vida cotidiana de las personas. Esta idealización puede tener su raíz en las definiciones tempranas de Ferdinand Tönnies (1947). Su concepción de comunidad responde a un tipo ideal, por lo que la comunidad (*Gemeinschaft*) es entendida en relación contrapuesta con la sociedad (*Gesellschaft*) en términos de

sucesión; esto es, la primera es un estadio previo a la segunda,¹ de ahí que el autor afirmara que el capitalismo es consecuencia de la pérdida de la comunidad.

Así, para Tönnies la comunidad es un

organismo natural en el que prevalece una voluntad común, predominan los intereses colectivos, los miembros son escasamente individualizados, la orientación moral e intelectual está dada por creencias de tipo religioso, la conducta cotidiana está regulada por las costumbres, la solidaridad es global y espontánea, la propiedad es común (Gallido, 2001, p. 195).

Para este autor, la comunidad está constituida por tres elementos: el primero tiene que ver con la sangre (el más importante de los tres), el segundo es lugar y el último, la mentalidad. Nisbet (1996) comenta que estos tres pilares se asocian con el parentesco (sangre), la vecindad (lugar) y la amistad (mentalidad). A pesar de que una comunidad puede incluir muchos factores que pueden provocar su desagregación, estos pilares tienden a unificarla.

La sociedad es todo lo contrario: sus miembros actúan de manera individual, por lo cual prevalecen los intereses particulares. Tönnies puntualiza que ésta es una especie de comunidad artificial, donde las personas viven y habitan juntas y que, a pesar de que existen muchos factores unificadores, sus miembros tienden a separarse. Esta separación se da en la medida en que surgen diferencias en la actividad social, posición social y estatus, lo que, a su vez, trae consigo poder y riqueza y consolida el individualismo que da soporte a la sociedad (Tönnies, 1972).

Ligado con esta concepción evolucionista de la comunidad, podemos encontrar el estudio de Redfield sobre Yucatán (1941), en el cual crea un modelo al que llama “continuum folk-urbano”, que clasifica a las comunidades y sus procesos históricos. Desde esta lógica, las comunidades pueden ordenarse de acuerdo con el grado progresivo en que se manifiestan caracteres sociales o culturales de las sociedades

¹ Una revisión muy interesante sobre esta dicotomía en Tönnies puede encontrarse en Álvaro, 2010.

urbanas. Así, las comunidades se desarrollan en un continuo que va de lo simple (como las rancherías indígenas tradicionales) hasta las sociedades complejas (como el caso de Mérida, en su estudio), además de la existencia de puntos intermedios (por ejemplo, Chan Kom, una comunidad donde existían elementos tradicionales y modernos). Al igual que Tönnies, Redfield define la sociedad folk en contraposición a la sociedad urbana:

La perfecta sociedad folk podría definirse reuniendo en la mente los caracteres que, lógicamente, se oponen a los que encontramos en la población de las ciudades modernas, cuando ya hemos tenido un primer conocimiento de las sociedades no urbanas que nos permita determinar cuáles son, realmente, las características de los habitantes de la ciudad moderna (Redfield, 1942, p. 14).

La sociedad folk es utilizada como un tipo ideal para definir una “sociedad intermedia entre lo primitivo y lo civilizado cuya cultura fue producto de la fusión de dos tradiciones” (Pérez, Ochoa y Soriano, 2002, p. 83). Para Redfield, la comunidad folk es un pequeño grupo diseminado sobre un territorio, con poca comunicación hacia el exterior, en buena medida aislado. Tiene homogeneidad en sus conocimientos y creencias, e incluso llega a existir semejanza corporal y psicológica entre sus miembros. Dentro del grupo hay un fuerte sentido de identidad y solidaridad grupal, y las relaciones entre sus miembros son personales (no hay relaciones impersonales), puesto que es una sociedad familiar, porque todos son parientes, de alguna manera (Redfield, 1942).

Según este autor, el cambio entre un tipo y otro de agrupamiento humano se da gracias a la difusión de la tecnología, cultura e ideología de parte de la ciudad hacia las comunidades pequeñas tradicionales. Esto contribuye a un proceso gradual de modernización, que se ve reflejado en el declive de la organización social tradicional, la sacralidad y el colectivismo (Redfield, 1941).

Tanto en Tönnies como en Redfield podemos observar un *comunocentrismo*, esto es, una supremacía lógica y axiológica de la comunidad sobre la sociedad, donde lo comunitario es preferible a lo societario de forma metafísica y de facto (Álvaro, 2013):

Hoy, como ayer, se invoca a la comunidad cuando se percibe que la sociedad en la que se vive no va bien, cuando el presente social se experimenta como exceso de disociación o como carencia de asociación. En ambos casos se acusa la falta de comunidad. Cada vez que esto ocurre, lo común de la comunidad es invocado, reclamado, exigido. Armados de buena voluntad y siempre con las mejores intenciones; referentes académicos y políticos de las ideologías más diversas apelan a la comunidad, la nombran y la prometen (p. 172).

Sin embargo, en la realidad (y no en el discurso), lo comunitario y su supuesto sentido de pertenencia, así como la homogeneidad social, están ligados íntimamente a la solidaridad del colectivo. En algunos casos, cuando una comunidad ya funciona como un todo y cierra su acceso a otros, se convierte en una comunidad corporativa.

Wolf, en su estudio de comunidades de campesinos en Mesoamérica y Java Central, define a las comunidades corporativas como aquellas “que conservan una perpetuidad de derechos y cierto número de miembros y son colectividades cerradas porque limitan privilegios a sus componentes desalentando una estrecha participación de sus miembros en las relaciones sociales de la sociedad mayor” (Wolf, 1987, p. 14). Así, los miembros de esta comunidad se obligan unos a otros a redistribuir los excedentes (pobreza compartida como consuelo) y mantener control de la membresía. Este tipo de comunidades existe en

zonas en las que el poder central no quiere o no puede intervenir en la administración directa, pero en las que se impone a la comunidad rural en su conjunto ciertas obligaciones colectivas en forma de impuestos y trabajos no renumerados, y en las que esta comunidad crea o se reserva mecanismos para administrar sus propios recursos naturales y sociales (Wolf, 1999, p. 22).

Por lo tanto, la creación de un comunidad es una respuesta a la sociedad mayor y su función hacia el interior es nivelar tanto las oportunidades como los riesgos de vida de sus miembros, aunque no por ello los elimina por completo (Wolf, 1987).

Esta cuestión nos hace ver que la comunidad no es parte de una tipología a priori de las relaciones sociales; tampoco es una forma de solidaridad natural con relaciones contractuales, ya que éstas coexisten con las relaciones conflictivas de los grupos y sus intereses. Por lo tanto, el desarrollo de una comunidad no está en función del número de sus miembros ni éste responde a un estadio evolutivo (Gallino, 2001).

Así pues, más que considerar a la comunidad como entidad pre-configurada y tipificada (con supuestos conceptuales e ideológicos), habrá que concebirla como una estructura de análisis de carácter metodológico (Nisbet, 1996), y usar los tipos ideales como una herramienta heurística que sirva para visualizar y objetivar las relaciones sociales. Por ello, la aportación de Weber es relevante para construir una explicación de la organización social y las voluntades.

Aunque Max Weber hace explícita la aportación de Tönnies en su obra, sus propias aportaciones tienden a tomar un sentido un tanto diferente. Para comprender de manera más amplia su concepto de comunidad, será necesario retomar otros elementos clave.

En su libro *Economía y sociedad* (1981), Weber va colocando cada una de las piezas (en este caso conceptos) como en un rompecabezas hasta llegar a la definición de Estado moderno e Iglesia. En este “rompecabezas” existen algunas piezas importantes que se ensamblan para obtener el concepto de comunidad. El primero de ellos es la acción social, entendiéndola como aquellas acciones que se orientan por las acciones de otros, en las cuales distingue cuatro tipos: *racional con arreglo a fines*, cuando las expectativas del comportamiento son utilizadas como medios para el logro de fines racionales; *racional con arreglo a valores*, cuando se actúa apelando a un valor; *afectiva*, cuando la acción es determinada por sentimientos; *y tradicional*, cuando la acción se basa en una *costumbre*, entendiéndola como la probabilidad de una regularidad en la conducta basada en un arraigo duradero.

Por otro lado, la relación social es una conducta que se presenta recíprocamente referida, por lo que supone que hay alta probabilidad de que los sujetos actúen en una forma socialmente convenida. Las relaciones sociales pueden ser abiertas cuando la acción social no se encuentra negada por los ordenamientos que rigen esa relación a nadie que pretenda ser parte de ella; en cambio, son relaciones cerradas cuando la participación es excluida, limitada o sometida a condiciones o por ordenamientos que la rigen.

Los conceptos de relación social y acción social se conjuntan para hacer las definiciones de comunidad y sociedad. La primera se vincula a las relaciones sociales en las que la actitud de la acción social se inspira en el sentimiento subjetivo de los participantes de construir un todo. La segunda, en cambio, es una relación social cuya actitud en la acción social se inspira en una compensación de los intereses por motivos racionales o por unión de intereses con igual motivación.

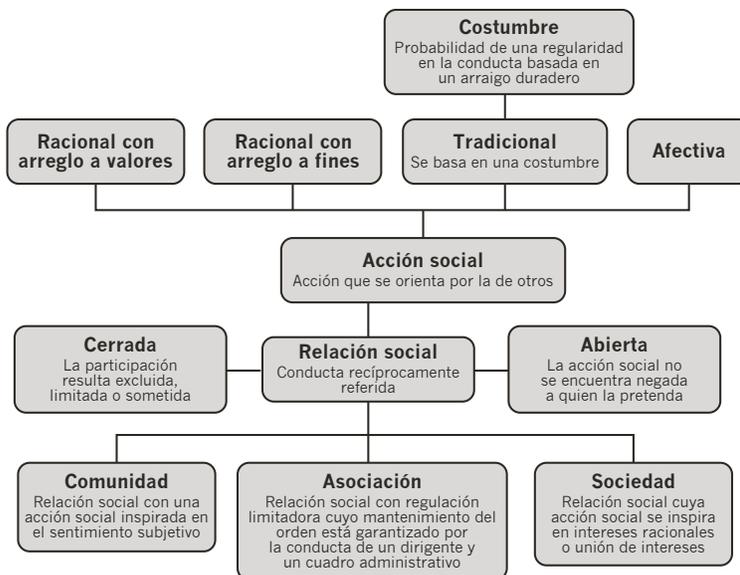


Figura 1. Entramado conceptual de relación social, comunidad, sociedad y acción social. Elaborada a partir de Weber, 1981.

Weber revisa los diversos tipos de comunidades (doméstica, vecinal, económica, étnica, religiosa y política) y en ellas está presente la diferenciación entre una comunidad caracterizada por un sentimiento de unión en oposición con la sociedad con intereses racionales. Aunque sigue existiendo una oposición como en Tönnies y en Redfield, ésta no se define por una valoración axiológica a priori, sino por una caracterización de la acción social racional o afectiva, y deja fuera las nociones de sangre, parentesco y mentalidad.

¿El sentimiento subjetivo de la comunidad sólo se da en colectividades cuyos individuos interactúan cara a cara? ¿Qué pasa con esos individuos que comparten una identidad, pero no coinciden ni en el tiempo ni en el espacio de manera simultánea? Una mirada al análisis de las naciones como comunidades de sentido puede aportar algunos elementos que nos faltan.

Anderson concibe la nación como una comunidad políticamente imaginada, la cual tiene cuatro particularidades: la primera es imaginada en el sentido de que los miembros en su totalidad nunca se podrán reunir y convivir cara a cara en un mismo espacio y tiempo; sin embargo, en cada uno de ellos existe la imagen de su comunión; la segunda es la limitación, ya que si bien las fronteras nacionales son en cierto punto elásticas, también tienen una finitud en relación con otras naciones; la tercera corresponde a la idea liberal de soberanía como libertad y autodeterminación; y la última es su característica de comunidad, “porque, independientemente de la desigualdad y la explotación que en efecto puedan prevalecer en cada caso, la nación se concibe siempre como un compañerismo profundo, horizontal”² (Anderson, 1997, p. 24).

No obstante, como lo indica Delgado (2005), en el debate conceptual sobre comunidad hay que tener presente la diferenciación entre comunidad y colectividad, pues la primera se funda en la comunión y exige coherencia a partir de la tradición y la historia; en cambio, la segunda se organiza con base en la comunicación y produce la cohesión,

² Sin embargo, Anderson argumenta que esta comunidad imaginada es un artefacto cultural creado históricamente por una clase particular que ha generado apegos profundos en los miembros que se asumen en dicha comunidad.

ya que lo colectivo “se asocia con la idea de una reunión de individuos que toman conciencia de lo conveniente de su copresencia, y que la asumen como medio para obtener un fin” (p. 53).

Así, en términos generales, observamos que la definición de comunidad tiene como elementos básicos:

- La existencia de un grupo humano.
- Que este grupo humano tiene interrelaciones a través de sistemas de comunicación.
- Que está adscrito a un territorio.
- Comparte prácticas y valores culturales.

Estos cuatro elementos son articulados, en gran medida, por las formas de organización social de la comunidad, la cual configura el mundo social: sus categorías de entendimiento de la realidad, las relaciones sociales entre los sujetos, así como la disposición y lucha por los diversos capitales culturales, económicos, sociales y simbólicos (Bourdieu, 1990). Todos estos elementos, en su conjunto, juegan un papel importante en la configuración de la vida social comunitaria, ya que ésta dependerá de cómo sean la organización, el territorio y las prácticas culturales de cada comunidad.

¿Qué sucede cuando el elemento “territorio” cambia? Una primera idea nos remite a la migración, en la que el traslado de un territorio de las personas a otro implicará un cambio en su vida social, ya que el migrante debe adoptar e incorporarse a las prácticas culturales de su nueva comunidad.

¿Qué sucede cuando son los individuos los que permanecen en el mismo sitio, pero el territorio es el que cambia? La noción de cambio de territorio no se limita a modificaciones de aspectos geográficos, como que cambien las montañas o el suelo (a consecuencia, por ejemplo, de un desastre natural o de un proceso de urbanización); incluye también la superposición de una nueva modalidad de territorialidad, con la que también se superponen nuevas prácticas culturales, formas de organización, sistemas de comunicación e identidades.

La virtualidad generada con base en las TIC digitales viene a ser como ese nuevo territorio que se superpone al espacio físico y reconfigura la vida social comunitaria, que antes se daba ante todo en el espacio físico, y habilita nuevas comunidades, que se forman desde y para la virtualidad, entendida no como una negación de la realidad, sino como una forma de ésta que adquiere realizaciones particularmente interesantes con las tecnologías digitales. La virtualidad representa un supraterritorio, en el sentido etimológico de la palabra latina *supra*, que significa “encima” o “arriba de”.

La noción de territorio trasciende la idea y la acotación de lo meramente geográfico, pues se define como un espacio apropiado y valorado en forma simbólica e instrumental por los grupos humanos (Raffestin, citado en Giménez, 1999). La virtualidad es un territorio cultural, ya que “el territorio no se reduce a ser un mero escenario o contenedor de los modos de producción y de la organización del flujo de mercancías, capitales y personas; sino también un significante denso de significados y un tupido entramado de relaciones simbólicas” (Giménez, 1999, pp. 31-32).

TERCER ACTO. LA VIRTUALIDAD COMO SUPRATERITORIO

Por lo regular, cuando se habla de virtualidad se hace en referencia a la realidad, entendida esta última (de acuerdo con el *Diccionario de la Real Academia Española*) como:

1. f. Existencia real y efectiva de algo.
La realidad de un fenómeno natural.
2. f. Verdad, lo que ocurre verdaderamente.
Los avances científicos constituyen una realidad cotidiana.
3. f. Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.
No distingue entre fantasía y realidad.

En esa interrelación entre virtualidad y realidad, observamos diversas posiciones respecto a cómo se entiende una y cómo se entiende la otra, a las cuales definiremos como modos de virtualidad:

- Virtualidad como potencialidad.
- Virtualidad como sustitución.
- Virtualidad como representación.
- Virtualidad como forma de realidad.

Entendemos la virtualidad como potencialidad, que incluye tanto posibilidad como disposición; esto es, dadas las condiciones adecuadas, puede llegar a ser real en un mundo futuro: el árbol (virtual) en la semilla (real). El caso extremo se da cuando la potencialidad es máxima y el hecho futuro es casi inevitable: el virtual presidente de México (porque las estadísticas así lo indican).

También entendemos virtualidad como representación parcial de la realidad. Los animales y seres humanos pintados en las paredes de las cavernas en tiempos prehistóricos no han sido nunca reales, *per se*, sólo representaciones que hicieron referencia, quizás, a animales y personas reales y ahora nos evocan otros tiempos, ya idos. En algunos casos, la representación se constituye en un mapa de lo real, que modela su estructura y sus procesos, y entonces hablamos de virtualidad como simulación que pretende sustituir la realidad en ciertos contextos (por ejemplo, un simulador de una turbina para entrenamiento de personal de mantenimiento).

La dicotomía antagónica entre lo real y lo virtual (irreal) ha sido cuestionada desde distintos frentes a lo largo de la historia. En filosofía, por ejemplo, la corriente filosófica del escepticismo ha planteado el caso de la imposibilidad del conocimiento al considerar que no hay forma de comprobar que no eres un cerebro en un recipiente, conectado de alguna manera a una supercomputadora que simula tu realidad, al estilo de Matrix (Nagel, 1986). Una posición menos extrema es la de Immanuel Kant (1787), quien sugiere que sólo tenemos capacidad de conocer de matemáticas y ciencias naturales, porque cualquier otra creencia acerca

de la realidad (por ejemplo, sobre las mentes de otros seres humanos y la vida en sociedad) está contaminada por nuestra propia mente —esto es, influenciada en cada ser humano de modo diferente por su experiencia de vida, su perfil psicológico y su contexto social y cultural.

Más recientemente, estudios acerca de la percepción humana señalan que gran parte de lo que creemos ver es construido por nuestro cerebro con base en experiencias pasadas. La información generada por el sistema visual es “con frecuencia parcial y pobre”, de modo que el cerebro se encarga de “llenar los huecos” para darnos la sensación de una visión completa y nítida (Chong et al., 2015). De otra forma sería imposible, por ejemplo, manejar un auto a alta velocidad, porque no podríamos tomar una curva de modo adecuado o frenar en caso de emergencia.

Estos cuestionamientos nos dicen que lo que llamamos realidad no es más que una representación mental, construida por nuestro cerebro a partir de percepciones incompletas e inseguras (porque pueden ser intervenidas por terceros) de nuestro entorno. De acuerdo con los resultados de los estudios neurológicos que reporta Ishai (2010), la diferencia entre una representación mental de una situación real (construida a partir de información sensorial) y una representación mental de una situación ficticia, virtual (creada por nuestra imaginación) es sólo la dirección en la que fluye la información en nuestro cerebro cuando es construida: de abajo arriba en el primer caso y de arriba abajo en el segundo. La distancia entre lo real y lo virtual se reduce así con consideración.

Por otra parte, las TIC nos permiten construir virtualidades que son, en muchos sentidos, indistinguibles de realidades. En un video promocional reciente de Microsoft (IGN, 2015), la compañía demuestra las funcionalidades de sus lentes de realidad aumentada, Hololens (Microsoft Corporation, 2016), presentando el caso de una persona que construye un *drone* virtual frente a un público y que, mediante una cámara especial que “graba” la interacción y la proyecta en una pantalla, puede observar cómo lo hace. El video cierra cuando se le entrega a la persona una “copia impresa” de su *drone*, generada con ayuda de una impresora 3D. Claramente, la persona estuvo interactuando todo

el tiempo con una serie de partes virtuales –simulaciones de partes físicas– que fue integrando para construir su drone virtual, que luego se tornó real. Sin embargo, ella podía ver y manipular todo, la cámara podía grabarlo y el público verlo en la pantalla. Cabe preguntarse en qué sentido esta virtualidad no es realidad.

Otro ejemplo, con tecnología menos avanzada, lo tenemos en el juego de Minecraft (Mojang, 2016), en el que millones de jóvenes y no tan jóvenes se sumergen para construir edificios, puentes, palacios, pueblos y ciudades enteras, según sus gustos e intereses. Se reúnen en servidores en internet para construir mundos juntos, observándose los unos a los otros y lo que construyen, percibiendo su presencia e interactuando en mundos que seguimos llamando virtuales, pero no por ello son menos reales.

Siguiendo este camino, podríamos transitar a entornos virtuales creados con TIC que tratan cada vez menos de simular el segmento de realidad al que estamos más acostumbrados y transitan hacia nuevas dimensiones con características diferentes, nuevas geografías en las cuales los sujetos actúan con capacidades distintas (por ejemplo, pueden volar, atravesar paredes o adoptar múltiples apariencias o personalidades, según el caso). Como el ejemplo clásico del barco velero al que le fueron reemplazando cada pieza de una en una hasta que no hubo una sola pieza original. Podemos preguntarnos en qué momento se transita de una “virtualidad real” a una “virtualidad virtual”.

ÚLTIMO ACTO CON DESENLACE CIBERDRAMÁTICO. CIBERCULTURA Y NUEVAS FORMAS CULTURALES

Si retomamos las imágenes que presentamos al inicio del capítulo y las observamos a la luz del entramado conceptual que hemos presentado, podemos darnos cuenta de que las acciones sociales en las situaciones cotidianas de inicios del siglo XXI están enmarcadas en un contexto y un proceso de reconfiguración de la vida social en sus diferentes dimensiones (social, cultural, económico, ambiental) con relación al desarrollo tecnológico.

La virtualidad como supraterritorio no sustituye el ambiente físico, sino que se le superpone como un entorno más. En ese sentido, Echeverría postula que, a lo largo de la historia, los humanos han ido adaptándose e interactuando en entornos que juegan un papel importante en la configuración de las relaciones sociales. El primero es el ambiente natural, donde se establecen las relaciones entre la naturaleza y los hombres. El segundo es el urbano, donde se da la interacción entre los hombres al definir jerarquías y formas de organización de la vida. El tercero es un nuevo espacio social en construcción donde se da la relación entre humano-humano y entre humano-máquina, relación mediada y potencializada por las TIC digitales (Echeverría, 1999).

Este tercer entorno, al que le denomina Telépolis, es una especie de “ciudad planetaria que se superpone a los otros dos entornos y genera nuevas formas de interrelación humana y social, que se añaden a las formas previamente existentes, y a veces entran en conflicto con ellas” (Echeverría, 1998, p. 8). Éste, no sólo es un espacio más donde se da la socialización de los seres humanos, sino que también:

Telépolis modifica profundamente las actividades sociales de los pueblos y las ciudades: la política, la guerra, el derecho, la banca, el comercio, la producción, el consumo, la reproducción, la ciencia, el arte, la religión, la información, la documentación, la comunicación, la enseñanza, la medicina, la lectura, la escritura, el deporte, el espectáculo, el ocio, el sexo, etc. Las tecnologías aludidas modifican la práctica de dichas actividades siempre en un mismo sentido, que puede quedar resumido mediante el prefijo “tele-”, añadible hoy en día a casi todas ellas (Echeverría, 1998, p. 8).

Sin embargo, en la virtualidad se puede observar no sólo el traslado de diversas formas de interacción que se dan en los dos primeros entornos; también se van generando nuevas prácticas culturales que sólo pueden ser entendidas en la lógica de la virtualidad o, de igual modo, prácticas culturales híbridas y convergentes. Un elemento clave para entender cómo se generan y reproducen estas nuevas prácticas culturales (virtuales e híbridas) es observar cómo se dan entre los in-

dividuos y los colectivos la apropiación, reproducción y ampliación de una cibercultura, la cual no debe ser entendida únicamente en términos del uso y apropiación de la tecnología en la resolución de problemas cotidianos, laborales y académicos, ya que, además, encierra nuevas formas culturales de pensamiento (y, por lo tanto, de acción) en el que se articulan otros modos de socialización, producción cultural, de aprendizaje y de entender el mundo social.

Nuevas formas de socialización

Los sujetos que han apropiado la cibercultura sostienen relaciones sociales por diferentes medios físicos, virtuales e híbridos, lo que implica una reinterpretación de “distancia”. Dos sujetos pueden compartir un mismo espacio físico (por ejemplo, una sala de espera) sin tener ninguna comunicación verbal o escrita, pero, al mismo tiempo, pueden tener comunicación vía Facebook con uno o varios sujetos que se localizan en diferentes ciudades o países. Sin cruzar palabras con quienes concurren en el espacio físico, están de parlanchines con quienes coinciden en los espacios digitales.

Lo mismo sucede con grupos de investigadores en las universidades, que pueden compartir un mismo espacio de trabajo físico, toparse unos con otros por los pasillos y apenas saludarse; sin embargo, al mismo tiempo, pueden estar en comunicación, incluso inmediata, con colegas de universidades extranjeras a través de un servicio de mensajería instantánea, como WhatsApp, y tener una mayor cercanía con estos últimos para sostener mejores discusiones e intercambios de ideas y propuestas. La sensación de cercanía-distancia no está delimitada sólo por el espacio geográfico, sino por la intensidad y constancia con que se dan las relaciones sociales en la virtualidad de manera inmediata.³

³ Desde siglos pasados, han existido formas de comunicación que han permitido construir comunidades de intereses entre sujetos ubicados en diferentes lugares geográficos; sin embargo, en la actualidad esa comunicación está caracterizada por la inmediatez y la ubicuidad de la presencia virtual en distintos medios.

Otra cuestión a considerar es que existen formas de socialización que son entendidas sólo en la lógica de los entornos virtuales. Veamos un ejemplo. En Facebook, los sujetos comunican acciones, emociones e ideas a sus conocidos, amigos y familiares de manera inmediata al publicar en su muro. Asimismo, en la sección de novedades puede informarse de lo que otros publican. Esto implica una gran generación y circulación de mensajes que no van encaminados de modo necesario a un diálogo concreto entre los sujetos. Puede ser que alguno de estos mensajes sea respondido por otro usuario y comenzar una conversación, mientras otros usuarios sólo le dan *like*, sin escribir nada más, y muchos más simplemente lo leen.

En el mundo físico, los sujetos no suelen ir por la calle (o las cafeterías, escuelas, plazas...) anunciando a todos los presentes en ese espacio y de manera masiva lo que piensan, sienten o han hecho ni mucho menos mostrar una mano con el pulgar arriba para expresar una aprobación sin intercambiar más palabras.⁴ Ese tipo de socialización solamente puede darse y tener su lógica en el entorno virtual, a partir de la configuración de su programación e interfaz (y, por lo tanto, de las formas de la organización de las interacciones sociales que promueve).

Así pues, lo que estamos observando son nuevas formas de socialización que pueden reproducir y adaptar lo que se hace en el entorno físico, pero también nuevos modos de interacción que tienen su propia lógica y sentido en la virtualidad.

Nuevas formas de producción cultural y su circulación

El sistema de producción cultural en el entorno físico está condicionado por el acceso y uso de los recursos; por lo tanto, el control de éstos y la intermediación juegan un papel importante en la forma en que se producen y consumen los bienes culturales. La industria discográfica moderna requiere un compositor y un intérprete (en varios casos puede ser la misma persona) para que se genere una obra musical (un

⁴ Un ejercicio de imaginación del absurdo de trasladar esas formas de socialización de la virtualidad en el entorno físico se puede ver en EnchuféTV, 2013.

hecho artístico). Necesita representantes legales (*managers*) de los creadores y de la empresa disquera para definir la propiedad intelectual (basado en el *copyright*) y los acuerdos de retribución económica (expresados en porcentajes de venta; la empresa disquera obtiene la mayor proporción). Precisa de un estudio de grabación, ingenieros, técnicos (y otros intérpretes secundarios en diversos casos) para almacenar la obra musical en un dispositivo físico (un bien cultural), así como diversos servicios de publicidad para dar a conocer la obra y sus intérpretes a diferentes públicos. Para su circulación, requiere almacenes para su resguardo y una diversidad de medios de transportes que ayuden a llevar el bien cultural a los puntos de venta. Los consumidores del bien cultural deben trasladarse al punto de venta y adquirir el dispositivo para poder usarlo en otro dispositivo (que por lo regular se encuentra en otra ubicación del entorno físico) para poder escuchar la obra musical (vivir la experiencia estética).

La forma posmoderna tiene una lógica distinta. El hecho y bien cultural pueden producirse en solitario o de manera colectiva en el entorno físico, en el virtual o de manera híbrida. El *copyright* no es la única forma de licenciamiento, dado que existen modos alternos, como los licenciamientos *copyleft* (Free Software Foundation, 2015) y Creative Commons (s.f.), por lo que su circulación, consumo y reproducción cambia. No son indispensables grandes almacenes físicos ni que el consumidor se traslade. Basta con ingresar a la tienda virtual desde cualquier dispositivo conectado a internet y descargar la obra musical (todo el álbum o sólo una canción) y vivir la experiencia estética en cuestión de segundos. Se reducen los intermediarios, los costos de publicidad y almacenamiento. Además, lo puede escuchar en cualquier dispositivo (teléfono, computadora, televisión), e incluso reproducirlo y circularlo con otras personas.

En el entorno físico, si adquieres un libro, puedes consultarlo en cualquier lugar con iluminación adecuada, incluso puedes compartirlo con otras personas (préstamo), pero si lo compartes con otras personas, no puedes consultarlo hasta que físicamente lo vuelvas a tener en tus manos. Un libro digital se puede duplicar y compartir con muchos

otros, sin pérdida de información. La Enciclopedia Británica puedes consultarla si la compras o si te trasladas a una biblioteca que la conserve en su resguardo. En cambio, la Wikipedia la puedes consultar en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo con conexión a internet; más aún, tienes acceso siempre a la versión más actualizada y puedes colaborar en su actualización y crecimiento.

Algo similar pasa con otros bienes culturales, incluso los de la producción científica. Existe una iniciativa, que ha ido creciendo en importancia conforme más países se suman a ella, para que cualquier publicación científica auspiciada con financiamiento público sea disponible de manera libre y gratuita a toda la población (Van Norden, 2013). Otra propuesta busca ir más allá: que también los datos generados en proyectos con financiamiento público sean de acceso libre y gratuito a la población (Open data, 2016).

Así pues, observamos que el pensamiento cibercultural conlleva nuevas formas de producción y circulación cultural que se caracterizan por una tendencia a la libre circulación y al acceso de los bienes culturales de manera inmediata, multiplataforma y multidispositivo.

Nuevas formas de aprender y organizar los aprendizajes

Desde finales del siglo XIX han existido posiciones sobre la educación que se oponen a lo establecido y operado en los sistemas educativos formales; surgieron con la Revolución Industrial y todavía están presentes en este siglo. Otra ola de posiciones opuestas nació durante las décadas de los sesenta y setenta del siglo pasado, por ejemplo, con Illich (1971) y Freire (1999). No obstante, su impacto en los sistemas educativos formales ha sido relativamente menor (al menos muy desigual).

La transformación de los entornos de estudio, trabajo, entretenimiento y socialización familiar y colectiva por las TIC digitales parece tener un impacto potencial mucho mayor, cuyos primeros efectos podemos observar hoy en día: la información que antes estaba en manos del maestro y del bibliotecario, ahora está a disposición de cualquier estudiante con un dispositivo móvil conectado a internet; el conocimiento,

antes mediado por el docente, es ahora mediado por un sistema digital que se dedica a navegar la Web, organizar la información de manera similar a como la organiza nuestro cerebro, y responder a nuestras preguntas mediante un *browser*; los procesos educativos ofrecidos a unos pocos estudiantes y limitados anteriormente a un aula, o un campus universitario, se ofrecen ahora de modo abierto y masivo en internet.

Un entorno con esas características demanda nuevas formas de aprender y organizar los aprendizajes. El docente no es ya el centro de gravedad del proceso educativo y éste trasciende cada vez más las fronteras de las instituciones educativas. Escuchamos con frecuencia decir a los profesores que imparten clases presenciales que los estudiantes que tienen computadoras en clase suelen distraerse y no ponen atención por estar “chateando trivialidades”. Sin embargo, como algunos estudios recientes lo han demostrado (Hidalgo, 2013; Constantino, 2010; Campos, 2015; Herrera, 2012), el uso en el aula de dispositivos electrónicos conectados a internet, lejos de ser sólo una distracción banal, tiene cada vez más fines educativos no explícitos entre los estudiantes, como la búsqueda de información *in situ*, y la circulación y discusión de ésta.

Nuevas formas de entender el mundo social

La apropiación de las TIC trae consigo no sólo el desarrollo de competencias prácticas sobre el uso del hardware y el software de los dispositivos, sino también el aprehender e incorporar nuevas metáforas y lenguajes para referirse e interpretar la realidad.

En ese sentido, el desarrollo del pensamiento computacional está facilitando la programación del código para el desarrollo de software, así como formando en las generaciones actuales un nuevo esquema de interpretación de la realidad. El algoritmo como método de programación computacional es implementado en el mundo de lo social: los problemas se pueden identificar, se descomponen en partes y son susceptibles de modificación a través de una serie de pasos, secuenciales, definidos y finitos. Implica un visión sociocibernética que aprovecha el

conocimiento de lo social para reorganizar la vida social comunitaria aplicando conocimiento científico (Galindo, 2011). Es una reingeniería del mundo social en el que se puede *hackear* la educación (Leplante, 2013; Homo Mínimus, 2013), la sociedad (Corsín, 2014; Muñoz, 2015; Siri, 2013) y la vida (Piscitelli, 2013; Benítez, 2015).

Para finalizar, habrá que hacer explícito que el pensamiento cibercultural no es único y homogéneo en todos los integrantes de las comunidades que interactúan en la virtualidad. Al contrario, es divergente y heterogéneo, definido en buena parte por las trayectorias de los individuos, sus condiciones sociales y prácticas culturales; sin embargo, observamos tres cuestiones de la vida social comunitaria que influyen en el desarrollo del pensamiento cibercultural:

- La cuestión generacional y el uso de la tecnología en la vida cotidiana para la resolución de problemas (laborales, cotidianos, escolares): para que se desarrolle un pensamiento cibercultural no basta usar la tecnología, sino que, además, ésta debe ser apropiada por el usuario. La cuestión generacional no sólo es de edad; más bien de uso y apropiación de las TIC.
- La cuestión de la inclusión-exclusión: no todos los individuos pertenecientes a una misma comunidad física pueden tener acceso a tecnología, formación cibercultural e información en general. Por ello, el acceso va a jugar un papel importante en el desarrollo de competencias ciberculturales y, por lo tanto, en el desarrollo del pensamiento cibercultural.
- La cuestión intercultural: tiene que ver, por una parte, con el reconocimiento de los sujetos de la existencia de una diversidad cultural tanto en el entorno físico como en el virtual, y por otra, con el acceso, participación y desarrollo de contenidos de las diferentes culturas en el entorno virtual. Existe una necesidad de puentes que conecten grupos sociales con diferentes prácticas culturales y valores.
- La cuestión de la hegemonía: en la virtualidad también se reproducen las relaciones de dominación cultural (aunque con

grandes variantes) del entorno físico. Las prácticas de ciertos grupos sociales con poder económico determinan las formas de producción, comercialización y consumo (cultural o académico) y crean marcos normativos que restringen o promueven ciertas prácticas culturales/académicas con vías a la conservación o ampliación de su influencia y control.

Como conclusión, podemos señalar que el análisis de la vida social comunitaria en la actualidad no puede ser entendido sólo desde los referentes de la teoría antropológica y sociológica clásica, ya que la virtualidad como supraterritorio se sobrepone al entorno físico de las comunidades y reconfigura las relaciones sociales. También surgen nuevas comunidades desde y para la virtualidad; retoman formas de socialización del entorno físico y producen nuevos modos de vida social comunitaria en los que las relaciones sociales únicamente pueden ser comprendidas con base en su propia lógica de pensamiento y acción. Este proceso se da a partir de la apropiación y reproducción de la cibercultura y sus nuevas maneras de entender y actuar sobre lo social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvaro, D. (2010, marzo). Los conceptos de “comunidad” y “sociedad” de Ferdinand Tönnies. *Papeles del CEIC*, pp. 1-24.
- (2013). El concepto moderno de comunidad. *Sociedad*, núm. 32, otoño, pp. 159-175.
- Anderson, B. (1997). *Comunidades imaginadas*. México: FCE.
- Benítez, A. (2015). *¿Es posible Hackear la vida?* Conferencia en TEDx Calzada de los Héroe. Recuperado de <https://youtu.be/XmqSUlq1ybo>
- Bourdieu, P. (1990). Espacio social y génesis de las clases. En *Sociología y cultura*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

- Campos, J. (2015). Lo cotidiano (entre usos y resistencias) de las TIC en un aula de la educación secundaria obligatoria. Apuntes etnográficos. *Revista de Antropología Experimental*, núm. 15, pp. 567-580. Recuperado de <http://revistaselectronicas.ujae.es/index.php/rae/article/view/2633>
- Chong, E., Familiar, A. & Shim, W. (2015). Reconstructing representations of dynamic visual objects in early visual cortex. En *Proceedings of the National Academy of Sciences*.
- Constantino, G. (2010). Discurso didáctico electrónico: los modos de interacción discursiva en el aula virtual en contraste con el aula presencial. *Linguagem Em (Dis)Curso*, vol. 6, núm. 2, pp. 241-268. Recuperado de http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/334/356
- Corsín, A. (2014). *Infraestructuras urbanas abiertas o cómo hackear la ciudad*. Conferencia presentada en Jornadas de Cultura Libre V -Hackear la sociedad. Recuperado de <https://youtu.be/oPiI3g-ERPI>
- Creative Commons (s.f.). Recuperado de <http://creativecommons.org/>
- Delgado, M. (2005). Espacio público y comunidad. De la verdad comunitaria a la comunicación generalizada. En M. Lisboa (coord.). *La comunidad a debate. Reflexiones sobre el concepto de comunidad en el México contemporáneo*. Zamora: El Colegio de Michoacán/Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.
- Díez, E., Martínez, B. y Díaz, J. (2013). Alumnado y profesorado: amigos o enemigos en las redes sociales. *Cuadernos de Pedagogía*, núm. 440, pp. 54-57. Recuperado de http://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/3662/Alumnado_y_profesorado_.pdf?sequence=1
- Free Software Foundation (2015, octubre). *¿Qué es el copyleft?* Recuperado de <http://www.gnu.org/licenses/copyleft.es.html>
- Freire, P. (1999). *Psicología del oprimido*. México: Siglo XXI.
- Galindo, J. (2011). *Ingeniería en comunicación social y promoción cultural. Sobre cultura, cibercultura y redes sociales*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.

- Gallino, L. (2001). *Diccionario de sociología*. México: Siglo XXI Editores.
- Jiménez, G. (1994). La teoría y el análisis de la cultura. Problemas teóricos y metodológicos. En J. González y J. Galindo (coords.). *Metodología y cultura*. México: Conaculta.
- (1999, junio). Territorio, cultura e identidades de la región socio-cultural. *Estudio sobre las Culturas Contemporáneas*, época II, vol. V, núm. 9, pp. 25-57.
- Herrera, M. A. (2012). *Cuatro acciones para fortalecer el contacto entre docentes y alumnos universitarios: una propuesta basada en el uso y aplicación de las TIC*. Ponencia presentada en el Congreso Internacional de Educación, 29-31 de mayo. Recuperado de http://cie.uach.mx/cd/docs/area_02/a2p23.pdf
- Echeverría, J. (1998). *21 tesis sobre el tercer entorno, Telépolis y la vida cotidiana*. Presentado en el XIV Congreso de Estudios Vascos: Informazioaren Gizartea=Sociedad de la Información=Société de l'Information. Recuperado de <http://hedatuz.euskomedia.org/1949/1/14007011.pdf>
- (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino.
- EnchufeTV (2013). *La vida Como FB*. Recuperado de https://youtu.be/qL_P1pkuD3g
- Hidalgo, G. (2013). *Uso del teléfono móvil: posibilidades didácticas y riesgos en los jóvenes*. Tesis para obtener el grado de máster en Profesorado de Educación Secundaria. Universidad de Almería. Recuperado de http://repositorio.ual.es:8080/jspui/handle/10835/2353#.VrDVH_nhCHs
- Homo Mínimus (2013). *Jakea al sistema: Hackea tu educación. Blog: Minimalismo existencial con esteroides*. Recuperado de <http://homominimus.com/2013/11/06/jaque-a-el-sistema-hackea-tu-educacion/>
- IGN (2015). *Microsoft's HoloLens Live Demonstration. Windows 10 Live Event*. Recuperado de https://youtu.be/b6sL_5Wgvrg
- Illich, I. (1971). *Deschooling Society*. Nueva York: Harper & Row.

- Ishai, A. (2010). Seeing with the mind's eye: top-down, bottom-up, and conscious awareness. *F1000 Biology Reports*, vol. 2. Recuperado de <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2950040/>
- Kant, I. (1787). *Crítica de la razón pura* (2a edición).
- Laplante, L. (2013). *Hackschooling makes me happy*. Conferencia en TEDx University of Nevada. Recuperado de <https://youtu.be/h11u3vtcpaY>
- Microsoft Corporation (2016). Microsoft Hololens [sitio oficial]. Recuperado de <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>
- Mojang (2016). Minecraft [sitio oficial]. Recuperado de <https://minecraft.net/>
- Muñoz, R. (2015). *Hackea tu cultura y sé un agente de cambio*. Recuperado de <https://youtu.be/D6tPm9pNhGk>
- Nagel, T. (1986). *The view from nowhere*. Oxford University Press.
- Nisbet, R. (1996). *La formación del pensamiento sociológico I*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Open data (2016, mayo). En *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Recuperado de https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Open_data&oldid=718822397
- Redfield, R. (1941). *The folk culture of Yucatán*. Chicago: University Press.
- (1942). La sociedad folk. *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 4, núm. 4, pp. 13-41.
- Siri, S. (2013). *Hackear la política*. Conferencia en TEDx Cordoba. Recuperado de <https://youtu.be/YBR84aZTPTU>
- Tönnies, F. (1947). *Comunidad y sociedad*. Buenos Aires: Losada.
- (1972). Estamentos y clases. En *Clases, status y poder*, tomo I. Madrid: Fundación Foessa.
- Piscitelli, A. (2013). El hackeo de casi todo. Conferencia en TEDx Tigre. Recuperado de <https://youtu.be/OKja9Mc47ZE>
- Pérez, A., Ochoa, M. y Soriano, M. (2002). *Antropología sin fronteras. Robert Redfield*, vol. I. México: UNAM.

- Van Norden, R. (2013, febrero). White House announces new US open-access policy [Blog]. Recuperado de <http://blogs.nature.com/news/2013/02/us-white-house-announces-open-access-policy.html>
- Watson, I. (2015). Los “refugiados de Facebook” escapan de Siria con la ayuda de teléfonos móviles. *CNN Noticias*, edición Español. Recuperado de <http://cnnespanol.cnn.com/2015/09/11/los-refugiados-de-facebook-escapan-de-siria-con-la-ayuda-de-telefonos-moviles/>
- Weber, M. (1981). *Economía y sociedad*. México: FCE.
- Wolf, E. (1987). Las comunidades corporativas cerradas de campesinos en Mesoamérica y Java Central. En *La comunidad campesina*. México: Ediciones Pirata.

Capítulo 2

Google: dispositivo de información

Joaquín Peón Íñiguez

Regocíjate en la estética crítica y transmediática de los artefactos glitch. Utiliza los glitches para llevar cada medio a un estado crítico de hipertrofia, para (subsecuente-mente) criticar sus políticas inherentes.

ROSA MENKMAN

El Ingeniero Crítico reconoce que todo trabajo de ingeniería manipula al usuario de manera directamente proporcional al grado de dependencia que produce en ese mismo usuario.

JULIAN OLIVER, GORDAN SAVIČIĆ Y DANJA VASILIEV

INTRODUCCIÓN

Nuestro objetivo es exponer los argumentos para concebir a Google como un dispositivo de información. El concepto de dispositivo habrá de entenderse como lo hiciera Foucault, es decir, “siempre inscrito en un juego de poder, pero también ligado a un límite o a los límites del saber, que le dan nacimiento pero, ante todo, lo condicionan. Esto es el dispositivo: estrategias de relaciones de fuerza sosteniendo tipos de saber, y siendo sostenidas por ellos” (Foucault, 1984, p. 154). Si bien es cierto que el término había sido utilizado por el propio pensador francés para dilucidar mecanismos de vigilancia, normativas de salud mental, legislaciones, y por otros teóricos y ensayistas para abordar temas como el mercado del arte o la bolsa de valores, ahora resulta

pertinente aplicarlo para comprender uno de los fenómenos distintivos de nuestra era. La información, que hoy en día se produce a ritmo frenético, viralizando discursos a su paso, será tratada según las ideas de pensadores como Deleuze o Luciano Floridi, quien hablara de ella en tres dimensiones: la información como realidad, la información sobre realidad y la información para actuar en la realidad (2002).

El objeto de estudio será Google, el sitio más visitado en internet, el filtro a través del cual billones de personas se informan; la empresa más valiosa del mundo. El punto focal del ensayo será el estudio de sus criterios de orden, el esclarecimiento de la ideología detrás del algoritmo que da cuerda a la propagación de la información en internet. Cada segundo se presentan decenas de miles de búsquedas en su página, cada día promedian casi seis billones de pesquisas (Statistic Brain Research Institute, 2015). Y eso es apenas la punta del iceberg; en los últimos años la compañía ha expandido sus dominios hasta inusitados confines.

Para dimensionar la problemática, primero habremos de trazar un marco contextual en función de la imagen que Google ocupa en el imaginario colectivo, así como la referencia de los numerosos productos y servicios que ofrece y que un gran sector de la humanidad utiliza en su cotidianidad. Sus mapas, sus celulares, su explorador. Luego, analizaremos su algoritmo, refiriendo ideas sobre los archivos y la clasificación de información, así como su sentido mercadológico, y los principios éticos e ideológicos que subyacen en tal orden. Conforme avancemos, el panorama se irá clarificando en la medida en que la investigación conduzca a temas como la censura, el plagio y la invasión a la privacidad. Además, haremos un repaso de sus más recientes avances en robótica, geolocalización e inteligencias artificiales. Ya cerca del final, habrá oportunidad de plantear otras alternativas de accesibilidad a la información y, a modo de conclusión, ahondar en la ideal del dispositivo, advertir los riesgos de la dependencia a dichas tecnologías y reflexionar sobre otros órdenes posibles.

Para sustentar el razonamiento crítico, para abarcar un tema con distintas aristas, recurriremos al pensamiento de autores de diversas

disciplinas. El ya mencionado Foucault servirá para hablar del dispositivo, del panóptico y del archivismo. Deleuze y Floridi aportarán al entendimiento del concepto de información. Georges Perec, un ensayista literario excepcional, advertirá la importancia y el sentido de las clasificaciones. Roger Penrose, uno de los científicos y difusores de la ciencia más destacados del siglo XX, orientará la comprensión de los algoritmos. Para no dejar atrás al pensamiento de vanguardia, el ensayo se valdrá también de las ideas del Manifiesto de Estudios Glitch y el Manifiesto del Ingeniero Crítico. Además, se incluye una vasta bibliografía de notas realizadas en grandes medios (*New York Times*, *The Atlantic*, *The Guardian*, *Wired*, entre muchos otros) que han seguido de cerca los desarrollos de Google, el dispositivo de información.

LA IMAGEN CORPORATIVA

Como si fuera un cuento de hadas para emprendedores y oficinistas, dentro de Googleplex, el centro corporativo de Google en California, los empleados se trasladan en monopatines, y se deleitan con tres comidas *gourmet* gratis al día. Tienen la opción de nadar en una alberca, ir a la peluquería o recibir un masaje. Pueden llevar a su perro al trabajo, jugar volibol playero o apuntar una ocurrencia en los pizarrones que tapizan las paredes. Cuentan con mesas de ping-pong y billar. Además, permiten a sus empleados usar veinte por ciento de su tiempo en desarrollar nuevos proyectos que les gustaría proponer. Todo es de colores alegres y no es casualidad que encabecen la lista de *Fortune* (Great Place to Work, 2015) de los mejores lugares para laborar; sus trabajadores se motivan sabiendo que crean herramientas utilizadas a diario por cientos de millones de personas. Y además lo hacen con simpatía: produjeron su propia comedia taquillera protagonizada por dos celebridades, se asociaron con Lego para crear un videojuego gratuito, y los *doodles*, que día a día se renuevan en la portada de su página —la más concurrida del ciberespacio—, rinden homenaje a venerables figuras de distintas

disciplinas, sea Maurice Sendak, Kafka o Celia Cruz. Tampoco es casualidad que media humanidad idealice las condiciones de trabajo en Google; ellos se han asegurado de que así sea.

La imagen corporativa del emporio de la información más poderoso del mundo es entrañable; en el imaginario colectivo se asocia con valores contemporáneos, como la innovación, la eficiencia, el progreso, y un entendimiento reformador de estrategias y modos operativos de los espacios laborales. Es admirado porque realiza una labor titánica como gestor del conocimiento y lo hace, en apariencia, sin cobrar. Sus productos y servicios, que se van multiplicando como el pan y los peces, están diseñados para facilitarnos la vida: Android¹ —con más de sesenta por ciento del mercado de sistemas para celulares y creciendo—, Gmail² —la vía más usada para el intercambio privado de información—, YouTube³ —el archivo audiovisual más amplio de la historia—, Blogger⁴ —plataforma gratuita de libre expresión—, Google Libros⁵ —el más vasto acervo bibliográfico digital—, Google Translate⁶ —la herramienta de traducción más popular del mundo—, Google News⁷ —el medio más práctico para acceder a las noticias del día alrededor del globo—, Google Maps⁸ —el mapa más detallado y visitado de todos los tiempos—, Google Earth⁹/Moon¹⁰/Mars¹¹ —para tener un pie en la tierra y otro en la luna—, Google Art Project¹² —inagotable recopilación de plástica y gráfica—, Picasa¹³ —para editar imágenes—, Google Chro-

¹ <https://www.android.com>

² <https://accounts.google.com>

³ <https://www.youtube.com>

⁴ <https://www.blogger.com/>

⁵ <https://books.google.es/>

⁶ <https://translate.google.com/>

⁷ <https://news.google.com.mx/>

⁸ <https://maps.google.com>

⁹ <https://earth.google.com>

¹⁰ <https://www.google.com/moon/>

¹¹ <https://www.google.com/mars/>

¹² <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=es-419>

¹³ <https://picasa.google.com/>

me¹⁴ —el navegador más utilizado—, Google Ad Words¹⁵ y AdSense¹⁶ —el gestor más recurrido para publicidad en internet—, entre otros.

Entiéndase entonces que Google, a diecisiete años de su fundación, tiene injerencia en todas las articulaciones del circuito de la comunicación digital y en sus acciones: codificar, emitir, enunciar, canalizar, estructurar, vender. Su buscador impone un orden sobre la información pública en sus diversas vertientes: noticiosa, cultural, de entretenimiento, estadística, académica, publicitaria, etcétera. Al hacerlo, es capaz de validar cualquier discurso. Funciona como la bolsa de valores de la información; el Lobo de Silicon Valley ha corrompido el mercado con tasaciones que responden meramente a sus intereses expansionistas a lo ancho y lo profundo de la fértil y antes despatriada topografía digital. La dependencia de sus tecnologías viene con consecuencias adjuntas. Así lo evidencia Eric Schmidt, ex CEO de Google, en una entrevista concedida al *Wall Street Journal*. “De hecho pienso que la mayoría de la gente no quiere que Google responda sus preguntas, sino que les diga qué deben estar haciendo a continuación” (Jenkins, 2010). “Don’t be evil”, dice su eslogan, pero en este mundo es sensato desconfiar de los carismáticos.

EL MERCADO, EL ALGORITMO Y LOS CRITERIOS DE ORDEN

A finales de 2013, Ben West y Felix Heyes tuvieron la iniciativa de publicar Google (West & Heyes, 2012), un diccionario con las definiciones visuales que el motor de búsquedas otorga a miles de palabras. El ejercicio consistió en reproducir las primeras imágenes que arroja al indagar sobre un término específico. De tal forma, resulta que “imposible” es un personaje animado de Disney, y lo “incorrecto” no más que un mono sin rostro, que sostiene un letrero de tacha. El “buen gusto” es un hámster con sombrero de chef y la

¹⁴ <https://www.google.com/chrome/>

¹⁵ <http://www.google.com/adwords/>

¹⁶ <https://www.google.es/adsense>

“imaginación” es que brote un arcoíris de la cabeza. “Conceptualmente puede ser lo que quieres que sea”, dice Ben.

Es la triste realidad de los cortos períodos de atención, la fatiga del colectivo mediático o de cómo, por ejemplo, un libro referencial especializado no resulta tan relevante para ellos. Realmente es un registro sin filtros, sin crítica, del estado de la cultura en el 2012. Sin embargo, estimo que la mitad del libro son repulsivas fotografías médicas, porno, racismo o malas caricaturas (Xiao, 2012).

A pesar de ser una hazaña genial de las matemáticas y la computación, el algoritmo que da cuerda a PageRank (Moz, 2015), el sistema que Google utiliza desde 1999 para hacer funcionar su buscador, se encuentra condicionado por variables esencialmente mercadológicas, de talante populista, como el número de clics al artículo, a la página que lo hospeda, así como los hipervínculos provenientes de otros sitios y, cada vez más, al pago por posicionamiento. Como principal instrumento global para acceder a la información —a diferencia de aparato mercantil—, podría decirse que Google sigue en su etapa primitiva, su método para archivar dista de la teoría y los principios bibliotecológicos que rigen un archivo cuya función es ordenar y propagar el conocimiento.

Estamos en el momento cumbre en la historia del archivismo, porque el internet dio soporte a las clasificaciones heterotópicas, es decir, un mismo documento puede ocupar varios espacios clasificatorios. Con ello se abre un sinfín de posibilidades de catalogación, desconfiguración de estructuras elementales y caducas de pensamiento; sin embargo, el algoritmo del clic no se ocupa de diferenciar el periodismo de investigación de las impresiones trasnochadas de un bloguero; su daltonismo les impide distinguir el humor negro del amarillismo, la nota rosa de la roja, lo objetivo de lo subjetivo, la síntesis del ensayo y poco les importa la consistencia de los adjetivos o el temperamento de los óleos. “Ningún algoritmo”, dice Roger Penrose, “por muy complicado que sea, puede por sí mismo incorporar alguna vez verdadera comprensión —en contraste con las tesis de la Inteligencia Artificial fuerte—” (1989, p. 63).

Los números no pueden contabilizar, por ejemplo, el vigor de los argumentos o la validez de las fuentes consultadas, componentes neurálgicos de los diversos materiales informáticos que circulan en la red. Las posibilidades de un algoritmo, no importa cuán numerosas sean, siempre son finitas. Los resultados excluidos, considerando la visibilidad que ofrece el soporte, son la inmensa mayoría. Esto se debe a un problema de computabilidad, un auténtico dilema: la medición matemática, objetiva, de documentos mayormente subjetivos. Mediante una operación mecánica, Google normativiza la información.

Para colmo, las últimas versiones de su algoritmo se encuentran corrompidas por una nueva variable que privilegia los productos y servicios de la propia empresa, y los obliga sutilmente a utilizar sus mapas, su traductor, sus videos, sus redes sociales, a comprar a través de ellos y más. ¿Cuestión ontológica o spam? Jawed Karim, uno de los tres fundadores de YouTube que vendieron su proyecto hace nueve años, formuló un pertinente cuestionamiento: *Why the fuck do I need a Google+ Account to comment on a YouTube Video?* (Hern, 2013). Como agravante, cabe agregar un estudio que demostró que más de sesenta por ciento de tráfico en internet es de bots (Condliffe, 2012), muchos de ellos programados por el mismo Google. Se trata de un artefacto publicitario infalible.

Para dimensionar el alcance y la importancia del principal ejidatario del territorio virtual, es preciso señalar que diario se realizan casi seis billones de búsquedas (Statistic Brain Research Institute, 2015) y en YouTube se sube una hora de video por segundo (Malik, 2012). Ellos monetizan cada minuto de esto, cada búsqueda, sin tener que ocuparse de producir el contenido. Si la información es poder, la abundancia de su archivo, las casi cincuenta billones de páginas indexadas (Boboltz, 2014), hacen de Google un acaudalado sin igual. Su base de datos es la posesión más valiosa del planeta.

En el amanecer de esta revolución tecnológica, los usuarios seguimos comprometiéndonos con cualquier tecnología que nos facilite la vida, sin sopesar sus implicaciones. Y si la rapidez es uno de los valores más apreciados de nuestra era, si no es una forma de evasión,

de evitar adentrarnos en la densidad del tiempo, en la fecundidad del instante, entonces Google ofrece un servicio de inmejorable calidad. Si buscas “vanguardias del siglo XIX”, aparecen dos millones de resultados en medio segundo, “vida y obra del payaso Cepillín” y brotan más de treinta mil respuestas, inclusive hay millón y medio de coincidencias para “curar el cáncer con piedras” y casi un millón y medio para “la mejor forma de asesinar a mi hermano”.

El carisma de Google: tener la respuesta incluso cuando no la hay. Y si modifican un elemento de su algoritmo, cambia la forma en que cientos de millones accedemos diario a la información que nos constituye, nos forma. Page Rank permite a muchos avispados posicionar sus contenidos aprovechándose del falsable sistema. Conforme Google avanza a medias tintas hacia la era semántica del internet, sigue sin haber aprendido de gramática; poco parece importarle la hermenéutica y jamás comprenderán ciertas abstracciones del lenguaje verbal ni figuras del pensamiento. Su afición por las listas establece una visión de mundo y la jerarquía que le otorga a los contenidos noticiosos, también. “Mi problema con las clasificaciones es que no son duraderas; apenas pongo orden, dicho orden caduca” (Perec, 1986, p. 116). Bajo las condiciones del imperio de la inmediatez, resulta pertinente citar a Perec en *Pensar/clasificar*.

Ante todo esto, se puede inferir que los criterios editoriales, curatoriales, archivológicos, de Google son los que dictan las masas. Y las masas se miman con memes. Google desestima el trabajo intelectual en función del clic y de la sustentabilidad de la sociedad líquida; al hacerlo legitima una amplia variedad de conocimiento estéril que va de un simpático *hoax* a teorías de conspiración, de pseudofísica a dizque medicina, de la “opinología” inofensiva a avalar y promover páginas que incitan, por ejemplo, a la violencia o la discriminación. Y sí, aparecen billones de resultados, pero la mayoría de la gente no llega a la segunda página. Las ideas de Perec al respecto son vigentes y advenedizas: “Sin duda basta con que haya un orden para que el lugar de los elementos en la serie asuma insidiosamente, tarde o temprano, y poco o mucho, un coeficiente cualitativo” (1986, p. 114).

Sea como sea, la ecuación pasa a segundo término cuando los resultados de una búsqueda particular no se posicionan según su confección intelectual, sus virtudes informáticas, sino que se venden al mejor postor. Con cada año que pasa, Google le ha ido dando prominencia a los anuncios por encima de los contenidos. Ya lo dijo el ex CEO Schmidt: “Estamos en el negocio de la publicidad” (Jenkins, 2010). Todos sus desarrollos se integran bajo el precepto de generar tecnologías que recopilen la mayor información posible de cada cibernauta con la finalidad de dirigir individualmente la publicidad que les hace llegar –en correos, explorador, buscador, juegos, aplicaciones, videos, páginas, y casi cualquier espacio recóndito de la pantalla–, de modo que, sin notarlo, los usuarios son forzados a utilizar a Google como mediador para adquirir bienes –materiales e inmateriales– y servicios –de terceros o de ellos mismos– y que, a su vez, a razón de su escabroso método orgánico, nos conducen a un estado anímico como sociedad de consumo, pues vulneran la dinámica entre los fines y los medios del colectivo. Es como la Caja China de Searle –experimento que puso en duda a la Máquina de Turing y, en consecuencia, a la posibilidad de que las computadoras puedan pensar– cerrada al exterior y, en este caso, para infortunio del mundo, a cargo de un miserable mercader.

En todo orden subyacen criterios éticos e ideológicos. Además de las ya mencionadas consideraciones empresariales y de mercadotecnia, cabe estudiar una de las funciones del buscador consignada a orientar y facilitar nuestras pesquisas, autocompletándolas. Si la pretensión expresa de Schmidt y su compañía es decirnos “qué debemos estar haciendo a continuación”, llama la atención que sugieran resultados como los que publicó recientemente *The Guardian* (Mahdawi, 2013): al comenzar a escribir “las mujeres deberían”, las primeras sugerencias del emporio informático dicen: “quedarse en la casa”, “ser esclavas”, “estar en la cocina” y “no hablar en la iglesia”. ¿Qué contenidos son relegados a la casilla 507 y por qué? ¿Hasta qué punto puede repercutir esta clase de jerarquías en la conciencia individual y colectiva? O este otro incidente que tuve hace poco *googleando*:

- Iglesia Católica pe (rú, cados capitales)
- Iglesia Católica ped (Pedro, Pedregal)
- Iglesia Católica pede (stal)

Hasta que al cabo de “pederast” refirieron a pederastia para luego ofrecer una tanda de artículos que minimizaban el problema. De modo que, a cambio de una módica suma, no sólo pueden posicionar la información menos relevante, sino también ocultar la menos oportuna. Mientras tanto le dan alta prioridad a la información proveniente de sitios .gob, cuya única bonanza es ser “oficial”. Sumado a lo anterior, se demuestra que su moral es convencional en el sentido más amplio del término. Ética de subasta. Si se quiere redimir a Google de cualquier culpa con base en el supuesto de que son meramente un espejo de la sociedad, es comprensible; los cínicos suelen ser razonables, pero será entonces tarea de investigadores y pensadores profundizar y especializarse en identificar cuáles son las ideologías y creencias antihumanitarias que van conquistando la cartografía digital y por qué.

Los términos más buscados en Google durante 2013 responden ante todo al culto a las celebridades (Miley Cyrus, Justin Bieber), aberraciones del espectáculo (Harlem Shake, VMAs), acontecimientos noticiosos de países primermundistas (atentado en Boston) y la fascinación por la muerte (Nelson Mandela, Paul Walker). La pregunta más buscada: ¿qué es *twerking*? El evento: el viernes negro (día de grandes ofertas en tiendas de Estados Unidos).

El cibernauta se sitúa en la red bajo la lógica de un tabulador de clics. Es actor interactivo del espectáculo de la información. En términos de Guy Debord:

La división de tareas espectaculares preserva a la totalidad del orden existente y principalmente al polo dominante de su desarrollo. La raíz del espectáculo se halla en el terreno de la economía de la abundancia, y de allí provienen los frutos que tienden finalmente a dominar el mercado espectacular, pese a las barreras proteccionistas ideológico-policiales de cualquier espectáculo local con pretensiones autárquicas (1967, p. 55).

En 2013, el Consulado de la Lengua Sueca intentó incluir el término “ingoogleable” en su lista de palabras, pero Google objetó y ellos se retiraron con tal de evitar un pleito legal contra un gigante. Contrariedades del lenguaje: que googlear se esté volviendo sinónimo de buscar, navegar, explorar, descubrir, investigar.

CENSURA, PLAGIO E INVASIÓN A LA PRIVACIDAD

Google se abre paso ensombreciendo tanto como alumbra. Algunas de sus prácticas no pueden ser atribuidas a una moral programática, sino al trato directo y alevoso con gobiernos autoritarios. El caso más sonado ocurrió entre los años 2006 y 2010, cuando censuraron las búsquedas de los chinos a cambio de posicionarse en el país más poblado del mundo. Entonces, arropados bajo la santidad de su eslogan, prohibieron el acceso a información referente a las protestas y la matanza de Tiananmen, así como a páginas que hablaran de los movimientos de independencia en el Tíbet o Taiwán, entre otros tantos contenidos prohibidos. Sin necesidad de redactar, Google escribe su versión automatizada de la historia, borrando algunos pasajes y dándoles voz a dudosos testigos. Bibloclastía sin necesidad de combustible. ¿No se considera un crimen humanitario ocultarle a una sociedad su pasado? Hubo otros casos como éste: en Turquía están prohibidos los videos que atenten contra Mustafa Kemal Atatürk, fundador del país. Además, ocultaron miles de artículos que critican al Islam, lo mismo con cuantiosos textos que cuestionan a la cienciaología. La censura es un mecanismo de control que sólo puede ser ejercida desde una posición de poder.

Y la vigilancia sutil, un modo de agresión. Valiéndose de *cookies* para seguir sin consentimiento al usuario a través de la topografía digital, Google ha obtenido otro tipo de información con un valor económico inconmensurable, la información de mercado que permite perfilar a su clientela individualmente y según estratificaciones sociales que también implican una cuestionable visión política. Con

el registro y el estudio de nuestras derivas digitales, no sólo tiene acceso a nuestros datos de geolocalización (Wohlsen, 2014), fiscales, de estatus social y demás antecedentes para burocracias, sino también a nuestros hábitos de consumo y a una intimidad oculta incluso para nuestras personas más cercanas.

Un estudio conducido por Pew Internet (Per Research Center, 2012) comprobó que 73% de los usuarios no quieren que sus visitas sean rastreadas para dirigir sus próximas búsquedas ni tampoco para dictaminar la publicidad que les aparece. Hace meses, un juez en Estados Unidos permitió que procediera una demanda contra Google por escanear los e-mails de los usuarios de Gmail con miras a destinar personalmente la publicidad que reciben.

En otro episodio de bajeza moral, Google se aprovechó de la carencia de una guía telefónica en Kenia para recopilar de forma fraudulenta los números de decenas de miles de habitantes, crear una base de datos y luego venderla (Bright, 2012). ¿Qué otra información están dispuestos a ofertar? ¿A qué precio, con qué fines y a quiénes? No existe otra empresa en el mundo con mayor cantidad de *big-data* recabada. Es evidente que su sistema de vigilancia, esta invasión inusitada a nuestra privacidad, les da una ventaja competitiva inusual que sirve para consolidar el artefacto publicitario perfecto. Un recurso que podría destinarse al bienestar común, termina por utilizarse en función del superávit de la empresa.

¿Es Google el panóptico del nuevo milenio? Si bien las ideas de Foucault sobre la vigilancia se concentraron en el estudio de arquitecturas y disposiciones de espacios físicos, si además las asoció insistentemente con el castigo, podría parecer extraño traerlas al plano de la virtualidad; sin embargo, desde esta óptica podemos vislumbrar el engranaje de Google. El espacio digital contiene su propia idiosincrasia arquitectónica, arqueológica, legal, y la penitencia es el consumismo enajenado.

El aparato disciplinario perfecto permitiría a una sola mirada verlo todo permanentemente. Un punto central sería a la vez fuente de luz que iluminara

todo, y lugar de convergencia para todo lo que debe ser sabido: ojo perfecto al cual nada se sustrae y centro hacia el cual están vueltas todas las miradas (Foucault, 1975, p. 178).

Las principales acusaciones a Google pertenecen a otro plano foucaultiano, el de la filosofía del derecho, determinante para el futuro de internet. Este año acumuló una demanda más, una con particular trascendencia, en esta ocasión por parte del consorcio Rockstar, compuesto por miembros como Apple, Microsoft, BlackBerry, Sony y Ericsson, los cuales demandaron a Android (Koetsier, 2013) por infringir varias patentes, incluyendo algunas que son clave para el negocio de Google, como cierto programa que asocia las búsquedas realizadas con los anuncios presentados. Esto quiere decir que Ad-Words, su principal medio de ingresos, es una tecnología plagiada. No es casualidad que Steve Jobs, antes víctima de plagio perpetrado por Bill Gates y Microsoft, advirtiera antes de morir que le declararían guerra nuclear a Android. Y es que Google amenaza con destronar pronto a Apple como la empresa más acaudalada de Estados Unidos. No es la única ocasión en que Google ha tomado la idea de otro, utilizando sus billones para reproducirla, mercadearla mejor y diluir a la competencia en la inmensidad de la Red.

A eso hay que sumarle el “derecho al olvido” (Nogueira, 2014) –la posibilidad de exigir que nuestro nombre desaparezca de los buscadores– y la Tasa Google (Cuen, 2014) que están promoviendo las potencias europeas, polémica iniciativa que atenta contra el aludido buscador, contra los curadores de contenidos –creadores de trincheras contra la inercia de los buscadores–, los archivistas independientes y a todos los que indexan contenidos no producidos por ellos mismos.

Estos juicios, que tardarán varios años en resolverse, además de desmitificar a Google como paradigma de innovación, sientan un precedente legal. Cada vez que va a la corte, sea que gane o pierda, se escribe un capítulo del código constitucional que regirá en internet durante las próximas décadas. Bélgica y Alemania han manifestado su

disconformidad con Google a través de la Comisión Europea e incluso protestando a las afueras de sus oficinas en Berlín. Estas leyes atañen a cientos de millones de personas, considerando que el territorio digital está mucho más poblado que cualquier otro en el mundo.

DESARROLLOS PARA EL FUTURO

Durante el último lustro, Google ha tomado medidas para consolidar su poder al crear nuevas tecnologías y adquirir empresas, mediante las cuales sigue acumulando capital simbólico y monetario.

Recientemente, salieron al mercado los Google Glasses,¹⁷ unos lentes que permiten superponer la realidad virtual con la física, de modo que en cualquier momento se puede grabar audios y videos, tomar fotografías, sin que la gente alrededor se percate; dictar comandos para dar órdenes, obtener respuestas o direcciones; jugar videojuegos; recibir las novedades del clima; ver una película o leer un libro sobre cualquier textura; comprar a través de ellos; utilizar una aplicación que promete leer las emociones de la gente (Truong, 2014) y otra que determina nuestra preferencia sexual a partir del reconocimiento facial; googlear y recibir mucha publicidad.

El aparato incluye aplicaciones que identifican los rostros de los desconocidos que se sientan al otro lado de la barra y arrojan la información que aparece sobre la persona en su buscador o redes sociales. Es, a fin de cuentas, un nuevo instrumento mediante el cual Google abastecerá continuamente de información, según sus criterios e intereses mercadológicos, y que sin duda desembocará en incontables hombres viendo pornografía (Blagdon, 2013) en el transporte público, o permitiendo que Google elija por ellos cuál es el mejor lugar para comer o qué película deben ir a ver a continuación.

En suma, más allá de los provechos que se le puedan sacar, se trata de un fenómeno trashumano, una herramienta que repercutirá

¹⁷ <https://www.google.com/glass/start/>

en funciones cognitivas como la memoria, la resolución de problemas, el procesamiento del lenguaje y, sobre todo, el juicio. Una suerte de sinapsis computarizada, un cerebro humano adquiriendo las propiedades de una inteligencia artificial. Las repercusiones se conocerán en un futuro no muy lejano, lo cierto es que los *glasses* tendrán injerencia directa sobre la percepción y la toma de decisiones de sus usuarios.

A principios de 2014, en una movida que nadie previó, compraron por 3.2 billones de dólares a Nest,¹⁸ una empresa dedicada a fabricar termostatos. La cifra asombró a sus competidores y los estudiosos señalaron dos razones para consternarse: que Google lo hizo para empezar a adentrarse robóticamente en nuestros hogares y que la información atmosférica recopilada de cada hogar también le sería de utilidad mercadológica. A esto se le suma el proyecto Android Home, en el cual los electrodomésticos, la iluminación y otros electrónicos estarían conectados al celular, de modo que si falta leche en el refrigerador, éste podrá avisarnos o, incluso, pedirla por sí mismo.

Las preguntas que comienzan con “dónde” totalizan 20% de las búsquedas en internet. La geolocalización es el negocio del futuro y Google se ha adelantado a sus competidores. Requerirán más de tres billones de fotos, pero cuando terminen tendrán un documento multimedia de valor incalculable: el registro fotográfico de la totalidad de la superficie de la tierra. A través de nuestras computadoras, sus celulares y futuros relojes, podrán saber dónde nos encontramos, a dónde nos dirigimos y qué rutas seguimos, lo cual les servirá para encaminarnos a través del espacio real, no sólo el virtual. La idea del senderismo eficaz resulta terrorífica para quienes creen en las bonanzas de las caminatas vagabundas. Quizá la cartografía también se trazará en función de quién pueda pagar más por posicionamiento.

En el transcurso del último año han comprado siete compañías dedicadas a la robótica, más Boston Dynamics,¹⁹ especializada en la rama

¹⁸ <https://nest.com>

¹⁹ <http://www.bostondynamics.com/>

militar (Newitz, 2013). Google está interesado también en encontrar nuevas formas de combatir viejas enfermedades, por eso ha procurado invertir en investigación para curar el cáncer y prolongar la vida, además de comprar acciones de Admilab –empresa dedicada a descubrir nuevos anticuerpos– y de crear iPieran, su propio proyecto basado en la “reprogramación celular” –la modificación de las enfermedades como forma de atacarlas–. Cabe especular si en su afán totalizador tendrá la intención de diagnosticar y medicar con Google Pills.

Andrew Ng, investigador de la Universidad de Stanford, se nutre de las neurociencias y las ciencias computacionales con la consigna de reproducir el cerebro humano a través de algoritmos. Codificar y programar. Hoy, el reto es crear redes neurales artificiales aptas, por ejemplo, para percibir visual y auditivamente o tener capacidades analíticas de lenguaje. Para este proyecto, los inventores mapean el cerebro, estudian la naturaleza biológica del hombre y se alimentan de la infinidad de datos con que ahora contamos. Andrew utilizó dieciséis mil procesadores para crear un tejido neural con más de un billón de conexiones. Así fue cómo una máquina logró identificar a un gato. Para sorpresa de nadie y desconcierto de algunos, él y su equipo se han adelantado al resto en sus indagaciones porque cuentan con el respaldo del más poderoso de los emporios informáticos. Los Google Glasses parecerán un invento de la prehistoria comparado con el Google Brain (McMillan, 2014).

Otras tecnologías son: elevadores que llegarán al espacio, relojes inteligentes, automóviles que se conducen solos y, por supuesto, en sus laboratorios ya están experimentando para poder ponernos un chip en la cabeza (Sherwin, 2013).

INTERNET PROFUNDA Y ALTERNATIVAS DE ACCESIBILIDAD

La cantidad de contenidos en internet se duplica cada par de días. Tan sólo la información en una semana en el *New York Times* es más de lo que una persona del siglo XVIII consumía en toda su vida. Entonces, ¿cómo puede un cibernauta ubicarse en la infinitud de un

territorio imposible de mapear? Existen alternativas de accesibilidad a la información. Usar las redes sociales como redes de conocimiento, seguir a una selecta lista de medios, puede ser provechoso. La suscripción por RSS es otra opción que permite personalizar la ingesta diaria de información. Son de particular interés las curadurías de contenidos, filtros informáticos cuya labor es contextualizar y dotar de sentido a una selección de obras y documentos. Se trata de un oficio que responde a la urgencia de crear filtros humanos para la información.

También es recomendable navegar por estos maravillosos archivos y la vida no les daría para terminar de conocerlos: Ubu Web²⁰ e Internet Archive.²¹ O el millón de imágenes libres de copyright que acaba de digitalizar la British Library,²² o estas cien mil de Wellcome Library,²³ o videos,²⁴ o audios. Los Torrents, a pesar del atentado contra MegaUpload, son una inagotable fuente de piratería de fina estampa: bastan veinte minutos para descargar una biblioteca filosófica con más de ochocientos títulos en veinte minutos.

Existe, además, la opción de recurrir a otros buscadores con otros criterios, como DuckDuckGo²⁵ (promueve el anonimato), Wolfram Alpha²⁶ (búsqueda selectiva de información especializada), Ixquick²⁷ (apuesta por la confidencialidad) o Yacy²⁸ (cree en la descentralización). Hay un sinfín de museos y librerías digitales gratuitas y también esos lugares que los ancestros llamaban bibliotecas. Se sugiere entrar a una sin saber lo que se busca.

Además, está la internet profunda, la que no aparece en la mayoría de los buscadores o desaparece rápido, consiste en 95% de la

²⁰ <http://www.ubuweb.com/>

²¹ <https://archive.org/index.php>

²² <http://blog.flickr.net/en/2013/12/16/welcome-the-british-library-to-the-commons>

²³ <http://wellcomelibrary.org>

²⁴ <http://networkawesome.com>

²⁵ <https://duckduckgo.com>

²⁶ <https://www.wolframalpha.com>

²⁷ <https://ixquick.com>

²⁸ <https://yacy.net>

información total hospedada; 5% es la *información superficial* por la que usualmente navegamos; valdría la pena intentarlo con nobles fines. En estos tiempos, quien sabe leer códigos computacionales puede comprender el mundo en otra magnitud; los demás somos analfabetos funcionales.

CONCLUSIÓN: GOOGLE COMO DISPOSITIVO DE INFORMACIÓN

La informática, como nuevo paradigma conceptual, debiera ser una de las principales preocupaciones de la epistemología contemporánea. Según Luciano Floridi, esta problemática se vincula con y arroja nueva luz sobre conceptos clásicos como mente, percepción, experiencia, conocimiento, razonamiento, verdad, ética o creatividad. Estamos ante un rompecabezas epistemológico asombroso y apenas hemos unido un par de piezas. Según el mismo italiano, una filosofía de la información consistiría en:

- a) La investigación crítica sobre la naturaleza conceptual y los principios básicos de la información, incluso de su dinámica (concretamente: la computación, es decir, la manipulación mecánica de los datos, y el flujo informacional, a saber, los diversos procesos de recogida, almacenamiento e intercambio de informaciones), su utilización (la denominada “ética de la información”) y sus ciencias y
- b) La elaboración de metodologías teórico-informacionales y computacionales susceptibles de ser aplicables a los problemas filosóficos (Floridi, 2002, p. 54).

¿Para qué le sirve la información al individuo? Para saber quiénes somos. Fabrica identidades y sentidos de pertenencia. Otorga estatus, alimenta visiones de mundo, distorsiona la mirada. Produce científicos que revolucionan la historia y cristianos que no creen en ella, pensadores de vanguardia y fanáticos de los *reality shows*. Lo mismo conduce al asombro que al razonamiento falaz. Dicta nuestro pensamiento, condiciona nuestro comportamiento, cómo y con quién nos relacionamos. En suma, la información que recibimos determina nuestra forma de interactuar con

la realidad. A diferencia del conocimiento, que libera porque sirve para recrearnos, la información, como la definió Deleuze, es un complejo “sistema de control”, “un conjunto de palabras de orden. Cuando se les informa, se les dice aquello que ustedes deben creer. En otros términos: informar es hacer circular una palabra de orden” (Deleuze, 1987, p. 5).

Al amparo del pensamiento de Foucault, resulta pertinente considerar a Google como un *dispositivo*, porque representa un cambio en la configuración de relaciones de fuerza entre saber y poder, a partir de un entretrejo de prácticas y mecanismos que desembocan en leyes y normativas del tiempo (Foucault, 1975, p. 153), además de transformar nuestro pasado y la conciencia colectiva, incluso neuronalmente. Es un poder hegemónico discursivo en varios sentidos: en su afán jerarquizador, su concepto de archivo, su estrategia de mercadotecnia, su valuación del entretenimiento, sus relaciones de poder, sus mecanismos de vigilancia, sus representaciones de lo real, entre otros. Por eso, para comprender sus alcances, habría que partir de entenderlo como un dispositivo que enuncia lo que existe y lo que no.

Para abarcar a Google como dispositivo habría también que hacer un repaso histórico de los archivos, su sentido de orden y sus prácticas censoras; contar su historia desde los primeros escritos de los antiguos chinos, la destrucción de la Biblioteca de Alejandría y el auto de fe en Maní, pasando por los libros prohibidos en el Medioevo y la marginalia, atravesando el renacimiento y la imprenta, la ilustración y la enciclopedia, hasta llegar a la modernidad cuando la información se industrializó, de modo que su producción y su valor comenzaron a crecer exponencialmente. “¿Cómo subdividir las miradas, cómo establecer entre ellas relevos, comunicaciones? ¿Qué hacer para que, de su multiplicidad calculada, resulte un poder homogéneo y continuo?”, se cuestionó Foucault, quien también intuyó la relevancia de los archivos:

Es en primer lugar la ley de lo que puede ser dicho, el sistema que rige la aparición de los enunciados como acontecimientos singulares. Pero el archivo es también lo que hace que todas esas cosas dichas no se amontonen indefinidamente en una multitud amorfa, ni se inscriban tampoco en una linealidad

sin ruptura, y no desaparezcan al azar sólo de accidentes externos; sino que se agrupen en figuras distintas, se compongan las unas con las otras según relaciones múltiples, se mantengan o se esfumen según regularidades específicas; lo cual hace que no retrocedan al mismo paso que el tiempo, sino que unas brillan con gran intensidad como estrellas cercanas, no vienen de hecho de muy lejos, en tanto otras, contemporáneas, son ya de una extremada palidez (1969, p. 219).

La construcción de una nueva realidad programada en códigos fuentes demanda que los cibernautas desarrollemos nuevas teorías, métodos y aparatos críticos que nos permitan interpretar, estudiar y sabotear la constitución de internet y las nuevas tecnologías. Google, así como tantos otros proyectos digitales, ameritan ser visitados desde la ingeniería crítica, según dicta el manifiesto escrito por Julian Oliver, Gordan Savičić y Danja Vasiliev:

o. El Ingeniero Crítico considera que la Ingeniería es el lenguaje más transformador de nuestro tiempo, configurando nuestra manera de movernos, comunicarnos y pensar. La función del Ingeniero Crítico es estudiar y explotar ese lenguaje, revelando su influencia.

9. El Ingeniero Crítico observa que el código se expande hacia los dominios de lo psicológico y lo social, regulando el comportamiento entre la gente y las máquinas con las que interactúan. Entendiendo esto, el Ingeniero Crítico procura reconstruir las limitaciones del usuario y la acción social por medio de la arqueología digital (2011).

Por más útil que nos sean sus servicios, el acumulamiento de poder, de diversos capitales, su modo de administrar la producción de subjetividades, nos obliga a seguir de cerca cada paso que den y a emprender acciones que atenten contra sus políticas. El desafío de Google como archivo no puede resolverse bajo un orden cronológico, alfabético, por disciplina de estudio o por nacionalidad, como suelen agruparse los documentos de diversos acervos, de modo que se ve obligado a someterse a una clasificación heterotópica, empobrecida por el

afán mercadológico, donde la fealdad puede ser *Betty la Fea*; definiciones de Humberto Eco; cupones para tratamientos faciales; la reseña de un videojuego; un videoblog de una estudiante de secundaria; un meme con un asiático chimuelo; letras para una canción de Silvio Rodríguez; un libro de Amazon.

¿Cómo debe ser, entonces, la programación de un buscador? Una alternativa podría ser la especialización, asumirse fragmentario, desarrollar programas que reduzcan inmensamente el margen de búsqueda, y puedan cumplir su función de acuerdo con áreas del conocimiento (uno para ciencias; otro para literatura), por función (venta de productos o instructivos), por nacionalidad (polacos) o marco temporal (año o década).

Otra opción que ha sido discutida es la de establecer un principio de neutralidad, sin posturas editoriales ni comerciales, una imparcialidad utópica basada en la relevancia. Sin embargo, ¿con qué información programática se alimentará al algoritmo? ¿Cómo se definirá tal relevancia? ¿Cómo sería ese antiorden? El asunto parece paradójico, no obstante se trata de un problema matemático, computacional, ético, económico, bibliotecológico, legal, que amerita ser abordado a fondo, interdisciplinariamente.

Google es el gran aparato de asimilación del capitalismo cognitivo, el mediador de un bien más valioso que el petróleo, validador de discursos heterogéneos, repartidor de lo sensible, coeditor del imaginario colectivo y su nutriólogo. La gestión del conocimiento, más allá de los filtros formales del aparato mediático y las condicionantes de la histeria noticiosa, debe asumir uno de los grandes desafíos del nuevo milenio y pensarse con criterios archivológicos que persigan fines renacentistas, humanistas, enciclopédicos, y sean impermeables al *marketing*.

Como cibernautas hay que asumir responsabilidades de nuestra telepresencia, ser ciberexistencialistas al respecto, ubicarnos dentro del espacio geopolítico de la virtualidad para poder aproximarnos con disposición crítica a la estratificación de la información y los fenómenos sociales inmanentes. A los usuarios de internet nos concierne educarnos para sacarle provecho a las tecnologías de información, en lugar de que ellas lo hagan con nosotros. Cuando menos para adquirir perspec-

tiva, para evitar que decidan por nosotros, y poder elegir libremente las herramientas que utilizamos diario, no por inercia, sino a sabiendas de sus implicaciones. Preferible una dictadura ilustrada al despotismo de la mercadología. Para amplificar nuestra percepción de la realidad, nos corresponde *glitchear* (evidenciar las fallas programáticas significativas), la nueva arqueología del saber, proponer arquitecturas reformadoras para el futuro, y hacer de la realidad un código abierto, en lugar de una representación distorsionada a razón de los intereses de un máquina de Turing programada para vender publicidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blagdon, J. (2013). Google Glass's first porn app pulled hours after release. *The Verge*. Recuperado de <http://www.theverge.com/2013/6/3/4393252/google-glass-first-porn-app-pulled-hours-after-release>
- Boboltz, S. (2014). 29 trucos impresionantes que deberías saber sobre Google. *Huffington Post*. Recuperado de http://www.huffingtonpost.es/2014/02/05/trucos-para-buscar-mejor-en-google_n_4728980.html?utm_hp_ref=tw
- Bright, P. (2012). Google caught pilfering Kenyan business directory in sting operation. *Arstechnia*. Recuperado de <http://arstechnica.com/tech-policy/2012/01/google-caught-pilfering-kenyan-business-directory-in-sting-operation/>
- Cuen, D. (2014). Lo que hay detrás de la "Tasa Google" de España. *BBC Mundo*. Recuperado de http://www.bbc.co.uk/mundo/blogs/2014/08/140806_blog_un_mundo_feliz_tasa_google
- Condliffe, J. (2013). Over 60 percent of internet traffic is now driven by Bots. *Gizmodo*. Recuperado de <http://gizmodo.com/over-60-percent-of-internet-traffic-is-now-driven-by-bo-1482537192>
- Deleuze, G. (1987). ¿Qué es el acto de creación? Conferencia dictada ante Femis Escuela Superior de Oficios de Imagen y So-

- nido, París. Recuperada de <https://gep21.files.wordpress.com/2010/02/deleuze-c2bfque-es-el-acto-de-creacion.pdf>
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires, Argentina: La Marca Editora.
- Floridi, L. (2002). What is the philosophy of information? En *The Philosophy of Information* (pp. 123-145). Londres, Inglaterra: Oxford.
- Foucault, M. (1969). El enunciado y el archivo. En *Arqueología del saber* (pp. 131-214). Madrid, España: Siglo XXI Editores.
- (1975). El panoptismo. En *Vigilar y castigar* (pp. 180-210). Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- (1984). El juego de Michel Foucault. En *Saber y verdad* (pp. 127-162). Madrid: Ediciones de la Piqueta.
- Great Place to Work (2015). 100 best companies to work for. *Fortune*. Recuperado de <http://fortune.com/best-companies/>
- Hern, A. (2013). YouTube co-founder hurls abuse at Google over new YouTube comments. *The Guardian*. Recuperado de <http://www.theguardian.com/technology/2013/nov/08/youtube-cofounder-why-the-fuck-do-i-need-a-google-account-to-comment>
- Jenkins, H. (2010). Google and the search for the future. *Wall Street Journal*. Recuperado de <http://online.wsj.com/news/articles/SB10001424052748704901104575423294099527212>
- Koetsier, J. (2013). Judgment day for Android: Apple, Microsoft file lawsuit against Google, Samsung. *Venture Beat*. Recuperado de <http://venturebeat.com/2013/11/01/judgement-day-for-android-apple-microsoft-file-lawsuit-against-google-samsung/>
- Mahdawi, A. (2013). Google's autocomplete spells out our darkest thoughts. *The Guardian*. Recuperado de <http://www.theguardian.com/commentisfree/2013/oct/22/google-autocomplete-un-women-ad-discrimination-algorithms>
- Malik, O. (2012). CEO Larry Page & 7 amazing stats about Google. *Gigaom*. Recuperado de <https://gigaom.com/2012/04/05/ceo-larry-page-7-amazing-stats-about-google/>

- McMillan, R. (2014). Inside the artificial brain that's remaking the Google Empire. *Wired*. Recuperado de http://www.wired.com/2014/07/google_brain/
- Menkman, R. (2011). Glitch studies manifesto. *Rhizome*. Recuperado de <http://rhizome.org/editorial/2011/jul/28/glitch-studies-manifesto-rosa-menkman/>
- MOZ (2015). *Google Algorithm change history*. Recuperado de <http://moz.com/google-algorithm-change>
- Newitz, A. (2013). Here's why Google is building a robot army. *io9*. Recuperado de http://io9.com/heres-why-google-is-building-a-robot-army-1491876836?utm_campaign=socialflow_io9_facebook&utm_source=io9_facebook&utm_medium=socialflow
- Nogueira, A. (2014). El 'derecho al olvido' enreda a Google. *El País*. Recuperado de http://sociedad.elpais.com/sociedad/2014/09/05/actualidad/1409950672_544898.html
- Oliver, J., Savicic, G. & Vasiliev, D. (2011). *The Critical Engineering Manifesto*. *Critical Engineering*. Recuperado de <https://criticalengineering.org/es>
- Penrose, R. (1989). Algoritmos y máquinas de Turing. *La nueva mente del emperador* (pp. 56-100). Barcelona, España: Grijalbo Mondadori.
- Perec, G. (1986). *Pensar/clasificar*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Per Research Center (2012). *Search Engine Use 2012*. Recuperado de <http://www.pewinternet.org/2012/03/09/search-engine-use-2012-2/>
- Statistic Brain Research Institute (2015). *Google Annual Search Statistics*. *Statistic Brain Research Institute*. Recuperado de <http://www.statisticbrain.com/google-searches/>
- Sherwin, A. (2013). Google's future: Microphones in the ceiling and microchips in your head. *The Independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/googles-future-microphones-in-the-ceiling-and-microchips-in-your-head-8993990.html>

- Truong, A. (2014). This Google Glass app will detect your emotions, then relay them back to retailers. *Fast Company*. Recuperado de <http://www.fastcompany.com/3027342/fast-feed/this-google-glass-app-will-detect-your-emotions-then-relay-them-back-to-retailers>
- West, B. & Heyes, F. (2012). *Google*. París, Francia: Jean Boîte Éditions.
- Wohlsen, M. (2014). Google's new all-seeing satellites have huge potential —For Good and evil. *Wired*. Recuperado de http://www.wired.com/2014/06/googles-new-satellites-have-amazing-potential-and-potential-for-abuse/?mbid=social_twitter
- Xiao, A. (2012). New aesthetic watch: Google image dictionary. *Hyperallergic*. Recuperado de <http://hyperallergic.com/52247/artisfelix-heyes-ben-west-google-image-book/>

Capítulo 3

Creación de una comunidad virtual para gestores culturales: retos y consideraciones

Violeta Salas Zendejo

El trabajo con comunidades (llámense grupos étnicos, profesionales, vecinos de una colonia, niños u otros) es uno de los más difíciles, pero a la vez más satisfactorios de la gestión cultural, pues quien lo realiza logra ver su esfuerzo convertido en mejoras en la calidad de vida de los habitantes que las integran. Los gestores culturales también son parte de comunidades, y una de ellas se cimienta en su trabajo profesional. Como profesional en su campo, el gestor cultural ha ganado reconocimiento paulatinamente; sin embargo, aún se carece de la suficiente cohesión para influir en las políticas públicas nacionales desde y para el ámbito de trabajo, en especial en lo referente a mejoras en las condiciones laborales. Se necesita gestionar para la propia gestión cultural como profesión y lograr un desarrollo del gremio. En este capítulo abordaremos el trabajo que llevamos a cabo, entre 2011 y 2015, para conformar una comunidad virtual de gestores culturales, con la finalidad de crear un espacio inclusivo, interactivo y educativo que contribuyese a beneficiar a la comunidad de gestores culturales mexicanos.

LA FORMACIÓN Y PROFESIONALIZACIÓN DE LOS GESTORES CULTURALES

En *Educación y gestión cultural. Experiencias de acciones culturales en prácticas educativas*, José Luis Mariscal Orozco (2009) identificó cuatro etapas en la profesionalización de la gestión cultural:

- Primera etapa: el inicio se da en la década de los sesenta, cuando la Universidad de Yale, la City University de Inglaterra y la Academia de Teatro de San Petersburgo en Rusia ofrecieron las primeras ofertas educativas en especialización de las artes (*arts management*). A finales de los años setenta, la profesionalización se extendía a través de estudios no formales hacia las casas de cultura, las salas de exposiciones, así como el estudio sobre el patrimonio cultural y las ofertas culturales, todo desde la mirada del Estado, que conservaba el control de las políticas culturales nacionales, aun cuando ya existía incidencia de las asociaciones civiles.
- Segunda etapa: el reconocimiento de la cultura como un elemento relevante en el desarrollo social da lugar a la creación de importantes documentos en materia de cultura, como la Declaración de México sobre las Políticas Culturales de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). Se consolidan los estudios con una visión más amplia del campo cultural, a la vez que se llevan a cabo encuentros para discutir los perfiles del ámbito cultural. Surgen también las primeras escuelas formales de animación sociocultural en España, que llevan a una diferenciación entre la animación cultural y la gestión cultural. La profesionalización empieza a tomar mayor relevancia entre las instituciones, cuyos titulares, funcionarios culturales y profesores de educación artística básica reciben capacitación como promotores culturales por parte de las mismas instituciones. Auxiliados por la sistematización de la experiencia, se

elaboraron manuales, guías y otros textos que recogían las experiencias de los gestores culturales que tenían años en activo, y ponían hincapié en las políticas culturales, apoyados con un proceso reflexivo desde el ámbito universitario.

- Tercera etapa: los gestores culturales se empiezan a conformar en redes y centros de investigación, con apoyo de universidades en Canadá, Australia y Holanda, entre otras. Nacen las primeras asociaciones de profesionales o redes gremiales, en especial en España, así como ofertas de preparación formal en Latinoamérica, incluido México. Los investigadores se enfocan entonces en conocer los perfiles existentes de los agentes culturales, el consumo cultural, la revalorización de conceptos, las políticas culturales, entre otros temas.
- Cuarta etapa: la adopción de la cultura como un derecho humano y la participación de la ciudadanía en el ámbito cultural son factores decisivos a partir del siglo XXI, cuando se celebraron convenios y declaraciones impulsadas por la Unesco, lo que, a su vez, aumentó tanto la oferta de capacitación como de educación formal en sus distintos grados. La Organización de Estados Iberoamericanos creó la Red de Centros y Unidades de Formación en Gestión Cultural de Iberoamérica, que contribuyó a la formación de los gestores culturales en materia de perfiles, currículo, publicaciones y orientaciones. Cabe mencionar que, en 2001, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta) fundó la Dirección de Capacitación Cultural para formar integralmente a los promotores y gestores culturales del país; para ello, creó el Sistema Nacional de Capacitación Cultural, el cual agrupa a distintos centros de capacitación y sus diversas ofertas, que van desde diplomados, cursos, talleres, conferencias e incluso maestrías en colaboración con universidades (Méndez y Orozco, 2012, p. 75).

La profesionalización de la gestión cultural no ha seguido un proceso planeado; se ha desarrollado para responder a las necesidades

que van surgiendo en el contexto, de “manera emergente, empírica y sometida a los vaivenes políticos y económicos de los Estados y sus gobiernos en turno” (Arreola, Brambila y Mariscal, 2012, p. 86). Los proyectos culturales en el ámbito latinoamericano eran emprendidos por gestores culturales que, si bien eran profesionales, provenían de áreas relacionadas con el arte, las ciencias sociales y económicas (Mariscal, 2006); no obstante, el desarrollo del sector cultural como eje transversal de la sociedad en un panorama globalizado reclamó la participación de un trabajo profesional especializado. Para responder a dicha demanda, se llevaron a cabo diversos estudios de grado y posgrado concernientes a la acción cultural. En 2011, se identificaron en México 42 estudios superiores referentes a la gestión cultural (Mariscal, 2011), oferta que fue en aumento súbitamente a partir de 2005.

Tal como se constató en el proceso histórico de profesionalización, el gestor cultural necesita el estudio y la sistematización de la propia experiencia, además de la interacción con otras personas que trabajen en el mismo campo. En ese aspecto, en México existían carencias que lo dificultaban, empezando por la inexistencia de una legislación que definiera los roles de los trabajadores en cultura, lo que provocaba, incluso, que la misma figura del gestor cultural (quién es, qué hace) se volviera difusa y se obstaculizara su identificación como tal.

Por otra parte, aún no había espacios con la suficiente permanencia y fortaleza para acercar a la comunidad del campo cultural y propiciar trabajo colaborativo: hasta hace pocos años, los encuentros de gestores y promotores culturales eran escasos. La Reunión Nacional de Cultura, que se lleva a cabo desde hace una década y media, está dirigida exclusivamente a funcionarios. En la educación no formal, los seminarios, cursos y talleres solían ser presenciales, lo que limitaba su área geográfica de acción. Al no haber vías flexibles de comunicación en común, se dificultaba acceder a oportunidades para generar, de forma colaborativa, herramientas propias que nacieran desde el campo de acción cultural mexicano.

LAS COMUNIDADES VIRTUALES COMO OBJETO DE INTERVENCIÓN SOCIOCULTURAL

En 2011, junto con Alejandra Solórzano, una gestora cultural con una sólida trayectoria en la Ciudad de México, decidimos crear un proyecto que contribuyese a fomentar la interacción entre gestores culturales, tan necesaria en nuestro país. Existían dos obstáculos principales a sortear: la distancia geográfica que separa a los gestores culturales y la inversión de recursos (tiempo, dinero) que se requieren para acudir a un encuentro o taller de capacitación. Analizando la situación, debía buscarse un objeto de intervención que permitiera:

- Una inversión baja de recursos, tanto para realizar el proyecto como para que el público pudiera acceder a él.
- Sobrepasar los limitantes geográficos y de temporalidad para que el proyecto estuviera al alcance de la mayor cantidad posible de gestores culturales, de manera permanente.
- Una interacción multidireccional: entre el público meta y el equipo de trabajo del proyecto, y también entre el mismo público.

Por ello, recurrimos a las tecnologías de información y comunicación (TIC)¹ a fin de crear una comunidad virtual. Las TIC eran ideales para lo que buscábamos lograr, ya que, como lo menciona Molina (2009), sirven para romper o disminuir las barreras entre los individuos y permiten una mayor interacción entre ellos; están prácticamente al alcance de cualquiera y a bajo costo, lo que, de paso, las convierte en valiosas y eficientes herramientas para los gestores culturales.

¹ García-Valcárcel (2013) las define como el “conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética” (párr. 11), y entre las más comunes podemos encontrar: las *mass media* (periódicos, folletos, revistas, televisión, radio y ordenadores) y las *multimedia* (dvd, videos, videojuegos, ofimática, revistas y periódicos de edición digital, redes sociales, sitios web, blogs, correo electrónico).

Desde el inicio del proyecto, y aún hoy en día, varias personas nos han preguntado si éste funciona como una comunidad “real”. Para responder, partamos del concepto de “comunidad”.

El análisis en torno a las comunidades ha estado presente desde los estudios clásicos (Rousseau, Hegel, Tönnies, Marx, Durkheim, Weber) hasta nuestros días. Sánchez (1991) plantea que las comunidades son grupos sociales que se diferencian del resto de la sociedad gracias a las características e intereses comunes entre sus miembros, por compartir un espacio geográfico (si bien esto no es indispensable), un sentido de identidad, pertenencia e identificación con la comunidad y sus símbolos e instituciones, así como tener una interdependencia psicosocial estable. Según Cathcart (2009), estas características pueden englobarse en dos elementos principales:

- Los estructurales, que contienen temas como la ubicación geográfica y las instituciones que rigen la comunidad.
- Los funcionales, que se refieren a necesidades e intereses en común (aspectos sociales y psicológicos).

Poviña (1949) afirma que las comunidades son agrupamientos colectivos espontáneos y naturales, la primera forma de vida en común de los seres humanos, a diferencia de la sociedad, a la que este autor considera una forma de vida “artificial” posterior (p. 1757). Cabe destacar que, dentro del desarrollo del concepto de comunidad, se han identificado diversos tipos, como las filiales, amistosas, religiosas, económicas, de poder, proletarias, entre muchas otras (Bialakowsky, 2010).

En cuanto a las comunidades virtuales, si bien aún no existe un consenso sobre el propio concepto, “de manera general, se define que la comunidad virtual son grupos sociales surgidos y sustentados mediante el uso de la Comunicación Mediada por Computadora (CMC)” (Ardèvol, 2002, p. 10, citado en Sandoval y Guerra, 2007). Ligadas a internet, surgen en el ciberespacio a través de la interacción entre personas, unidas por intereses individuales, afinidades y valores, y tienen

más probabilidad de éxito en tanto estén relacionadas con tareas para lograr objetivos comunes (Pazos, Pérez y Salinas, s.f., p. 2).

Haciendo un paréntesis, debemos aclarar que las comunidades virtuales y las redes sociales (hablando de estructuras sociales, no de sitios de internet) no son lo mismo. Galindo (2000) menciona que todos formamos parte de redes a partir de las interacciones con otros individuos (familia, amigos, compañeros de trabajo...), y al aumentar éstas, crece el número de redes a las que pertenecemos; cuando las redes se dan cuenta de su existencia, se proponen objetivos y propósitos; al organizarse para llevarlos a cabo, nacen las comunidades, y son estos lazos en común los que mantienen a las comunidades virtuales con vida. Por otra parte, los sitios de internet denominados “redes sociales” (Facebook,² YouTube,³ Instagram,⁴ entre otras) son una parte del ciberespacio donde las comunidades virtuales pueden asentarse (al igual que los foros, chats, algunas aplicaciones para teléfonos móviles), pero estos sitios, por sí mismos, no son comunidades virtuales.

Existen tantos tipos de comunidades virtuales como los hay para clasificar a las comunidades “físicas” con base en sus objetivos (intercambio, aprendizaje, entretenimiento) e, incluso, los sitios de internet donde estén asentadas, pero en cuanto a su forma destacan dos:

- Aquellas cuyo contacto entre sus integrantes sólo es virtual.
- Aquellas donde los integrantes combinan sus actividades en espacios físicos, ya sea como parte de una culminación de tareas o porque la comunidad ya esté asentada físicamente y están utilizando las TIC como parte de su interacción y para fortalecer su contacto.⁵

² www.facebook.com

³ www.youtube.com

⁴ www.instagram.com

⁵ Algunas personas denominan a las primeras propiamente como “comunidades virtuales” y a las segundas como “comunidades digitales”, pero por lo regular esos términos se utilizan de forma indistinta.

Las comunidades virtuales y las físicas comparten características en común (tienen símbolos, instituciones, ubicación, dan identidad, hay interacción humana, intereses en común) y, sin embargo, las interacciones de una persona en internet han sido una de las discusiones más frecuentes en torno a la virtualidad, ya que era considerado que la vida *en línea* era una forma de simulación que no concordaba con la realidad, lo cual ha sido rebatido por diversos teóricos, como Castells (2001), quien considera el ciberespacio como una extensión del mundo real, un nuevo soporte tecnológico para la sociabilidad.

Las comunidades virtuales, si bien se forman en un medio intangible, se fortalecen por las mismas relaciones sociales del mundo físico (Amaro y Ramírez, 2013, párr. 4) y “se están convirtiendo en un nuevo formato de relación social en el que los diferentes colectivos acuden a ellas para satisfacer unas expectativas o necesidades, para aportar su colaboración y para sentirse parte de un colectivo” (Moreno y Suárez, 2010, párr. 8), e incluso, gracias a la enorme incursión de la tecnología e internet en la vida diaria, ya se están utilizando términos como “ciudadanía digital” para hablar propiamente de los derechos humanos y ciudadanos de una persona al usar las TIC.

Como hemos visto, las comunidades virtuales pueden formar lazos tan reales como las comunidades físicas. Más que suplir la interacción física entre los gestores culturales, nuestra estrategia era aprovechar las relaciones ya existentes, ser una extensión de ellas y crear nuevas interacciones para funcionar como una comunidad de práctica virtual, definición usada por Tremblay para referirse a

... un conjunto de personas que comparten elementos que proporcionan una base para el aprendizaje y la colaboración en torno a un tipo de actividad profesional o laboral particulares, por lo que el aprendizaje y colaboración son un objetivo en sí mismos, de manera que mientras resulte benéfico para sus propias prácticas profesionales los miembros de una CPV [comunidad de práctica virtual] pueden seguir participando en ella por varios años (Ávila, Miranda y Echeverría, 2009, p. 2).

Aunque las comunidades virtuales nunca llegarán a sustituir a las comunidades físicas, el incremento del acceso a internet facilita que aumenten continuamente. Según el *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México (11^o)* de 2015, el cibernauta mexicano promedio (5.3 millones de personas en 2014) pasa poco más de seis horas conectado a internet, sobre todo en las redes sociales y para buscar información, datos muy importantes que debemos tomar en cuenta al plantear proyectos y no sólo incluir las TIC en ellos, sino aprender a manejarlas de modo apropiado. Mojica (2011) hizo un recuento de los nuevos conocimientos y habilidades en TIC que debe adquirir un gestor cultural como parte de su perfil profesional para alcanzar las competencias necesarias y utilizarlas dentro de sus labores diarias:

- Uso de programas ofimáticos para el diseño de proyectos culturales.
- Recopilación de imágenes, sonidos y otros datos en soportes digitales a fin de conformar evidencia de las actividades realizadas.
- Formación y uso compartido de bases de datos.
- Desarrollo de contenidos web.
- Vinculación con redes virtuales pertinentes a su trabajo, manteniendo una comunicación permanente con sus integrantes y administradores.
- Uso del correo electrónico y las redes sociales como medio de comunicación.

Si bien las TIC no son una fórmula mágica para asegurar que un proyecto sea exitoso, son herramientas muy poderosas de comunicación e interacción que están incidiendo en todos los ámbitos de la gestión cultural.

PLANES DE TRABAJO, EVALUACIONES Y REEVALUACIONES DEL PROYECTO

A la comunidad virtual que se pretendía formar se le dio el nombre de Gestores Culturales Universitarios México (GCU México). Su misión era estimular la creación y difusión de material multimedia con el propósito de fomentar el aprendizaje y la formación en el ámbito de la gestión cultural. La idea era conformarlo por medio de servicios que permitieran a los usuarios ser creadores y consumidores de contenido que pudiesen aplicar a sus estudios, labores y contexto inmediato, reforzando a los recursos humanos del sector cultural mexicano. La visión del proyecto era convertirlo en una plataforma especializada que fuese referencia de la creación y difusión de recursos para la gestión cultural. Para ello, se trabajaría sobre dos objetivos principales: la creación de un espacio virtual que vinculara a los estudiantes de las licenciaturas del campo cultural en México y la elaboración de material multimedia a través de la participación colectiva.

El público meta al cual queríamos llegar eran estudiantes universitarios de veinte instituciones educativas del país que ofrecen licenciaturas en gestión cultural o afín (ver tabla 1). Pensamos en este tipo de público porque eran prácticamente nulos los proyectos dirigidos a este sector en específico; si bien, es un número bajo de estudiantes en comparación con otras áreas de estudio, ya que la mayoría de las carreras tienen entre tres y ocho años de creación, por lo que hay pocos egresados.

Para trabajar en el proyecto, Alejandra se hizo cargo de la parte administrativa y como asesora, y yo me encargué de la parte técnica y operativa. Las líneas estratégicas que elegimos fueron tres:

- El fomento a la creación y formación de artículos, manuales, videos, infografías, etcétera, especializados en gestión cultural, que fueran utilizados, revisados y retroalimentados por los usuarios y contribuyesen a la adquisición de conocimientos y mejoramiento de competencias.

- La promoción y difusión a fin de dar a conocer servicios dirigidos a los recursos humanos del sector cultural.
- Animar la interacción entre usuarios para reforzar las relaciones entre los actores culturales.

La primera evaluación de resultados se realizó en 2013, un año después de haberse implementado el proyecto, y desgraciadamente no fueron favorables. No llegamos al público que buscábamos (solo teníamos doscientos usuarios, y muchos no eran gestores culturales); tampoco se creó el material que se tenía previsto. Habíamos planteado conseguir patrocinadores, también sin resultados. Hubo tareas que no se llevaron a cabo, incluso tuvimos un problema con el sitio web que creamos y se tuvo que cerrar. Es difícil para cualquier gestor cultural aceptar que su proyecto no funcionó, y más si los motivos fueron originados por él mismo, como fue en este caso, pero decidimos no darnos por vencidas y analizar los errores cometidos para rediseñarlo.

El error más evidente fue la falta de preparación para este tipo de proyectos: intervenir en comunidades físicas no es lo mismo que hacerlo en comunidades virtuales. Aunque para muchos esto puede ser obvio, incluso grandes gestores culturales y catedráticos pasan inadvertidos en las redes sociales porque no saben cómo utilizarlas. El ciberespacio es comunicación y sus estructuras cambian constantemente; el gestor cultural que desee emplearlo tiene que conocer sobre *marketing online* y estar al día en el uso de las TIC para adaptarlas a la gestión cultural, ya que, desde esos ámbitos, se genera la mayor cantidad de información actualizada que ayuda a diseñar y manejar comunidades virtuales.

Al reconocer que esto había afectado al proyecto, buscamos en las redes sociales a *bloggers* y especialistas del *social manager* de quienes pudiésemos aprender, además de recurrir a textos y otras fuentes. Esto nos ayudó a conocer herramientas que nos facilitarían la gestión de la comunidad virtual y aprendimos a diferenciar para qué sirve cada plataforma (red social, blog, sitio web); nos mantuvimos al tanto de los cambios en las plataformas que usamos para adaptar el proyecto y utilizarlos a su favor.

Tabla 1. Instituciones educativas mexicanas que ofrecen licenciaturas en gestión cultural o afín

Universidad	Licenciatura
Universidad de Guadalajara	Gestión Cultural
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco	Desarrollo Cultural
Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora	Historia –Especialización en Gestión del Patrimonio Cultural
Universidad Autónoma Metropolitana	Estudios Humanísticos
Universidad del Claustro de Sor Juana	Estudios y Gestión de la Cultura
Universidad de las Américas	Relaciones Multiculturales
Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas	Gestión y Promoción de las Artes
Instituto Tecnológico de Sonora	Gestión y Desarrollo de las Artes
ITESO	Gestión Cultural
Universidad de la Comunicación	Comunicación y Gestión de la Cultura y las Artes
Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca	Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable
Universidad Nacional Autónoma de México	Desarrollo y Gestión Interculturales
Universidad Veracruzana	Gestión Intercultural para el Desarrollo
Universidad Autónoma de Chiapas	Gestión y Autodesarrollo Indígena
Universidad Autónoma de Aguascalientes	Ciencias del Arte y Gestión Cultural
Universidad de Guanajuato	Cultura y Arte
Tecnológico de Monterrey	Emprendimiento Cultural y Social
Universidad Autónoma de la Ciudad de México	Arte y Patrimonio Cultural; Comunicación y Cultura
Universidad Intercultural del Estado de México	Comunicación Intercultural; Desarrollo Sustentable; Lengua y Cultura; Salud Intercultural
Universidad Intercultural de Chiapas	Turismo Alternativo; Desarrollo Sustentable; Lengua y Cultura; Comunicación Intercultural

Aprendimos también que la parte visual de cada publicación es muy relevante, que existen herramientas y estrategias para lograr un mayor impacto, y que era importante tomar en cuenta el aumento en el uso de dispositivos móviles y la forma en que éstos presentaban la información, diferente al de una página web. Pequeños detalles que marcan grandes diferencias al momento de hacer proyectos virtuales.

Otro error que cometimos fue creer que un proyecto virtual sería sencillo, cuando en realidad demanda tanto tiempo como un proyecto físico. En aquel entonces, Alejandra y yo, además de trabajar, estudiábamos la licenciatura en Gestión Cultural en la Universidad de Guadalajara, y no calculamos el tiempo que podíamos invertir en el proyecto frente a lo que éste requería; lo anterior fue decisivo para no llevar a cabo muchas de las tareas que nos habíamos propuesto.

Crear o buscar temas para publicar, responder a tiempo a los comentarios y mensajes, estar al día de la actualidad en el sector, diseñar y muchas tareas más, son las que teníamos que hacer semana a semana, y era difícil compaginarlo con nuestras obligaciones laborales y de estudio. Sin embargo, no podíamos disminuir el ritmo de trabajo, pues ocurriría lo que sucede con la mayoría de los proyectos virtuales dirigidos a gestores culturales que hemos conocido: empezaban con mucha actividad, la cual disminuía en pocos meses, y antes de cumplir el año dejaban de estar activos y el proyecto moría. Para evitarlo, decidimos reducir la carga de trabajo y formar primero un público base y, luego, empezar a trabajar con ellos. Era mejor avanzar lento, pero con metas realistas.

Los patrocinios fue otro obstáculo al que nos enfrentamos. Aunque en ese tiempo el Conaculta empezaba a apostar por la digitalización para la preservación del patrimonio cultural y la educación, esto no se había extendido a las convocatorias y no podíamos presentar el proyecto: la mayoría de las convocatorias, institucionales y de otras organizaciones, estaban dirigidas a proyectos que tuvieran impacto en una comunidad física, y no virtual. Decidimos buscar patrocinadores o anunciantes, pero para obtener ingresos suficientes debíamos generar un tráfico muy elevado de usuarios,⁶ algo muy difícil de conseguir

⁶ Existen varios modelos de negocios en línea, como la renta de espacios para publicidad y los patrocinadores. Para las plataformas que no pueden por sí mismas vender esos espacios, ya sea porque son de reciente creación o no tienen un historial o proyecto físico que las respalde, existen agencias que ofrecen anuncios para incrustar en la plataforma y pagar una cantidad, ya sea en el modelo CPM (costo por cada mil veces que el anuncio sea visto), CPC (costo por cada clic que se haga sobre el anuncio) o el CPA (costo por acción, normalmente una venta). Para ello, es necesario que la plataforma

considerando que el público meta no era tan amplio. Por el momento, dejamos este apartado en espera, ya que no era un problema urgente, pues el proyecto no demandaba grandes recursos económicos, así que podíamos costearlo con recursos propios.

Una vez analizados estos errores y algunos otros de menor importancia, retomamos el proyecto y la siguiente evaluación se realizó un año después, en marzo de 2014. Aunque hubo un avance significativo en cuanto a captación de usuarios (cerca de tres mil en la cuenta de Facebook), seguía sin convencernos del todo el rumbo que habíamos tomado; el problema no eran los números, sino que el proyecto no tenía una personalidad propia. Habíamos caído en el error más frecuente de las comunidades culturales virtuales: la estábamos convirtiendo en una agenda artística, al publicar puestas en escena, exhibiciones y demás, que si bien están dentro del ámbito cultural o artístico, no los estábamos abordando desde el punto de vista del diseño del proyecto. Entre la difusión de convocatorias institucionales y las publicaciones tipo *clickbait*,⁷ GCU México era una plataforma como tantas otras: se enfocaba al sector cultural, pero no hacia los gestores culturales universitarios, lo que afectaba directamente los objetivos del proyecto.

La especialización fue entonces el siguiente reto, y tuvimos la ventaja de la estructura de la plataforma utilizada, una *fanpage*⁸ en Facebook, para tener un mayor control sobre ello, ya que en otras pla-

genere miles de visitas únicas por mes para obtener ganancias, considerando que los pagos por vistas de anuncio, clics y compras son muy bajos, de hecho son centavos que se acumulan en una cuenta que difícilmente será cobrada. Por ello, los modelos de negocios en línea para proyectos nuevos no son fáciles, pero tampoco imposibles; requieren una inversión de tiempo e ingenio para ofrecer bienes y servicios atractivos que produzcan ganancias a través de internet.

⁷ Son las famosas “publicaciones carnada” que apelan al entretenimiento o emociones del lector (curiosidad, ternura, amor, etcétera) para conseguir usuarios fácilmente o lograr que éstos ejecuten una acción, como reproducir un video, visitar una página web, recibir likes en las publicaciones en Facebook.

⁸ En la red social Facebook son un tipo de cuenta especialmente para organizaciones, empresas, instituciones, personajes públicos y otros. Al contrario de otras opciones en esta misma plataforma, las fanpage permiten al administrador tener el control total sobre lo que se publica, además de incluir herramientas que le ayudan a medir el impacto de sus publicaciones e interacciones de los usuarios que siguen la cuenta.

taformas que tienen una estructura más abierta que permite al usuario contribuir directamente, es más difícil establecer un orden y quienes administran las comunidades virtuales o grupos se ven en la necesidad de establecer reglas estrictas o premoderar las publicaciones. También fue conveniente identificar fuentes fiables de información, pues no existía una sola cuenta en red social o sitio web en México que se especializara al cien por ciento en gestión cultural y de la cual pudiésemos replicar la información; por lo tanto, se creó una base de datos que incluía cientos de fuentes, la cual no ha dejado de crecer a la fecha.

Mientras planeábamos continuar con el proyecto, pasó algo inesperado que nos hizo replantearnos seriamente el rediseño de éste: el surgimiento de proyectos muy similares en el (ciber) territorio mexicano. Cuando hicimos el diagnóstico inicial, no identificamos otras comunidades virtuales para gestores culturales universitarios que estuviesen activas o que se dirigieran al mismo público a escala nacional. Al percatarnos de estos nuevos proyectos, planteamos la problemática a un profesor de la universidad, y nos dio el consejo que nos ha sido más útil como gestoras culturales: esos proyectos eran nuestra “competencia”, debíamos estudiarlos, analizar lo que ofrecían en GCU México y mejorarlo para brindar mejores servicios; es decir, empezar a concebir el proyecto como una empresa cultural.

Así lo hicimos. Examinamos las comunidades virtuales para gestores culturales recién creadas, las comunidades físicas ya existentes, y algunas otras a nivel internacional. De esta manera, identificamos no sólo los servicios que ofrecían y sus puntos fuertes, sino errores que nosotras mismas habíamos cometido al iniciar y algunos otros de los que aún no nos habíamos percatado. Con este análisis de mercado, efectuamos una tercera evaluación y GCU México se rediseñó con las siguientes bases:

- Mejora en la curación de contenidos, a fin de seleccionar material multimedia exclusivamente relacionado con la gestión cultural, tanto institucionales como de gestores culturales y organizaciones independientes.

- La capacitación, formal e informal, como eje central del trabajo: mostrar el proceso de la acción cultural y no sólo el producto terminado.
- Mayor incidencia en la animación sociocultural entre administradores del proyecto y usuarios, atendiendo dudas y solicitudes de información, ayudándolos directamente, con el apoyo de la comunidad o dirigiéndolos con terceras personas.

Mejoramos las estrategias y los servicios, y nos centramos en material completamente dirigido a gestores y promotores culturales con un enfoque territorial; utilizamos la promoción de bienes y servicios especializados de terceras personas y cubrimos la parte de la capacitación y también el ámbito laboral en sí. Los resultados a partir de esta última evaluación fueron muy favorables: en septiembre de 2014, el número de usuarios había aumentado en doscientos por ciento y, lo más importante, el proyecto logró tener una personalidad propia que era compatible con lo que habíamos buscado desde un inicio: ser una plataforma especializada en gestión cultural, con información relevante para la práctica y en la que se pudiese interactuar.

A finales de 2014, habíamos alcanzado la cifra de diez mil usuarios.⁹ Al realizar el análisis de público a través de una encuesta,¹⁰ los

⁹ Entre las herramientas que tiene Facebook en las fanpages, está la sección de “Estadísticas”, que brinda información detallada sobre cuándo y cómo se unieron nuevos usuarios a la página. Esto, junto con la información de impacto de las publicaciones, puede dar una idea del contenido que atrae a más público. Existen otras herramientas que también ofrecen estadísticas, como Google Analytics, y son muy útiles para hacer estudios de públicos en todo tipo de campañas en línea o proyectos virtuales.

¹⁰ La encuesta fue realizada en octubre de 2014 y utilizó el servicio “Formularios de Google”; fue respondida por 138 usuarios y brindó un nivel de confianza de 90% y un porcentaje de error de 7%. Las preguntas que se formularon (cerradas, abiertas y de opción múltiple) estaban enfocadas a tres temas: datos demográficos, incursión en la gestión cultural profesional (área laboral, tiempo, cantidad de proyectos realizados, sueldos, entre otros), así como una retroalimentación sobre los servicios ofrecidos en el proyecto. La encuesta fue dirigida a los usuarios que ejercieran como gestores culturales y tuvieran más de dos meses siguiendo el proyecto. La recopilación de las respuestas se hizo a través de las herramientas propias del servicio de “Formularios de Google” y analizada por las integrantes del proyecto.

resultados arrojados fueron muy positivos y marcaron el camino a seguir para la siguiente etapa. Tendríamos que tomar en cuenta que la mayoría de las personas que conformaban la comunidad eran gestores culturales, pero no todos eran estudiantes universitarios, aunque sí buscaban de manera continua información para la capacitación en sus labores. De esta forma, el público que inicialmente consideramos como secundario se transformó en nuestro principal segmento de seguidores, lo que nos llevó a reforzar la parte de la capacitación laboral. Advertimos también otros resultados interesantes:

- Dentro del público total predominan las mujeres, con 61%.
- La mayoría tiene entre dieciocho y treinta años.
- En su mayoría, los usuarios provienen de la Ciudad de México (41%), seguidos del Estado de México (12%), Guanajuato (8%) y Jalisco (6%).
- De nuestros usuarios, 75% tienen estudios de licenciatura, aunque la mayoría no son de carreras relacionadas con la gestión cultural.
- 64% han recibido capacitación en el área cultural (talleres, diplomados, etcétera).
- 34% tienen un empleo en el sector cultural frente a 16% que no trabaja en este sector y 11% que cuentan con más de un empleo, parte en el sector cultural y parte en otro sector. En el otro lado de la moneda, encontramos que 38% no tienen empleo.
- De las personas con un trabajo remunerado en el sector cultural, 31% trabajan en una institución educativa (pública o privada), 26% en una institución gubernamental, mientras que 24% son independientes.
- Los sueldos fijos más bajos rondan los 5 500 pesos al mes, en tanto que los más altos, los 15 000 mensuales; en los sueldos por proyecto se puede llegar a ganar un aproximado de 25 000 pesos por un proyecto de dos a tres meses.
- La mitad de los entrevistados empezaron a trabajar en el sector cultural haciendo voluntariado.

- Las áreas de trabajo de mayor ocupación, por orden de importancia, son: artes (promoción y producción), educación en arte y cultura, comunicación/mercadotecnia y patrimonio cultural.
- La mayoría ha realizado menos de diez proyectos en toda su carrera; 11% tienen menos de un año de experiencia en gestión cultural frente a 46%, de uno a cinco años de experiencia; 14%, de cinco a diez años; y 29%, más de diez años.

En esta encuesta, encontramos también que 54% de los usuarios participan sólo compartiendo las publicaciones; 27% han aportado material o ayuda a otros usuarios; y 19% no han participado de ninguna forma. Aunque a simple vista parecen números bajos de participación, resulta todo lo contrario. Expertos en redes sociales y comunidades virtuales, como Gallego (2012) y Martínez (2012), identifican el nivel de compromiso (uno de los ocho componentes esenciales en las comunidades virtuales) en relación con los aportes hechos, generalmente en un esquema de iceberg o pirámide: las tareas, en su mayoría, suelen recaer en uno por ciento de los usuarios; las tareas complementarias, en 9%; y 90% actúan como espectadores o simpatizantes. El trabajo de GCU México recae ante todo en el equipo de trabajo, pero hay 27% de los usuarios que se preocupan por aportar, lo que beneficia a toda la comunidad y aumenta de modo considerable el margen de participación en relación con el promedio.

Uno de los resultados que más nos llamó la atención en la encuesta fue el objetivo que el mismo público fijó para el proyecto: nos identificaban como una importante plataforma de difusión, información y noticias sobre gestión cultural. A través de un esfuerzo dedicado a la curación de contenidos, habíamos forjado una imagen que el público ya asociaba con el proyecto; sabían que GCU México estaba enfocado a la gestión cultural y que siempre encontrarían algo útil para su trabajo, ya fueran convocatorias, artículos, noticias del sector cultural, ofertas laborales, libros, videos, o simplemente que podían hacer consultas y se les ayudaría.

La especialización de la comunidad virtual fue algo muy importante que nos ha ayudado a avanzar, porque el público ya sabe qué

puede encontrar con nosotros y de qué modo contribuir, facilitando su participación. A nuestra consideración, la curación de contenidos y el brindar opción a los miembros para intervenir de manera directa, en un diálogo multilateral, aumentó el nivel de participación y las posibilidades de que el gestor cultural permaneciera en la comunidad, lo que ayudó a disminuir la carga de trabajo del equipo del proyecto.

A finales de ese año, logramos nuestro primer trabajo como comunidad: la primera edición de *Oferta educativa en gestión cultural y afín –Catálogo 2014*, para el cual nos dimos a la tarea de investigar la cantidad y las características de la oferta educativa disponible hasta ese momento, en grado y posgrado, nacional e internacional, presencial, semipresencial y virtual, con la ayuda de buscadores de internet especializados, como Universia,¹¹ Altillo,¹² la Subsecretaría de Educación Superior,¹³ perteneciente a la Secretaría de Educación Pública, y el Espacio Común de Educación Superior a Distancia.¹⁴

Estos resultados se presentaron a la comunidad de GCU México; fueron retroalimentados y ampliados, y de esto resultó una lista de estudios muy generosa. Para seleccionar los que integrarían el catálogo, revisamos que cumplieran con tres características principales:

- Educación formal a nivel licenciatura, especialidad, maestría o doctorado.
- Planes de estudio orientados a la administración, gestión y promoción en el sector cultural; la conservación y restauración del patrimonio cultural; el fomento de la interculturalidad; el desarrollo social o sustentable desde el aspecto de la cultura; y estudios socioculturales con fines de intervención o investigación. No se incluyeron las ofertas dirigidas al quehacer artístico que proponen algunas materias en relación con la gestión cultural.
- Bases teóricas cimentadas en las ciencias sociales.

¹¹ www.universia.net.mx

¹² www.altillo.com

¹³ www.ses.sep.gob.mx/instituciones-de-educacion-superior

¹⁴ www.ecoesad.org.mx

Así, encontramos en el territorio nacional 58 instituciones, públicas y privadas, que ofrecen estudios en modelos presenciales, semipresenciales y en línea (ver figura 2). Si lo comparamos con los resultados obtenidos por Mariscal, podemos observar que la oferta no ha dejado de incrementarse en los últimos años, pero eso no significa que esté al alcance de todos; existe una centralización tanto de instituciones como de las carreras (ver tabla 2), y en algunos estados donde no hay oferta presencial disponible, sólo se puede acceder a la muy escasa en educación semipresencial y en línea.

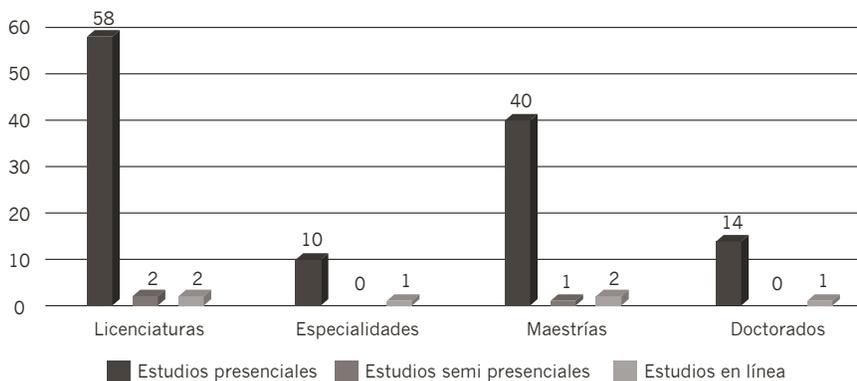


Figura 2. Oferta educativa en gestión cultural y afín a nivel superior en México (2014). Adaptado de Salas. *Oferta educativa en gestión cultural y afín. Catálogo 2014*. México: Gestores Culturales Universitarios México.

Estos son sólo dos ejemplos sencillos del trabajo que se puede realizar con el apoyo de una comunidad virtual. En el primer caso, planteamos un perfil tentativo que puede ampliarse para conocer a los gestores culturales en México; en el segundo, analizamos la oferta educativa en gestión cultural y afín buscando un panorama más actualizado. Lo anterior, sumado al aumento de los encuentros, puntos de reunión, comunidades y redes (físicas y virtuales), así como la oferta de capacitación, nos indica que en México seguimos avanzando en el camino de la profesionalización de los gestores culturales. Hoy más

que nunca, estamos convencidas de que proyectos como GCU México tienen más que ofrecer y pueden contribuir de modo significativo al proceso de profesionalización.

Nuestra comunidad ya ha superado la prueba de los tres años (tiempo en que la mayoría de los proyectos culturales desaparecen) y hemos logrado conformar un público base para trabajar; ahora resta empezar a crear. Al momento de escribir esto, estamos a unas semanas de llevar a cabo la siguiente evaluación del proyecto; por lo tanto, aún no podemos decir con seguridad qué camino vamos a tomar; sin embargo, después de tanto esfuerzo y de los conocimientos adquiridos, el proyecto en definitiva evolucionará para ser mejor.

Tabla 2. Oferta educativa en gestión cultural y afín disponible por regiones¹

Región ²	Estados que la componen	Instituciones	Oferta
Central	Ciudad de México, Guanajuato, Hidalgo, Estado de México, Morelos, Puebla, Querétaro y Tlaxcala	25	60
Norte y noroeste	Chihuahua, Coahuila, Nuevo León, Durango, San Luis Potosí, Zacatecas, Aguascalientes, Baja California, Sinaloa y Sonora	12	19
Occidente	Nayarit, Jalisco, Colima y Michoacán	6	17
Golfo	Tamaulipas, Veracruz y Tabasco	6	11
Sur	Guerrero, Oaxaca y Chiapas	6	16
Península de Yucatán	Campeche, Yucatán y Quintana Roo	5	9

Fuente: adaptada de Salas. Oferta educativa en gestión cultural y afín. Catálogo 2014. México: Gestores Culturales Universitarios México.

¹ Se considera a las universidades que tienen varias sedes u ofrecen varias carreras en una sola, dentro de un mismo estado. También se está considerando al Centro de Investigación y Estudios Superiores en Antropología Social, el cual tiene sedes en siete estados de la república, y al Instituto Tecnológico de Monterrey, que ofrece opciones educativas en gestión cultural en dos estados.

² Tomadas de “México y sus regiones”. Ciencias Sociales. Consejo Nacional de Educación para la Vida y el Trabajo.

¿GESTOR CULTURAL O COMMUNITY MANAGER?

Dentro de las comunidades virtuales, existe una figura que hace las veces de nodo entre los miembros y la comunidad: el community manager (CM). Falla (2010) lo define como la “persona encargada de gestionar, construir y moderar comunidades en torno a una marca en internet” (párr. 1), la cual genera contenido en diferentes plataformas para aumentar el número de usuarios, y se vale de diversas estrategias. En esencia, el CM es un profesional en el campo de la comunicación en línea, encargado de dinamizar comunidades virtuales en torno a un elemento (producto o servicio), y funge como mediador entre el cliente y los consumidores.

Battaglini (2012) menciona que un CM “debe incentivar, facilitar y desarrollar relaciones, aglutinar a personas con intereses comunes en la misma comunidad para que conversen entre ellos y desarrollen una conversación de mutuo provecho. Desarrollar relaciones con los miembros potenciales y actuales de la comunidad” (p. 109). También hace hincapié en la forma de comunicación que un CM debe desarrollar: no sólo presentar anuncios de la empresa, sino hablar y escuchar a los miembros de la comunidad, fomentar la comunicación bidireccional, y recurrir a la curación de contenidos y, sobre todo, a la creatividad.

Algunas funciones del CM son similares a las que realiza el gestor cultural al trabajar con comunidades. En *El perfil del gestor cultural del siglo XXI*, Lluís Bonet Agustí (2006) menciona que el gestor cultural con perfil territorial, además de dedicarse a la gestión de actividades y servicios culturales y artísticos, ayuda a fomentar participación social, desarrollo social y de la economía local, así como del turismo cultural, al mismo tiempo que vuelve viable un proyecto cultural, crea estrategias sociales, territoriales o de mercado, y es mediador entre la creación, la participación y el consumo cultural.

Tanto el CM como el gestor cultural realizan funciones de animación para promover la participación de las personas, a la vez que son intermediarios entre ellas y el bien o servicio. Por tanto, es posible que un gestor cultural pueda volverse un CM y continuar haciendo trabajo

de gestión cultural si se combinan los conocimientos sobre investigación, intervención y gestión de comunidades físicas con el manejo de comunidades virtuales y la mercadotecnia en línea. Vale la pena recalcar este último punto, pues uno de los errores más comunes que hemos observado de los gestores culturales que son CM o forman parte de una comunidad virtual es que dan por sentado que habrá una participación de los miembros y dejan de hacer animación sociocultural y promoción.

El modelo de comunidad virtual que se seleccione es también un elemento fundamental, según los medios disponibles y la finalidad de la comunidad. GCU México utiliza el modelo de comunidad de práctica virtual, cuya ventaja es llegar a una audiencia masiva con una inversión baja, pero con la desventaja de sólo poder manejar una cantidad limitada de datos y no llegar a crear proyectos físicos, pues, además de no contar con los recursos necesarios, se contraponen a sus objetivos: ser una comunidad que requiera un mínimo de recursos para desarrollarse y participar en ella, disponible a todos los gestores culturales, sin importar dónde se encuentren. Aunque este es el que nos ha funcionado en el proyecto, recomendaríamos optar por el modelo de comunidad virtual con actividades en espacios físicos, el cual es el más adecuado para la gestión cultural, ya que la comunidad tiene actividad tanto en internet como fuera de ésta, utilizando las TIC como medio y no como un fin.

En enero de 2014 nos unimos a una *blended networking*, muy similar a la comunidad virtual con actividades en espacios físicos, que hoy es conocida como NODO52 Red de Promotores Culturales de Nuevo León, y advertimos los pros y contras del modelo. Esta red fue impulsada por la Dirección de Culturas Populares del Consejo para la Cultura y las Artes de Nuevo León, y su avance se ha dado gracias a la participación ciudadana: promotores y gestores culturales que buscan integrarse en comunidad para difundir, rescatar, enriquecer y crear manifestaciones culturales que beneficien a la sociedad nuevoleonense. NODO52 se ha delimitado territorialmente a Nuevo León, y eso le ha ayudado a tener una mayor cohesión entre sus miembros y ha sido capaz de llevar a cabo proyectos culturales en el plano físico, en red y entre sus integrantes.

A diferencia de GCU México, que tiene un mayor control de las actividades, en NODO52 ha sido la propia comunidad la que ha guiado su formación; un ejemplo de ello se observa en el uso de los medios virtuales: mientras que en GCU México la actividad está muy especializada en gestión cultural desde el punto de vista de la acción cultural, el grupo virtual principal de NODO52, que se asienta en la red social Facebook, es más permisivo en lo relacionado con las publicaciones, pues dan oportunidad de conocer los proyectos de los promotores culturales con quienes se ha forjado una amistad en los talleres y reuniones presenciales de cada mes, de crear sinergias entre sus miembros y surgir proyectos culturales o colaboraciones.

Aunque el modelo blended networking tiene en su contra el esfuerzo que conlleva lograr un trabajo colaborativo en red, además de una mayor inversión en recursos, puede ser replicado con facilidad, y sería muy benéfico para la gestión cultural en México que se crearan comunidades virtuales de este tipo, pues no sólo se generarían redes de trabajo de gestores y promotores culturales a nivel estatal; también ayudarían a formar una mayor organización a nivel gremial con beneficios directos en el estado de la república donde surjan.

En todo caso, el contar con un mayor número de comunidades, físicas y virtuales, dirigidas a los gestores y promotores culturales del país, que se encuentren activas de manera permanente y generen un trabajo colaborativo, será de gran ayuda para la gestión cultural en el país, tanto en su parte laboral como en los estudios en torno a ella. La clave está en un trabajo organizado y los gestores culturales, como CM, podemos contribuir a crearlo.

CONCLUSIONES

Como mencionamos al inicio, trabajar con comunidades es uno de los retos más difíciles que tiene el gestor cultural, pues su labor como mediador debe ir acompañada de una excelente gestión de recursos, especialmente humanos, para lograr que el trabajo sea eficiente. No

obstante, lo más difícil de trabajar con comunidades es evaluar nuestro propio actuar con ellas: ¿en verdad les estamos ayudando?, ¿creamos proyectos que logren un cambio significativo en sus vidas o hacemos proyectos que responden a nuestros propios deseos?, ¿planeamos, innovamos, evaluamos y nos reinventamos o nuestro proyecto es igual a otros y permanece estático?, ¿tenemos la preparación requerida para ejecutar esa intervención sociocultural específica: mercadotecnia, SEO, trabajo en redes...?

GCU México nos ha dejado una lección muy importante: debemos estar en movimiento, no hacer siempre lo mismo ni lo que todos los demás hacen; de lo contrario, ¿cuál sería el valor agregado de nuestro proyecto, qué lo hace diferente a los otros proyectos culturales? Debemos evolucionar de acuerdo con las necesidades de la comunidad, las cuales también cambian constantemente.

Las TIC no sólo comunican: acortan distancias, permiten la interacción asincrónica y una mayor participación horizontal. El ciberespacio ya no es unilateral; los usuarios pueden intervenir de modo activo, y a nosotros, como gestores culturales, nos corresponde crear estos espacios de encuentro entre ciudadanía y cultura, con base en los derechos culturales; es decir, ya no sólo debemos trabajar con espacios físicos, sino en el ciberespacio. ¿Estamos preparados para ello?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaro, J. y Ramírez, D. (2013). Comunidades virtuales, nuevos ambientes, mismas inquietudes: el caso de Taringa! *Polis Revista Latinoamericana*, núm. 34. Recuperado en noviembre de 2015 de <http://polis.revues.org/8993>
- Arreola, V., Brambila, B. y Mariscal, J. (2012). Profesionalización de gestores culturales en ambientes virtuales: el caso de la licenciatura en Gestión Cultural en línea. En J. Mariscal (coord.). *Profesionalización de gestores culturales en Latinoamérica* (pp. 85-106). México: Universidad de Guadalajara.

- Ávila, L., Miranda, A. y Echeverría, M. (2009). Construcción de comunidades virtuales para la investigación. *Universities and Knowledge Society Journal*, vol. 6, núm. 1.
- Battaglini, M. (2012). Habilidades del community manager. En *Community manager: gestión de comunidades virtuales* (p. 109) España: AERCO-PSM.
- Bialakowsky, A. (2010). Comunidad y sentido en la teoría sociológica contemporánea: las propuestas de A. Giddens y J. Habermas. *Papeles del CEIC*, vol. 2010/1, núm. 53.
- Bonet, L. (2006). El perfil del gestor cultural del siglo XXI. En *I Congrés Internacional sobre la formació dels gestors i tècnics de cultura, València* (pp. 105-111). España: SARC.
- Castells, M. (2001). ¿Comunidades virtuales o sociedad red? En M. Castells. *La galaxia internet* (pp. 137-158). España: Areté.
- Cause, M. (2009). El concepto de comunidad desde el punto de vista sociohistórico-cultural y lingüístico. *Ciencia en su PC*, núm. 3, pp. 12-21.
- Falla, S. (2010). ¿Qué es un *community manager*? Recuperado en noviembre de 2015 de <http://www.maestrosdelweb.com/que-es-un-community-manager/>
- Galindo, J. (2000). Construcción de una comunidad virtual. La red-sistema de formación en altos estudios de la red de comunicación compleja. *Signo y Pensamiento*, vol. XIX, núm. 36, pp. 93-102.
- Gallego, J. (2012) Definición de comunidad y análisis de sus elementos. En J. Gallego. *Comunidades virtuales y redes sociales* (pp. 36-41). España: Wolters Kluwer.
- García-Valcárcel, A. (2013). Educación y tecnología. *Revista Universitaria de la Universidad Pedagógica Nacional*, núm. 12. Recuperado en noviembre de 2015 de <http://educa.upn.mx>
- Mariscal, J. (2006). Formación y capacitación de los gestores culturales. *Apertura*, vol. 6, núm. 4, pp. 56-73. Recuperado en noviembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/>
- (2009). Introducción: cruces e interacciones entre educación y gestión cultural. En J. Mariscal (comp.). *Educación y gestión*

- cultural: experiencias de acciones culturales en prácticas educativas* (pp. 17-47). México: Universidad de Guadalajara.
- (2011). Avances y retos de la profesionalización de la gestión cultural en México. *Revista Digital de Gestión Cultural*, núm. 2, pp. 5-27. Recuperado en noviembre de 2015 de www.gestioncultural.org
- Martínez, J. (2012). Creando una comunidad. En *Community manager: gestión de comunidades virtuales* (p. 41). España: AERCO-PSM.
- Mojica, J. (2011). *Perfil profesional del gestor cultural en Colombia. Competencias para la gestión cultural del siglo XXI* (tesis de grado). Universidad Colegio Mayor Nuestra Señora del Rosario, Colombia.
- Molina, L. (2009). Las TICS y su importancia en la gestión cultural. En L. Molina. *Gestión cultural. Comunicaciones, publicidad, conservación, la web 2.0., y las redes sociales para un nuevo enfoque de la acción cultural* (p. 15). República Dominicana: Secretaría de Estado de Cultura.
- Moreno, A. y Suárez, C. (2010). Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: elementos para el análisis. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*. Recuperado en noviembre 2015 de <http://www.ucm.es/info/especulo/numero43/covirtual.html>
- Pazos, M., Pérez A. y Salinas, J. (s.f.). *Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje*.
- Poviña, A. (1949). La idea sociológica de “comunidad”. En *Actas del Primer Congreso Nacional de Filosofía*. Argentina.
- Sánchez, A. (1991). (La) Comunidad. En A. Sánchez. *Psicología comunitaria. Bases conceptuales y operativas: métodos de intervención* (segunda edición, pp. 31-38). España: PPU.
- Sandoval, F. y Guerra, E. (2007). Cibersocioantropología de comunidades virtuales. *Revista Argentina de Sociología*, vol. 5, núm. 9, pp. 64-89. Argentina: Consejo de Profesionales en Sociología.

Capítulo 4

Nuevos escenarios de educación informal: una mirada a los foros de aficionados desde el concepto de comunidades de práctica

Rodrigo González Reyes

UNA REVISIÓN A LAS DINÁMICAS DE CIRCULACIÓN INFORMAL DE CONOCIMIENTO: EL PRINCIPIO DE LOS COLEGIOS INVISIBLES

A mediados de la década de los setenta, una socióloga norteamericana de la ciencia, Diane Crane, popularizó en el ámbito de las ciencias sociales el término *colegio invisible* (1972). Crane, interesada en cuestiones cuantitativas, tomó un viejo concepto de la Inglaterra renacentista con el cual se denominaba a las agrupaciones informales de intelectuales, artistas y hombres de conocimiento de la época.

Mientras el concepto histórico servía para designar popularmente a aquellas redes no institucionalizadas de intercambios de conocimiento, el de Crane era útil para explicar los mecanismos sociocomunicativos a partir de los cuales el conocimiento científico fluye y se difunde por fuera de los círculos académicos y profesionales.

La investigación de Crane, de la que deriva el concepto, hizo emerger algo fascinante: si bien las instituciones como las universidades, los consejos técnicos o los centros de investigación sirven como grandes espacios de reproducción de saberes, una parte muy importante y vital del conocimiento especializado que se genera en los distintos campos de saber científico se moviliza a partir de estructuras de asociación informales en esencia.

Aquí el contacto personal entre los actores hace de piedra angular del proceso, y Crane los llamó “colegios invisibles”, justamente porque la forma en que esos saberes circulan es tan informal que pasan casi inadvertidos: llegan a ser de hecho “invisibles”.

Más allá de distintos debates que desde entonces se han originado en torno al concepto, lo que resulta valioso para este trabajo es que, ya se trate de conocimientos científicos o prácticos, las relaciones informales de asociación son centrales en la estimulación de procesos de difusión del saber.

Al poner al centro la idea de relaciones de informalidad, se quiere remarcar que estas “relaciones” permiten la aparición de mecanismos caracterizados por operar desde fuera de la lógica institucional y la emergencia de formas de aprender que no dependen de la vigilancia y el seguimiento de sujetos y procesos.

Creemos importante ponerlos al centro de nuestra argumentación, pues una parte significativa del pensamiento educativo moderno, es decir, de la revolución francesa a la fecha, ha considerado estos procesos informales de aprendizaje como entidades poco trascendentales, aun cuando hoy se vuelve cada vez más necesario reconocer que el aprendizaje informal representa un gran dinamizador de los procesos de transformación social.

Esto es así, se defiende, pues este tipo de aprendizaje contribuye a que al ecosistema de conocimientos entren nuevos y alternativos cuerpos de saberes y, por lo tanto, se fomente la innovación, la adaptación a los nuevos entornos y se cubran necesidades anteriormente no satisfechas; nos lo dice la teoría sistémica: un sistema que no permite ingresar nueva información tarde o temprano deja de ser competitivo frente a aquellos que, con base en el cambio que favorece el conocimiento renovado, se va adaptando a las siempre variables condiciones del contexto.

Una premisa importante de lo que aquí presentamos es que en el momento actual, uno de radicales transformaciones dada la emergencia de poderosos sistemas sociotecnológicos de la información/comunicación, nuevos actores ingresan a esta ecología como vehículos tanto de nuevos conocimientos como de formas de detonar y gestionar este conocimiento.

COMUNIDADES DE APRENDIZAJE HACIA LAS COMUNIDADES DE PRÁCTICA

Un término muy presente hoy en los estudios educativos y otros aledaños a ellos es el de comunidad de aprendizaje. A veces usado de manera pragmática para designar estrategias pedagógicas en torno a la educación dialógica (Brophy, Alleman & Knighton, 2010), otras para resaltar el papel que en ello juega el proceso comunicativo (Wells, 2004), y otras tantas como un concepto que apunta a ver el rol del compromiso en la participación informal del aprendizaje (Packham, 2008), lo único que queda claro es que el concepto no es reciente.

Éste, aunque suele considerarse como algo novedoso, en realidad ha sido utilizado de manera constante, pero asistemáticamente, desde la década de 1920, cuando fue puesto en el escenario por el pedagogo norteamericano Alexander Meiklejohn (Smith, 2013, p. 3). Usado y rehusado, modificado y puesto al día, la autoría del concepto se reparte en una larga cadena de nombres que llega a esta fecha.

Con todo, puede afirmarse que el término popularizado por Meiklejohn comenzó a utilizarse de manera prioritaria para nombrar un modo de trabajo educativo con el cual se buscaba reactivar los ambientes formales de aprendizaje a partir de la puesta en común, momento éste en que los aprendizajes y bagajes cognitivos recogidos fuera de la escuela circulan y se intercambian colectivamente. Ahí entran en interacción y modifican el sentido de aquellos aprendidos con formalidad.

Más tarde, ya en los años sesenta y ochenta, en ese orden (Smith, 2013, p. 3), se retoma el concepto para reforzarlo con la idea de que una comunidad de aprendizaje es no sólo aquella que establece una interacción dialógica entre sus miembros y sus cruces referenciales, sino, sobre todo, la que en estas circunstancias impone retos compartidos y posibles formas de resolución; esto permite, en el sentido vigotskiano, que los aprendizajes se construyan integralmente a partir de los insumos puestos en competencia (Zhao & Khu, 2004, p. 118).

Aunque muchos autores insisten en que el concepto debe hacer referencia a un modelo de operación que tiene su razón de ser en la educación formal (Zhao & Khu, 2004), otros tantos investigadores

educativos han insistido en que se trata de un principio teórico que puede aplicarse y encontrarse de modo empírico en muy diversos escenarios, en particular los informales y no formales (Tremblay, 2002).

Desde esta última perspectiva, dos investigadores, Jean Lave (Estados Unidos) y Etienne Wenger (Suiza), derivaron de él el concepto de *comunidad de práctica*, una forma particular de comunidad de aprendizaje enmarcada en los contextos informales y no formales de educación (Lave & Wenger, 1991).

LAS COMUNIDADES DE PRÁCTICA COMO CONCEPTUALIZACIÓN

En su origen, la idea de comunidad de práctica fue tan sólo un concepto dentro de un modelo teórico, el del aprendizaje situado, con el que comenzaban a trabajar Lave y Wenger a finales de los ochenta; una década después, gracias a su capacidad explicativa al interior del primer sistema, conseguía su autonomía como modelo y ambos se convertían en entidades teóricas sinérgicas y mutuamente explicativas.

¿Cuáles son los supuestos que descansan tras la propuesta? Tal como afirman Lave y Wenger, todas las teorías del aprendizaje están basadas en asunciones fundamentales acerca de lo personal, el mundo y sus relaciones (1991, p. 47); partiendo de ese axioma y polarizando el amplio conjunto de visiones, teorías educativas y del aprendizaje, éstas pueden dividirse sin dificultad en dos universos: las de orientación individualista y las de orientación sistémica.

La primera orientación asume que el aprendizaje se basa en una propiedad individual, que inicia, recae y finaliza, al menos en buena parte, en el sujeto. En este sentido, éste es responsable (aunque no sea consciente de ello) de sus propios mecanismos de aprendizaje; es él quien dicta, direcciona y decide sobre sus objetivos, rutas y contextos; es también quien queda reducido a sus propios límites y potencialidades; aunque el entorno juegue un papel nada desdeñable en los resultados finales, es el sujeto quien activa o inactiva los procesos de aprendizaje. Esta tradición, cada vez menos presente en la actualidad,

se liga a los principios de individualismo metodológico como modelo hermenéutico (Orozco y González, p. 82).

La segunda orientación se basa en el supuesto de que el sujeto es tan sólo parte importante en el proceso; el contexto, en ese punto, también está compuesto por “otros” o, si se quiere ver así, por sujetos colectivos. Aquí las visiones divergen y se multiplican en perspectivas muy variadas que destacan elementos distintos del contexto o de los sujetos mismos. Desde aquí, el individuo está supeditado, al menos en gran medida, a que el aprendizaje sea detonado o fomentado en sus contornos; los estímulos y posibilidades proceden de fuentes y factores externos: por ejemplo, no bastaría que el individuo quisiera aprender (motivación), sino que sería necesaria también la existencia de contextos que lo fomentaran; para sintetizarlo y ponerlo en palabras de los autores: “... [el modelo] enfatiza la importancia que hay en mover el foco analítico del individuo como aprendiz al aprendizaje como participación en el mundo social, y pasar del concepto de proceso cognitivo a aquel más comprensivo de práctica social” (1991, p. 43) (traducción nuestra).

En esta dicotomía, básica pero taxonómicamente útil para comprender las tradiciones epistemológicas y los supuestos básicos del proceso del aprendizaje, el modelo educativo de las comunidades de práctica surge en esta segunda tradición; en ella se asume que el aprendizaje se da a condición de que exista la participación de quien aprende en una comunidad de práctica, a decir de Wanger y Lave, de un contexto donde el aprendiz se envuelva en la experiencia de otros a partir de la participación colectiva práctica en la vida diaria (1991).

La premisa de partida está en que ninguna forma social de conocimiento, y en ello va cualquier género y forma de aprendizaje, puede ser ajena al proceso de socialización, pero, más allá de eso y sobre todo, de que es incapaz de prosperar fuera de la “práctica”, la actividad que tiene como centro el ver, el intentar y el volver a entrar en contacto con el referente y la puesta en operación desde lo propio y lo de los otros. Como ya podemos ver, el concepto de “práctica” permite entender cómo actúa la socialización en relación con la *experencialidad*, todo a través de la actividad cotidiana.

LA IDEA DE COMUNIDADES DE PRÁCTICA EN MEDIO DE LA CRISIS DEL EXPERTO Y SU RELACIÓN CON LAS FORMAS EMERGENTES DE APRENDIZAJE

Charles Leadbeater y Paul Miller, dos autores cercanos a la economía del conocimiento, han subrayado la importancia de entender las transformaciones que se han operado en el llamado paradigma del experto. Según estos autores (2004), con el surgimiento masivo y en expansión de la educación formal se han transformado los regímenes de legitimación de los distintos cuerpos de saberes y, sobre todo, de la forma de adquirirlos, tasarlos, validarlos y reconocerlos.

Si bien hasta el siglo XVIII era común un régimen plural de sistemas de conocimientos que funcionaba en ausencia de grandes y ubicuas instituciones reguladoras (como la universidad) que certificaran la posesión de un corpus de conocimientos estandarizados y consensuados como oficialmente válidos, a la llegada de las reformas de la Ilustración esta pluralidad, bastante horizontal, entró en crisis para pasar a ser vertical.

A partir de este punto, la experticia comienza a legitimarse o reconocerse desde procesos de certificación basados en la posesión de un título. Visto así, mientras que hace poco más de un siglo y medio el reconocimiento como “experto” se daba, en su mayoría, en torno a la práctica y el ejercicio visible de una actividad dada (se era músico, carpintero o zapatero por lo que se hacía), en lo posterior se validaba por la posesión de una certificación (se estudiaba para ello).

El experto era aquel que había transitado por un proceso formal de reconocimiento basado en el entrenamiento evaluado y supervisado. Todas las demás formas de posesión, transmisión o reproducción de conocimientos pasaron, entonces, a formar el segundo plano. Así, el conocimiento no formal (lo obtenido, por ejemplo, a través de la práctica experiencial en una labor o trabajo) y el informal (lo adquirido por medio de un proceso no sistematizado de aprendizaje) se devaluaron como activos cognitivos.

Con todo, y dada una supuesta crisis actual de la educación superior, este paradigma del experto ha comenzado a entrar en un proceso de declive y recesión. Aunque los sistemas educativos contemporáneos están preocupados por este problema y se ensayan diversos modelos de reevaluación, ha sido necesario reconocer, otra vez, la existencia de sistemas de aprendizaje diferentes.

En gran parte, esto sucede debido a que las nuevas TIC han permitido, si no el ascenso, sí la sublimación de nuevas ecologías del aprendizaje. Aunque este punto resulta hoy más que un lugar común, es importante explicar que un principio económico no tan obvio opera detrás de él: según Von Hippel (2005), Prahalad (2008) y, más recientemente, Clay y Phillips (2015), grandes cuerpos de conocimiento informal se movilizan y distribuyen a través de las redes informáticas no sólo porque de manera natural quedan liberadas de variados e inflexibles procesos de selección y protección propios de los sistemas formales (en los que es vital mantener un repertorio limitado y una agenda oficial de procedimientos y contenidos educativos), sino, sobre todo, porque resulta una manera poco onerosa de generar e intercambiar los propios y los ajenos.

Esta doble articulación en el proceso de creación y difusión del conocimiento contribuye, por un lado, a aumentar la tasa de innovación en la manera de crear contenidos (esto es, conocimientos) y, por otro, en la forma de adquirirlos, coleccionarlos, usarlos, articularlos y distribuirlos (esto es, de aprendizaje).

Así, con este movimiento pendular se vuelve a desequilibrar la balanza, lo que favorece restablecer una percepción más supina sobre los múltiples modelos de aprendizaje que hoy emergen. Por supuesto, las nuevas formas de aprendizaje informal y no formal todavía se encuentran lejos de convertirse en una gran tendencia en la rentabilización del conocimiento, pero cada día puede verse un pequeño avance en ello (un ejemplo de ello son las áreas profesionales de informática y las industrias creativas).

En relación con este punto, se vuelve central entender el concepto de *comunidades de práctica*, las cuales, según Wenger, McDermott y

Snyder, autoridades actuales en el estudio de este tipo de anexiones, son agrupaciones informales de sujetos que, a partir del principio de compartir la experiencia en torno a un objeto de especialización temática, se convierten en redes de conocimiento socialmente distribuido. Una comunidad de práctica es, de acuerdo con estos investigadores, “un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o una pasión sobre un tópico y que profundizan su conocimiento y experticia informal sobre esa área a partir de una interacción en constante desarrollo” (traducción nuestra) (2002, p. 4).

Este tipo de agrupaciones son, por regla general, informales o no formales, y, tal como afirman los autores, sus miembros no necesariamente conviven de manera diaria, pero conservan el contacto y la interacción sistemática en el tiempo en tanto encuentran un valor instrumental en mantener sus intercambios (Wenger, McDermott & Snyder, 2002, p. 4).

Un papel fundamental de las comunidades de práctica es hacer circular la información en distintos puntos de un sistema para homologar el acervo de conocimientos a mano en un sector de interés particular. A partir de ello, se minimizan o reducen los siempre existentes hiatos locales de conocimiento. Desde aquí, se trataría de una estrategia de tipo *gana/gana*.

Como ya es obvio, un mismo sector de interés desarrolla, en distintos contextos, innovaciones diferentes, las cuales, de no circular, aumentan el riesgo de aparición de “quistes de conocimiento”. El sobrepasar ese riesgo es lo que vuelve centrales a las comunidades de práctica en una economía globalizada, en la que la interdependencia del conocimiento socialmente distribuido se refuerza y renueva a velocidades pasmosas (OCDE, 2006, p. 6).

¿CÓMO FUNCIONAN LAS COMUNIDADES DE PRÁCTICA?

Wenger, McDermott y Snyder (2002) son muy explícitos al exponer con un ejemplo dónde radica la importancia de estas formas de socia-

lización del conocimiento: imaginemos que un amigo o conocido nos contara que ha leído infinidad de libros sobre cirugía y nos ofrece con amabilidad llevar a cabo una operación en nuestra cabeza; lo más cuerdo sería, por supuesto, declinar tal ofrecimiento; un neurocirujano, a la inversa de este imaginario amigo, no aplica nada más y ciegamente el conocimiento “crudo” a fin de atender una necesidad; por el contrario, éste es producto, sobre todo, de la experiencia en la práctica y el intercambio de puntos de vista problemáticos sobre fenómenos específicos; así, la experticia nunca es resultado exclusivo de un proceso de reunión de información sin escenarios de aplicación y contrastación experiencial; esta vivencia se procura, sobre todo, a partir del contacto sistematizado con otros especialistas o interesados (p. 10).

Desde ahí, por supuesto, el ejercicio puede proceder de una fuente formal, pero ésta nunca es suficiente sin el componente que el intercambio informal provee; recordemos que la adquisición formal de conocimientos tiende con fuerza a eliminar la variación en pos de atender a la generalización en periodos estandarizados.

Este hecho, se da por sentado, permite atender las problemáticas estadísticamente más comunes en detrimento de las particulares, aunque son éstas, cuando aparecen en el escenario y se acumulan, las que constituyen la principal causa de falla o error.

Más allá de promover un escenario donde se verifiquen estos intercambios, las comunidades de prácticas, según Wenger, McDermott y Snyder (2002), poseen elementos reconocibles que les confieren su identidad conceptual, a saber:

Dominio: la existencia de un conjunto de temas u objetos de interés que comparte una misma comunidad. Alrededor del dominio se construyen agendas particulares encaminadas a profundizar sobre las características de los temas y objetos pero también los límites de aquellos. El dominio, de otra manera, es el campo de conocimiento que se construye en torno a ejes de interés epistemológico (en el sentido de cómo se conoce lo que se conoce) e implica un conjunto compartido de valores y posiciones sobre aquello que constituye y, por derivación, instituye ese campo como uno aparte de otros campos.

Comunidad: es, en sentido estricto, el conjunto de recursos humanos o individuos que, a través de la interacción constante y el intercambio de experiencias e ideas, conforma una red social dinámica en la producción y compartición de conocimientos.

Práctica: es el conjunto de orientadores de desempeño en la que se basa la comunidad para ejercer su acción colectiva en tanto red de interacciones. Estas incluyen patrones de interacción, modelos de actuación, reglas implícitas y explícitas de colaboración así como estándares de peritaje y apreciación sobre los resultados y los tipos de conocimientos que ingresan como parte del dominio de la comunidad en cuestión (p. 23).

Tal como intentamos exponer más adelante, este tipo de agregaciones son vitales en la ecología actual del conocimiento en tanto constituyen valiosas fuentes de renovación de las dinámicas sociales del binomio educación-aprendizaje, una de las cuales pueden ser los foros de aficionados.

FOROS DE AFICIONADOS: NUEVAS REDES DISTRIBUIDAS DE PRÁCTICA

Un actor en la ecología histórica del conocimiento ha sido el aficionado; está representado por quien dedica parte de su tiempo al cultivo de un interés a partir del cual no se sostiene económicamente (Leadbeater & Miller, 2004). Aunque invisibilizado como un actor importante en las ecologías actuales del conocimiento debido a la crisis del paradigma del experto, el aficionado desempeña un papel central en ellas al actuar como un nodo no formal o informal de producción, acumulación, distribución, sistematización y transmisión de grandes cuerpos de conocimientos.

Históricamente agrupado en clubes o círculos de aficionados (es decir, una forma particular de comunidades de práctica), el conocimiento en su posesión ha quedado encapsulado y limitado en su transmisión a mecanismos interpersonales de comunicación y asociación.

Han sido estas agrupaciones las que, atesorando saberes especializados sobre objetos no siempre comunes, han mantenido vivas tradiciones de estudio y prácticas que, de otra manera, podrían estar ya extintas; por otra parte, cuando los objetos no son raros, estos grupos fomentan la difusión y referenciación de legos y neófitos respecto de esos temas u objetos de interés (Stebbins, 1992).

Ya que hemos afirmado que los grupos de aficionados son actores históricos, preexistentes a la era digital, se hace evidente la necesidad de preguntar ¿qué pasa, entonces, cuando éstos migran a la Red de redes? La hipótesis es que se desencapsula el conocimiento en su posesión y da lugar, con ello, a la creación exponencial de diversas formas de comunidades no presenciales y no formales de aprendizaje, como los foros virtuales de aficionados.

Con la capacidad de conectarse a distancia y en tiempo real, infinidad de estos foros virtuales surgen todos los días alrededor del globo, algunos de ellos son translingüísticos. Basadas en la imposición de un dominio y una práctica, estas comunidades son capaces de circular grandes cuerpos de conocimiento de manera horizontal, colaborativa y desintermediada y, sobre todo, *informalizada* (González, 2015).

¿QUÉ SE ENTIENDE POR “FOROS VIRTUALES DE AFICIONADOS”?

De algunos años para acá, al menos desde la publicación de la popular obra de Howard Rheingold (2001) sobre el concepto de comunidad virtual, éste ha dado lugar a un debate que está lejos de acabarse. Por las épocas en que este autor comenzó a estudiar y conceptualizar las interacciones grupales que entonces empezaban a poblar la internet, las variables a tomar en cuenta eran pocas: un puñado de sujetos que ponían en común algo en una interfaz habilitada por un chat general. Usenet (el primer sistema popular de “grupos de noticias en red”) era, durante aquellos primeros años de finales de los ochenta, de hecho la única opción para generar y operar “comunidades virtuales”.

Con todo, las posibilidades de la Web 2.0 se potenciaron y fragmentaron en cientos de probabilidades de interacción en los años inmediatos (Shirky, 2011, p. 20) y llegó, con ello, un punto de inflexión en que el concepto ya no podía dar más de sí para explicar una creciente pléyade de fenómenos interactivos y tecnológicamente mediados que mutaba con suma velocidad; más allá de esto, y por si todavía no bastara, el concepto se encontró de frente en ese mismo momento con la crisis socioantropológica de la idea de *comunidad* (Delanty, 2009, p. 10; Wellman, 2001, p. 5).

Siendo inevitable el desgaste teórico, una cantidad importante de autores ha preferido, desde entonces, abandonar el concepto y definir estos fenómenos a partir de descripciones deductivas (Kozinetz, 2010); por ello, en este trabajo hemos preferido construir el concepto descriptivo de foros virtuales de aficionados.

Desde ahí, éstas serían agregaciones colectivas de aficionados que utilizan algún formato de interfaz en la Web, independientemente de su estructura, siempre que incluya las siguientes características:

- Los sujetos mantienen una interacción continua basada en circulación de conocimiento especializado sobre un objeto de interés dado.
- Los sujetos colaboran en la generación de objetos de conocimiento a través de ese conocimiento especializado.
- Los sujetos mantienen una interacción reiterada y circular con los otros miembros del foro.
- Los sujetos organizan su interacción con base en un sistema claro, abierto y consensuado de normas y sanciones.
- La participación es voluntaria.
- La interacción en la comunidad no tiene como objetivo el lucro.

UN BREVE CASO DE ESTUDIO

Para tener una mínima aportación empírica sobre el posible papel de los foros virtuales de aficionados como comunidades de práctica, emprendimos un breve estudio exploratorio a mediados de 2016. El objetivo era conocer, aunque no fuera de manera representativa ni a conveniencia, el lugar que ocupan dichos foros en la ruta de aprendizaje en un grupo de sujetos en una etapa formativa importante (el ciclo de licenciatura) y su papel, y posibilidad de ser vistos, en todo caso, como comunidades de práctica.

Organizamos un grupo de discusión entre estudiantes universitarios de la carrera en Comunicación Pública (Universidad de Guadalajara), con ocho integrantes. La pertinencia de esta elección de técnica estuvo basada en la necesidad de generar un relevamiento deductivo/exploratorio y no en profundidad; también, diseñamos una estrategia de codificación cerrada, en la cual los sujetos pudieran traer al centro, de manera autorreferencial, los fenómenos relevantes para ellos en relación con nuestro objetivo de estudio. A continuación, presentamos las dos macrocategorías establecidas para tal codificación.

Macrocategoría 1. Utilidad o inutilidad de los aprendizajes informales a lo largo de la vida

A lo largo de la dinámica, el total del grupo identificó que los aprendizajes informales y no formales son relevantes en varios momentos formativos (como la licenciatura) y, sobre todo, a lo largo de la vida. Esto quedó relacionado con una problemática muy bien identificada: la universidad y la escuela son espacios importantes, pero ni sustituyen lo aprendido por medio de la experiencia directa o indirecta ni tienen hoy la capacidad de generar los conocimientos y habilidades que las exigencias laborales y formativas actuales reclaman. Quien tiene más conocimientos y formas de aplicarlos, afirmaron, es quien tiene más probabilidades de acceder a las principales oportunidades.

Respecto de este punto, todos los participantes coincidieron en que no sólo se trata de ser receptivo a estos tipos de conocimiento, sino, en particular, de generar estrategias sistemáticas para rastrearlos y procurarlos.

Otro consenso general apuntó a que no importaba que esos conocimientos no pudieran certificarse, pues, luego de la adquisición, se pueden integrar a formas varias y anteriores de certificación o probarse de manera práctica, que es lo que en verdad interesa; en ese sentido, la universidad y la escuela sí se imponen ante ellos como instancias legitimadoras sustanciales, pero necesitan hibridarse con otros sistemas de conocimiento, como los no formales e informales. De igual modo, se reconoció que estos últimos tampoco garantizan por sí solos el tipo, cantidad y calidad de conocimientos útiles para mejorar las condiciones de existencia en las circunstancias históricas del hoy. Tal como afirmó una de la participantes: "... alguien puede ser profesionista sin pasar por la escuela y desempeñarse muy bien [...] pero sería muy simplista creer [que sólo la escuela o que sólo lo informal y no formal] son lo único importante [...] hay muchas cosas que intervienen ahí". Ante esta afirmación, todos asintieron.

En el desarrollo de este tema, constatamos la relevancia que tienen los conocimientos no formales e informales en la ruta de solución de problemas prácticos. Todos reportaron recurrir, cotidiana y sistemáticamente, a fuentes no oficiales o no institucionales a manera de atajos cognitivos. Esta dieta informativa básica incluye, en particular, videotutoriales (primer lugar), búsquedas en blogs y wikis (segundo lugar) y repositorios varios que integran, en menor medida, fuentes "legítimas" (tercer lugar).

Macrocategoría 2. Los foros de aficionados como posibles comunidades de práctica

Si bien el concepto de comunidad de práctica no fue expuesto con deliberación a los integrantes del grupo ni se explicó su función teórica en el debate, a lo largo de la dinámica buscamos inducir sus consti-

tutivos para obtener indicadores de presencia e importancia (si los hubiera). Para ello, comenzamos por indagar quiénes hacían uso o formaban parte de foros que pudieran ser considerados como de aficionados, según la definición ya dada y, luego, si tenían utilidad como comunidades de práctica.

Sólo un participante manifestó formar parte muy activa en ellos y otros tres, participar de manera regular o constante. Los cuatro consideraron que, como personas altamente interesadas en alguna materia o tema (diseño informático, programación, fotografía y cine), una condición vital para mantenerse actualizados y competentes era generar y propiciar el contacto e intercambio constante con otros interesados, y los foros de este tipo resultaban centrales para ello; así, dotan a la “comunidad” de saberes novedosos, promueven el debate en torno a situaciones o contextos conflictivos o decisivos, y fomentan la sistematización de experiencias como estrategia resolutoria de problemáticas diversas.

Cabe destacar que etiquetar un foro como “de aficionados”, lejos de generar desconfianza, fue percibido como una ventaja poderosa y atractiva, pues remite a la concepción de que existe una “experiencia ganada en la práctica” en oposición a “una que se aprendió en un libro”, eso que se supone que un “profesional” tiene, pero que el contexto no garantiza que lo tenga. En el fondo, tal como fue debatido y acordado, es un criterio pragmático: alguien que se enfrentó a un problema, o se acercó por interés existencial a algo, conoce de primera mano cómo imponerse a un amplio catálogo de problemas y condiciones reales; así lo refiere una participante acerca de los foros de informática (cuando se preguntó sobre la importancia o no de que el informante en el foro fuera un profesional): “... [a mí no me importa pero] por ejemplo, yo hago más caso a la gente que resuelve sus propios problemas y te dice cómo lo hicieron que a lo que opina un experto en una página web”; o como bien dijo otro: “[no importa si es o no un profesional] si el foro lo legitima como alguien que sabe”, tras lo cual presentó un catálogo de mecanismos de legitimación, como el ranking en la calificación de los usuarios o el nivel de reconocimiento explícito entre pares.

En cuanto a los criterios de “dominio, comunidad y práctica”, que ya hemos citado como características de las comunidades de práctica, podemos afirmar, según lo aportado por los participantes y lo puesto en común con el grupo, que los foros en los que interactúan presentan sin duda: a) la existencia de agendas particulares encaminadas a profundizar sobre las características de los temas y objetos de interés (dominio); b) una interacción constante y el intercambio activo de ideas y conocimientos puntuales (comunidad); y c) la conformación de una red dinámica en la producción y compartición de conocimientos especializados en los que la experiencia juega un papel nodal; todo ello basado en la existencia de reglas implícitas y explícitas de colaboración, peritaje y apreciación sobre los tipos de conocimientos que ingresan al dominio de la comunidad en cuestión (Wenger, McDermott & Snyder, 2002, p. 23).

Una de las participantes, usuaria muy activa en foros de aficionados sobre temas informáticos, lo sintetizó todo al argumentar que

... los usuarios comparten sus problemas [...]; son usuarios que comparten el conocimiento con uno; es una comunidad que se alimenta de un tema central y responde a problemas, soluciona problemas, cosas muy comunes dentro de la comunidad; responde dudas desde su experiencia [...] te van llevando a resolverlo o dan una guía sobre cómo resolverlo a través de la interacción y la ayuda externa.

Aunque esta afirmación pueda parecer axiomática o de sentido común, otros formatos de circulación de conocimientos, como los videotutoriales o, incluso, los canales de videotutoriales, no son vistos de la misma manera; éstos, por ejemplo, pueden fungir como importantes (importantísimos, más bien) espacios detonadores de aprendizajes no formales o informales, pero su potencia está centrada en el esfuerzo individual y el carácter demostrativo inmediato más que en la puesta en común colectiva y la experiencialidad sistemática en la circulación de estos conocimientos, elementos centrales en el concepto de comunidad de práctica; en este sentido, videotutoriales y canales de videotutoria-

les (cuando se considera no sólo el producto, sino también las listas de retroalimentación, dudas y preguntas) pueden ser tomados en cuenta como comunidades de aprendizaje, pero no de práctica.

En síntesis, al final del ejercicio fue patente que los foros virtuales de aficionados no representaban una parte central del espectro de búsqueda y adquisición general regular de conocimientos entre el grupo de trabajo; los participantes que sí se adherían a esta dinámica (cuatro de ellos) fueron enfáticos en explicar que, cuando la búsqueda de información responde a necesidades sistemáticas de actualización, ya sea por gusto o necesidad, estos foros constituyen un escenario central en su proceso global de conocimiento y aprendizaje, el cual no puede ser sustituido por el consumo de tutoriales de cualquier tipo en tanto que el aprendizaje en ellos es prolongado, continuo y focalizado en un objeto o colección de objetos de interés dados.

CONCLUSIONES

Si bien el trabajo empírico no reviste carácter representativo alguno (su función fue entrever posibles preguntas particulares de investigación a partir de las cuales continuar el mapeo del fenómeno), aportó algunas intuiciones importantes sobre tres grandes puntos: a) estos foros no representan un recurso protagónico en la procuración informal o no formal de conocimientos entre el grupo estudiado; b) esto se debe a que los requerimientos de información y aprendizaje de los sujetos se encuentran diferenciados por las necesidades prácticas de los sujetos en la adquisición de conocimientos (la resolución rápida de problemas particulares de la mayoría frente a las necesidades sistemáticas y a largo plazo de quien se consideró un aficionado); y c) aunque no resultaron centrales en las dietas cognitivas o informativas de todo el grupo, para quienes sí se consideraron usuarios regulares los foros de aficionados son percibidos como legítimas comunidades de práctica.

Frente a la crisis de la educación, en particular de la superior, cabe preguntarse qué impacto pueden tener en un futuro inmediato este

tipo de agregados virtuales en la tarea de hacer más favorables las condiciones de acceso a mejores sistemas de oportunidades y acrecentar la calidad de vida de quienes transitan a la segunda parte del siglo XXI.

Al menos en lo inmediato, casi nadie cree que la escuela o la universidad puedan morir, incluso, casi nadie cree que sería algo deseable, pero lo que sí ronda los imaginarios, más que un proceso de desescolarización, es la contemplación de un modelo mucho más horizontal e híbrido en el cual los conocimientos formales, no formales e informales puedan ser integrados con equidad en un nuevo régimen económico del conocimiento.

En cuanto ecología, el sistema actual, que se debate entre la refractariedad oficial a los sistemas no formales e informales y las necesidades del mercado, en particular el laboral, que absorbe lo que le sirve y no lo que le arrojan, queda pendiente la tarea de observar muy de cerca y no perderle la pista no sólo a las comunidades de aficionados (ya sean foros virtuales, clubes, asociaciones, etcétera), sino también a cualquier otro actor, individual o colectivo, que con su presencia esté proponiendo nuevas maneras de desintermediación educativa y, con ello, fomentar la aparición de novedosos modos de aprender a lo largo de la vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brophy, J., Alleman, J. & Knighton, B. (2010). *A learning community in the primary classroom*. Nueva York: Routledge.
- Clay, A. & Phillips, M. (2015). *The misfit economy*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Crane, D. (1972). *Invisible colleges: Diffusion of knowledge in scientific communities*. Chicago: University of Chicago Press.
- Delanty, G. (2009). *Community: Key ideas*. Nueva York: Routledge.
- González, R. (2015). Comunidad virtual de amateurs con estándares profesionales (proams) en la replicación de productos editoriales comerciales. *Pakaat*, vol. 5, núm. 9.

- Kozinets, R. (2010). Networked narratives: Understanding word-of-mouth marketing in online communities. *Journal of Marketing*, vol. 2, núm. 74, pp. 71-89.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leadbeater, C. & Miller, P. (2004). *The pro-am revolution: How enthusiasts are changing our society and economy*. Londres: Demos.
- OCDE (2006). *La administración del conocimiento en la sociedad del aprendizaje*. París.
- Packham, C. (2008). *Active citizenship and community learning*. Exeter: Learning Matters.
- Prahalad, C. (2008). *The age of innovation*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Rheingold, H. (2001). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Boston: MIT Press.
- Shirky, C. (2011). *Cognitive surplus: Creativity and generosity in a connected age*. Nueva York: Penguin.
- Smith, B. (2013). The challenge of learning communities as a growing national movement. *AAC&U Peer Review*, vol. 4, núm. 1, p. 3.
- Stebbins, R. (1992). *Amateurs, professionals and serious leisure*. Montreal: McGill Queen University Press.
- Tremblay, G. (2002). Informal learning communities in the knowledge economy. Informal knowledge development in the multimedia sector. En D. Passet & M. Kendall (eds.). *TeLE -Learning: The challenge for the third millennium* (pp. 241-248). Nueva York: Springer.
- Von Hippel, E. (2005). *Democratizing innovation*. Boston: MIT Press.
- Wellman, B. (2001). *The persistence and transformation of community: From neighborhood groups to social networks*. Toronto: Wellman Associates.
- Wells, G. (2004). *Dialogic inquiry: Toward a sociocultural practice and theory of education*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Wenger, E., McDermott, R. & Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice*. Boston: Harvard Business School Press.
- Zhao, C. & Kuh, G. (2004). Adding value: Learning communities and student engagement. *Research in Higher Education*, vol. 45, núm. 2, pp. 115 - 138.

Capítulo 5 Cibercultura, política de telecomunicaciones y participación comunitaria

Tonatiuh Lay Arellano
David Ramírez Plascencia

Este capítulo tiene el objetivo de describir algunos fenómenos sociológicos desde la perspectiva de la cibercultura y la cibercultur@ y su relación con las prácticas de apropiación en torno a ésta. Aunque algunos de estos fenómenos han sido efímeros o de poca importancia para los medios de comunicación, sus formas de organización constituyen, de manera hipotética, un tipo de gestión y participación diferente a la que ordinariamente encontramos dentro de los conceptos de movilización o movimiento social; de ahí el interés de compartir preguntas e hipótesis y provocar la discusión en el tema.

Aunque partimos de una descripción teórica del concepto de cibercultura, nuestra intención es divulgar las prácticas de apropiación y atraer la atención del lector a la inclusión de las telecomunicaciones, como parte de las TIC, así como la movilización y el activismo entendidos no sólo en un contexto político, sino en la búsqueda de soluciones de problemáticas. Tratamos de aportar elementos que ayuden a una discusión más amplia sobre las realidades, los mitos, los usos y la apropiación cibercultural en nuestro país, la cual ha fortalecido los lazos comunitarios.

DE LA CIBERNÉTICA A LA CIBERCULTUR@

El término cibercultura se ha vuelto cotidiano en nuestros días; su significado coloquial nos lleva al uso de internet y sus herramientas; sin embargo, el concepto es más amplio y complejo de lo que se piensa. Si bien una de sus acepciones sí está estrechamente relacionada con el uso y la apropiación tecnológica, otra nos conduce a la creación de comunidades emergentes de conocimiento local. En este primer apartado, haremos un breve recorrido teórico para entender la génesis del concepto y su desarrollo hasta llegar a la cibercultur@, y luego describir algunos casos en los que cabe la discusión teórica y metodológica sobre esta temática.

El concepto griego *Kybernetes* (Κυβερνήτης) se utilizaba para denominar al arte de dirigir navíos, “cuyo valor consistía en mantenerse en un estado permanente de escucha para poder anticiparse y adaptarse a los caprichos del agua” (Maass, 2012, p. 38). En 1948, el término es transformado por Norbert Wiener para referirse a la teoría de los mecanismos de control basados en la retroalimentación, sobre todo en máquinas y animales. Este concepto también evolucionaría a un segundo orden tras una serie de teorías y debates para llegar al

estudio de sistemas *autopoiéticos*, es decir, de sistemas que se auto-organizan a partir de su distinción con respecto a un entorno y que mantienen su organización interna a partir de un proceso constante de acoplamiento estructural a su entorno, proceso que aporta tanto aumento como reducción de complejidad como generación de nueva complejidad (González, s.f.).

Sin embargo, en la década de los ochenta del siglo XX, la cibernética comenzó a asociarse más a la robótica siguiendo la línea de los sistemas complejos de retroalimentación, pero fue la ciencia ficción la que se encargó de redefinirla en el lenguaje coloquial y el inconsciente colectivo para convertirla en un componente representativo e indispensable de ésta. A ello se sumó el surgimiento, también desde la ciencia ficción, del concepto de ciberespacio, tomado de la novela *Neuromante*, de William Gibson (1984), concebido como una

realidad virtual creada por las redes informáticas. Esta realidad virtual, que nació dentro de experimentos científicos en 1965, de nuevo fue invadida por la ciencia ficción para darle una concepción si bien no diferente a la real, sí potencializada.

Desde esta perspectiva, Pierre Lévy definió el ciberespacio como

el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas. Esta definición incluye el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos (comprendiendo el conjunto de las redes hertzianas y telefónicas clásicas)¹ en la medida en que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización (2007, p. 70).

Asimismo, conceptualizó la realidad virtual como “un tipo particular de simulación interactiva, en la cual el explorador tiene la sensación física de estar inmerso en la situación definida por una base de datos” (Lévy, 2007, p. 57).

En 2007, Lévy señaló que había un consenso para conceptualizar la cibercultura como la cultura propia de las sociedades en donde las tecnologías digitales se convierten no sólo en uno de los principales medios de comunicación, información y conocimiento, sino también de investigación y administración.

Otra perspectiva teórica en los estudios sobre este fenómeno fue impulsada desde finales de la década de los noventa del siglo XX por Jorge González y Jesús Galindo, cuyo equipo de investigación acuñó el término *cibercultur@*, que

hace referencia a un sistema social que se retroalimenta positivamente a partir del cultivo de la comunicación, la información y el conocimiento, y que es capaz de observar, cuestionar, comprender y transformar su entorno de acuerdo con las necesidades y deseos de mundos posibles de un colectivo social que se asume a sí mismo como comunidad (Maass, 2012, p. 38).

¹ En este sentido, todo lo que hoy conocemos como telecomunicaciones.

En este concepto se retoma el sentido primigenio de la cultura, que es el cultivar, y se enfoca en tres ejes: el cultivo de la cultura de la información; el cultivo o el aumento de la cultura de comunicación; y cultura de conocimiento o de investigación. Desde esta visión, la tecnología debe ser utilizada para generar conocimiento y, por lo tanto, autodeterminación. Para Margarita Maass,

la arroba en el concepto de *cibercultur@* está como un signo de apertura de conocimiento, si lo vemos como una espiral, y crecimiento en el sentido de ser incluyente, mucho más horizontal y escuchante. La arroba, el *kiber*, que guía los procesos de creatividad, pilotear, controlar en el sentido de guiar y promover cultivo o creación de conocimiento en un proceso abierto...

El aterrizaje de esta teoría se hace a través de una propuesta de generar o de ayudar a construir comunidades emergentes de conocimiento local. Comunidades, para trabajar colectivamente; emergentes, que surjan, que se hagan visibles, que emerjan de abajo hacia arriba; de conocimiento, porque desde la academia lo que podemos hacer es guiar, generar y ayudar a formar; y local, en el sentido de lo más amplio o abierto posible que es generar conocimiento en comunidades rurales, de campesinos, de alumnos, de estudiantes de cualquier nivel, de investigadores, pero más pensando en lo local, hablando de México, pero hablando de espacios institucionales como puede ser una universidad, pero también municipal, comunitario, de organizaciones, etc. (comunicación personal, 16 de marzo de 2016).

Ante estas dos perspectivas, cabría preguntarnos si existe un continuo entre la cibercultura y la *cibercultur@* o si se deben entender como dos perspectivas teóricas o conceptuales diferentes entre sí y con alcances explicativos distintos. Si la perspectiva de la cibercultura puede llevarnos a la apropiación de la tecnología, mientras que con la *cibercultur@* se añadiría la generación de redes de creación de conocimiento local, ¿esto podría demostrar un desarrollo no lineal de los conceptos de movilización y de movimientos sociales, *hipotetizando* que la dinámica social actual tiende a una mayor participación en diversos fenómenos, pero sin que haya una línea ideológica

dominante? ¿Cómo afecta lo anterior al concepto de movimiento social? Reiteramos que uno de los objetivos de este capítulo es provocar esta discusión.

Sin abundar sobre el concepto de movimiento social, su amplio estado del arte y las perspectivas teóricas de los autores que lo definen, aquí retomamos el concepto que hemos utilizado desde 2012, bajo la influencia de Melucci, Revilla y Munck. En resumen, éste parte de la conceptualización de la identidad colectiva, la cual Melucci (1989) señala como la definición compartida e interactiva, y producida por individuos en interacción, concerniente a las orientaciones de su acción, así como el campo de oportunidades y restricciones en el cual tienen lugar sus acciones.

Con base en esta definición, Revilla argumenta que

el surgimiento de un movimiento social implica una insuficiencia en las identidades colectivas que existen e interactúan en una sociedad en unas coordenadas espacio temporales determinadas [...] por lo que la acción de un movimiento social se convierte en un signo: Indica que existe un problema que concierne a todos y en torno al cual se ejercitan nuevas formas de poder, se ensayan nuevas formas de acción y se pueden configurar identidades colectivas distintas a las existentes (1994, p. 9).

En tanto, Munck (1995) define el concepto de movimiento social “como un tipo de acción orientada hacia el cambio por una masa descentralizada, encabezada de una manera no jerárquica, por un actor social”.

Otro concepto que es importante describir es el de comunidad. Ante la proliferación de innumerables espacios virtuales de socialización que revisten diversa temática y soporte tecnológico en internet, y que pueden ser consultados a través de computadoras personales y de dispositivos móviles, es extremadamente complicado delimitar las fronteras entre la vida personal tanto fuera como dentro de los ambientes digitales, de ahí que no es factible saber dónde empiezan y terminan las relaciones interpersonales en internet.

Este mismo dilema lo podemos encontrar al tratar de precisar la palabra “comunidad”; si bien tradicionalmente hace alusión al entramado social de seres que habitan en un espacio físico delimitado, ahora con la conformación de espacios de socialización tan versátiles como los grupos en redes sociales, ya no es tan claro si este concepto puede seguir siendo inherente sólo a los grupos que se forman en espacios físicos o estamos en presencia de comunidades dentro del ciberespacio (Palloff & Pratt, 2007).

En esta disyuntiva por entender las nuevas configuraciones sociales en un mundo cada vez más informatizado e interconectado, el uso de conceptos tradicionales implica la aparición de conflictos teóricos y pragmáticos muy difíciles de dilucidar. Desde la primera mención del término comunidad virtual, como “agregados sociales que emergen desde internet, y cuya particularidad recae en el hecho de portar discusiones públicas, con suficiente sentido humano para crear relaciones sociales en el ciberespacio” (Rheingold, 1993, p. 5), ya se vislumbraba una traslación del concepto tradicional de comunidad hacia una nueva esfera de relaciones interpersonales amparadas por una incipiente tecnología: internet. Desde entonces, el término ha estado sujeto a controversia y crítica debido a su carencia de contacto físico (Fernback & Thompson, 1995). Sin embargo, no se puede perder de vista que lo que en verdad nutre a las comunidades no es el ambiente, sino el compartir un mismo sentido de pertenencia.

Para cerrar este breve apartado teórico, y aunque en realidad no se trata de conceptos, es importante señalar los siguientes datos cuantitativos para entender mejor el contexto de los casos que a continuación referiremos. De acuerdo con estudios del Instituto Federal de Telecomunicaciones y de la Asociación Mexicana de Internet (Amipci), en 2014 había 51.2 millones de usuarios de internet en México, cuyos hábitos eran el uso del correo electrónico (80%), la utilización de “redes sociales” (77%) y la búsqueda de información (72%) (Amipci, 2014).

En 2015, los usuarios llegaron a 53.9 millones y el acceso a las “redes sociales” se convirtió en la principal actividad en línea para el ocio (83%), mientras que para el uso laboral continúa en primer lugar

el envío y recepción de correos (65%) y la búsqueda de información (62%) (Amipci, 2015). No contamos con los datos del estudio de 2016, aunque de acuerdo con las tendencias, estamos seguros de que habrá un incremento en el número de internautas y que también el empleo de estas plataformas de redes sociales virtuales continuará en aumento. Nos preguntamos qué porcentaje de usuarios habrá participado en las plataformas como change.org o avaaaz, iniciando, así, una evolución del concepto de activismo.

MOVILIZACIONES Y APROPIACIÓN CIBERCULTURAL

La internet como tecnología de la comunicación ha sido utilizada por diferentes movimientos sociales casi desde su proliferación comercial en la década de los noventa del siglo XX. Las aplicaciones de mensajería instantánea y su posterior desarrollo se convirtieron en verdaderas herramientas comunicativas; sin embargo, nuestra crítica siempre ha sido hacia la creencia, ingenua o no, de que han sido estas “redes virtuales” las que han derrumbado gobiernos, en el caso de la llamada Primavera Árabe,² cuando han sido movimientos de carne y hueso, organizaciones de ciudadanos activistas quienes, apoyándose en esta tecnología, han podido llevar a cabo sus objetivos (Lay, 2012).

De acuerdo con Boaventura de Sousa Santos (2013), en México se tienen dos referentes a nivel internacional sobre movimientos so-

² Podemos entrar en debate con otros académicos cuando afirmamos que la Primavera Árabe, si bien concluyó con el derrocamiento de varios países árabes de África y revueltas en otros más de Asia, el fenómeno fue magnificado por los medios de comunicación occidental. Asimismo, la alusión a la primavera, tratando de equipararla a la Primavera de Praga de 1968, también tiene una connotación ideológica pro-occidental, pues en Checoslovaquia había iniciado un proceso de apertura política desde su propio régimen contra el totalitarismo soviético que los dominaba. De ahí la alusión a “primavera”, pues se trataba de un florecimiento desde dentro. Tal proceso fue interrumpido al ser invadidos por la URSS. En las revoluciones africanas de 2010 fue el pueblo en contra de sus gobiernos. En el mismo sentido, criticaríamos el uso de la “Primavera mexicana”, donde no se produjo ningún cambio más allá de algunos de los logros para el #YoSoy132 que señalaremos más adelante.

ciales que han hecho uso de herramientas virtuales: el zapatismo, que surgió en 1994, y el movimiento #YoSoy132, de 2012. Es ampliamente conocido que el primero basó gran parte de su estrategia de comunicación en internet. Esta primera fase supone una apropiación de esta herramienta tecnológica, pero la consolidación del proyecto zapatista no sólo se debió a la visibilización nacional e internacional que obtuvo y potencializó gracias a la tecnología, sino que la constitución de sus redes de apoyo y su labor de autogestión lograron su objetivo autonómico, como señala Jorge Alonso Sánchez (2015), y el modelo descrito por este académico como *demoeleuthería*. Los procesos y las discusiones que se suscitaron a lo largo de los años, descritas por Alonso, muestran la construcción de estas comunidades de conocimiento local.

La creación de las plataformas sociales virtuales y su posterior desarrollo se convirtieron desde finales de la primera década de este siglo en un instrumento efectivo de comunicación. Más allá de los porcentajes mostrados por los estudios del Instituto Federal de Telecomunicaciones o de la Asociación Mexicana de Internet, que revelan que el mayor uso de estas plataformas es para el entretenimiento, su apropiación ha sido una herramienta de gran utilidad para la movilización social. #YoSoy132 es un claro ejemplo nacional, cuyo surgimiento fue, en primer lugar, una respuesta a la descalificación de la prensa ante el rechazo de un grupo de estudiantes de la Universidad Iberoamericana por la visita del entonces candidato Enrique Peña Nieto a su campus.

No es difícil encontrar en la misma internet una cronología o un seguimiento de los hechos surgidos de este movimiento, ni textos o ensayos que lo describan desde diversas perspectivas. De un movimiento virtual a uno en las calles, la construcción de ciudadanía, la exigencia de la democratización de los medios y acción colectiva son sólo algunas de las líneas que se desarrollaron en torno al #YoSoy132. Sin embargo, poco encontramos sobre la relación entre los objetivos originales de este movimiento y la conformación de un conglomerado de organizaciones sociales en el contexto electoral.

Los objetivos del #YoSoy132 se centraron en dos puntos: uno, la exigencia de la defensa de la libertad de expresión y el derecho a la in-

formación de los mexicanos, en el entendido de que ambos elementos resultan esenciales para formar una ciudadanía consciente y participativa; y otro, la búsqueda de la democratización de los medios de comunicación con el fin de garantizar una información transparente, plural y con criterios mínimos de objetividad para fomentar una conciencia y pensamiento críticos.

Más allá de las acciones que se consideraron como “triumfos” para este movimiento³ y fuera de las células que hoy continúan activas en ciudades como Xalapa o Puebla, no se logró la construcción de comunidades emergentes de conocimiento. Más bien, algunos de los integrantes de las células de otras ciudades o de la propia Ciudad de México se unieron a otras organizaciones que, de una u otra manera, tienen objetivos similares a los que originalmente planteó #YoSoy132.⁴

Sin embargo, retomando las preguntas planteadas para provocar la discusión, ¿significa un fracaso, en el caso específico del #YoSoy132, el no haber logrado consolidar estas comunidades emergentes de conocimiento? ¿No tendría el mismo valor que los miembros de este movimiento y todos aquellos que participaron en el contexto de 2012 hoy puedan formar parte de otro tipo de comunidades o de organizaciones? En este punto, volvemos a plantear nuestra hipótesis de un

³ 1. La realización de cinco movilizaciones masivas a nivel nacional e incluso internacional, convocadas a través de Twitter y Facebook, en contra del candidato Peña Nieto (19 de mayo, 23 de mayo, 3 de junio, 10 de junio y 24 de junio). 2. Que Televisa y TV Azteca transmitieran el segundo debate de candidatos presidenciales (10 de junio), por los canales 2 de Televisa y 13 de TV Azteca. Esto cobra especial relevancia, pues TV Azteca se había negado a transmitir el primer debate, mientras que Televisa lo había hecho en un canal de menor rating. El Instituto Federal Electoral, el cual tiene la facultad constitucional para organizar estos debates y hacer cumplir su transmisión en los medios de comunicación electrónicos, a través de los llamados tiempos oficiales, nada pudo (o quiso) hacer ante la negativa de TV Azteca. 3. La organización y transmisión de un tercer debate independiente al Instituto Federal Electoral y sin la presencia de Peña Nieto, quien declinó la invitación, a través de la plataforma de YouTube (cuya demanda osciló entre las 96 000 y 112 000 conexiones).

⁴ En Jalisco, algunos de estos activistas se unieron a organizaciones como Bordando por la Paz, Wikipolítica o la Asociación Mexicana de Derecho a la Información, Capítulo Jalisco. En la Ciudad de México, algunas de estas organizaciones son R3D y Mexicoleaks (D. Velasco, comunicación personal, 8 de mayo de 2016).

cambio en el activismo, en el cual el ciudadano puede ya no ser militante o seguir una línea ideológica determinada, sino participar en “causas” que, desde su visión, sean acordes con su ética y pensamiento.

A partir de esta observación, hemos sido testigos de diversas convocatorias y propuestas que logran o no pequeños objetivos. ¿Cómo debemos definir esta participación? ¿La podemos nombrar como activismo? Si este tipo de acciones son ignoradas por la academia, ¿cómo justificamos esos pequeños logros cotidianos sin mayor ambición académica que la solución a una problemática determinada? No pretendemos dar cabal respuesta a todas estas preguntas o al menos no en un sentido de respuesta general, sino divulgar estas acciones y los procesos a los que se han enfrentado.

Exponemos a continuación dos casos en los que la apropiación cibercultural alude a dos tipos distintos de comunidad: Tlatlaya y Ayotzinapa, que, además, son una muestra de esa desesperanza de la que habla Castells (2012). El primero por la ejecución extrajudicial de 22 presuntos sicarios; al principio se mencionó que habían fallecido durante el tiroteo con soldados del 102º Batallón de Infantería y semanas después testigos afirmaron que, de los 22 fallecidos, a 21 los habían ejecutado uno por uno; por ello, la justicia militar puso a disposición a un oficial y 25 elementos de tropa, pero sólo ocho serían sujetos a procesos en la justicia castrense “por su presunta responsabilidad en la comisión de un delito en contra de la disciplina militar” (Sedena, 2014), los cuales serían ingresados a la prisión militar del Campo Marte, el 3 de octubre de 2013.

Tras el fallo de la justicia militar, se conformó un movimiento denominado #YoSoy26, en alusión a los 25 soldados inculcados y el 26 el ciudadano que los apoya, similar a la idea del #YoSoy132. Este movimiento resultó polémico, pues mientras algunos ciudadanos apoyaban las acciones de los soldados, otros las deploraban. En la página change.org se hizo la petición “Liberen a los militares consignados injustamente por hacer su trabajo en el caso Tlatlaya”,⁵ la cual logró recabar 2 356 firmas de las 2 500 que requería.

⁵ Ver <https://www.change.org/p/al-pueblo-mexicano-y-al-mundo-entero-liberen-a-los-militares-consignados-injustamente-por-hacer-su-trabajo-en-el-caso-tlatlaya>

Este movimiento convocó a una marcha del Zócalo a Los Pinos para el 11 de septiembre de 2014, la cual reunió a 200 participantes; incluso se supo que la Secretaría de la Defensa Nacional no la avalaba y que “aplicaría el código de justicia militar por insubordinación” a los soldados asistentes (*El Universal*, 2014). Al llegar a Los Pinos, una comisión logró ingresar y entregar su petición. Finalmente, el movimiento se compactó para trabajar en pro de todos aquellos familiares y militares que han tenido problemas y no han encontrado apoyo en las instancias oficiales, comunicándose a través de Facebook.⁶

En un contexto totalmente contrario, la desaparición de los 43 estudiantes de la Escuela Normal Rural de Ayotzinapa, la noche del 26 de septiembre de 2014 en la ciudad de Iguala, Guerrero, originó una ola de indignación y descontento en múltiples focos de protesta tanto en México como en el extranjero. Durante octubre, noviembre y diciembre de ese año, se llevaron a cabo diversas manifestaciones y actos convocados principalmente por medio de las plataformas de redes sociales virtuales.

A finales de 2014, las manifestaciones se habían realizado en 56 ciudades mexicanas y en 102 ciudades de 39 países de casi toda América (excepto en Belice, Honduras, Nicaragua y Panamá), de Europa (Alemania, Austria, Dinamarca, España, Francia, Holanda, Inglaterra, Islandia, Italia, Irlanda, Noruega, Polonia, República Checa, Suecia y Suiza), de Asia (Birmania, Hong Kong, India y Tailandia) y de Oceanía (Australia y Nueva Zelanda).

Entre los diversos acontecimientos que se presumió fueron logrados en tres meses de manifestaciones fueron: la renuncia del gobernador de Guerrero, Ángel Aguirre, el 23 de octubre de 2014, y la no reelección de Raúl Plascencia como titular de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos, por ser omiso ante la situación de Ayotzinapa, pero también por el caso Tlatlaya, e incluso por no haber impugnado ante la Suprema Corte de Justicia de la Nación la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión, considerada por diversos activistas como violatoria a la intimidad (Torres, 2014).

⁶ <http://www.facebook.com/yosoy2601>

Curiosamente, el caso que expondremos a continuación está vinculado al proceso de discusión y a la apertura de los medios a las comunidades, agrupaciones sociales, organizaciones civiles, universidades públicas, etcétera. De alguna manera, el tema de surgimiento de grupos emergentes de conocimiento local tiene como fundamento el acceso a la información y el derecho a la comunicación, rasgos esenciales tanto para la cibercultura como para la cibercultur@.

CONTEXTO DE LAS POLÍTICAS DE RADIODIFUSIÓN Y TELECOMUNICACIONES

Aunque podemos afirmar que el debate sobre el tema de las telecomunicaciones y la radiodifusión no se ha interrumpido desde 2007, cuando por última vez una comisión legislativa senatorial discutió un proyecto para reformar los artículos que la Suprema Corte de Justicia de la Nación había dejado tras la declaración de inconstitucionalidad de una porción de la Ley Federal de Radio y Televisión, no fue sino hasta 2013 cuando se abrió la posibilidad real de un cambio en la legislación de la materia. El 11 de junio se publicó en el *Diario Oficial de la Federación* el decreto que reforma y adiciona los artículos 6°, 7°, 27, 28, 73, 78, 94 y 105 de la Constitución en materia de telecomunicaciones. Esta reforma tuvo el objetivo de crear el Instituto Federal de Telecomunicaciones y las bases de regulación y competencia de las empresas en este mercado, aunque el derecho de los ciudadanos al acceso a los medios de comunicación fue ambiguo.

El 15 de octubre, la entonces diputada federal Purificación Carpintero (PRD) presentó la iniciativa de Ley Reglamentaria de los Artículos 2°, 6°, 7, 27, 28 y 105 Constitucionales en Materia de Derechos al Libre Acceso a la Información, las Tecnologías de la Información y la Comunicación y los Servicios Públicos de Telecomunicaciones y Radiodifusión. Una semana más tarde, el 21 de octubre, la Asociación Mexicana de Derecho a la Información entregó al presidente de la Mesa Directiva del Senado de la República, junto con los senadores Manuel Bartlett (PT), Alejandra Barrales (PRD), Zoé Robledo (PRD),

Silvia Garza (PAN) y Javier Corral (PAN), la propuesta de Iniciativa Ciudadana en Telecomunicaciones y Radiodifusión, la cual fue presentada el 28 de octubre por Javier Corral y otros senadores más como Iniciativa de Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión, en la que destacaron los siguientes puntos:

- Fortalecer la función social de la radiodifusión a efectos de trascender el cumplimiento discrecional que actualmente la identifica e introducir parámetros de esta naturaleza en las telecomunicaciones.
- Listar de manera expresa los derechos de las audiencias y los usuarios de los servicios de telecomunicaciones.
- Garantizar al Instituto Federal de Telecomunicaciones atribuciones suficientes para regular, promover y supervisar los servicios públicos de telecomunicaciones y radiodifusión, a fin de asegurar el ejercicio de los derechos fundamentales de libertad de expresión, derecho a la información y derecho de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación. La Secretaría de Gobernación no debe mantener sus actuales funciones en la supervisión de los contenidos audiovisuales.
- Establecer un régimen simplificado para el otorgamiento de las concesiones de uso público y social, mientras que para el uso comercial habrá de establecerse que la licitación será la única vía de concesionamiento, excluyendo el factor económico como determinante para definir al ganador, de tal suerte que en el proceso no prive un interés exclusivamente recaudatorio.

Aunque el plazo constitucional para expedir la legislación secundaria en materia de telecomunicaciones vencía el 9 de diciembre de 2013, Peña Nieto presentó su iniciativa de Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión hasta el 24 de marzo de 2014. Sin embargo, la iniciativa no sólo no tomó en cuenta las propuestas anteriores, sino que contradecía la propia reforma constitucional, diversos derechos constitucionales y humanos, y presentaba un trasfondo de fortalecimiento a Televisa.

El propio Mony de Swaan, ex presidente de la Comisión Federal de Telecomunicaciones (Cofetel), expresó:

Algo pasó entre agosto (2013) y marzo (2014) que modificó por completo el texto de la Ley Secundaria en Telecomunicaciones, rompiendo equilibrios y violentando el espíritu de una reforma constitucional que prometió mayor competencia, penetración y pluralidad en todos los servicios de telecomunicaciones [...]. Días antes de dejar la Cofetel, tenía en mi escritorio un texto de 375 artículos⁷ y propuestas que modificaban más de una decena de leyes relacionadas (De Swaan, 2014, p. 44).

De los puntos de mayor crítica a la iniciativa del Ejecutivo federal, de acuerdo con el estudio de la Asociación Mexicana de Derecho a la Información y del senador Javier Corral, destacan:

- Olvida que la reforma constitucional recomienda para medios públicos: autonomía editorial, de gestión financiera, garantías de participación ciudadana, opciones de financiamiento e información plural (art. 6°).
- Vigilancia a la información por parte de la autoridad (art. 145).
- Establece la geolocalización en tiempo real de cualquier tipo de dispositivo en comunicación, a solicitud de las autoridades competentes (arts. 189 y 192).
- Los concesionarios de telecomunicaciones deberán bloquear, inhibir o anular de manera temporal las señales de telecomunicaciones en eventos y lugares críticos para la seguridad pública y nacional a solicitud de las autoridades competentes (art. 197).
- No se toma en cuenta la relevancia de la alfabetización digital.

A pesar de las protestas y los argumentos, el Senado de la República aprobó la iniciativa presidencial en la sesión del Pleno del 4 de julio

⁷ La iniciativa del Ejecutivo contaba con 311 artículos, mientras que la ley aprobada contiene 315.

de 2014, con 80 votos a favor y 37 en contra. La minuta fue enviada a la Cámara de Diputados, donde fue agendada para su inmediata discusión, la cual se realizó en la sesión del Pleno del 8 de julio, cuando se aprobó por 340 votos a favor, 129 en contra y una abstención; fue promulgada y publicada el 14 de julio en el *Diario Oficial de la Federación*.

PARTICIPACIÓN COMUNITARIA EN RADIODIFUSIÓN Y TELECOMUNICACIONES

Si consideramos la definición de ciberespacio de Lévy, en la que las actuales señales de radiodifusión y telecomunicaciones son parte integral de éste, y si una de las características de la cibercultura es su apropiación, entonces la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión viola estos derechos: si bien abre la posibilidad de adquirir concesiones para uso social, su definición es muy limitada y ambigua en los supuestos en que los ciudadanos y grupos sociales pueden operar medios de comunicación, pero lo más grave es la redacción de los artículos 189 y 190, pues el Estado podría intervenir las conversaciones telefónicas privadas, así como solicitar la anulación de señales en determinados perímetros.

La aplicación de estos artículos está latente, pero la ambigüedad de la participación social en los medios de comunicación sigue ocasionando la violación de derechos humanos y la criminalización de la radiodifusión comunitaria. Con quince emisoras afiliadas a la Asociación Mundial de Radios Comunitarias-México, veinte de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas y alrededor de veinte radios comunitarias independientes a estas dos organizaciones (S. Vásquez, comunicación personal, 15 de agosto 2015), representan menos de cuatro por ciento del total de frecuencias del país, que en 2014 eran 1 537 (Segura, 2014), lo que está bastante lejos del ideal de 33% en que algunas legislaciones latinoamericanas han repartido el espectro radioeléctrico para concesiones privadas, públicas y comunitarias.

De ser otra la realidad, los medios comunitarios e indígenas podrían componerse no sólo por radios, sino también por televisoras. En este rubro sólo ha habido dos experiencias a nivel comunitario: el

Canal 12 de Tamazulapan, Oaxaca, que operó en esa comunidad de la sierra Mixe entre 1996 y 2000 con un transmisor de diez watts de potencia, hasta que éste se dañó y fue imposible repararlo por tratarse de un modelo descontinuado, y el Canal 6 de Tlahuitoltepec Mixe, Oaxaca, que en agosto de 2009 comenzó a operar JënpojTV (filial de la radio comunitaria Jënpoj) con un transmisor de veinte watts perteneciente a la autoridad municipal; salió del aire en 2012 debido a falta de personal y por cuestiones económicas.

Podemos afirmar que este tipo de cibercultura puede observarse y analizarse en tres niveles: el primero, en donde se instala una radio en la comunidad para su beneficio, pero ignorando qué es una radio comunitaria y los objetivos conceptuales de ésta y la reglamentación o autorización que se requiere. En otras palabras, nace una emisora porque es relativamente fácil montarla y transmitir, pero sin tener una apropiación real, lo que es el sentido político y social de su conceptualización. El segundo nivel es cuando surgen como coadyuvantes de la construcción de espacios donde la comunicación y la información fluye de manera más directa en una comunidad y luego ésta le da determinados usos; sin embargo, la comunidad alrededor de este medio de comunicación no está interesada en agruparse con otros medios similares. Y el tercero, cuando, además de lo anterior, en asociación con otras radios comunitarias conforman un grupo de la sociedad civil y buscan incidir en la agenda pública de su interés.

El segundo nivel implica que la comunidad tiene un alto nivel de entendimiento y concientización sobre sus derechos y, en este caso, “que un permiso de radiodifusión no concede ningún derecho, sino que reconoce un derecho preexistente” (Asociación Mundial de Radios Comunitarias, s.f., p. 9). Sin embargo, se enfrentan a la lentitud en las respuestas para el otorgamiento de permisos o la negativa, lo que conduce al decomiso y criminalización ante la operación de medios sin autorización.

En este nivel se encuentran tres grupos de emisoras: en el primero están aquellas que operan de manera irregular debido a su movilidad, esto es, cambiarse de lugar por su seguridad ante la vigilancia guber-

namental. El segundo es aquel que toma las frecuencias argumentando el derecho señalado. En este bloque se ubican las que operan en las comunidades zapatistas y al menos otras cuatro también en Chiapas: Frecuencia Libre 99.1 FM, en San Cristóbal de las Casas, y Radio Votan Zapata en el 89.1 FM, así como Pozol.org y radiozapatista.org, que transmiten por internet. En el tercer grupo están las veinte emisoras comunitarias que tienen permiso y son independientes a la Asociación Mundial de Radios Comunitarias y a la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas.

La radiodifusión no es la única tecnología que han explorado las comunidades no urbanas. Siguiendo el concepto de ciberespacio de Lévy, además de la radiodifusión también se engloba en este concepto el de telefonía, en este caso la móvil o celular. Como en el caso de la radiodifusión comunitaria, los habitantes del municipio de Villa Talea de Castro, en la Sierra de Juárez, en Oaxaca, a 115 kilómetros de la capital de esa entidad, se organizaron para montar su propio sistema de telefonía celular. Este municipio de 2 500 habitantes y donde el idioma que la mayoría habla es el zapoteco, se puso en funcionamiento el sistema en octubre de 2013 gracias a Peter Bloom, un ciudadano estadounidense y coordinador del colectivo Rhizomatica, cuyo objetivo es llevar comunicación móvil a zonas marginadas.

Es curioso que en ese momento Bloom tenía esperanzas en la reforma en materia de telecomunicaciones, “pues incluiría las concesiones de tipo sociales que permitiría a las comunidades su propia infraestructura en telecomunicaciones, algo que no existe y que potencialmente podría beneficiarnos” (Pérez, 2013). Finalmente, la Cofetel otorgó, el 12 de febrero de 2014, un permiso por dos años. El sistema se denominó Red Celular de Talea, compuesto por un equipo de sistema global de bajo costo, un software libre y tecnología VolP, que transmite la voz de forma digital a través de internet y un amplificador de dos watts.

Con la puesta en operación del sistema, se destacó que los paquetes de telefonía local ilimitada tenían un costo de quince pesos, la única condición era que las llamadas no debían durar más de cinco minutos, con el fin de que las once líneas con las que en ese momento contaba

su dispositivo no se saturaran.⁸ Las llamadas al extranjero tendrían un costo de ochenta centavos de peso por minuto (Xataka, 2013). Tras el éxito obtenido en Talea, las comunidades de San Idelfonso Villa Alta, Tlahuitoltepec, San Juan Yaee, Santa María Yaviche, San Mateo Cajonos, San Pedro Cajonos y Yaganiza replicaron el modelo a lo largo de la Sierra Norte de Oaxaca, lo cual fue posible al obtener un estímulo otorgado por la Secretaría de Asuntos Indígenas por 120 000 pesos para comprar el aparato receptor de señal (Jiménez, 2015).

Aunque la empresa Movistar entró a competir por el mercado de la telefonía celular a Villa Talea de Castro, Oaxaca, en 2014, y la aprobación de solicitudes de concesiones sociales para el aprovechamiento de bandas y frecuencias ha sido muy lento, la apropiación cibercultural de estas comunidades ha demostrado que otros tipos de organización social son posibles. Asimismo, cabría subrayar que el seguimiento de estos procesos en esas comunidades se ha dado a través de medios de comunicación alternativos en internet y no de los medios tradicionales, ni siquiera por los escritos. ¿Será que en su visión de empresarios de medios de comunicación “formales” cuidan a toda costa el *statu quo* aunque éste les sea adverso?

CONCLUSIONES

Aunque nos encontramos en un contexto donde las instituciones que deberían velar por la democracia tienen un serio problema de legitimación, sumado al cinismo de la clase política y la opacidad gubernamental, el mismo término de democracia parece perder sentido incluso ante todo esfuerzo estatal que trata de convencer de lo contrario. En este mismo entorno, los grupos civiles parecen perder fuerza y se diluyen, no por falta de organización o de fundamentación de sus propuestas, sino porque los canales de comunicación se han casi extinguido de manera implícita.

⁸ Poco después se instalaría un equipo con capacidad para 35 líneas simultáneas.

De igual modo, en este contexto, podemos ver cómo otras formas de organización han sorteado las dificultades señaladas para resolver sus necesidades y, también, para denunciar y participar activamente, lo cual han logrado al apropiarse de la tecnología basada en internet y la creación de comunidades emergentes de conocimiento local, donde la autogestión ha sido uno de sus mayores logros. Nos atrevemos a afirmar que la cibercultura se convierte en una contracultura, porque toma para sí un medio de comunicación que cumple la función de informar de aquello que los medios tradicionales no difunden, así como por convertirse en un portavoz ciudadano cuando el objetivo de la plataforma nunca fue éste.

Por sí misma, la inclusión de las telecomunicaciones y de las actividades ya sean virtuales u *offline* se convierte en un reto y un objetivo de una discusión más amplia en la temática, no sólo por la descripción y el análisis del trabajo comunitario, sino porque también esta participación impacta de una u otra manera en los conceptos de movilización o de movimientos sociales. El reto es iniciar esa discusión, sin importar por ahora en qué dirección pueda ir.

Nos encontramos ante una lucha cuya desigualdad se ha acortado en los últimos años. Si bien la balanza continúa inclinándose ante los intereses neoliberales y la brecha digital sigue siendo preponderante, la cibercultura es inclusiva y permite, a través de las mismas plataformas digitales, ser y convertirse en un contrapeso comunicacional, cuyo objetivo innato es la circulación de una información más veraz y sincrónica, que es una herramienta que impacta en la propia democracia. En otras palabras, la información facilita el tomar mejores decisiones, acercarnos a una ciudadanía más sensibilizada y, por ello, caminar hacia una sociedad mejor, lo cual, estamos seguros, es el elemento fundamental para el desarrollo de las comunidades emergentes de conocimiento local.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alonso, J. (2015). *En busca de la libertad de los de abajo: la demoe-leuthería*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

- AMIPCI (2014). *Hábitos de los usuarios de internet 2013*. Recuperado de https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/estudio_habitos_internet_2013.pdf
- (2015). *Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2014*. Recuperado de https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_MD.pdf
- Asociación Mundial de Radios Comunitarias (s.f.). *Radio, tierra y libertad*. México, DF. Recuperado de http://ia600506.us.archive.org/14/items/DocBase_TierrayLibertadv1.pdf/DocBase_TierrayLibertad.pdf [Accesado el 2 de enero de 2015]
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza*. España: Alianza Editorial.
- De Sousa, B. (2013, octubre). *Las dictaduras hoy sólo están disfrazadas de democracia*. Presentado en el XXIX Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología, Santiago de Chile, Chile.
- De Swaan, M. (2014). Telecomunicaciones, el sector de las promesas incumplidas. En *Voces de Alerta: la contrarreforma de Peña Nieto en telecomunicaciones y radiodifusión. No más poder al poder*.
- El Universal* (2014). Sedena aplicaría sanciones a militares que participen en marcha. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/nacion-mexico/2014/militares-llaman-a-marchar-por-caso-tlatlaya-1042892.html>
- Fernback, J. & Thompson, B. (1995, mayo). *Computer-mediated communication and the American collectivity: The dimensions of community within cyberspace*. Presentado en la Annual Convention of the International Communication Association, Albuquerque, Nuevo Mexico.
- Gibson, W. (1984). *Neuromante*. Estados Unidos: Ace Books.
- González, E. (s.f.). *Niklas Luhmann y la paradoja del conocimiento: algunas reflexiones acerca de la ciencia como sistema social autopoiético de comunicación*. Recuperado de <http://>

- members.multimania.co.uk/apuntesdesociologia/archivos/gonzalez1.pdf
- González, J. (2007). *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*. México: Conaculta/UNAM/Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias Sociales, Instituto Mexiquense de Cultura.
- Jiménez, C. (2015). Florece telefonía móvil en comunidades rurales. *noticiasnet.mx*. Recuperado de <http://www.noticiasnet.mx/portal/oaxaca/general/economia/258881-florece-telefoniamovil-comunidades-rurales>.
- Lay, T. (2012). #YoSoy132. De las plataformas de redes sociales virtuales a la conformación de un movimiento social. En A. Delgado (coord.). *Internet y ciencias sociales* (pp. 75-100). Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México, DF: Antropos/Universidad Autónoma Metropolitana.
- Maass, M., Amozurrutia, J., Almaguer, P., González, L. y Meza, M. (2012). *Sociocibernética, cibercultur@ y sociedad*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Melucci, A. (1989). *Nomads of the present. Social movements and Individual needs in contemporary society*. Londres: Hutchinson.
- Munck, G. (1995, julio-septiembre). Algunos problemas conceptuales en el estudio de los movimientos sociales. *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 53, núm. 3, pp. 17-40.
- Palloff, M. & Pratt, K. (2007). *Building online learning communities: Effective strategies for the virtual classroom* (segunda edición). San Francisco: Jossey-Bass.
- Pérez, J. (2013). El pueblo indígena que creó su propia red de telefonía móvil. *bbc.co.uk*. Recuperado de http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2013/10/131013_mexico_talea_red_telefonica_celular_jcps
- Revilla, M. (1994). *Movimientos sociales, acción e identidad*. Madrid: Editorial Pablo Iglesias.

- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Massachusetts: Addison- Wesley.
- Sedena (2014). Comunicado de prensa. Recuperado de Secretaría de la Defensa Nacional: <https://es.scribd.com/doc/241064121/Comunicado-de-Prensa-2>
- Segura, C. (2014). La radio en América Latina y el Caribe. *radios-libres.net*. Recuperado de http://radioslibres.net/media/uploads/mapas/mapa_radios/informe_mapa_radios_2014.pdf
- Torres, M. (2014). Luis Raúl González es elegido como nuevo titular de la CNDH. *Expansión*. Recuperado de <http://expansion.mx/adnpolitico/2014/11/13/senado-eleccion-cndh>
- Xataka (2013). Comunidad indígena de Oaxaca crea su propia red de telefonía móvil. *xataka.com*. Recuperado de <http://www.xataka.com.mx/celulares-y-smartphones/comunidad-indigena-de-oaxaca-crea-su-propia-red-de-telefoniamovil> [Accesado el día 16 de febrero de 2015].

Segunda parte.
Redes y construcción comunitaria

Capítulo 6

Aportes de las redes culturales latinoamericanas como parte de los nuevos movimientos sociales

Hayde Santamaría Lachino Mendoza

INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos, diversos colectivos culturales –de artistas, gestores comunitarios, ciudadanos, académicos, entre otros actores sociales de Latinoamérica– se han organizado en redes, las cuales conciben la cultura como su principal instrumento práctico para habilitar mecanismos en pro de una mejor gobernanza de las políticas públicas, por una distribución y un acceso a la cultura más equitativos, y por una mayor incidencia política en la configuración del escenario democrático de la región.

¿Cuál es la naturaleza de estas redes? ¿Qué defienden? ¿Por qué la cultura es para estas organizaciones una acción política de transformación social? ¿Cómo contribuyen a reformular las nociones de gestión de la cultura y la sostenibilidad de los proyectos culturales? Estas son algunas de las interrogantes que abordamos con la finalidad de ofrecer un panorama general de lo que acontece con algunas redes culturales latinoamericanas.

No se trata de un estudio exhaustivo, sino de un texto de divulgación, cuyo objetivo es aproximar al lector al conocimiento sobre el tema y dar un panorama general de las teorías asociadas al estudio de las redes. Para ello, revisamos diversos autores que han estudiado tanto

el tema de las redes como los relacionados con nuevos movimientos sociales, y aquellos referidos a los procesos de innovación en la gestión cultural; igualmente, hicimos entrevistas a miembros de estas organizaciones y utilizamos los textos que las propias redes han elaborado para explicar sus propósitos y filosofía de trabajo, con el afán de contribuir a la reflexión en torno a sus prácticas de gestión cultural.

Diversos autores han abordado las redes y la importancia que la cultura tiene para éstas; entre ellos están Alberto Melucci (1989), Fernando Mires (1999), George Yúdice (2002), y Manuel Castells (2011). Otros investigadores se han enfocado al fenómeno de redes en Latinoamérica, cuyo origen está en la cultura. El economista brasileño Euclides André Mance (2002) considera que estas redes se han inclinado por temas de economía solidaria. También destacan los estudios en torno a redes, democracia participativa, gobernanza y nuevos movimientos sociales cuya articulación se basa en las identidades culturales. En esta línea, podemos citar los aportes de Alain Touraine (2012) y Boaventura de Sousa Santos (2001 y 2003).

Sin embargo, estos textos no necesariamente explican por qué las prácticas artísticas y culturales de ciertas redes latinoamericanas, como *Fora do Eixo*¹ y *Cultura Viva Comunitaria*, son estrategias puntuales que permiten la organización ciudadana y dan cuenta de otras formas de articulación política que intentan incidir en la configuración de los escenarios democráticos de la región a partir de la cultura.

Estas redes culturales accionan políticamente de manera consciente, es decir, consideran que el trabajo artístico y cultural es fundamental para propiciar la organización ciudadana. Si bien existen diversos tipos de redes que pueden inscribirse en el campo cultural –por ejemplo, académicas, universitarias, de creación de conocimiento e, incluso, que trabajan de manera específica proyectos de arte y cultura, entre otras–, en este capítulo sólo analizaremos aquellas organizaciones que se ubican en el espacio donde se cruzan sociedad civil, movimientos sociales, campo cultural y Estado; estos procesos de gestión de la cultura se caracterizan por prácticas

¹ Al final del texto, el lector encontrará una lista de los sitios web de las diversas redes y organizaciones aquí mencionadas.

innovadoras relacionadas con la sostenibilidad de los proyectos artísticos y culturales que buscan transformar la realidad social; igualmente, revisaremos cuáles son los aportes que estas organizaciones hacen a la vida democrática de Latinoamérica.

¿QUÉ SON LAS REDES?

El concepto de red es muy antiguo; proviene del latín *retis*, que en las ciencias sociales se aplica al estudio “bien delimitado de actores –individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etcétera– vinculados unos a otros a través de una relación o conjunto de relaciones sociales” (Lozares, 1996, p. 106). La idea más importante que define lo que es una red es, precisamente, “la noción de relaciones, las cuales se establecen entre individuos u organizaciones llamados ‘nodos’, que están vinculados (conectados) por uno o más tipos específicos de interdependencia” (Social Network Analysis, 2011, p. 1). Podemos hablar de la existencia de una red ahí en donde un grupo de personas se reúnen con un objetivo común e inician una comunicación constante.

Existe una creencia generalizada de que las redes sociales son resultado de la llegada de internet a nuestras vidas, pero, de hecho, el diseño inicial de internet se basa en la forma en que los seres humanos nos vinculamos en redes de relaciones que establecemos en nuestra vida cotidiana; “con frecuencia olvidamos que las redes de ordenadores se instalan para hacer de soporte a las redes humanas, es decir, a los intercambios persona-a-persona de información, conocimiento, ideas, intuiciones y consejos” (Krebs, 2014, p. 41). El sentido que tiene un ordenador y una red social en internet está dado por la presencia de relaciones humanas más allá de la máquina, y que originan y hacen significativos los intercambios que ahí ocurren.

La tecnología se hizo, entre otras razones, para potenciar esos intercambios entre individuos, una de cuyas consecuencias más señaladas es la ampliación del campo de acción de los agentes culturales de lo local hacia lo global, lo que permite multiplicar los

recursos para hacer sostenible, en nuestro caso, la actividad cultural; habilitar procesos de innovación; transferir conocimientos y generar nuevas identidades sociales y políticas. De hecho, los nodos que conforman las redes y las redes locales son estructuras que posibilitan, ya de por sí, una relación entre estructuras sociales micro- con otras del macro-, porque, como afirma Ferrand, “los sistemas relacionales locales están más o menos abiertos a los contactos exteriores” (2002, p. 3). Las redes son tanto una forma de organización como de trabajo que se inscriben en las teorías de la complejidad.

La red como forma de organización relacional

Uno de los primeros autores en pensar a la sociedad como una red producto de un conjunto de relaciones fue el antropólogo inglés Alfred Radcliff-Brown, quien asegura que, al referirnos a los fenómenos sociales, “con lo que tenemos que tratar es con relaciones [2] de asociación entre organismos individuales” (1972, p. 216). El autor nos dice que, al observar un fenómeno social, lo que se hace patente es que los “seres humanos están conectados por una compleja red de relaciones que tienen una existencia real” (1972, p. 217). Por ello, cuando se habla de “estructura social”, apuntamos a esa red de relaciones a través de la cual las personas dan vida y sentido a dicha estructura; ésta no es una abstracción, sino una entidad viva que está presente en el día a día de las personas por medio de los vínculos que establecen con otros sujetos, independientemente de la naturaleza de tal vínculo.

² Radcliff-Brown hace una distinción importante: para él no es lo mismo hablar de relaciones sociales que de estructura social. Una relación social es aquella que se da entre personas y es posible en la medida en que forma parte de una amplia red de relaciones. Estructura social es aquella red de relaciones en la que participan muchas personas. El autor establece dos tipos de relaciones que definen una estructura social: relaciones de parentesco y las relaciones de diferenciación que se establecen entre clases sociales y entre jerarquías sociales y que le indican al sujeto su lugar social. Las características de estas relaciones están dadas por un momento histórico específico que liga a los seres humanos entre sí de cierto modo particular.

Al estudiar diversos grupos humanos, Radcliff-Brown va a encontrar algunas características que también definen a las redes como estructuras organizativas; por ejemplo, “los fenómenos sociales que observamos en cualquier sociedad humana no son el resultado inmediato de la naturaleza de los seres humanos individuales sino el resultado de la estructura social por medio de la cual están unidos” (1972, p. 218); es decir, el sujeto es el resultado de sus interacciones sociales y la forma de una estructura social está dada por la suma de dichas interacciones, por lo cual se crean complejos entramados sociales que no pueden ser explicados por las individualidades; de igual manera, una red no puede ser explicada por sus componentes aislados, sino por la suma de las interacciones de todos ellos.

Basado en esta idea de la sociedad como una red relacional, Stanley Milgram, con su experimento del Mundo Pequeño,³ demostró que la estructura de una sociedad basada en relaciones nos lleva a que todos, de algún modo, estemos conectados con todos, pues “en cierto sentido, todos estamos delimitados conjuntamente por un tejido social firmemente urdido” (2014, p. 23). No es posible concebir al sujeto fuera de una red, la propia vivencia en sociedad supone pertenecer a una red de relaciones en función de los diversos campos sociales donde transcurre la vida personal. Por ello, estudiar la estructura social como un conjunto de redes es ver la interconexión entre fenómenos.

Las redes son organizaciones sistémicas, tal como plantea la teoría Gestalt, en las cuales “el todo respira en cada parte” (Wertheimer, 1994, p. 78) y los fenómenos se inscriben en una “totalidad conceptual compleja y organizada, totalidad que posee cualidades específicas diferentes de la simple adición de las propiedades de las partes” (Lozares, 1996, p. 104). Esta misma complejidad estructural es la que posibilita a las redes dar respuestas con mayor rapidez a las problemáticas del entorno, ya que cada parte de la estructura posee la información del todo

³ El experimento quería comprobar cuál era la distancia que separaba a dos personas elegidas al azar en puntos distantes de Estados Unidos; los resultados dieron un promedio de cinco personas, con lo cual se demostró que el entramado social es mucho más cercano y estrecho de lo que pensamos.

y puede actuar con mayor autonomía y con capacidad de reorganizarse todo el tiempo; cuando un nodo o parte de la estructura desaparece, los demás elementos pueden seguir operando y garantizan la supervivencia de la organización.

Más adelante, Manuel Castells comprendió que para arribar a un análisis que aportara elementos de comprensión de la complejidad de la sociedad contemporánea, había que estudiar las interacciones generadas entre diversos sistemas, de ahí que este autor termine llamando a nuestra sociedad red, debido a que los más diversos aspectos de la dinámica social hoy operan así.

Podemos decir que las redes culturales son la forma contemporánea de pensar la gestión de la cultura, dado que la política, la economía, la gestión del conocimiento y la circulación de productos culturales son ámbitos que también se organizan en estructuras de red; en este sentido, la teoría general de los sistemas, propuesta inicialmente por Ludwing von Bertalanffy, nos permite analizar las redes como un “todo” inmerso en “totalidades”, donde dichas “totalidades” se relacionan e interactúan a su vez en red.

Esta teoría aporta valiosas metodologías de análisis de los fenómenos socioculturales. Desde esta perspectiva, se considera que la acción humana está tensada por variados factores, muchos de los cuales pasan incluso inadvertidos para el especialista; en ellos opera un sinnúmero de fuerzas, como ideologías, valores éticos, posturas políticas, proyectos sociales en puja, deseos públicos y privados; así, resulta difícil limitar un fenómeno a una sola causa o a un conjunto reducido de causas.

Los sistemas presuponen la existencia, entonces, de muchos procesos actuando con simultaneidad, los cuales no se dan de manera lineal. En el caso de las redes, vemos cómo las acciones de los nodos no se deben a una directriz central, sino que cada nodo trabaja, de acuerdo con sus propias posibilidades, para alcanzar un objetivo común previamente acordado, el efecto final es la consecuencia de una causalidad multifactorial, caracterizadas por fuertes interacciones entre los nodos y de la red en su conjunto con el entorno. Quizás esta es una de las

razones por las cuales las redes culturales latinoamericanas pueden responder con mayor eficacia a las demandas del entorno; a sistemas sociales complejos corresponderían organizaciones sociales complejas.

Otra de las teorías que estudia las redes es la sociometría, apoyada en modelos matemáticos que facilitan una descripción gráfica de las relaciones y conexiones de una red. Gracias a esta representación gráfica, es posible determinar con rapidez las similitudes estructurales y las diferencias entre redes.

Estas descripciones gráficas o sociogramas son “una descripción de una población en términos de las relaciones entre pares de personas en esa población” (Rapoport, 1961, p. 279). En estos sociogramas se pueden señalar afinidades, tensiones, elecciones y muchos otros fenómenos que se dan en individuos aislados, en colectivos o en el trabajo en red, y que se expresan también en valores numéricos, lo que genera una matriz de la cual se obtiene la representación gráfica. Las imágenes tradicionales de la estructura de una red son, de hecho, un sociograma.

Existen otras perspectivas teóricas desde las cuales se estudian las redes y su estructura, pero, de alguna manera, todas ellas son variaciones de las hasta aquí expuestas:

- La teoría de las redes sociales, que permite sobre todo un análisis estructural de las relaciones sociales en su conexión con la acción.
- La teoría de grafos, que surgió como un método para resolver problemas a través de la representación gráfica (geométrica), tanto del problema mismo como de sus posibles soluciones: “... la Teoría de Grafos permite sistematizar y formalizar una gran cantidad de estrategias válidas” (Canto, Núñez y Ruiz, 2007, p. 39) para la resolución de cierto tipo de problemas.
- La sociedad red que propone Castells.

Todas estas aproximaciones teóricas apuntan que las redes son sistemas abiertos en condición de frontera, es decir, sistemas y organizaciones abiertos que mantienen constantes intercambios con el

exterior, donde, además, se encuentran otras redes y organizaciones diversas con las cuales también se tienen relaciones; con ello, una red se torna más diversa y compleja en la medida en que genera más conexiones. Así, el interés por estudiar las redes culturales en Latinoamérica es advertir cuáles son las consecuencias de estas estructuras organizativas para la cultura en específico, y también para amplios campos de la dinámica social.

La condición de frontera de las redes es un aspecto valioso, pues en ella la interacción se torna altamente significativa y se dan los intercambios de información e insumos; en este sentido, podemos hablar de la condición fronteriza en movimientos sociales que trabajan con tecnología como internet, para los cuales el espacio de relación con otros movimientos y organizaciones dejó de ser topológico y se convirtió en un espacio de contigüidad, debido a que el otro está en el espacio contiguo al otro lado de una computadora separado apenas por los segundos en que tarda en llegar información de un ordenador a otro; así, procesos de intercambio cultural, de experiencias, conocimientos y la posibilidad del trabajo colaborativo son fomentados por esta cercanía.

Las redes como forma de trabajo

Las redes culturales que aquí estudiamos son una forma de trabajo que se define por la colaboración y el uso de tecnología; estas características afectan directamente la manera de gestionar la cultura (Mestres e Hinojos, 2012) y provocan innovaciones y procesos que resultan benéficos para la sociedad. Esta es una razón por la cual las redes no pueden ser definidas sólo en términos de su estructura, ya que ésta por sí misma no explica la capacidad innovadora de las redes; aunque representa una condición necesaria, también hay que estudiarlas como un modo de trabajo que “genera novedosas concepciones de cultura organizacional y proporciona un modelo de trabajo proclive al cambio constante, la reflexión y la mejor concreción de las acciones buscadas” (Mestres e Hinojos, 2012, p. 27).

Las redes suman la capacidad, inteligencia, creatividad y trabajo de muchas personas; por ejemplo, de acuerdo con Marluce Jácome Morais (2013), en 2012, la red brasileña, Fora do Eixo, alcanzó 200 puntos regionales de cultura, 2 000 agentes culturales, 2 800 socios y alrededor de 20 000 personas ligadas a la red en 27 estados brasileños y 15 países de Latinoamérica; por su parte, la red Cultura Viva Comunitaria tiene presencia a través de organizaciones culturales de base en los 21 países de Latinoamérica.

Esta complejidad organizativa instituye un ámbito donde la gente aprende haciendo y favorece la construcción de conocimientos con los aportes de muchas personas y desde diversas perspectivas disciplinares y teóricas; ello coadyuva a contrarrestar los efectos de escenarios caracterizados por escasez de recursos o de franca precariedad. Pedregosa y Pfenniger afirman que “no existe la genialidad personal sino redes geniales” (2012, p. 16), esto es, complejas estructuras organizativas que estimulan el potencial creativo de las personas.

Al respecto, Mestre e Hinojos comentan: “Se trata más bien, y justamente, de una forma de trabajar que incluye el desarrollo de proyectos comunes de forma horizontal; la gestión asincrónica; e interacciones que unen fuerzas y cualidades de diversos agentes de la mejor manera posible” (2012, p. 27). Hablamos de organizaciones multidisciplinares que cuentan con diversos medios y conocimientos que hacen posible diseñar estrategias para propiciar ciudadanías activas y ayudar a un acceso más democrático a la cultura, con ello “neutralizan la lógica privada” (Insa, 2012, p. 40) a favor del procomún,⁴ ya que la propia estructura de red y el trabajo colaborativo favorecen lógicas distributivas más justas y horizontales que hacen factible que más personas puedan acceder a bienes culturales y ser creadores activos de cultura.

⁴ Se refiere a los bienes comunes que heredamos y que, a su vez, serán la herencia que dejaremos a las generaciones del futuro.

Las redes y el territorio

Muchos de los colectivos que forman parte de las redes, esos nodos asentados en territorios específicos, se organizan en espacialidades donde previamente existían experiencias organizativas y donde, por diferentes razones, los vínculos se fueron perdiendo o debilitando.

Arena y Esteras es un colectivo cultural que integra la red Cultura Viva Comunitaria, la cual surge en un barrio pobre de Perú, con experiencias asamblearias y de organización popular previas, y que en un momento la violencia golpeó de manera importante al eliminar físicamente a los dirigentes sociales,⁵ al grado de que la activa vida social del barrio desapareció; al respecto, Ana Sofía Pineda relata:

... quienes conformamos Arena y Esteras veníamos de algunas experiencias de organización popular y juvenil [...]. Eran momentos difíciles y muchas veces hicimos actividades con los militares alrededor nuestro, de alguna u otra manera el hecho de estar con una nariz roja, de estar con un vestuario multicolor te hace inmune porque no te ven peligroso realmente y el discurso de paz y justicia lo transformas con el arte, en ese sentido no hubo nada, pero como no sólo se trataba de salir a hacer animación, también participábamos en asambleas con dirigentes para reconstruir esta ciudad, nos convertimos en el brazo lúdico de toda una campaña de reconstrucción (Yuriko, 2015).

Como vemos, en la experiencia de Arena y Esteras, el territorio es el ámbito donde los nodos que conforman las redes culturales expresan su potencial transformador, debido a que el espacio no es un contenedor, sino “la expresión de la sociedad” (Castells, 2011, p. 444).

Un dato relevante que arroja esta experiencia es el hecho de que, junto a las redes relacionales de la vida cotidiana que acontecen en ese territorio que es el barrio, se tejen otras redes en función de temáticas

⁵ Ana Sofía menciona que lo que la decidió a iniciar el proyecto de Arena y Esteras fue el brutal asesinato de la dirigente barrial María Elena Moyano Delgado, a manos del grupo Sendero Luminoso.

específicas, de intereses comunes, de luchas, porque, como afirma Michel Grossetti, “... el barrio cuenta con la característica particular de no estar generalmente asociado a una entidad colectiva estructurada. Por tanto, es directamente a través de intereses comunes como se construyen de hecho las relaciones” (2014, p. 6). Constatamos que Arenas y Esteras, a la vez que participa en las asambleas del barrio, lo que supone pertenecer a una red con fines políticos, teje su propia red en relación con aquellos interesados en la cultura. Por ello, en la medida en que las personas actúan en el espacio público, construyen redes y participan de múltiples redes que amplían su espacio relacional, esto es, las redes generan redes. Por tanto, el espacio, como territorio común, es indispensable para crear redes.

Al ser la cultura fundamental en la red de relaciones de la estructura social, las redes culturales no sólo se insertan en un tejido previo, sino que, además, resignifican los vínculos existentes. Por esta razón, estas redes van a poner el acento en la convivencia en un territorio, como método para establecer esas redes de relaciones que dotan de significación los encuentros persona a persona; en este sentido, las actividades artísticas y culturales serán fundamentales para propiciar la convivencia.

Marcus Faustini, dramaturgo brasileño cercano al trabajo de las redes, declara: “Hay la idea de que lo que nos une es un buen programa [político], porque ese programa traduce una idea de mundo, [...] pero la verdad es que lo que nos une es la convivencia [...] más que la idea de un programa está la idea del otro” (Soares, 2015b), ese otro con quien se comparte un territorio.

LAS REDES Y LOS NUEVOS MOVIMIENTOS SOCIALES

Las redes culturales latinoamericanas que aquí se estudian forman parte de los llamados nuevos movimientos sociales; tal afirmación se hace al mirar con atención el modo de operar, las agendas políticas que defienden y el tipo de interlocución que establecen con el Estado.

Estamos ante nuevas organizaciones ciudadanas⁶ que se articulan a partir de identidades culturales (Touraine, 1999) y que, con su acción, contribuyen a ampliar la esfera de lo público, en temas de cultura, hacia prácticas y experiencias que durante mucho tiempo fueron dejadas de lado por la cultura hegemónica.

Se trata de voces plurales cuya presencia organizada pone en jaque las nociones habituales de democracia (Cameron et al., 2012), y que, en el caso de la cultura, están construyendo, con diversos grados de incidencia, mecanismos alternos de circulación de la cultura (*supra*, párr. 24), con lo cual coadyuvan a paliar, en muchos casos, los efectos negativos de políticas públicas que tienden a incluir en el discurso y a marginar en lo concreto a amplios sectores sociales (Martín-Barbero, 1987).

Podemos considerar las redes culturales latinoamericanas que estamos analizando como una continuación de movimientos sociales anteriores; de hecho, en “los países con fuertes NMSs [nuevos movimientos sociales] tienden a ser países donde fueron, y quizás todavía son fuertes los viejos movimientos sociales” (De Sousa, 2001, p. 179). Estos últimos surgieron como respuesta a la violencia de las dictaduras militares, a la precariedad como consecuencia de recurrentes crisis económicas y a la falta de espacios democráticos para hacer escuchar sus demandas, razones por las cuales crearon ámbitos de solidaridad y cooperación para sobrevivir en condiciones adversas, y se instituyeron como grupos organizados para presionar al Estado con el propósito de ampliar los espacios de la vida pública; por ello, la acción de estos movimientos resulta benéfica para la vida democrática de la región (Carrillo, 2010).

⁶ Aunque se sigue manteniendo el nombre de nuevos movimientos sociales, para muchos autores este tipo de movimientos se inauguran con los estudiantes de 1968, por ser un movimiento que sale de la lógica binaria: burguesía-proletariado, pero en estricto sentido son movimientos que siempre coexistieron junto a los movimientos de corte clásico; ejemplos de ello serían el movimiento feminista, las revueltas campesinas, los movimientos indígenas. No es sino hasta que los partidos políticos y sindicatos entran en crisis cuando estos otros movimientos adquieren un mayor protagonismo.

Las redes culturales que estamos analizando retoman muchas de las demandas de los movimientos sociales tradicionales y se conciben a sí mismas, en cuanto nuevos movimientos sociales, como “portadores de nuevos proyectos políticos y culturales que no sólo se preocupan por los requerimientos económicos, sino que deben establecer nuevas formas de los derechos en la sociedad” (Carrillo, 2010, p. 59), tal como podemos constatar en los objetivos políticos de Cultura Viva Comunitaria, Fora do Eixo, Pueblo Hace Cultura o GuanaRed, que demandan un reconocimiento para formas culturales comunitarias.

Redes y gobernanza

Es evidente que los espacios a través de los cuales la sociedad civil puede hacer escuchar su voz son una conquista política de dicha sociedad que, con ello, amplió los alcances democráticos (Cameron et al., 2012; Batta, 2008), si consideramos que el fortalecimiento de la democracia y la continuidad institucional sólo pueden ser garantizadas con una creciente participación de los ciudadanos en la vida pública, debido a que “sólo la multiplicación de actores en el espacio público, entendido como lo colectivo pluricultural, puede favorecer la representación y expresión de múltiples identidades y, por tanto, hacer posible la gobernabilidad” (Arizpe, 2001, p. 45).

Los ciudadanos quieren ser partícipes de los procesos democráticos, como podemos constatarlo en el informe 2015 de Abre Cultura, que hace un mapeo de aquellas prácticas ciudadanas que han participado en el diseño de políticas públicas en arte y cultura en la región. Este informe revisó catorce experiencias de organizaciones civiles y de tres redes culturales de diferentes países del continente, las cuales impulsaron políticas públicas, como la Ley Nacional de Danza en Argentina, Liceos en Pinta en Venezuela, que está trabajando a favor de políticas públicas para los jóvenes, entre otras experiencias de democracia participativa.

Como bien señala Eduardo Balán (2013), del colectivo Culebrón Timbal de la red Cultura Viva Comunitaria, al referirse a la cultura: “Las

políticas, los proyectos culturales que se hacen para la gente pero sin la gente, terminan funcionando contra la gente”, ya que la creciente complejidad de las sociedades contemporáneas hacen necesario que las personas participen activamente en el diseño de las políticas públicas para dar cuenta de la diversidad de contexto y para hacer oír sus demandas.

La alta visibilidad política de las redes culturales que estudiamos les permiten obtener un mayor peso político; por tanto, no resulta casual que muchos miembros de estas organizaciones se integren a instituciones gubernamentales; por ejemplo, Sylvie Durán, impulsora de muchas redes culturales a nivel latinoamericano, y en especial en Centroamérica, fue designada en 2015 ministra de Cultura en Costa Rica (Presidencia de la República, 2015); Ivana Bentes (Portal Forum, 2015) y Claudia Schulz, de la red *Fora do Eixo*, se integraron a la Secretaría de Ciudadanía y Diversidad Cultural del Ministerio de Cultura de Brasil durante el gobierno de Dilma Rousseff; y la red *TelArtes* de Bolivia abrió un diálogo directo con el gobierno de Evo Morales para discutir e impulsar diversas leyes a favor de la cultura (*Telartes*, 2015) en ese país.

Como espacio de acción política desde la cultura, “las redes tienen la fuerza para alcanzar una cultura creativa, representativa y participativa que aspire a ocupar el espacio que le corresponde y que se manifieste en el necesario tono emancipatorio” (Insa, 2012, p. 42), ya que las prácticas culturales, vistas desde la lógica mercantilista, reducen los derechos de las personas y las convierten en consumidores pasivos; este consumismo poco favorece la transformación social; las redes culturales latinoamericanas buscan habilitar otras perspectivas a partir de las cuales la cultura permita recuperar múltiples derechos, desde los asociados a la cultura hasta derechos humanos, económicos, sociales y políticos.

Como ejemplo de lo que aquí afirmamos, Sami Ochoa, de Caja Lúdica de Guatemala, colectivo de la red *Cultura Viva Comunitaria*, refiere lo siguiente:

Principalmente, el trabajo que ha hecho Caja Lúdica por los derechos humanos [...] ha sido abrir espacios para el arte y la cultura, espacios vitales porque Guatemala es una sociedad de posguerra, es un país que aún no ha alcanzado

a fortalecer y consolidar el proceso de democracia en el país, después de un conflicto armado de 36 años y después de una historia de colonización de más de 500 años, entonces [...] parte fundamental del trabajo que ha hecho Caja Lúdica es reconocer los derechos humanos, en este caso los derechos culturales que tenemos como hombres y como mujeres, y ha asumido una misión de abrir espacios para que jóvenes, niños y niñas, comunidades enteras, puedan tener un espacio de diálogo, un espacio de encuentro, un espacio para la convivencia, y eso es facilitado precisamente desde el arte y la cultura [...] para discutir nuestros problemas (Kostner, 2015).

Ahí en donde los partidos políticos y las organizaciones tradicionales no convencen o en donde las viejas formas de lucha social tienden a la confrontación, los movimientos culturales logran convocar a los ciudadanos de las más diversas posturas y matices políticos para trabajar en torno a necesidades comunes.

Las redes, mediante el trabajo cultural, intentan contagiar otros valores y construir nuevas subjetividades que sean capaces de subvertir el orden establecido, valores que sólo pueden ser compartidos mediante la convivencia, a través de los encuentros persona a persona; las redes construyen democracia porque “la cultura es una buena herramienta para construir calidad de vida, sentimientos de satisfacción intelectual y, a largo plazo, capacidad de generar valores vinculados a las democracias avanzadas (participación, solidaridad, respeto, cultura de la paz y la no violencia, etc.)” (Martí, 2012, p. 96). Esto significa que en el marco latinoamericano, las redes, con diversas acciones culturales, están habilitando nuevas subjetividades que, a la larga, posibilitarán la emergencia de ciudadanías proactivas, lo cual redundará en democracias con mejor gobernanza.

LA LUCHA CONTRAHEGEMÓNICA DE LAS REDES LATINOAMERICANAS

Dada la cercanía programática y de acción de estas redes con sectores populares, un primer punto de partida fundamental es el reconoci-

miento de la complejidad de las dinámicas culturales de estos grupos sociales, las cuales son reducidas al folclore o al exotismo por las visiones evolucionistas y culturalistas que imperan en el campo cultural latinoamericano, incluso entre los sectores progresistas y de izquierda, ya que, como bien afirma Gramsci, “... un error muy difundido consiste en pensar que cada estrato social elabora su conciencia y su cultura del mismo modo, con los mismos métodos, o sea los métodos de los intelectuales de profesión” (1999, p. 99).

El reconocimiento de que cada grupo social elabora su propia interpretación de mundo supone que tienen también formas variadas de accionar en él. Se trata de una relación dialéctica de lecturas y significaciones que hacen las personas en su relación con el mundo; esto implica que no a todos los grupos sociales les afecta de igual manera las prácticas hegemónicas de las clases dominantes ni se activan políticamente por las mismas cosas. Ello nos permite explicar la gran diversidad de agendas políticas de los nuevos movimientos sociales y los múltiples campos donde operan las redes culturales en la región: desde radios comunitarias, feminismo comunitario, circuitos de cultura alternativa, cultura *hacker*, etcétera.

La cultura hegemónica es, a fin de cuentas, un sistema estructurante de las relaciones sociales que se dan en la estructura de la sociedad y, de igual modo, de la subjetividad de los individuos, ya que impone límites de lo que es posible a cada persona según su clase social; la opresión no se vive nunca como algo exterior, sino como una realidad interna, un estado emocional y psicológico, que habita el día a día de cada sujeto, como logros alcanzados, pero también como insalvables obstáculos que le impiden realizarse a plenitud.

Cuando las personas se dan cuenta de que las cosas pueden ser de otra manera, esa subjetividad se exterioriza como proyecto político; estamos así ante “la relación entre subjetividad y ciudadanía” (De Sousa, 2001, p. 177), porque ninguna adhesión a un movimiento es sólo racional; en este sentido, tiene razón el sociólogo francés Alain Touraine, al afirmar que los nuevos movimientos sociales “apelan al Sujeto mismo,

a su dignidad o a su autoestima como fuerza de combinación de roles instrumentales y una individualidad” (2012, p. 113).

Los nuevos movimientos sociales ponen en cuestión algunas ideas y concepciones sobre las luchas populares que aún hoy permean la ideología de las izquierdas latinoamericanas en torno a quién es el sujeto histórico de nuestros días que marca la punta histórica. Sin la comprensión de estos movimientos sociales desde la cultura, resulta complejo leer en los movimientos culturales –feministas, de derechos sexuales, diversidad cultural, ecologistas, de defensa de animales, entre otros– los nuevos espacios de lucha contra la cultura hegemónica.

Redes, campo cultural y nuevos movimientos sociales

Para argumentar por qué las redes culturales son parte de los nuevos movimientos sociales, lo podemos hacer desde la noción de campo del sociólogo francés Pierre Bourdieu.

García Canclini nos refiere que “uno de los aspectos más atractivos del concepto de *campo* lo encontramos precisamente en su utilidad para mediar entre la estructura y la superestructura, así como entre lo social y lo individual” (1990, p.12); como espacio de mediación, es en el campo donde se dan las tensiones entre las imposiciones socioculturales de la cultura hegemónica y las aspiraciones personales; es en él donde se actualiza la lucha de clases, donde deja de ser un concepto abstracto para devenir en vida cotidiana; es ahí donde toma forma la relación entre dominación y liberación.

Bourdieu nos dice que en los campos se objetiva la dominación, debido a que “la estructura del campo es un *estado* de la relación de fuerzas entre los agentes o las instituciones que intervienen en la lucha o, si ustedes prefieren, de la distribución del capital específico que ha sido acumulado durante luchas anteriores y que orienta las estrategias ulteriores” (1990, p. 110). Los movimientos sociales buscan subvertir el orden instituido por las clases dominantes para intentar crear nuevas reglas que orienten la relación entre los individuos y, sobre todo, nuevas formas de distribución del capital acumulado en los diversos campos sociales.

En cada campo se da una acumulación de ciertos bienes y capital, materiales e inmateriales, económicos o simbólicos, por cuya apropiación pelean quienes participan de dicho campo, ya que la sociedad capitalista “ha organizado la distribución (desigual) de todos los bienes materiales y simbólicos” (García-Canclini, 1990, p. 16). En el campo cultural, esta distribución del capital acumulado se expresa en criterios de validación excluyentes, acumulación y distribución diferenciada del conocimiento, circulación socialmente diferenciada de los bienes culturales, acceso a becas, etcétera, entre muchos otros mecanismos de control; es por la apropiación de estos bienes materiales y simbólicos que se establecen tales luchas y tensiones entre los agentes que constituyen un campo dado.

En este sentido, la red Fora do Eixo fue capaz de hacer circular a 200 artistas de manera independiente a través del festival Grito Rock, que provocó en los hechos una distribución más democrática de la producción musical alternativa de Brasil y logró construir un espacio independiente de validación de la producción musical emergente; con ello se instituyen en un efectivo canal alternativo de circulación de bienes simbólicos en oposición a la hegemonía de la industria musical brasileña.

Esta forma de hacer circular la música por todo Brasil es la manera en que la red Fora do Eixo altera la lógica del campo cultural, lo subvierte y posibilita otras estrategias de circulación social de la cultura; esto significa que miles de jóvenes resultan beneficiados de una distribución cultural mucho más democrática y ya no está constreñida a ciertos circuitos que favorecen la exclusión social a partir de la capacidad diferenciada de acceso a la cultura.

Subvertir la lógica distributiva de un campo es incidir políticamente en el reparto social del capital acumulado, posibilitar que las personas cuestionen esos comportamientos socialmente asignados por una cultura. La cultura aparece entonces como indispensable para incidir en la subjetividad de las personas, ya que otorga herramientas para romper con esas “estructuras estructurantes” de la cultura hegemónica.

Los gestores, productores y activistas que trabajan en las redes que aquí estudiamos habilitan dispositivos y posibilidades para que los pro-

tagonistas sean otros, ya que “el fundamento de las redes, desde esta perspectiva, es plantear alternativas, recuperar lo que podría llamarse resistencia cultural y ofrecer modelos que recuperen y armonicen la cultura como motor social completo” (Insa, 2012, p. 44).

Las redes como TelArtes, Cultura Viva Comunitaria, Fora do Eixo y organizaciones como mARTadero y Cultura Perú, entre otras, se crearon para defender el procomún y crear espacios de lo colectivo, ya que estos últimos reactivan la idea de lo social como un tejido de relaciones en el que la democracia toma forma efectiva. El éxito de estos movimientos se debe, en gran parte, a que ejercen una praxis que busca colocar soluciones y alternativas a los problemas del presente con objeto de “transformar lo cotidiano de las víctimas de la opresión aquí y ahora y no en un futuro lejano” (De Sousa, 2001, p. 178).

Las redes culturales latinoamericanas plantean que la transformación de la sociedad tiene una mayor posibilidad cuando se trabaja directamente en la cultura; ese ámbito de mediación entre la estructura y la superestructura que hace viable un sistema económico, pero para lograr tales transformaciones se requieren estructuras organizativas flexibles que sean capaces tanto de lograr ser ellas mismas mediación entre los ciudadanos como de romper con las lógicas de distribución de lo simbólico instituidas por el sistema y obtener un mejor acceso a la cultura.

Este acceso a los bienes simbólicos detona necesariamente algunos procesos fundamentales: en primer lugar, la toma de conciencia, porque al acceder a ese capital simbólico se evidencia el carácter arbitrario y excluyente de su distribución; en segundo, porque la cultura hegemónica entra en tensión con los nuevos espacios conquistados por otras prácticas culturales y se hace necesaria una negociación en un terreno de mayor igualdad política, que repercute en la construcción de políticas públicas, por ejemplo, la gran movilización de la red Cultura Viva Comunitaria a favor del reconocimiento de la importancia de la cultura popular de base llevó a elaborar políticas públicas en la materia en Colombia, Argentina y Brasil.

REDES CULTURALES: INNOVACIÓN Y SOSTENIBILIDAD

Las redes pueden provocar procesos de innovación porque combinan nuevas tecnologías, modos dinámicos de trabajo y una mezcla constante de formas de gestión tradicionales que han mostrados su efectividad. Philip Ball, citado por Mestre e Hinojos, nos dice: “Sin tradición creativa no hay innovación” (Mestre et al., 2012, p. 28). Esto implica que las acciones y modos de trabajo propios de las redes están condicionados por un amplio contexto histórico en el cual están inmersas y que retoma, como hemos visto, maneras tradicionales de organización, de lucha social y gestión cultural, pero que son remezcladas con otras provenientes de contextos distintos o que son puestas en relación con las nuevas tecnologías.

¿De dónde viene ese potencial innovador y transformador de las redes? “[De] las técnicas de participación aumentada [que] canalizan toda la energía fluida y multidimensional, que actúan entre pares, que mezclan, que no son lineales, que contagian a través de las emociones” (Insa, 2012, p. 40), porque los nodos comparten sus recursos, transfieren conocimiento, los excedentes producidos se reparten, se trabaja por el bien común; a su vez, la sostenibilidad de las redes es posible cuando sus nodos “comparten sus recursos, los recursos totales aumentan a través de su naturaleza hiperreproductiva” (Insa, 2012, p. 40), la cooperación fomenta la creatividad y la participación; ello hace posible arribar a soluciones alternativas con economía de recursos.

Para la brasileña Lala Deheinzelin, en los siglos anteriores la innovación estaba asociada con la producción de cosas materiales, con inventos, pero hoy las tecnologías relacionadas con internet han trasladado la idea de innovación a los procesos de pensamiento: “Al estudiar las causas del avance de ciertos países, se verificó sus relaciones con una mayor valorización de las tecnologías e innovaciones ‘soft’, procesuales, ligadas a la inteligencia y la gestión” (Deheinzelin, 2012, pp. 66-67), y como hemos visto, la cooperación y el trabajo en red potencian la creatividad y con ello los procesos de aprendizaje; por tanto, una mayor inteligencia y mejores métodos de gestión.

La cooperación asociada a la innovación se fundamenta también en la diversidad cultural, ya que las redes, al unir agentes diversos, aprovechan los conocimientos que cada cultura ha acumulado en el tiempo; “los productos y servicios innovadores incorporan modelos, hábitos y tradiciones antiguas que siguen actuales y útiles” (Deheinzelin, 2012, p. 67). La efectividad de la gestión cultural de las redes radica, asimismo, en poner en relación el conocimiento formal con el informal para actuar, lo que supone que los conocimientos tradicionales de las personas son puestos en valor y son aprovechados para alcanzar mejores resultados, ya que ellas son las que mejor conocen sus problemas y pueden imaginar cómo solucionarlos; cuando este saber se aprovecha de los conocimientos de técnicos y profesionales, ambos se potencian y pueden innovar procesos.

Redes culturales y sostenibilidad

La innovación va asociada con otro concepto: sostenibilidad. Aquí también encontramos algunos malentendidos: se piensa que se trata de lograr que las organizaciones culturales cuenten con recursos económicos infinitos para realizar su trabajo con holgura, pero la sostenibilidad tiene que ver con alcanzar la independencia, instalarse en el terreno de la autogestión.

El potencial transformador de las redes culturales radica en la capacidad de las redes de crear valor ahí en donde no parece estar; una noción que coincide con la propuesta de economistas que promueven un desarrollo con una mirada integral; para este grupo, “la creación de valor está ‘en la *capacidad de unir puntas que estaban separadas*,[7] de hacer que ocurran cosas que no existían y de ser útil a las personas” (Abramovay, 2013, p. 71); las redes culturales logran colocar valor en la cultura hecha por las clases subalternas al mostrar su poder transformador y hacer visible el carácter arbitrario y excluyente de muchas políticas públicas: “... no es la cultura la que está en crisis sino los modelos que pretenden tramitarla o distri-

⁷ Las cursivas son del autor.

buirlo” (Insa, 2012, p. 39). Las redes, al unir lo que estaba separado, hacen visible lo que quiere ser invisibilizado; fortalecen procesos locales mediante la transferencia de recursos y generan una fuerza social y política que les permite incidir en las políticas públicas.

Las propuestas de gestión de la cultura, en general, están inspiradas por la economía neoclásica; para ésta, el mercado es un circuito racional por el cual fluyen bienes, entre los cuales están los bienes culturales; la oferta y la demanda constituyen los mecanismos reguladores de este circuito. Visto como circuito, este modelo económico omite que lo que regula y sostiene en realidad el mercado es la energía en sus dos formas fundamentales: como materia primera y como fuerzas de trabajo, ya que los servicios energéticos “no son solo parte del sistema económico, ellos son, en gran parte, lo que dirige los sistemas económicos” (Abramovay, 2013, p. 80). Al introducir estos dos elementos, el circuito se rompe y deja de ser un mundo infinito de bienes puestos en circulación para hacer visible la finitud de los recursos.

La sostenibilidad se alcanza cuando se da un mejor aprovechamiento de lo existente y una reducción significativa en el derroche de energía. En este sentido, el trabajo en red tiene una relación doble con la energía que genera el trabajo colaborativo: por una parte, la suma del trabajo y la creatividad de las personas que trabajan por un bien común propicia espacios de una gran hiperactividad, y por otra, se reducen los tiempos de gestión; muchas personas trabajando a la vez en un mismo proyecto hacen más eficiente el sistema de trabajo; sólo así le es posible a Forado Eixo organizar un promedio de treinta mil actividades culturales por año o que Cultura Vida Comunitaria pueda movilizar a cientos de personas por todo el continente para asistir a sus congresos. Las redes, al ser sistemas hiperactivos, inteligentes y dúctiles, reducen los niveles de entropía.

Una lógica de la sostenibilidad para la cultura es dejar de estar en dinámicas productivistas que buscan dar cumplimiento a las necesidades de una política pública diseñada para atender los requerimientos políticos de un presupuesto de visiones centralistas y

poner atención a los tiempos que se requieren en el trabajo comunitario para hacer surgir proyectos culturales; de esto pueden emerger proyectos productivos y otras formas de economía, tal como lo está logrando el proyecto mARTadero en Villa Coronilla, en Cochabamba, Bolivia, donde existe un colectivo de mujeres que aprendieron a hacer murales gracias al trabajo con la comunidad de los gestores culturales de mARTadero, y que hoy es una fuente importante de recursos económicos para ellas.

En la lógica de que el crecimiento macroeconómico es suficiente para abatir la pobreza y la marginación, los Estados apuestan por políticas públicas en cultura caracterizadas por la construcción de costosas infraestructuras que consumen gran cantidad de recursos y cuyo sostenimiento requiere también una burocracia que la mantenga en funcionamiento, todo ello en detrimento de la posibilidad de los sectores más pobres de una distribución más igualitaria de los bienes y servicios culturales, y del capital simbólico asociado. Los círculos de pobreza se rompen cuando las personas pueden acceder a múltiples bienes y servicios y cuando éstos se encuentran disponibles en especialidades cercanas. Las grandes infraestructuras culturales suelen estar lejanas de las personas que más lo necesitan. Las redes culturales, al trabajar en el barrio, de hecho contribuyen con mayor efectividad a romper la marginación.

Las acciones en los barrios se caracterizan por crear redes entre quienes lo habitan, e incluso a veces con agentes de instancias territoriales más amplias, y en general son agentes conocidos y relativamente cercanos; sin embargo, internet crea nuevas relaciones con agentes lejanos, no necesariamente conocidos y anónimos que incrementan el poder de crear valor de los agentes locales; una práctica cultural anónima puede ser visibilizada con gran eficacia por los medios de comunicación de redes sociales mediante internet; esto permite afirmar que “los medios digitales promueven y abren camino a la expresión de *formas inéditas de cooperación* humana” (Abramovay, 2013, p. 133; las cursivas son nuestras) y revalorizan las dinámicas culturales, políticas y económicas del barrio de lo micro-.

En el terreno de la sostenibilidad, así como las redes favorecen una cultura solidaria que coadyuva al desarrollo social, el uso que hacen de “las tecnologías digitales aceleraron y difundieron de forma impresionante la creación de riqueza basadas en *economía de reparto*” (Abramovay, 2013, p. 138; las cursivas son nuestras), que en el campo cultural se traduce en un acceso más democrático a la cultura.

Por ello, la cooperación se ha instituido como una forma de creación de prosperidad importante en nuestros días, como lo podemos constatar con proyectos como Wikipedia, que ganó el Premio Princesa de Asturias 2015, un reconocimiento a sus aportes culturales, pero están también Duolingo, YouTube y diversos proyectos que han iniciado las redes culturales latinoamericanas; uno de los más interesantes, por sus potencialidades, es Minka, el banco de las redes, cuyo objetivo es visibilizar todos los recursos de los que disponen los agentes culturales de la región: desde personas que pueden ofrecer talleres, infraestructura, hasta apoyos económicos de instituciones.

Más allá de los resultados inmediatos, Minka ofrece la posibilidad de pensar una economía descentralizada que apoye las acciones culturales de los diversos colectivos de la región con un fuerte compromiso social; aquí vemos que “el trabajo cooperativo en red, o sea, la multitud, es una fuente decisiva de prosperidad” (Abramovay, 2013, p. 143).

Lo importante del trabajo de las redes y de este modo de operar basado en la colaboración y en una cultura no centralizada es que, en lugar de instituirse como oposición a formas de gestión cultural institucional, centralizadas y jerárquicas, por el contrario conviven con ella y crean zonas difusas donde redes e instituciones están presentes. Esto permite que colectivos como el grupo de teatro de catalinas Sur, que es parte de varias redes, tenga prácticas de autogestión que le permiten autonomía y, al mismo tiempo, se pueda beneficiar de diversos programas gubernamentales en Argentina –en más de treinta años de existencia del grupo ha contado con el apoyo de veinte instituciones públicas argentinas, veinticua-

tro organismos internacionales y doce instituciones privadas—; con su labor continua, Catalinas Sur ha sido fundamental para implementar diversas políticas públicas en materia cultural, a la vez que generan un teatro de fuerte compromiso social y político. Así, las instituciones financian varias acciones de las redes y éstas proveen innovación y favorecen la inclusión social.

A los aportes de los gobiernos locales y nacionales se agrega el financiamiento que otorgan organismos de la cooperación internacional y también el financiamiento social mediante el *crowdfunding*,⁸ por medio del cual las personas se suman de manera solidaria para financiar proyectos de diversa índole y crean una red que facilita que los proyectos independientes obtengan recursos. Para ello, hay plataformas como <https://goteo.org/> en España, <https://www.catarse.me/> en Brasil o <https://fondeadora.mx/> en México.

Existen, además, otros mecanismos en los cuales los miembros de las redes ponen a disposición de la organización sus propios recursos y pueden impulsar acciones como Hospeda Cultura, que ofrece hospedaje a los asistentes a foros o festivales y favorece, así, encuentros entre personas y los recursos económicos se colocan en donde son más importantes, en la gente y en la mejor realización de las acciones. Por otra parte, el *crowdfunding* contribuye a que las redes obtengan recursos y difundan valores como la solidaridad, la cooperación, la lucha por la justicia social, entre otros, y hacen visible que es posible la autonomía de las estructuras oficiales.

CONCLUSIONES

El actual contexto social se caracteriza por el desarrollo de actividades en los más diversos ámbitos a través de redes: organizacionales, so-

⁸ Se refiere a un tipo de financiamiento de proyectos basado en los aportes solidarios de cientos de personas a través de internet, quienes donan pequeñas cantidades de dinero; el fundamento es que la suma de pequeñas donaciones hace posible conseguir importantes recursos.

ciales y tecnológicas; por este motivo, el investigador Manuel Castells denomina a estas formaciones sociales como sociedad red. Ésta es una de las razones por las cuales las luchas de los grupos subalternos se hacen también por medio de redes, ya que son estructuras que permiten una mejor capacidad de respuesta a las problemáticas presentes en un contexto de globalización.

Para los sectores más precarizados, el trabajo en red les ayuda a acceder a conocimientos, recursos y tener una mayor visibilidad y fuerza política, lo que les proporciona condiciones para establecer otro tipo de relaciones y diálogos con el Estado. Con ello, prácticas culturales como la colaboración se ven potenciadas. Así, diversas redes culturales latinoamericanas logran mayor incidencia política, porque al hacer uso de internet, suman apoyos tanto locales como a nivel internacional, con lo cual podemos hablar también de una globalización de las formas de gestión de la cultura y la resistencia cultural.

Las redes no sólo comparten recursos, sino, sobre todo, experiencias y conocimientos, pues al ser estructuras relacionales por definición, éstas suponen en sí mismas intercambios lingüísticos de saberes acumulados; por ello, para las redes culturales que estudiamos existen dos factores que son fundamentales: la convivencia y el uso de TIC, ya que en estos dos ámbitos se originan transferencias altamente significativas.

Al ser cuestionados los grandes relatos identitarios nacionales, atestiguamos el surgimiento de múltiples identidades culturales, que siempre estuvieron presentes, ocultas por los relatos nacionales de la cultura hegemónica. Esta misma diversidad cultural requiere otras formas de organización política que den cuenta de estos variados modos de estar en el mundo; los nuevos movimientos sociales son resultado de estas múltiples identidades que aparecen en el espacio público y se articulan a través de la cultura. Las redes culturales que estudiamos se unen a partir de identidades culturales y por la cultura misma como programa político.

La cultura es para estas redes el mecanismo a través del cual se aprovecha el capital social de los grupos subalternos, se constru-

yen subjetividades que favorecen la democracia y permite procesos de innovación, pues esta última requiere la participación de muchas personas en la tarea de resolver las problemáticas presentes, ya que la diversidad pone en juego múltiples saberes. En este sentido, las redes son mucho más efectivas social y políticamente que los partidos políticos o los sindicatos, porque favorecen la creatividad de las personas.

La experiencia de las redes culturales latinoamericanas supone un aporte tanto a la gestión de la cultura como al pensamiento político, pues aquí la cultura es vista como fundamental para forjar procesos de transformación social, no en términos de sujetos cultos, sino de sujetos que pueden tener una vida digna.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abramovay, R. (2013). *Más allá de la economía verde*. Buenos Aires: Temas Grupo Editorial.
- Arizpe, L. (2001). Cultura, creatividad y gobernabilidad. En *Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización*. Buenos Aires. CLACSO. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20100912034428/estudios.pdf>
- Batta, V. (2008). Altermundismo: ¿sociedad civil global o nuevo movimiento antisistémico? *Norteamérica*, vol. 3, núm. 2, pp. 159-194. Recuperado el 11 de septiembre de 2014 de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-35502008000200008&lng=es&tlng=es
- Bertalanffy, L. (1989). *Teoría general de los sistemas. Fundamento, desarrollo y aplicaciones*. México: FCE.
- Bourdieu, P. (1990). *La sociología de la cultura*. México, DF: Grijalbo.
- Cameron, M., Hershberg, E. y Sharpe, K. (2012). Voces y consecuencias participación directa y democracia en América Latina. En M. Cameron. *Nuevas instituciones de democracia participati-*

- va en América Latina: la voz y sus consecuencias*. México: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales.
- Carrillo, M. (2010). El papel del sujeto histórico en los procesos de transformación democrática. En *Los movimientos sociales y el sujeto histórico*. Quito: Secretaría de Pueblos, Movimientos Sociales y Participación Ciudadana.
- Carrillo, R. (2010). El nuevo momento de los movimientos sociales. En *Los movimientos sociales y el sujeto histórico*. Quito: Secretaría de Pueblos, Movimientos Sociales y Participación Ciudadana.
- Castells, M. (2011). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, vol. I. México, DF: Siglo XXI.
- De Sousa, B. (2001). *Los nuevos movimientos sociales*. Buenos Aires: CLACSO/OSAL. Recuperado el 25 de julio de 2015 de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/osal/20110210072436/8debates.pdf>
- (2003). *Democracia y participación. El ejemplo del presupuesto participativo de Porto Alegre*. Mataró: El Viejo Topo.
- Deheinzelin, L. (2012). *Desejavél mundo novo. Vida sustentável, diversas y criativa em 2042*. São Paulo: edición de autor.
- ENPCC (2012). *Encuesta Nacional de Participación y Consumo Cultural. Análisis descriptivo*. Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de http://diseno.uc.cl/wp/wp-content/uploads/2015/08/ENPCC_2012.pdf
- García-Canclini, N. (1987). Prólogo. En J. Martín-Barbero (1987). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. México: Ediciones G. Gili.
- (1990). Introducción. En P. Bourdieu. *La sociología de la cultura*. México, DF: Grijalbo.
- Gramsci, A. y Palos, A. (trad.) (1999). *Cuadernos de la cárcel*, vol. 1 (segunda edición) (V. Gerratana, ed.). México: Era.
- Insa, J. (2012). Redes geniales, redes disruptivas. Apuntes para avanzar. En Á Mestres (ed.) (2012). *Música para camaleones. El Black Álbum de la sostenibilidad cultural*. Barcelona: Tràn-sit Projectes/Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

- Jácome, M. (2013). *Por dentro do Fora do Eixo: Uma das maiores redes de colectivos culturais do país*. São Paulo: CELAC/ECA-USP. Recuperado de <http://myrtus.uspnet.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/593-1587-1-PB.pdf>
- Krebs, V. (2014). La vida social de los routers. Aplicando el conocimiento de las redes humanas al diseño de las redes de ordenadores. En I. Maya, D. Holgado y J. Molina (eds.). *7 lecturas para iniciarse en el análisis de redes sociales*. Barcelona: Redes. Revista hispana para el análisis de redes sociales.
- Mance, E. (2002). *Redes de colaboração solidária: aspectos económico-filosóficos: complexidade e libertação*. Editora Vozes.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. México: Ediciones G. Gili.
- Maya, I., Holgado, D. y Molina, J. (2014). *7 lecturas para iniciarse en el análisis de redes sociales*. Barcelona: Redes. Revista hispana para el análisis de redes sociales.
- Melucci, A., Keane, J. y Mier, P. (1989). *Nomads of the present: Social movements and individual needs in contemporary society*. Filadelfia: Temple University Press.
- Mestres, Á. e Hinojos, M. (2012). Las formas del camuflaje. Nuevos retos para nuevos proyectos. En Á. Mestres. *Música para camaleones. El Black Álbum de la sostenibilidad cultural*. Barcelona: Trànsit Projectes/Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Milgram, S. (2014). El problema del mundo pequeño. En I. Maya, D. Holgado y J. Molina (eds.). *7 lecturas para iniciarse en el análisis de redes sociales*. Barcelona: Redes. Revista hispana para el análisis de redes sociales.
- Pedregosa, J. y Pfenniger, M. (2012). Música para camaleones. En Á. Mestres. *Música para camaleones. El Black Álbum de la sostenibilidad cultural*. Barcelona: Trànsit Projectes/Ministerio de Educación, Cultura y Deporte
- Radcliff-Brown, A. (1931). *The social organization of the Austrilian tribes*. Londres: MacMillan & Co.

- (1972). *Estructura y función en la sociedad primitiva*. Barcelona: Ediciones Península.
- Riechmann, J. y Fernández, F. (1995). *Redes que dan libertad: introducción a los nuevos movimientos sociales*. Barcelona: Paidós.
- Social Network Analysis. Theory and applications* (2001). Recuperado el 24 de agosto de 2015 de http://train.ed.psu.edu/WFED-543/SocNet_TheoryApp.pdf
- Touraine, A. (1999). *¿Cómo salir del liberalismo?* (J. Palacio Taus-te, trad.). México: Paidós.
- (2012). *¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes* (quinta edición) (H. Pons trad.). México: FCE.
- Wertheimer, M. (1944). *Gestalt theory*. Recuperado el 18 de agosto de 2014 de http://thenewschoolhistory.org/wp-content/uploads/2014/06/wertheimer_gestalttheory.pdf
- Woods, A. (2011). Prólogo. En C. Marx y F. Engels (1848/2011). *Manifiesto del Partido Comunista*. México: Centro de Estudios Socialistas Carlos Marx.
- Yúdice, G. (2003). *Sistemas y redes culturales: ¿cómo y para qué?* Ponencia presentada en el Simposio Internacional “Políticas culturales urbanas: experiencias europeas y americanas”. Bogotá, 5 de mayo.

Conferencias

- Voss, J. (2005). *Measuring Wikipedia*. Ponencia presentada en la 10th. International Conference of the International Society for Scientometrics and Informetrics. Estocolmo, Suecia, 24-28 de julio. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/6207/1/MeasuringWikipedia2005.pdf>

Videos

- Balán, E. (2013, 24 de enero). *Culebrón timbal*. Recuperado el 9 de agosto de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=8RAnPgp9d7I>

- <http://www.revistaforum.com.br/2015/01/12/ivana-bentes-fara-parte-da-equipe-de-juca-ferreira-minc/>
- Presidencia de la República de Costa Rica (2015, 12 de mayo). *Sylvie Durán designada como nueva Viceministra de Cultura*. Recuperado el 2 de mayo de 2016 de <http://presidencia.go.cr/prensa/comunicados/sylvie-duran-designada-como-nueva-vice-ministra-de-cultura/>
- Romero, V. (2012, 5 de agosto). *Una participación ciudadana muy alta en los comicios del 2012, su inconsistencia con los datos del INEGI y su beneficio al PRI-PVEM*. Recuperado el 1 de mayo de 2016 de <http://www.colloqui.org/colloqui/2012/8/5/una-participacion-ciudadana-muy-alta-en-los-comicios-del-201.html>
- Telartes (2015). *Anteproyecto de ley marco de culturas*. Recuperado el 2 de mayo de 2016 de <http://telartes.org.bo/sites/default/files/document/file/ANTEPROYECTO-LEY-DE-CULTURAS-%20CONGRESO-SUCRE-30-10-2015.pdf>
- Villareal, N. y Santandreu, A. (1999). *Las organizaciones no gubernamentales y las políticas públicas*. Recuperado el 10 de noviembre de 2015 de <http://www.ambiental.net/temasclave/TC10VillarrealSantandreuOngs.htm>
- Wikimedia Foundation (s.f.). *2013-2014 Annual Report*. Recuperado el 1 de mayo de 2016 de <https://annual.wikimedia.org/2014/>
- Yuriko (2015, 6 de enero). *Arena y esteras: por el derecho a la sonrisa*. Recuperado el 25 de agosto de 2015 de <http://www.cuerdafloja.com/entrevistas/arena-y-esteras/>

Revistas

- Blanco, I. y Gomà, R. (2003, junio). Gobiernos locales y redes participativas: retos e innovaciones. *Revista del CLAD. Reforma y Democracia*, núm. 26. Recuperado el 28 de abril de 2016 de <http://old.clad.org/portal/publicaciones-del-clad/revista-clad-reforma-democracia/articulos/026-junio-2003/0043507>

- Canto, F., Núñez, J. y Ruiz, S. (2007, junio). ¿Conocía Sherlock Holmes la teoría de grafos? *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*. Recuperado el 6 de septiembre de 2014 de http://www.fisem.org/www/union/revistas/2007/10/Union_010_008.pdf
- Ferrand, A. (2002). Las comunidades locales como estructuras meso. *Redes. Revista hispana para el análisis de redes sociales*, vol. 3. doi: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/redes.23>
- Grossetti, M. (2014, enero-junio). ¿De dónde vienen las relaciones sociales? Un estudio de las redes personales en el área de Toulouse (Francia). *Redes. Revista hispana para el análisis de redes sociales*, pp. 1-18. Recuperado el 14 de noviembre de 2014 de <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=93131316001>
- Lozares, C. (1996). La teoría de las redes sociales. *Papers Revista de Sociología*, pp. 103-126. Recuperado el 20 de agosto de 2015 de <http://papers.uab.cat/article/view/v48-lozares>
- Mires, F. (1999, septiembre). La sociedad de redes (o las redes de la sociedad). *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, núm. 67. Recuperado el 29 de abril de 2016 de <http://chasqui.ciespal.org/index.php/chasqui/article/viewFile/1300/1329>
- Rapoport, A. (1961, octubre). A study of a large sociogram. *Behavioral Science*. Recuperado el 15 de marzo de 2014 de <http://aris.ss.uci.edu/~lin/61.pdf>
- RSD (ed.) (2011). *Territorios en red*. Recuperado el 15 de abril de 2015 de http://issuu.com/redsd/docs/territorios_en_red_n2/1
- Yúdice, G. (2002, junio-septiembre). Las industrias culturales: más allá de la lógica puramente económica, el aporte social. *Pensar Iberoamérica. Revista Cultural*. Recuperado el 1 de mayo de 2016 de Organización de Estados Americanos: <http://www.oei.es/pensariberoamerica/rico1a02.htm>

Sitios web de las redes y organizaciones citadas

<http://congresso.foradoeixo.org.br>

<http://culturavivacomunitaria.org>

<http://www.pueblohacecultura.org.ar/>

<http://www.guanared.org/>

<http://airelibre.org.ar/>

<http://www.convivamos.org/web25w/>

<http://culturaperu.org/>

<http://www.telartes.org.bo/>

<http://abrecultura.org>

<http://movimiento.org/>

<http://www.martadero.org/>

<http://minka.me/>

<http://www.catalinasur.com.ar/>

<http://circulacultura.org/hospeda-cultura/>

Capítulo 7

Propuesta de modelo metodológico de creación de redes de cooperación para la gestión cultural comunitaria dirigida a colectivos juveniles

José Alberto Bautista Solís

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad plenamente cambiante. En los últimos años, el uso de las TIC a escala nacional ha aumentado de 16.7% presente en la población a 46.3 (INEGI, 2014). De la misma forma, nuestras zonas urbanas registran un volumen de crecimiento de 76% hasta 2010.¹ Desde esta perspectiva, día con día la diversidad cultural en nuestro país va creciendo de la mano del intercambio cada vez más amplio de la información mediante redes físicas y virtuales, estas últimas utilizando tecnologías como internet. Nuestro reto como gestores culturales es formular nuevos modelos de intervención que respondan de manera eficiente a las demandas de los distintos grupos, entendiendo estos últimos como un resultado de complejos procesos de convivencia e intercambio multicultural (Antequera, 2007), los cuales hoy rebasan las fronteras físicas que supone la distancia y se desarrollan, a su vez, a través del contacto virtual.

El aumento en el uso de la tecnología, a la par del incremento de la población, está lejos de ofrecernos una sociedad homogénea y, en cambio, han resaltado las diferencias entre los grupos, lo que proyecta

¹ INEGI (2014). Censo de Población y Vivienda 1950-2010.

distintas preferencias y segmenta, así, la producción y el consumo cultural. Ante esta realidad, los programas oficiales o legítimos del Estado son incapaces de ofrecer alternativas de producción y consumo que abarquen los nichos existentes; por ello, nace en el entorno cotidiano, en el comunitario, la necesidad de producir, consumir, mediar y reproducir la propia cultura. Es aquí donde los gestores culturales de la actualidad se están formando en el reto que supone el descubrimiento y la práctica de nuevos modelos organizativos que destaquen por su capacidad de fomentar el trabajo de modo horizontal, así como de pronunciarse por la conservación de la diversidad cultural entre sus filas.

En este trabajo, exponemos un problema identificado en colectivos culturales juveniles del noroeste de Zapopan: la ausencia de una metodología concreta que facilite el desarrollo de proyectos en colaboración con otros grupos. Esta situación se vuelve notable con base en las siguientes evidencias recolectadas:

- Carencia de sistematización en la logística de las actividades.
- Falta de relaciones entre los principales actores de la intervención.
- Poco o nulo interés por la evaluación de los resultados y la retroalimentación.
- Bajo nivel de conocimientos teóricos respecto a la gestión cultural.

Ante la falta de recursos, la gestión cultural independiente se realiza, en su mayoría, a nivel comunitario, entre grupos o colectivos juveniles, cuyo mayor incentivo es el desarrollo social; un ejemplo lo constituyen los dirigentes del proyecto Centinelas, habilitado en julio de 2013 en la colonia Villas del Centinela, el cual proponía una serie de actividades al aire libre por parte de la comunidad para hacer frente a la violencia que se vive dada la cercanía de la colonia con el bosque El Centinela. Estos gestores independientes no poseen un conocimiento previo; lo van adquiriendo conforme se adentran en el mundo de la gestión cultural, mediante la organización de actividades, conferencias, exposiciones, o festivales.

A partir de estas percepciones, comienza a construirse una necesidad de formar gestores culturales que lleven a cabo sus labores desde campos no institucionalizados, que se adapten de manera efectiva al trabajo en red para que se inserten en contextos locales y específicos en los que los proyectos o programas institucionales no pueden impactar del todo.

Así pues, la experiencia recolectada en los procesos de análisis, intervención y seguimiento de estas agrupaciones juveniles ha servido para proponer un modelo metodológico que sustente la creación y gestión de redes de cooperación enfocadas a la gestión cultural comunitaria, y dirigido a colectivos de jóvenes para que aumenten el grado de efectividad de sus proyectos. El lector encontrará, a lo largo de este texto, herramientas útiles y ejemplos de casos que servirán como guía en el diseño y la construcción de su proyecto cultural en red.

Este trabajo, a su vez, representa un ejercicio reflexivo y exploratorio de la potencialidad de las redes sociales en el campo de la gestión cultural y el arte en un ámbito local, con obvias limitaciones espacio-temporales acordes con cada contexto donde se efectúan las actividades aquí contenidas. Vale la pena destacar que se trata de una interpretación teórica de prácticas cotidianas en la gestión cultural; por ello, el documento no presenta amplia profundidad en sus conceptos, sino más bien un desarrollo sistemático de actividades.

REFERENTES EMPÍRICOS Y MARCO CONTEXTUAL

El proyecto de investigación que originó este modelo surgió del interés del autor por desarrollar un tema con el cual tiene contacto desde el principio de su actividad como gestor cultural: los colectivos juveniles y su operación a nivel local. Durante la investigación, acompañamos a varios colectivos del noreste de Zapopan en sus actividades mediante la observación participante, con el objetivo de conocer su manera de trabajar, las necesidades que ellos identificaban, así como las metodologías y procesos que seguían. La recolección, análisis y organización

de datos se llevaron a cabo de octubre de 2014 a febrero de 2015 (ver tabla 1).

La recolección de datos se hizo mediante el uso de una bitácora, así como de entrevistas con agentes clave. Para el análisis de los datos, consultamos bibliografía especializada y rescatamos aquello que pudiese ser sustentado a través de las referencias encontradas. La organización del trabajo responde a la necesidad de crear una metodología lo suficientemente clara para que cualquier persona, relacionada o no con el ámbito de la gestión cultural, pudiese hallar en el documento un punto de partida o tema para el desarrollo de actividades socioculturales.

Tabla 1. Metodología del desarrollo del documento

	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero
Recolección de datos	Uso de bitácora Entrevista con agentes clave				
Análisis de datos			Consulta bibliográfica		
Organización del trabajo				Redacción del primer borrador	

Gran parte de los grupos con los que se trabajó estaban formados por jóvenes de entre dieciocho y veinticinco años, la mayoría de sexo masculino, solteros, estudiantes de nivel licenciatura o, en su caso, con preparatoria trunca y trabajo de tiempo completo. La mayor parte de ellos radican en colonias de la periferia de la zona metropolitana de Guadalajara, y algunos viven en la colonia Lomas de Zapopan, o en áreas aledañas, como Misión del Bosque, Altigracia, Arcos de Zapopan y Santa Margarita.

De las anteriores colonias, Lomas de Zapopan contrasta por el nivel de desarrollo económico e inmobiliario que ha experimentado en los últimos años. Es, pues, un referente y un punto clave dentro del cual se desenvuelven las relaciones de los diversos colectivos culturales de la zona. En ella se pueden encontrar viviendas que van desde la clase media hasta la media alta. Cuenta con un mercado justo donde colindan sus dos avenidas principales, así como un polígono de bosque denominado

“la zona forestal”, que pertenecía al bosque El Nixticuil, que hoy en día se encuentra bajo amenaza por parte de las empresas inmobiliarias.

Dentro de esta colonia, las relaciones vecinales se caracterizan por ser en su mayoría amistosas y de confianza. Entre los jóvenes existe una jerga particular que incluye en su bagaje el uso de frases como “45130”, código postal de la colonia y mediante el cual se identifican a sí mismos como habitantes de la zona o pertenecientes al “barrio” de Lomas de Zapopan. La cercanía de la colonia con zonas forestales y recreativas ha fomentado un amplio interés en la juventud por las actividades al aire libre, así como los deportes extremos, entre ellos el patinaje y el ciclismo son los más populares. Al mismo tiempo, todos estos factores identifican culturalmente a la juventud con un sentimiento de apropiación respecto a la colonia, muy característico en zonas de la periferia de la ciudad.

Los colectivos con los que se llevó a cabo la investigación son, en orden de la cantidad de información recolectada:

No Hay Futuro Distro. Colectivo dedicado a la publicación y distribución de material independiente, así como a la organización de conciertos, en su mayoría de subgéneros del punk y el rock alternativo. Está formado por Alejandro, egresado de la carrera de Sociología, quien radica en Tesislán y trabaja en un negocio de herrería con su padre; Agustín, egresado de Diseño Gráfico, radica en el centro de Guadalajara y vende comida; Alberto, egresado de Gestión Cultural, vivió diez años en Lomas de Zapopan y ahora radica en Tesislán; Daniel, quien instaló un café junto con su hermana y vive en Atemajac; y Paloma, originaria de Zacatecas, vive en el centro de Tlaquepaque e hizo trámites para entrar a la carrera de Física. El quehacer del colectivo gira en torno al género punk, puesto que es un estilo de música con el cual todos se identifican. No obstante, los proyectos del colectivo incluyen la producción de revistas independientes denominadas *fanzines*, edición de discos y casetes de bandas, y distribución de carteles, calcomanías, libros, entre otros. Su objetivo es crear una plataforma a través de la cual

bandas, artistas, escritores y otros individuos puedan proyectar su obra con base en una lógica de “hazlo tú mismo”. La principal problemática que ellos perciben es la existencia de gremios que regulan la producción y el consumo cultural.

Colectivo Gaia. En la actualidad, está inactivo; se dedicaba a la producción de conciertos de subgéneros de la música reggae y el hip hop. Estaba integrado por Josué, autor intelectual del proyecto, estudiante de la carrera en Ciencias de los Alimentos, aficionado al ciclismo y radicado en la colonia Misión del Bosque, y Diego Romero, quien vive en Tonalá y espera ingresar a Agronomía. Este colectivo organizó un par de actividades en la colonia Lomas de Zapopan, así como en el centro de la ciudad. En ocasiones, invitaban a artistas visuales para realizar murales o *body paint*. El mensaje que intentaban comunicar era el equilibrio con la naturaleza y una vida más en armonía con ésta, pues la principal problemática que identificaban era la separación de las personas respecto de la naturaleza como resultado de su estilo de vida, y deseaban atenderla por medio de las artes.

Colectivo Rapa Nuí. Dedicado a la producción de fanzines, intercambio de libros, organización de foros de diálogo, proyección de películas y venta de artículos artesanales. Está compuesto por un único miembro estable, Ricardo Venegas, originario de la Ciudad de México, propietario del restaurante Rapa Nuí, ubicado en la colonia Arcos de Zapopan, frente a la Preparatoria 7. Él es el autor intelectual de los proyectos del colectivo, al cual se suman, ocasionalmente, sus empleados u otros jóvenes interesados, la mayoría estudiantes o egresados de la citada preparatoria. El objetivo de las acciones es generar en la juventud un pensamiento crítico y abierto a las expresiones de multiculturalidad. Uno de los problemas que para ellos se encuentra incrustado en su entorno es la falta de interés en la población juvenil por organizarse para emprender proyectos culturales.

Para estos colectivos, los principales motores de acción son problemáticas que reconocen en su entorno habitual:

- La escasez de espacios y foros para la recreación social y cultural en la comunidad, contrastada con la creciente inquietud de la población juvenil por las actividades artísticas y culturales. El Colectivo Gaia y No Hay Futuro Distro hablaron de la imposibilidad de conseguir un recinto para la realización de sus proyectos (conciertos y festivales en su mayoría) en la colonia Lomas de Zapopan. Aun cuando existen algunos sitios con una infraestructura potencial, las oportunidades son mínimas, debido a que casi ningún dueño o administrador del bar está dispuesto a apostar por las actividades culturales. Al respecto, varios de los miembros mencionaron un espacio llamado Take Pop, un restaurante ubicado sobre una de las avenidas principales de la colonia, el cual ofrecía una apertura grande a proyectos juveniles. Sin embargo, fue imposible llegar a acuerdos con los vecinos por el ruido generado; además, la mala administración terminó por cerrar el espacio, hace ya casi cuatro años.
- La necesidad de construir públicos locales que contribuyan a la promoción de la actividad cultural y artística de la colonia. La falta de espacios de recreación cultural en la colonia dificulta, en gran medida, que las personas interesadas en estas actividades encuentren un escaparate para sus inquietudes, y aún más preocupante, impide la construcción de relaciones en torno a la cultura. En este ámbito, los colectivos han tenido que recurrir a sus propios círculos sociales; esto funcionó en un principio, pero pronto muchas personas se cansaron de asistir, lo que impidió que los colectivos consolidaran un público.
- La falta de una oferta cultura local descentralizada respecto a la ciudad de Guadalajara. Esta circunstancia es una consecuencia de las dos anteriores. Al no existir espacios ni públicos consolidados, las personas interesadas en actividades culturales tienen que hacer un recorrido de casi una hora al centro de Guadala-

jara. Esto deja sin opciones de asistir a este tipo de actividades a aquellas personas que no cuentan con transporte particular o una manera de trasladarse durante la noche. A su vez, la oferta cultural de la colonia decrece, debido a que el interés de los productores y consumidores se vuelca hacia Guadalajara.

Mediante el diálogo y el acompañamiento de estos colectivos, fue posible encontrar un conjunto de problemas que se suscitaban, en su mayoría, durante el proceso de ejecución de sus proyectos, aunque existían otros que eran notables desde la fase de planeación y diseño. Como ya mencionamos, la principal dificultad fue la ausencia de una metodología concreta que facilitara el desarrollo de proyectos en colaboración con otros grupos:

- Carencia de sistematización en la logística de las actividades. Los colectivos no contaban con los recursos humanos suficientes para llevar a cabo las actividades previstas, o bien, no se generaba una estrategia coherente para el desarrollo de los proyectos.
- Falta de relaciones entre los principales actores de la intervención. En diversas ocasiones, los colectivos no delegaban de manera correcta las actividades, lo que suscitaba confusión al momento de ejecutarlas.
- Poco o nulo interés por la evaluación de los resultados obtenidos y la retroalimentación. Los colectivos no mostraban iniciativa de autocritica y pocas veces organizaban reuniones con todo el equipo de trabajo.
- Bajo nivel de conocimientos teóricos respecto a la gestión cultural. Pese a que actuaban con las mejores intenciones, los colectivos pasaban por alto procesos importantes del proyecto, como la ejecución de una estrategia de difusión, la recolección de opinión del público, entre otros.

Estos problemas fueron identificados con el método de investigación de observación participativa, y la experiencia fue sistematizada mediante la revisión documental, durante la cual buscamos bibliografía

fía específica para el bosquejo de un modelo que contribuyera a brindar una alternativa de solución. Cabe destacar que, para fines de este trabajo, hemos optado por no exponer la sistematización completa del trabajo y dar espacio a la propuesta de un modelo metodológico que sirva como guía en la construcción de redes entre colectivos. Comenzaremos por exponer los referentes conceptuales de dicho modelo.

REDES DE COOPERACIÓN EN LA GESTIÓN CULTURAL COMUNITARIA

Las redes de cooperación se pueden definir como asociaciones de interesados que tienen como objetivo la consecución de resultados acordados conjuntamente a través de la participación y la colaboración mutua.

SEBASTIÁN

Si bien el término redes de cooperación es ampliamente usado para el desarrollo de trabajo conjunto en cualquier ámbito, está limitado en parte por la economía de los participantes. Por otra parte, las redes de colaboración describen un tipo de organización que no gira en torno a valores monetarios o económicos, sino a la capacidad de intercambio de valores en función del logro de los objetivos.

Las redes de colaboración son, entonces, colectivos de estructura cambiante que mantienen horizontalidad en la toma de decisiones. Con la finalidad de mantener esta horizontalidad, y haciendo uso de las tecnologías de comunicación, en la actualidad se definen sobre todo tres tipos de redes (Figuroa, 2014):

- Redes presenciales. En ellas las relaciones y actividades se desarrollan de manera física en un entorno específico.
- Redes virtuales. Los procesos que normalmente se realizarían de modo presencial, se llevan a cabo con ayuda de herramientas que permiten la comunicación o el trabajo a distancia.

- **Redes híbridas.** Este tipo de redes son las más utilizadas, puesto que permiten efectuar actividades en un entorno físico, al mismo tiempo que existe una coordinación de ellas mediante herramientas virtuales.

En el actual entorno cultural, las redes de colaboración han adquirido un auge impresionante, debido al aumento de las opciones de comunicación virtual. Esto permite que nuevos proyectos se gesten sin la necesidad de tantos recursos, a la vez que facilita que los gestores culturales compartan con mayor cercanía sus experiencias en las distintas regiones donde la red se desarrolla. Fuera del marco profesional, las redes de colaboración ofrecen alternativas de organización para trabajar sobre problemáticas comunitarias sin recurrir a instituciones, programas o proyectos gubernamentales, lo que concede a las personas la libertad de decidir sobre su cultura.

En este marco, surge el estudio de las redes sociales como una herramienta organizacional imprescindible en los proyectos culturales, así como en la cotidianidad. Al respecto, Rizo escribe:

Las redes son, antes que nada, formas de interacción social, espacios sociales de convivencia y conectividad. Se definen fundamentalmente por los intercambios dinámicos entre los sujetos que las forman. Las redes son sistemas abiertos y horizontales, y aglutinan a conjuntos de personas que se identifican con las mismas necesidades y problemáticas. Las redes, por tanto, se erigen como una forma de organización social que permite a un grupo de personas potenciar sus recursos y contribuir a la resolución de problemas (2003, p.1).

Así, las redes sociales nacen para hacer frente a modelos de organización jerárquica y buscan alcanzar cierto grado de autonomía en sus acciones. Esto es sumamente importante para el papel de la juventud en el cambio social y o cultural.

... la red es siempre un proceso de autogestión. Este proceso está constituido por otros, como la autoorganización, el autodiagnóstico y la autoevaluación. Para la creación y consolidación de una red social es de vital importancia que

los sujetos que la forman sean conscientes de que son ellos quienes organizan la dinámica de funcionamiento de la red; son ellos quienes deciden sobre qué se va a trabajar y por qué; y son ellos quienes autoevalúan los resultados de los mismos procesos que han gestado y desarrollado. En este sentido, la red goza de autonomía, no depende directamente de ninguna institución que le imponga formas de organización, diagnóstico y evaluación (Rizo, 2003, p. 4).

Mediante el proceso de la autogestión dentro de redes de cooperación, los gestores culturales independientes descubren el potencial o alcance de las acciones individuales en un marco de estructura colectiva. De este modo, proyectos comunitarios pueden magnificar su alcance e impacto, con trabajo conjunto en pro de objetivos en común entre los miembros de una red social.

Hasta este punto, y a efectos de este trabajo, trabajaremos con el concepto de Salazar (2000) dada la claridad con la cual se expresa, y porque se busca generar un punto de partida para aquellas personas que no están relacionadas con el término. Así pues, podemos comprender las redes de cooperación como asociaciones de individuos que trabajan de manera conjunta para la consecución de un objetivo en común. Cada uno de estos asociados funge como un nodo dentro de la red, cuya organización es siempre horizontal (carente de jerarquías) y dentro de la cual la principal característica es la flexibilidad o ausencia de burocratización en sus procesos. Los rasgos que distinguen a las redes de cooperación de otros tipos de organización son, de acuerdo con Brun, Benito y Canut (2008):

- Poseen un sistema dinámico.
- Carecen de centro.
- Están formadas por individuos.
- Flexibilidad.
- Horizontalidad.
- Corresponsabilidad.
- Organismo facilitador.
- Se trata de ciudadanos que actúan en el ámbito público.

Las redes de cooperación representan una alternativa a las formas de organización verticales y promueven en sus participantes una conciencia más autónoma y capaz de intervenir en los procesos sociales, culturales, económicos y políticos de su entorno.

Las redes de cooperación, si bien varían en su organización, parten, la mayoría de las veces, de una estructura de tres campos o niveles (Brun, Benito y Canut, 2008, p. 90).

- Miembros de la red. En ella se agrupan los individuos que fungirán como nodos dentro de la red. Estos individuos son los beneficiarios y activistas de la red, y están encargados de aportar ideas, información y difundir la red.
- Comité ejecutivo. Es un grupo de personas pertenecientes a la red y elegido por ella que brinda apoyo en la representación de la red completa.
- Secretariado. Estos miembros son capacitados para administrar las actividades de la red, así como la comunicación entre los miembros y el comité ejecutivo. También se encargan de documentar todas las acciones. Cabe destacar que algunas redes omiten la creación de este nivel dado que se corre el riesgo de disminuir la horizontalidad de la red.

Actualmente, se ha popularizado el uso de los modelos organizacionales en red enfocados a la gestión cultural. Las redes de cooperación son, en particular, utilizadas para el desarrollo de la gestión cultural comunitaria. Ésta “tiene que ver con una forma de entender la gestión de la cultura desde lo cooperativo, desde lo colaborativo, donde aparece un ‘nosotros’” (Guerra, 2015). Se trata de un proceso a través del cual una sociedad se vuelve consciente de su propio papel en la mediación de su cultura y permite un desarrollo sostenible dentro de un contexto social, territorial, económico, cultural y político.

En el marco de la gestión cultural comunitaria, surgen los colectivos, que “representan agrupaciones con determinado posicionamiento cultural, e, incluso, de política local” (Garcés, 2010, p. 70). “Se trata de organizaciones que privilegian la horizontalidad, la transparencia de

las informaciones, la autogestión y la independencia respecto a instancias e instituciones externas” (Muñoz, 2012, p. 56). En particular, la mayoría de estas agrupaciones se encuentran compuestas por jóvenes. Así pues, los colectivos culturales juveniles representan una fuerza de acción que utiliza la gestión cultural comunitaria como herramienta para la transformación de su entorno, y por medio de la cual construyen redes de cooperación que les ayudan a intercambiar experiencias, valores, productos y servicios de manera horizontal y autónoma.

PROPUESTA DE MODELO

Tras haber revisado las referencias conceptuales para la comprensión de la totalidad de este trabajo, nos centraremos en el desarrollo de un modelo de red lo más autónomo posible, que permita un nivel de trabajo, si bien no de carácter institucional, uno que posea las facultades para llevar a cabo proyectos a un nivel comunitario, así como la capacidad de ir aumentando su tamaño y su alcance. Para la construcción de la red, tomaremos como ejes siete puntos (ver figura 1):

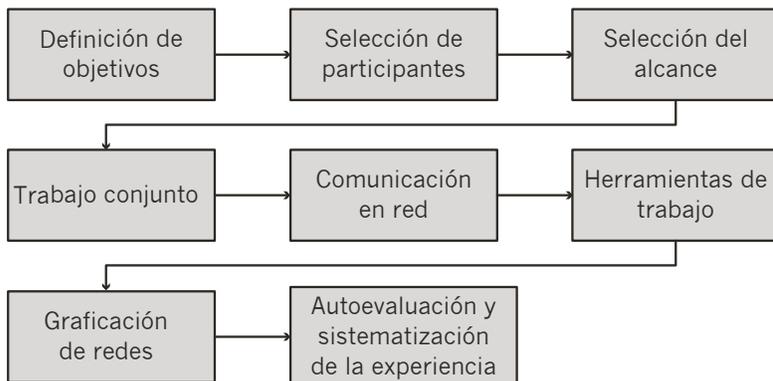


Figura 1. Ejes del modelo.

Definición de objetivos

Todo tipo de organización humana gira en torno a objetivos. Un objetivo (UAEH, 2009) “es una meta trazada de manera individual o grupal, para la cual se desarrollan acciones a manera de proceso, que culminan con el alcance de ese primer objetivo” (p. 36).

En una red de cooperación, la definición de los objetivos es la parte primordial, con base en la cual se construyen las relaciones. Para comenzar, hay que partir de la descripción general de lo que motiva construir la red. ¿Alguna problemática identificada en un barrio? ¿La necesidad de organizar actividades artísticas? ¿Apertura de foros para que distintos grupos establezcan comunicación? Así se comienza por formular un objetivo general, el cual debe ser cualitativo, integrar otros objetivos específicos y ser terminal; es decir, debe poder ser llevado a cabo una sola vez.

En 2014, el Departamento de Extensión y Difusión del Centro Universitario de Ciencias Biológicas y Agropecuarias identificó la necesidad de organizar un festival que fuera un escaparate para los intereses culturales del alumnado. Ante la falta de recursos monetarios, se tomó la decisión de construir una red mediante la cual los colaboradores del proyecto ganaran un espacio dentro del programa del festival a cambio de algún patrocinio monetario o en especie, o bien, su apoyo dentro de la logística. En este caso, el objetivo era crear el festival, mientras que para lograr éste, fue necesario completar una serie de objetivos específicos (búsqueda de patrocinios, diseño del programa, logística, entre otros).

Hoy, existe una amplia gama de redes creadas de manera empírica por músicos de distintas ciudades del mundo. Éstas funcionan de modo que permiten a las agrupaciones recorrer gran parte de un territorio sin tener que invertir tantos recursos, debido a que gastos como la comida y el hospedaje son cubiertos por los anfitriones, mientras que las grandes sumas, como podría ser el combustible, son cubiertas casi en su totalidad por la venta de entradas para el concierto. Aquí se cumple el objetivo general: el que los músicos toquen en otro lugar. Para ello, los objetivos específicos fueron ahorrar una cantidad específica de dinero, hacer una campaña publicitaria, realizar el viaje en automóvil y hacer la prueba de sonido para llegar al desenlace.

Supongamos ahora un caso específico, como podría ser la iniciativa de la apertura de foros para que grupos o colectivos de jóvenes comuniquen su trabajo entre sí y puedan servirse de la infraestructura total del grupo para otros proyectos. Aquí, el objetivo general sería el “desarrollo de comunicación entre colectivos para el aprovechamiento de una infraestructura compartida”.

Después de formular un primer objetivo general, se puede partir de éste para plantear los objetivos específicos. En éstos, la principal característica es su nivel de especialización respecto al objetivo general. Para llegar a ellos, es necesario desglosar el objetivo general en una serie de objetivos menores que permitan un desarrollo escalonado hasta llegar al fin propuesto.

Así, si el objetivo general es “el desarrollo de la comunicación entre colectivos para el aprovechamiento de una infraestructura compartida”, los objetivos específicos podrían ser similares a estos:

- Establecimiento de relaciones con otros colectivos u organizaciones.
- Desarrollo de una infraestructura en conjunto.
- Creación de espacios para el intercambio de ideas y proyectos.

Hay que mencionar que los objetivos específicos se formulan siempre en un orden jerárquico, es decir, se parte de un objetivo base que da pie al logro del consecutivo.

Tras haber precisado los primeros objetivos, se puede pasar a la acción, en la cual el logro de los objetivos corresponde al cumplimiento de metas y actividades en pro de éstas. Las metas deben ser cuantitativas y responder a cierto orden cronológico establecido con anterioridad. Para su logro, se llevan a cabo actividades que deben ser ejecutadas en tiempo y forma para asegurar el cumplimiento de las metas, las cuales garantizan el logro de los objetivos específicos, y así consecutivamente.

Volviendo al primer ejemplo, cada objetivo específico debe tener una meta definida, y ésta una serie de actividades que den certeza sobre su cumplimiento. En la tabla 2 presentamos una matriz para ejemplificar los objetivos, metas y actividades.

Tabla 2. Matriz de objetivos, metas y actividades

Objetivo específico	Metas	Actividades
Establecimiento de relaciones con otros colectivos u organizaciones.	Hacer contacto con al menos tres organizaciones en un mes.	Investigar la existencia total de organizaciones. Contactar a distintas organizaciones. Llevar un control de las organizaciones interesadas en participar en el proyecto.
	Realizar cinco reuniones con las organizaciones contactadas en el espacio de dos meses.	Coordinar las fechas para que al menos un representante de cada organización pueda participar. Buscar un espacio para realizar las reuniones.

Cabe destacar que los objetivos deben ser coherentes con la cantidad de tiempo que puede ser invertido en ellos. Éstos tienden a fallar cuando no se toma en cuenta la cantidad de trabajo a realizar para su consecución. Por ello, en primera instancia, debe efectuarse un análisis de la viabilidad del proyecto y, en su caso, definir objetivos más reducidos, o bien, gestionar mayor cantidad de recursos.

Selección de los participantes

El segundo aspecto más importante en cualquier proyecto es tener a las personas adecuadas. Para esto, es necesario asumir una posición que tengan que ver con las habilidades personales y buscar a las personas que puedan complementarlas. El objetivo de la selección de los participantes es crear un equipo de trabajo diseñado específicamente para las tareas que el proyecto requiere. De manera un poco más precisa, se puede partir de aquí (Benzaquen & Gianetti, 2008):

- Definir roles. Es importante puntualizar qué roles serán funcionales para que la red pueda operar.
- Analizar perfiles. Preguntar ¿qué habilidades tiene? ¿Domina el discurso o es más del tipo creativo; funciona trabajando en equipo?

- Analizar el perfil de los posibles compañeros. Identificar las personalidades, el campo en el que mejor se desenvuelven, inquietudes y demás datos que se consideren valiosos respecto a su grupo.
- Convocar a un grupo. Hacer del conocimiento del equipo potencial que se está interesado en colaborar con ellos; realizar pequeñas reuniones para plantear propósitos, dudas, ideas, etcétera.
- Realizar pruebas. La mejor forma de acostumbrarse a un equipo es, por supuesto, trabajando con él, pero a la par será necesario intentar no sólo trabajar con sus miembros, sino también convivir. Para darle cohesión al grupo, se deben trabajar algunas técnicas.
- Ubicar al grupo dentro del contexto de una red. Con el tiempo y la práctica, se hará cada vez más sencillo el delegar tareas específicas para el trabajo en red.

Para ayudar en la estructuración de un equipo, se puede utilizar una matriz como la mostrada en la tabla 3.

Tabla 3. Matriz de roles

Personalidad	Rol	Función
Justo, disciplinado, responsable, elocuente, creativo, capacidad de aprendizaje para todos los ámbitos del proyecto.	Coordinador	-Mantener al equipo con un objetivo y dirigir acciones concretas. -Observar y mantener de modo adecuado las relaciones interpersonales entre los miembros del equipo.
Responsable, honesto, astuto.	Escriba	-Llevar un registro de las acciones realizadas con la finalidad de poseer un respaldo de información que pueda ser útil ante las situaciones que se puedan presentar.
Honesto, trabajador, responsable, disciplinado, activo, creativo, comunicativo.	Miembros activos	-Realizar las actividades del proyecto de manera conjunta y cooperativa, unidos por el objetivo del equipo.
Honesto, equitativo, responsable.	Miembros nucleares	-En muchas ocasiones, brindan las herramientas con las que trabaja el equipo de manera concreta (patrocinadores, gestores de espacios, fuentes de información clave, etcétera).

La cohesión grupal

Se trata de “un proceso dinámico que se refleja en la tendencia del grupo a mantenerse y permanecer unido en la búsqueda de sus objetivos instrumentales y/o para la satisfacción de las necesidades afectivas de los miembros” (Carron, Brawley & Widmeyer, 1998, p. 213).

Otra definición de la cohesión grupal se puede encontrar en Festinger, Schachter y Back (1950, p. 274): “El campo total de fuerzas que actúan sobre los miembros para que permanezcan en el grupo”.

Entendemos, pues, que la cohesión grupal es un proceso imprescindible para mantener unido a un equipo de trabajo, puesto que representa de algún modo todas las relaciones que se puedan generar entre sus miembros, así como la durabilidad, intensidad y finalidad de éstas.

El colectivo Tepochcalli, en la colonia Santa Margarita, al sur de Lomas de Zapopan, es un grupo que goza de una buena cohesión grupal, reflejada en el éxito que alcanzan con sus actividades. Sus miembros tienen roles bien definidos, de manera que, al desarrollar un nuevo proyecto, siempre se tiene un punto de partida desde el cual cada uno de los integrantes desempeña una tarea específica que ayudará a la consecución de un objetivo general.

Un caso de mala cohesión grupal fue vivido por el colectivo Y, en Lomas de Zapopan, en 2011. La falta de comunicación entre los miembros, la mala delegación de actividades y la incapacidad de los integrantes para asumir responsabilidad sobre sus puestos terminaron no sólo con el colectivo, sino que fue una de las principales causas para cerrar uno de los pocos espacios que tenían la disposición de apoyar la cultura en la colonia.

En primera instancia, puede llegar a ser difícil incluso reconocer una buena cohesión grupal. Sin embargo, con el tiempo este y otros procesos son notados de manera natural. A continuación, enumeramos distintas técnicas utilizadas en el proyecto para fomentar la cohesión grupal:

- El rompecabezas (Aronson y Patnoe, 1997). Consiste en reunir a un pequeño grupo (en este caso, no sería necesario, puesto

que el grupo de trabajo es en sí reducido) y crear la analogía del grupo con un rompecabezas para, así, reflexionar en conjunto la importancia que tiene el correcto funcionamiento de cada rol en las actividades del grupo, que serían las piezas de un rompecabezas y cómo cada acción va encaminada a enlazarse a otra y, de este modo, conformar un todo.

- Tormenta de ideas (Osborn, 1953). En esta técnica, los participantes expresan con absoluta libertad todo lo que se les ocurra a propósito de un tema o como solución a un problema. Sin ningún análisis ni filtro sobre su calidad, se anotan en la pizarra. Sólo al final, cuando se agota la producción de ideas, se realiza una evaluación de ellas. Alienta la creatividad de los participantes mediante la incursión en nuevos conceptos.
- Técnica de grupo nominal (Delbecq, Gustafson & Van de Ven, 1986). Los miembros del grupo aportan alternativas de solución para un problema en común, y procuran no interactuar entre sí. Al final, los resultados se suman y se utiliza la votación para definir una jerarquía en la importancia de las ideas aportadas. Esta técnica promueve el consenso, equilibra las participaciones y facilita la toma de decisiones en común.
- Estudio de casos (Stake & Easley, 1979). En éste se utiliza un caso documentado para que los miembros del equipo busquen juntos alternativas de solución distintas a las que originalmente se usaron. Teóricamente, es similar al trabajo real, puesto que se trata de un problema que se solucionó en la vida real.
- Realizar estas técnicas cuantas veces sea necesario ayuda a generar cohesión en el grupo. Experimentar y asumir distintos roles y responsabilidades en la organización brinda al equipo la sensación de que está completo. Es preciso hacer notar que no todas las técnicas funcionarán con todos los equipos e, incluso, con todos los individuos, dada la naturaleza del aprendizaje a la cual están habituados. Sin embargo, estas técnicas son un punto de partida para la búsqueda o el desarrollo de otras técnicas que se adecuen a las necesidades del grupo.

Selección del alcance

Tras haber seleccionado al equipo básico, surgirá el ¿ahora qué? Lo siguiente es el preguntar hasta dónde se desea extender la red, con el objetivo de poder definir acciones más concretas y coherentes a la delimitación espacial de manera posterior. El alcance de la red dependerá de diversos factores:

- La problemática a resolver o los objetivos planteados. Algunos objetivos requerirán un mayor número de recursos y de personas, mientras que otros podrán ser alcanzados con un equipo reducido de personas. Así, es necesario dimensionar el proyecto con base en el tiempo que se le pueda dedicar, el número de personas involucradas y el impacto que desea obtener.
- Las actividades que se realizarán. Es indispensable tener en cuenta las actividades que se llevarán a cabo durante el proyecto, definir los recursos humanos a utilizar para cada una y las tareas asignadas a cada miembro del equipo.
- El tamaño de la zona donde se realizarán las actividades. Igualmente importante que la definición de las acciones es contextualizarlas en forma espacial. No se puede pretender resolver una problemática a escala municipal con una red de cinco o diez personas.
- El impacto que se espera. Se refiere a cualquier tipo de cambio registrado en la población objetivo como resultado de la ejecución del proyecto. Estos cambios pueden ser medidos cuantitativa y cualitativamente. Algunos de los ejemplos de indicadores del impacto son el comportamiento, la sensibilización o el conocimiento respecto a un tema en particular. Cuando se habla de valores cuantitativos, nos referimos a la cantidad de personas beneficiadas por el proyecto, así como cualquier dato que pueda ser expresado mediante algún tipo de unidad. Dependiendo del tamaño de la zona que se abarque, se podrá definir el impacto deseado.

Después de perfilar en primera instancia las dimensiones del proyecto, se deben definir un par de estrategias que ayudarán a extender la red a las dimensiones adecuadas.

- Estudiar a los actores de la zona. Es importante efectuar un estudio detallado de la zona: ¿ha habido colectivos, grupos u organizaciones similares a la suya ahí? ¿En qué momento? ¿Aún existen? ¿Cuáles fueron sus logros, objetivos, o a qué se dedican actualmente? Entre más preguntas como éstas se puedan responder, se tendrá mayor información sobre la zona de trabajo, así como un punto de partida para el siguiente eje.
- Establecer nexos con agentes clave. Este punto es quizás el más importante en materia de redes. Se refiere al establecimiento de relaciones con otras personas, organizaciones o colectivos que resulten afines a las actividades propuestas. Es recomendable seccionar la zona de impacto en distintos espacios, donde en cada uno se tenga al menos un vínculo que puede fungir como un lazo para realizar actividades más inclusivas.

Así, supongamos que la zona delimitada es una colonia cuya extensión territorial es demasiado amplia, lo que dificulta su cobertura con el equipo inicial. Para esto, será necesaria una primera conexión con otros grupos cuyas inquietudes sean similares a las de nuestro equipo. Tras establecer una conexión entre ideas, será conveniente identificar representantes de ambos grupos para que ellos determinen la ramificación o la unión entre ambos. De esta manera, la tarea de esos dos individuos será mantener las relaciones entre un grupo y otro, y evitar, así, crear una red demasiado compleja y permitir que otros miembros se especialicen en distintos aspectos, o bien, que ellos mismos generen lazos con otros colectivos. Es importante agregar que el alcance de la red puede no estar limitado por el espacio geográfico, sino que puede extenderse aún más a través del espacio social, mediante el uso de las tecnologías de la comunicación.

Trabajo conjunto

Tal vez la parte más compleja de las redes de cooperación sea la del trabajo. ¿Cómo y entre quiénes se puede repartir? ¿Cómo generar un modelo de trabajo continuo y eficiente? El objetivo de este apartado es crear un modelo de trabajo conjunto estandarizado; para ello, se deben cubrir dos aspectos: formación de un equipo de trabajo y selección del alcance.

A estos temas se suma la construcción de relaciones con otras redes o equipo de trabajo que se hayan ubicado en la zona de acción. Tras el primer contacto con otros grupos o colectivos, es indispensable el intercambio de ideas y el planteamiento de objetivos en común. ¿Qué están buscando ellos que se asimila a lo que usted desea encontrar? Asimismo, es preciso un sondeo de los proyectos emprendidos antes por el equipo; sus miembros, estrategias de acción, la forma en que distribuyen sus tareas, así como el grado de especialización en sus actividades internas. Tomar nota de todo lo que considere relevante en una libreta o bitácora personal ayudará a registrar las formas de organización que surgen empíricamente y ofrecerá un punto de partida para decidir qué modelo de organización seguir con su equipo.

Luego de analizar de manera extensa la organización del grupo con el que se va a cooperar, es posible aplicar una evaluación del equipo y las actividades específicas que cada miembro puede realizar; para esto, es posible apoyarse en la matriz de la tabla 4.

Tabla 4. Matriz de perfiles del equipo

Miembro del equipo	Perfil	Actividades
Juan	- Proactivo - Extrovertido - Facilidad de palabra	- Presentador/animador de eventos - Relaciones públicas
Minerva	- Introversa - Alta capacidad de retención de información	- Encargada del registro/ bitácora - Encargada del correo electrónico y comunicaciones

Es importante tratar de ubicar a cada miembro en una actividad que le sea provechosa con base en el perfil que se definió en la etapa de construcción de cohesión grupal. De igual manera, pedir al representante del colectivo colaborador que elabore una matriz similar e intercambiarlas para que ambos grupos puedan cotejar la información y consumir los nexos necesarios. Estas conexiones pueden ser más concretas si se utiliza una matriz para generarlas y llevar un registro (ver tabla 5).

Tabla 5. Matriz de colaboración entre colectivos

Miembro Colectivo "X"	Actividad/seguimiento	Miembro Colectivo "Y"
Jaime –redes sociales	Realizar campaña publicitaria para el evento vía redes sociales	Humberto –redes sociales y comunicación
	23/01/15 –apertura de un evento en Facebook 25/01/15 –lanzamiento del video promocional	
Ana –gestión de recursos	Diseñar una campaña de gestión de recursos y patrocinios	Arturo –tesorero
	17/01/15 –visitar patrocinador x 26/02/15 –fecha límite para tener los gastos cubiertos	

Esta matriz permite crear actividades en las que miembros de distintos grupos pueden colaborar, así como llevar un seguimiento cronológico de aquéllas. Si se considera necesario, es posible agregar fechas límite para cada actividad, de manera que la planeación sea más concreta.

Ambas partes (tanto su colectivo como los colaboradores) deben situarse en un marco de congruencia y compromiso, es decir, aceptar la responsabilidad que conlleva la colaboración, y cumplir en tiempo y forma los acuerdos que se celebren. Este modo de trabajar generará lazos más fuertes y una confianza que se traducirá en la práctica con resultados cada vez más efectivos y rápidos. Si se acostumbra producir vínculos fuertes con otros colectivos, los resultados podrían sorprender!

Comunicación en red

Para mantener un flujo continuo de trabajo y resultados mediante una red, es evidente que la comunicación es un tema imprescindible. Además de la que se fomente internamente con el equipo de trabajo, se hará uso de todo tipo de herramientas para fortalecer la comunicación con otras redes. El objetivo de este apartado es crear un primer acercamiento del lector a las necesidades de comunicación presentes en las redes de cooperación; podemos comenzar planteando los siguientes ejes:

- Dimensión espacial de la red. Es sustancial definir en qué ámbito se moverá la red. ¿Se trabaja para beneficios inmediatos dentro del marco local o se espera verlos reflejados en un futuro en contextos más amplios? Responder estas preguntas en equipo permitirá utilizar con mayor facilidad las herramientas disponibles, puesto que no es lo mismo trabajar en un marco local, donde se pueden agendar reuniones o foros con otros colectivos para hablar acerca de proyectos, que trabajar en un marco estatal, donde muchas veces no son posibles las juntas presenciales. Al respecto, Mariscal escribe: “El espacio puede contemplarse como espacio geográfico, si está relacionado con los límites geopolíticos [...] o como espacio social, delimitado a partir de las redes sociales, independientemente de una administración política” (2007, p. 32). Tomando en cuenta esta información, es posible planificar el tamaño ideal requerido según la actividad.
- Tipología de acciones concretas. Distintas acciones requieren diferentes formas de comunicarse. Este eje invita a reflexionar la naturaleza de las acciones con la finalidad de decidir qué camino debe seguir la comunicación. Tal vez el objetivo sea el lograr la cohesión en un barrio para que haya más participación en actividades culturales, o bien, se pueden concentrar esfuerzos en que determinado grupo musical consiga una base más sólida de público. Definir las acciones que llevan a alcan-

zar los objetivos ayudará a tener una visión más coherente de los medios de comunicación que es posible emplear.

- Público objetivo al que se busca impactar. De la mano de la definición de las acciones concretas, siempre irá el público al que se busca llegar. Se deben planificar siempre las acciones en virtud de la comunicación concreta que pueda dárseles. Si el objetivo es llegar a públicos jóvenes, un sondeo permitirá saber las tendencias en el consumo de ciertos medios de comunicación (radio, internet, televisión, revistas); de igual forma, es posible llevar a cabo una investigación similar para acercar las actividades a públicos maduros, o bien, con distintos intereses.
- Definición del alcance potencial deseado. ¿Dónde desea que resuene el mensaje? Las acciones realizadas en un contexto social específico pueden ser proyectadas a distintos niveles de público con herramientas comunicacionales como internet. Mediante la red, es posible echar a volar la creatividad, mientras se tenga una idea del alcance que se desea dar a las acciones. En el siguiente apartado, señalamos las herramientas útiles para comunicarse dentro de las redes de cooperación, así como con el público objetivo de las acciones.

Herramientas de trabajo

En el entorno de las redes de cooperación existen múltiples herramientas que pueden ser provechosas en el desarrollo de los proyectos. Aquí, ejemplificamos algunos tipos generales. Es importante recordar que es posible construirlas con base en necesidades específicas, partiendo de las ya existentes. Para facilitar la comprensión y utilidad de las herramientas de trabajo, éstas se han segmentado en cuatro grupos:

- Herramientas administrativas
- Herramientas de comunicación
- Herramientas de difusión
- Herramientas de evaluación

Herramientas administrativas

Son aquellas que facilitan llevar un control de la información interna de una red. Se incluyen bases de datos, matrices, fichas técnicas y cualquier otra forma de organizar las notas (ver tablas 6, 7 y 8).

Tabla 6. Ficha técnica para concierto²

Ficha técnica para concierto		
Equipo	Encargado	Horario de montaje
Amplificador para guitarra de 100 watts (Peavey)	Hugo	6 pm
Amplificador para bajo de 200 watts (Behringer)	Francisco	6 pm
Batería de cinco piezas (Pearl)	Luis	6 pm

Tabla 7. Base de datos

Nombre	Ocupación	Organización	Dirección	Contacto
Martín Sánchez	Estudiante de Antropología	Colectivo Destructura	Talavera 545	Martin_Sanchez@hotmail.com 33 35 89 74
Fernanda Tapia	Estudiante de Diseño de Interiores	Colectivo C	Avenida de la Mancha 2546	Maria_Fernanda@hotmail.com 35 85 76 41

Tabla 8. Matriz de información de juntas

Matriz de juntas –Colectivo Distante				
Fecha	Lugar	Horario	Asistentes (*para los faltantes)	Temas tratados
15/09/15	Casa de Luis	5 pm	Fernando Alfredo Elena Ricardo* Luis Paulina	Campaña de difusión proyecto de recuperación de espacios Maquila de playeras del colectivo Logística de evento 6 de noviembre

² Todos los datos de las matrices han sido modificados para proteger la información personal de los participantes en el proyecto.

Herramientas de comunicación

Este apartado agrupa las herramientas diseñadas para mantener la comunicación entre los miembros del equipo o la red. La mayoría de éstas usan como plataforma internet y las nuevas tecnologías de la información (ver tabla 9).

Tabla 9. Herramientas virtuales

Herramienta	Características	Ventajas	Desventajas
Facebook	Red social que permite administrar fotografías, textos, videos, etcétera	Interfaz sencilla Fácil acceso y comunicación Variedad de contactos	Foco de distracciones Pocas opciones de trabajo conjunto
Linked In	Red social que permite generar contactos profesionales	Contacto más enfocado a la realización de proyectos	No es útil si no se busca profesionalizar los proyectos
Hotmail	Interfaz de correo electrónico	Gran almacenamiento de correos y contactos	La comunicación no es inmediata
Google Drive	Similar a un banco de datos, los usuarios pueden subir y descargar archivos, compartirlos, editarlos y demás	Fácil acceso a documentos grupales Gran capacidad de almacenamiento	No permite la comunicación inmediata

Herramientas de difusión

Cumplen el papel de comunicar de manera externa las acciones de la red. Desde este punto, podemos tomar algunas de las herramientas mencionadas e incluir algunas otras que son útiles (ver tabla 10).

Tabla 10. Herramientas de difusión

Herramienta	Características	Ventajas	Desventajas	Casos
Facebook	Red social que permite administrar fotografías, textos, videos, etcétera.	Permite crear campañas de difusión mediante segmentación de públicos.	Las campañas publicitarias de Facebook tienen costo y a menudo no logran los objetivos propuestos.	No Hay Futuro Distrito es un colectivo que ha basado su estrategia en la publicación de sus actividades y artículos en esta página.

Hotmail	Interfaz de correo electrónico.	Se pueden enviar grandes paquetes de información a los interesados.	Para que la información llegue a los usuarios, se debe tener una base de datos de los correos registrada en la plataforma.	Algunos colectivos hacen uso de una cuenta de correo electrónico debido a la cantidad de información que necesitan manejar. Son útiles en la organización de la información.
Wordpress	Página que permite la creación y administración de un blog personal.	Alta gama de modificaciones y personalización del blog. Cualquier persona (sin importar si está o no registrada en la plataforma) puede acceder al blog.	Manejo complejo.	No Hay Futuro Distrito también maneja una página de wordpress, a través de la cual gestiona contenido exclusivo que no es distribuido por Facebook.
YouTube	Página que permite cargar y compartir videos.	Fácil manejo. Cualquier usuario puede mirar los videos. Conexión con otras plataformas (Facebook, Twitter).	Dificultad para posicionar videos, como resultado de la amplia gama de videos existentes en la plataforma.	El colectivo Jalisco Underground creó un canal en YouTube a través del cual se comparten videos de bandas locales y foráneas que visitaban la zona metropolitana de Guadalajara.

Vale la pena mencionar que todas las herramientas son útiles en función del aprovechamiento que se les dé. Para ello, es necesario haber cubierto todos los apartados anteriores, ya que así se tendrá una idea concreta del trabajo realizado y se podrá definir el enfoque de las acciones próximas.

Graficación de redes

Ahora se conocen las distintas formas de brindar cohesión a la red; es momento de migrar a un entorno visual y didáctico. Graficar una red puede ser una herramienta útil para volverla más comprensible y de fácil análisis. Mediante una representación visual puede ser más sencillo

encontrar a una persona, organización, o estudiar los espacios geográficos y sociales donde se dan las relaciones. Si bien existen múltiples formas de graficar una red (algunas de ellas bastante complejas), en este trabajo optamos por una visión más práctica. Comencemos por definir la simbología que usaremos (ver tabla 11).

Mujer	Hombre	Mujer especialista	Hombre especialista	Relación recíproca	Relación intensa	Relación unidireccional
						

Tabla 11. Simbología de redes

Mediante estas figuras, es posible representar a los miembros de nuestra red. Las líneas (ver figura 2) representan los nodos, es decir, los lazos que relacionan a los individuos.



Figura 2

Cuando una persona es experta en algún ámbito o posee un grado mayor de conocimiento que la mayoría, a los miembros de la red, respecto a un tema, se les conoce como “expertos temáticos” o “especialistas” (ver figura 3).



Figura 3

Las relaciones recíprocas son ilustradas mediante una línea simple y significan una relación habitual por medio de la cual los individuos intercambian información y valores de una manera equitativa (ver figura 4).

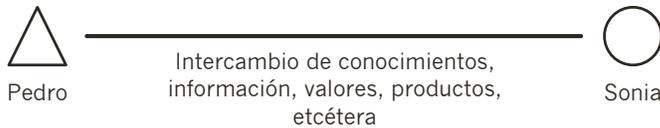


Figura 4

Las relaciones intensas se ilustran a través de líneas con flechas en cada punta y representan un grado más alto que las relaciones recíprocas, puesto que éstas a menudo involucran lazos de amistad,

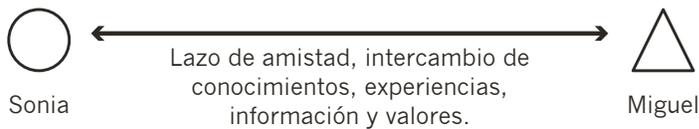


Figura 5

compañerismo y una convivencia más profunda (ver figura 5).

Las relaciones unidireccionales son ilustradas por medio de una línea recta con una sola flecha en uno de sus extremos. Representan la oportunidad de generar una relación con otro individuo, o bien, una relación basada en la extracción de información que un individuo realiza de otro. Este tipo se da mayormente entre un individuo y un experto temático (ver figura 6).

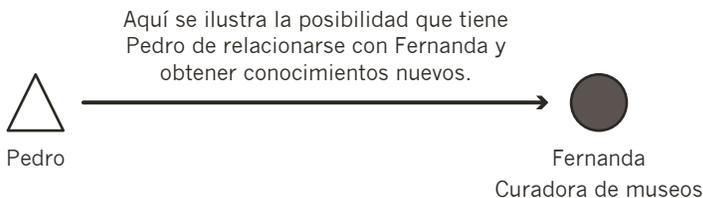
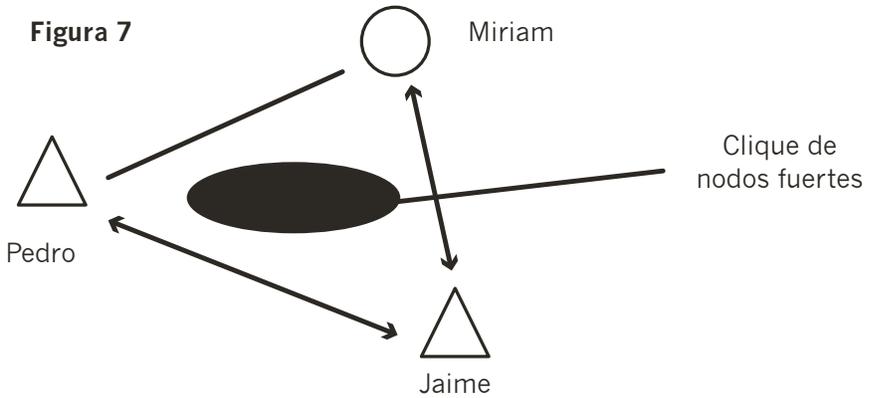


Figura 6

Así pues, las relaciones unidireccionales son el “comienzo” de las relaciones en una red, ya que simbolizan el interés inicial que una persona tiene para buscar relacionarse con otra. Cuando en un grupo de más de dos individuos (ver figura 7) existen múltiples relaciones recíprocas o intensas que se cruzan, se dice que hay un clique o conjunto de nodos fuertes.



Los cliques funcionan como una herramienta visual que indica la existencia de grupos de trabajo, colectivos u organizaciones implícitas que pueden no estar descritas como tales. Con todos los elementos que acabamos de revisar, es posible construir un modelo visual de una red (ver figura 8).

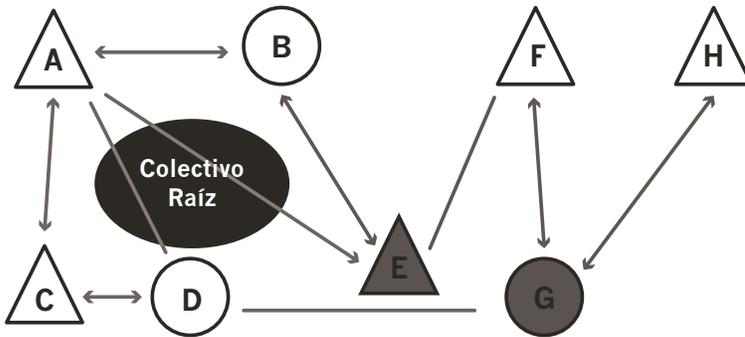


Figura 8

Ahora bien, en esta red hay dos aspectos a destacar. El primero (y sumamente importante) es analizar las relaciones en esta red, de manera que podamos definir la importancia de cada individuo con base en su posición. Para Krebs (2004), esta relevancia es definida por tres aspectos:

- **Actividad.** Se refiere a la participación de un individuo en la suma de contactos a la red. En el caso de esta red, el punto B tiene el mayor grado de actividad.
- **Proximidad.** La cualidad de los individuos para ocupar una posición a través de la cual les sea posible manejar una mayor cantidad de información, así como comunicarla. En este caso, el punto F es el mejor ubicado, dado que mantiene relación con ambos expertos temáticos (E y G) y, al mismo tiempo, se comunica con el punto B, que, como hemos visto, es el más activo de la red.
- **Conexión.** Este aspecto hace alusión a la capacidad de un miembro de la red para fungir como conector con otras redes o colectivos. En la ilustración, el punto H es el que puede desarrollar una conexión más amplia y externa.

Analizando estos tres puntos, podemos aventurarnos a decir que no existe una posición privilegiada dentro de una red, sino que cada una de ellas representa una oportunidad para fomentar habilidades por parte de sus miembros. Lo importante es, entonces, reconocer las competencias que las personas han podido desarrollar y aprender a ubicarlas en la posición correcta. El segundo aspecto que se debe tomar en cuenta es la inclusión de información que ayude a determinar el giro de la red. Para esto, es necesaria la construcción de una base de datos como la siguiente. En este diseño se utilizan letras para identificar a cada integrante, mientras que el clique de nodos representa un colectivo. Con este diseño, se pueden vaciar los datos en una matriz³ como la que presentamos en la tabla 12.

³ Todos los datos de la matriz son ficticios.

Tabla 12. Matriz de información de la red

Código	Nombre	Ocupación	Organización	Contacto
A	Pedro Macías	Estudiante de Letras	Colectivo Raíz	Dirección Teléfono Correo electrónico
B	María Maldonado	Estudiante de Antropología		
C	Rubén Cornejo	Estudiante de Sociología		
D	Leticia Hernández	Estudiante de Diseño		
E	Roberto Martínez	Trabajador social	Universidad de Guadalajara	
F	Eduardo Torres	Tallerista	Colectivo Destrucción	
G	Daniela Mares	Antropóloga	Investigadora independiente	

Ya hemos visto cómo representar los datos de la red y organizarlos. Sin embargo, aún es preciso ejemplificar uno de los datos más importantes de la red y la manera de estructurarlo: las relaciones entre los miembros. Para organizar las relaciones entre los miembros, tomaremos como ejemplo una red más sencilla (ver figura 9).

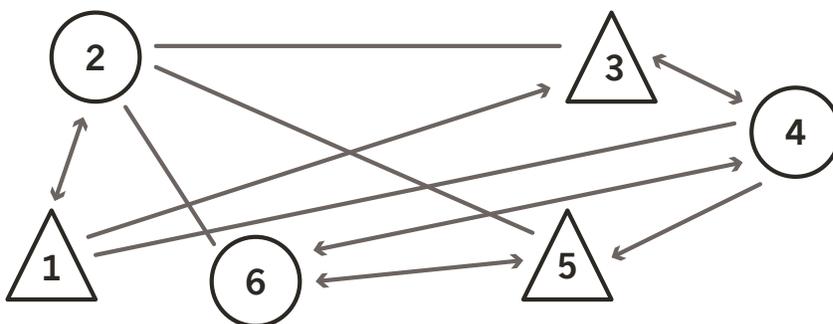


Figura 9

En esta red se observan nodos que describen relaciones intensas, recíprocas y unidireccionales. Con la finalidad de ilustrar en una base de datos el tipo de relaciones entre los individuos, se usa la matriz de la tabla 13.

Tabla 13. Matriz de relaciones presentes en la red

Código de Individuos	1	2	3	4	5	6
1	X	1+	1-	1	0	0
2	1+	X	1	0	1	1
3	1-	1	X	1+	0	0
4	1	0	1+	X	1-	1+
5	0	1	0	1-	X	1+
6	0	1	0	1+	1+	X

Las relaciones entre los individuos se representan mediante 1 (en el caso de que existan) y 0 (si la relación no existe). Al mismo tiempo, las relaciones se dividen en 1- (unidireccionales), 1 (recíprocas) y 1+ (intensas). Conocer las relaciones entre los miembros de una red y su naturaleza ayudará a planear los proyectos y entender mejor el crecimiento de la red.

Autoevaluación y sistematización de la experiencia

La creación y desarrollo de una red de cooperación, así como la puesta en marcha de proyectos, requiere un seguimiento continuo para su mejoramiento. En un principio, no todos los procesos podrán ser llevados a cabo de manera ideal; será necesario realizar correcciones; quizá modificar aspectos medulares del proyecto, tiempos, logística, entre otros. Para tales efectos, se debe contar con un plan de evaluación continua. Por lo regular, se reconocen tres momentos durante los cuales puede ser efectuada una evaluación: en forma previa al proyecto, durante éste y posteriormente.

- Evaluación previa. Es necesario analizar los recursos que se tienen –no sólo económicos, sino también humanos, así como el tiempo–, de manera que podamos dar certeza al proyecto. Si algo no cuadra, es posible modificarlo antes de comenzar.
- Evaluación durante el proyecto. La mayoría de los problemas lo son porque no están previstos. Durante esta fase, pueden

surgir contratiempos que no hayan sido considerados en la evaluación previa. Deben irse tomando uno a uno y tratar de solucionarlo del modo más práctico posible, al aplicar cambios con base en el rumbo del proyecto y procurar que éste no pierda fuerza de avance.

- Evaluación posterior. Tras finalizar el proyecto, es recomendable un análisis de la información recolectada, así como la experiencia, con la finalidad de dictaminar si los objetivos propuestos fueron cumplidos y, a su vez, si éstos alcanzaron el impacto deseado. Vale la pena escuchar la crítica de agentes externos. En este apartado, es posible modificar estructuralmente el proyecto, desde los objetivos hasta la logística.

Para cada una de estas formas de evaluación, será necesario contar con información específica que se irá recolectando a lo largo del proyecto, con diversas herramientas, algunas de las cuales mencionamos a continuación:

- Bitácora o diario de campo. Será necesario que el o los colectivos lleven un diario en el cual registren todas las actividades en tiempo y forma, con la finalidad de cotejar esta información con el cronograma previamente establecido. Todos los aspectos que se consideren importantes deben estar descritos en esta bitácora.
- Base de datos de críticas. Tener un historial de críticas internas y externas ayudará a atender aspectos específicos del proyecto, así como del equipo de trabajo.
- Datos cuantitativos del proyecto. Vale la pena generar un documento en el que se presenten todos los datos medibles que genere el proyecto: recursos invertidos, recuperados, gastos, número de asistentes, entre otros. Esto facilitará una evaluación cuantitativa y dictaminar si proyectos similares posteriores serán costeables por el equipo.

Es forzoso comprender que la evaluación es un proceso necesario para el mejoramiento, no sólo del proyecto en el cual se trabaja, sino de las habilidades y el conocimiento personal que los individuos generan para proyectos posteriores.

CONCLUSIONES

Este trabajo supone un esfuerzo por sintetizar conocimientos diversos para la creación y gestión de las redes de cooperación, con la finalidad de brindar nuevos modelos de organización desde una perspectiva autónoma que permita a los colectivos emprender proyectos más ambiciosos sin la necesidad de recurrir a apoyos gubernamentales (que muchas veces brillan por su ausencia) y con la ventaja de ser ellos mismos quienes dan seguimiento a sus problemáticas, condiciones y realización de proyectos. La principal diferencia que ofrece respecto a otros modelos metodológicos es su orientación al trabajo con colectivos juveniles, así como la inclusión de matrices que contribuyen a la gestión de la información de una manera práctica. El conocimiento dentro de este modelo puede aplicarse tanto por gestores experimentados como por aquellos que aún comienzan su formación. Asimismo, se espera que los lectores, junto con sus grupos o en lo individual, desarrollen sus propias metodologías a partir de la aquí propuesta, y que respondan de modo más eficiente a las necesidades de su entorno.

En la actualidad, sólo uno de los colectivos con los que llevamos a cabo la investigación queda activo: No Hay Futuro Distro; con él estamos trabajando las técnicas propuestas en este modelo; la idea es que dichos resultados puedan ser, en su momento, expuestos en otro trabajo. La colonia Lomas de Zapopan continúa su crecimiento poblacional y económico. Paradójicamente, y pese a este crecimiento, aún hay carencia de espacios y foros donde la comunidad pueda realizar actividades culturales y generar diálogo en torno a sus inquietudes. Este modelo propone un reconocimiento de la sociedad como mediadora de su propia cultura, que, sin esperar la respuesta de otras instancias,

pueda comenzar aprendiendo cómo se efectúan los procesos que la mayoría de las instituciones tienden a burocratizar. Sólo así existirá una verdadera diversidad cultural, cuando todas y todos puedan alcanzar los medios para expresar sus gustos, afinidades y críticas. También rescatamos una serie de puntos positivos y adversos de los alcances de este modelo:

- Potencial elevado de autonomía. El principal beneficio que ofrece esta metodología es permitir a los usuarios un control total sobre sus actividades, sus resultados y su tiempo.
- Alcance limitado o específico. La especificidad de la metodología aquí propuesta puede resultar insuficiente al aplicarse en marcos espaciales muy extensos, puesto que puede resultar confuso intentar interpretar o representar datos muy amplios.
- Posible desarrollo sesgado de proyectos. La ausencia de recursos en una modalidad de gestión autónoma propicia que el crecimiento de los proyectos se dé en escalas de tiempo más grandes.
- Aprendizaje práctico de conceptos básicos de la gestión cultural. Los involucrados en el desarrollo de actividades culturales mediante las herramientas presentes en esta metodología pueden aprender a llevar a cabo proyectos de toda índole.

El verdadero alcance de este y otros modelos similares únicamente puede ser definido por aquellos que se aventuran a ponerlo en marcha. Proponemos, entonces, que los colectivos utilicen la información contenida en este modelo de acuerdo con sus intereses y realidades concretas. Otro aspecto que no es posible dejar de mencionar es la necesidad de la crítica, tanto para reconocer las limitaciones de este trabajo como las de la propia práctica. Sólo mediante la confrontación de ideas se pueden generar alternativas nuevas a problemas recurrentes de cualquier entorno.

De esta forma, instamos a la mejora continua de los procesos presentes en la labor de las y los gestores culturales. Es imprescindible no pasar por alto la responsabilidad que acarrea esta profesión; se es

un mediador o mediadora de expresiones tan íntimas como su propia historia, de barrios enteros, momentos y espacios que, sin dicha labor, se perderían en el incontable paso del tiempo; se cuenta la manera y la razón de ser de las costumbres y tradiciones; se experimenta la riqueza de la diferencia y la similitud a través de las distancias geográficas y sociales. Se vive, pues, la experiencia de la gestión cultural. Invitados todos a participar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antequera, N. (2007). *Territorios urbanos: diversidad cultural, dinámica socioeconómica y procesos de crecimiento urbano en la zona sur de Cochabamba*. Bolivia: Plural Editores.
- Aronson, E. & Patnoe, S. (1997). *The jigsaw classroom: Building cooperation in the classroom* (segunda edición). Nueva York: Addison Wesley Longman.
- Benzaquen, A. y Giannetti, S. (2008). Consolidación de equipos de trabajo. En *Cultura Senda. Ideas y herramientas para el trabajo asociado en red* (pp. 29-35).
- Brun, J., Benito, J. y Canut, P. (2008). *Redes culturales. Claves para sobrevivir en la globalización*. España: AECID.
- Carron, A. & Dennis, P. (2001). The sport team as an effective group. En J. Williams (ed.). *Applied Sport Psychology. Personal growth to peak performance* (p. 123). California: Mayfield Publishing Company.
- Delbecq, A., Gustafson, D. & Van de Ven, A. (1986). *Nominal group technique*.
- Delbecq, A., Van de Ven, A. & Gustafson, D. (1975). *Group techniques for program planning*. Glenview, Illinois: Scott, Foresman & Co.
- Facebook. Wikipedia. Recuperado el 29 de marzo de 2015 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>
- Fernández, S. (2004). *Dos grados: networking. Cultiva tu red virtual de contactos*. Madrid, España: LID Editora Empresarial, SL.

- Festinger, L., Schachter, S. & Back, K. (1951). *Social pressure in informal groups*. Nueva York: Harper.
- Figuroa, C. (2014). *Libro teje redes. El arte de facilitar y articular organizaciones en red*. Barcelona: Tejeredes.
- Garcés, A. (2010). De organizaciones a colectivos juveniles. Panorama de la participación política juvenil. *Última Década*, núm. 32, p. 70.
- Google Drive. Wikipedia. Recuperado el 29 de marzo de 2015 de http://es.wikipedia.org/wiki/Google_Drive
- Guerra, R. [José Luis Mariscal Orozco] (16 de noviembre de 2015). *Apuntes GC: 01. Gestión cultural comunitaria* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=o6fzJlvS6eo>
- INEGI (2010). Información sociodemográfica por colonia, municipio de Zapopan. Colonia: Lomas de Zapopan.
- (2014). Censo de Población y Vivienda 1950-2010.
- (2014). Módulo sobre disponibilidad y uso de las tecnologías de la información en los hogares.
- Krebs, V. (2004). *Social network analysis: An introduction*. Orgnet. Recuperado el 30 de octubre de 2015 de <http://www.orgnet.com/sna.html>.
- Linked In. Wikipedia. Recuperado el 29 de marzo de 2015 de <http://es.wikipedia.org/wiki/LinkedIn>
- Mapcal (1998). *Gestión eficaz del trabajo en equipo*. España: Díaz de Santos.
- Mariscal, J. (2007). *Políticas culturales. Una revisión desde la gestión cultural*. Guadalajara, Jalisco: UDG Virtual.
- Mariscal, J., Aguilar, A., Ochoa, C. y Hernández, L. (2012). *Cuadernos para la gestión cultural municipal*, vol. 1. Diseño de la acción cultural. Guadalajara, Jalisco: Conaculta.
- Microsoft Outlook. Wikipedia. Recuperado el 29 de marzo de 2015 de http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Outlook
- Muñoz, V. (2002). Movimiento social juvenil y eje cultural: dos contextos de reconstrucción organizativa (1976-1982/1989-

- 2002). *Última Década*, vol. 10, núm. 17, pp. 41-64. Recuperado el 27 de abril de 2015 de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=So718-22362002000200003&lng=es&tlng=es.10.4067/So718-22362002000200003.
- Osborn, A. (1960) La colaboración creadora en grupos. En *Imaginación aplicada* (A. Durán y G. López, trad.). Madrid: Velflex. (Obra original publicada en 1953.)
- Rizo, M. (2003). *Redes. Una aproximación al concepto*. México: Conaculta.
- Salazar, G. y Julio, P. (2002). *Historia contemporánea de Chile. V. Niñez y juventud*. Santiago: Lom Ediciones.
- Sebastián, J. (2000). Las redes de cooperación como modelo organizativo y funcional para la I+D. *Redes*, vol. 7, p. 97.
- Stake, R. & Easley, J. (1979). *Case studies in science education*. Universidad de Illinois.
- The jigsaw classroom (s.f.). Recuperado el 2 de enero de 2016 de <https://www.jigsaw.org/#steps>
- UAEH (2009). *Guía para la elaboración de proyectos*. Hidalgo: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Capítulo 8

Uso de redes sociales en movimientos vecinales. Su apropiación como herramienta para la participación en la transformación de espacios y defensa de territorios en la zona metropolitana de Guadalajara

Alma Leticia Flores Ávila
Adriana Elizabeth Meza Cuevas

Lo que hace internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad.

MANUEL CASTELLS

INTRODUCCIÓN

Históricamente, han existido asociaciones de personas que se agrupan por un interés común en torno a la resolución de necesidades o mejora de espacios de convivencia. Lo anterior da lugar a distintas figuras jurídicas o sociales, conocidas como asociación civil, comité o junta barrial, o solo colectivo vecinal. En general, comparten sentidos de pertenencia (por diversos motivos) que los identifica, reconoce y mantiene vinculados; su visibilidad puede ser aceptada como entidades instituidas a través de mecanismos y estructuras sociales o jurídicas. Sumarse o pertenecer a una de esas agrupaciones representa un ejercicio de voluntad para entenderse, dialogar o propiciar relaciones que conducen a objetivos comunes de quienes se asumen parte, pero esa pertenencia también puede ser disruptiva, no armoniosa y hasta conflictiva.

El interés de este trabajo son aquellas personas que convergen y se identifican en un vecindario, comunidad o territorio, en este caso urbano, constituidas como agrupaciones formales o informales, reco-

nocidas o no (de manera jurídica, social, o ambas); representativas de quienes residen en el mismo barrio, que promueven acciones para el desarrollo de la comunidad, defienden intereses y velan por los derechos comunes.¹

También es de interés del trabajo el uso de redes sociales (Facebook y WhatsApp) como un medio de comunicación a través de internet que propicia espacios de visibilidad y vinculación entre personas. Estas redes se han “perfilado como una buena herramienta de transmisión de conocimiento, comunicación y socialización; especialmente han fungido como una extensión de la vida social” (Cariño, 2014, p. 25). Los colectivos vecinales se apropian de esos medios y logran afinidades para potenciar y apoyar acciones de transformación social o defensa de territorios a través de intervenciones y acciones sociales.

Cada indicación de “me gusta” en las páginas de los grupos en la red social permite suponer un reconocimiento “de ese otro” con el cual se simpatiza o está de acuerdo. ¿Son esos “likes” o “gustar” una manifestación de elementos apreciados en común, de sentirse identificado porque produce alguna satisfacción, placer o sensación agradable? ¿Es una forma de vincularse o no desvincularse a un espacio o territorio? ¿Ese tipo de acciones en las redes sociales pueden conducir a una intervención social activa en dichos espacios o territorios?

El trabajo aspira a mostrar algunas apropiaciones y aprovechamientos que se dan en los contextos actuales para apoyar los movimientos vecinales en la ciudad y, de esa manera, divulgar usos de las redes sociales. Partimos de dos lugares en la zona metropolitana de Guadalajara para reflexionar lo planteado: la colonia La Constitución en el municipio de Zapopan y Huentitán en el de Guadalajara. En ambos lugares se observan movimientos de vecinos que realizan acciones para la

¹ Representan ante autoridades u otras entidades; gestionan solución de problemas; proponen proyectos que benefician a los residentes; señalan carencias en infraestructura; desarrollan actividades de índole medioambiental, educativa, de capacitación, recreación o culturales; invitan a participar, colaborar o confrontar temas de seguridad, ciudadanía, educación, recuperación de espacios, entre otras.

apropiación, transformación y defensa de sus territorios barriales. Asimismo, espacios de comunicación en redes sociales en los que se refleja la presencia virtual en la participación activa.

El texto se organiza en tres secciones, además de esta introducción y reflexiones finales. En la primera, planteamos el enfoque del trabajo, centrado en el uso de la etnografía y la acción participante, tanto en la comunidad territorial como en comunidades virtuales. La segunda habla de los contextos de participación en la zona metropolitana de Guadalajara, en particular en las colonias Constitución y Huentitán, con el uso de Facebook o WhatsApp. La tercera plantea reflexiones en torno a las convergencias y diferencias en los usos y respuestas, ante las comunicaciones y participaciones mostradas en las redes sociales y su relación con los contextos donde interactúan las personas, vecinos y afines.

ENFOQUE Y METODOLOGÍA DEL TRABAJO

Las autoras de este trabajo participan en los lugares mencionados, así como en la administración de las páginas y los grupos de Abraza la Consti y Huentitán Vive, y recurrieron a la etnografía como método para desarrollar este trabajo, porque “más que cualquier otro método de investigación, ha permitido un acercamiento a otras realidades culturales” (Colsa, González y Servin, 2013, p. 22); en este caso, tanto físicas como virtuales.²

La importancia del trabajo etnográfico como metodología radica en explorar y describir cómo esos espacios abiertos se convierten en “laboratorios de colaboración y experimentación *in situ*”, y se posicionan como referentes de una “noción de innovación desde abajo,

² La etnografía es un método de estudio de tipo cualitativo; para comprender la cultura, se estudia directamente en los lugares (pueblos, vecindarios) estando presentes; es una inmersión para comprender. La etnografía virtual, son “relaciones que se tejen a través del ciberespacio en función de los intereses de las diferentes personas [...] se caracterizan por estar indeterminadas en tiempo y espacio, no tienen una forma específica porque se encuentran en constante cambio” (Colsa, González y Servin, 2013, p. 22).

cimentada en la realidad de las personas”, así como en “los mismos creadores y usuarios de la tecnología” (Ramírez, 2014, p. 74). Robert Kozinets, entre otros autores, han adaptado los planteamientos etnográficos clásicos a las redes sociales en internet (Colsa, González y Servin, 2013). Él desarrolló el término de *netnografía* para referirse al estudio de las culturas y comunidades en línea; es en particular significativa la observación participante como herramienta de trabajo en dichas comunidades (Kozinets, 2002; Colosa, González y Servin, 2013). En nuestro caso, somos parte no sólo de las comunidades territoriales, sino también de los grupos y páginas en línea en los que interactuamos y somos copartícipes.

La metodología empleada también tiene sentido en la acción participativa y el interés en el aprendizaje de procesos, acciones y posibilidades de “actuar como iguales” en un colectivo social del que se es parte. No sólo busca comprensión cultural y respuestas críticas a su situación económica, política, ambiental, social y cultural, sino, además, poner el saber obtenido al servicio del mismo grupo y de otros (Calderón y López, 2014) para alcanzar o construir un bienestar común.

Las redes sociales Facebook y WhatsApp se convierten en espacios de participación virtual y éstas pueden incidir en la intervención real al momento de emprender iniciativas que transformen las condiciones de quienes ocupan un espacio o territorio (Angulo, 2010). Los supuestos iniciales de los que partimos para el caso de la Constitución y Huentitán, a través de Abraza la Consti y Huentitán Vive, son:

- Las redes sociales proyectan una imagen del grupo al dar a conocer un discurso a través de textos e imágenes.
- Es un medio de participación con el cual se hacen presentes en un espacio o territorio al que se vinculan.
- La imagen del grupo y el discurso utilizado condicionan el nivel de respuesta que la red social genera en la población.
- Toda acción en redes sociales genera una reacción en lo cotidiano y en la acción social.
- Es una manera de identificarse y construir comunidad.

Así, para la comprensión del uso de las redes sociales y la acción social en los espacios o territorios barriales, recuperamos experiencias personales y de vecinos en los grupos de los dos lugares; tomamos en cuenta los contenidos difundidos en las redes y los grupos, además de las acciones para llamar a la participación activa; asimismo, caracterizamos la intencionalidad y los tipos de respuesta en las comunicaciones.³ Nos apoyamos en las estadísticas de las páginas para revisar la participación según género y edad, así como lugar indicado. El análisis lo mostramos en la tabla 1.

Tabla 1. Redes sociales y acción participante: propuesta para análisis

Comunidad en redes sociales	Acción participante de las comunidades
Comunicaciones manifestadas por parte del grupo (imágenes, discursos, producciones multimedia, etcétera) a través de una plataforma en internet (en este caso Facebook y WhatsApp)	Involucramiento (asistencia a actividades, integración a las acciones o movimiento promocionado) de los participantes de la comunidad estudiada
Interacción (comentarios, publicaciones o mensajes) en el sitio de la comunidad en red social	Posicionamientos, aspiraciones del grupo o movimiento, manejo de conflictos o intereses no comunes de otros ante la diversidad de ideas o acciones, gestión de recursos

Fuente: elaboración a partir de conceptualizar el interés del estudio.

La etnografía resulta una estrategia estructurada en torno a casos concretos vinculados entre sí por la complejidad de las relaciones humanas (Guber, 2011) ahora mediadas por las TIC. Por consiguiente, “cuando entran en juego factores tecnológicos digitales”, las investigaciones sociales tendrán que “afrentar y resolver con el uso de métodos de penetración, análisis y representación, la complejidad del entramado relacional que está implicando a sujetos y a máquinas al mismo tiempo” (Domínguez, 2007, p. 59). Esos dos aspectos resultan, por tanto, de interés; lo *online* y lo físico de las realidades observadas; es decir, no se pueden separar y ver de manera independiente, sino “entender

³ Las autoras participamos de manera activa en procesos de defensa o mejoramiento que se presentan en dichos lugares. Asimismo, en la administración de las páginas de los colectivos y la planeación de acciones que convocan a los habitantes.

como un sistema interrelacionado” que ubique y describa el sentido de las categorías de manera sensible al contexto en el que se vive (Guber, 2011; Lomnitz, 2014).

Del “ciberespacio” se pueden “construir significados, generar identidades y establecer agrupaciones más o menos estables y con intereses compartidos” (Domínguez, 2007, p. 45), al ocuparse de comprender significados culturales de las acciones comunicadas o emprendidas; son especialmente adecuados para el estudio de las prácticas en las redes sociales, puesto que contextualizan comportamientos sociales de acuerdo con esquemas culturales, describen los procesos de negociación, diálogo y la elaboración de significados en un escenario dado (Domínguez, 2007; Lomnitz, 2014).

CONTEXTOS PARA REFLEXIONAR LA PARTICIPACIÓN

Los fraccionamientos de interés popular que se construyen en toda la zona metropolitana de Guadalajara en el siglo XXI no distan mucho de los que se edificaban a mitad del siglo XX, al menos en las razones y circunstancias en que se conforman.⁴ La diferencia radica en el tipo de viviendas que se erigen; los intereses de las constructoras de antes y de ahora maximizan los territorios para construir gran cantidad de viviendas en poco espacio y limitan las áreas públicas para la convivencia, lo que pauperiza la vida cotidiana de quienes las habitan. Esto trae como consecuencia la ausencia de áreas verdes, de servicios e infraestructuras adecuadas para promover las convivencias al interior de las colonias, o la improvisación de espacios para ello, además de potenciar otros problemas de índole social. Lo anterior se acompaña del contubernio o indiferencia de las administraciones gubernamentales en turno.

⁴ Lejanía de la ciudad en su momento, urbanización de espacios para cultivo, respuesta poco planeada a las necesidades de vivienda, la ilusión de un patrimonio familiar a expensas de un endeudamiento prolongado, migraciones intraurbanas de otros puntos del estado y el país, así como deficiencias en los servicios públicos.

Ciertamente, es reflejo de procesos de crecimiento urbano y poblacional, aprovechados por la voracidad de las empresas inmobiliarias, que encuentran oportunidades para obtener ganancias de sujetos demandantes de espacios para vivir; sin importar si éstos son habitables o no. Esto contribuye a que se masifiquen los flujos de personas hacia las ciudades a costa de la destrucción de recursos naturales, el exterminio de otros seres vivos y la pérdida de prácticas culturales, a lo que se añade la transformación del paisaje y la incorporación de nuevas áreas problema para la gestión de las ciudades.

En la Constitución y Huentitán se han presentado movimientos vecinales, tanto de defensa de sus territorios o de recuperación de espacios como de vinculación y gestión de recursos. Varios de esos movimientos se han apoyado en las redes sociales para informar sobre sus acciones, las cuales van desde la defensa de territorios para su protección ambiental o de convivencia hasta la defensa al tránsito seguro por calles y avenidas, entre otras demandas.

La Constitución (también conocida como la Consti) se fundó a finales de 1950; es un espacio complejo, por su composición urbana y poblacional, resultado del crecimiento de la ciudad a mediados del siglo XX, cuyos habitantes, en su mayoría, llegaron de estados vecinos y del interior de Jalisco (Flores, 2010). Por su parte, Huentitán tiene una larga historia; está dividido en dos secciones: el Bajo y el Alto; su origen se remonta al siglo XVI, año en que arribaron los españoles a la zona y del que data la iglesia principal; la zona colinda con una sección del cañón del Río Verde-Santiago, de gran biodiversidad.

Son dos espacios diferentes, pero en ambos se presentan movimientos de vecinos que promueven acciones a favor de cuidar o mejorar sus espacios. Los hechos recuperados de la propia experiencia, derivados de la participación y observación en los contextos urbanos definidos, dan pauta para hacer reconstrucciones etnográficas, tanto físicas como virtuales. Consideramos el espacio urbano como una dimensión de la vida social y cultural que representa el escenario donde se desarrollan nuevos entramados de relaciones significativas, por medio de las cuales es posible construir la experiencia en la ciudad (Mairal, 2000). Desde

ese posicionamiento, nos interesa comprender las relaciones significativas provocadas por el uso de las redes sociales como herramientas de participación activa y entender problemas sociales de manera colectiva y colaborativa.

La Constitución, a pocos años de ser fundada, a mediados de los años cincuenta, estuvo asociada a problemas de violencia callejera, pandillas y conflictos territoriales por el control de los barrios formados. En la época actual, persisten esas y otras formas de violencia, propias del contexto que vive el país.⁵ Violencias potenciadas en los hechos y el imaginario colectivo en torno al espacio, de sus propios habitantes y de la ciudad en general, donde la Consti es sinónimo de peligro. Esto ha contribuido a estigmatizarla como un lugar violento.⁶

Los indicadores sobre “las violencias” orientan la atención gubernamental a la colonia. Las estrategias han sido actividades dirigidas a distintos grupos de población considerados como vulnerables (mujeres y jóvenes). Sin embargo, esas acciones no son ejecutadas directamente por las dependencias de gobierno, sino por organizaciones o empresas sociales contratadas como “proveedores”, que sustituyen las funciones y responsabilidades que décadas atrás realizaban los gobiernos federales, estatales o municipales, a través de sus dependencias y sus distintas “acciones de atención”.⁷

Sin embargo, esas acciones resultan aisladas, desarticuladas, tendentes a cumplir con indicadores gráficos o numéricos en función de la participación de las personas en los actos o actividades que se organizan, y donde las voces o las necesidades de las personas no necesariamente se escuchan o atienden. Muchos de esos proyectos, en alguna medida, entran en un juego de simulación, en el cual el número de participantes y las imágenes de éstos legitiman sus actuaciones.

⁵Control del lugar como plaza de grupos de narcotráfico, robo, vandalismo, violencia intradoméstica, homicidios, entre otras formas.

⁶ Ciertamente, las notas policíacas de los medios de comunicación (radio, prensa y televisión) que informan sobre hechos violentos ocurridos contribuyen a difundir esa idea.

⁷ Al menos eso sucedió en la administración 2012-2015.

Ante ello, ¿qué hacen los que habitan la colonia para participar y atender sus problemas?

Una de las formas de enfrentar problemáticas y convivencias en espacios urbanos limitados y carentes de infraestructura ha sido el relacionarse y convivir, a partir de la articulación de núcleos familiares consanguíneos o por afinidad que se organizan en las calles o barrios, donde la proximidad resulta importante para producir comunidad. Comparten saberes y prácticas de vida, así como los espacios físicos que habitan, en los cuales ejecutan actividades colectivas para gestionar mejoras en las infraestructuras y servicios que comparten.

Otra manera de “hacer” en los espacios que se habitan es siendo parte de algún colectivo organizado, formal o informal, que incide de diversas maneras en su colonia. Esos grupos o colectivos surgen a partir de diferentes motivaciones:

- Abraza la Consti, cuya intención es transformar espacios e impulsar el respeto y la valoración de personas y entornos.
- Pulzo Zapopan busca recuperar espacios públicos y la convivencia social.
- El comité vecinal representa a la colonia ante autoridades municipales.
- Arte Urbano la Consti informa de actos y actividades de arte urbano para jóvenes en la colonia y en la zona metropolitana de Guadalajara.
- Grupos religiosos, como Pastoral Juvenil Nuestra Señora de Guadalupe, divulgan actividades de su comunidad religiosa.
- Yo También Soy de la Consti en Zapopan trabaja para mantener vínculos y recordar los espacios de convivencia.

Estos grupos están presentes en las redes sociales; sus páginas informan o convocan a participar en actividades concretas para mejoramiento y recuperación de espacios, fomentar la convivencia (religiosa, colaborativa, deportiva, recreativa) o propiciar vinculaciones y acercamientos con quienes añoran el lugar que los vio crecer.

ABRAZA LA CONSTI: VECINOS IMPLICADOS

Éste es un proyecto colectivo de vecinos, sin una figura jurídica reconocida (hasta el momento); sin embargo, desde 2012 se visibiliza su existencia en la red social Facebook como grupo vecinal. Esa presencia virtual que se ha extendido trasciende la vida real en el imaginario de las personas que asocian Abraza la Consti con un grupo de personas que realizan acciones por su colonia. En la descripción y en las publicaciones en su página se percibe la intención de quienes la administran y encabezan acciones. Plantean actividades para recuperar y dignificar espacios, revalorar las percepciones del lugar y sus habitantes, así como de sus recursos ambientales, propiciar actividades de recreación y educación; todo ello, a través de actividades específicas a las que se invita a los vecinos a participar.

La página de Abraza la Consti en Facebook se construyó con la finalidad de divulgar sus actividades. La colaboración de un grupo de vecinos con dos organizaciones sociales y una dependencia municipal (Cuadra Urbanismo, Abarrotera Mexicana y la Dirección de la Juventud del Ayuntamiento de Zapopan) respaldó e impulsó la consolidación inicial como grupo vecinal.⁸ Cada quien señaló los alcances de su participación en un tiempo determinado y con recursos limitados; siempre hubo capacidad de escucha entre quienes participaban para enfocar acciones y lograr los mejores resultados en las actividades.

La colaboración abrió la posibilidad de conectar redes sociales y personales que cada actor tenía para acciones específicas centradas en la colonia. Comenzó a mostrarse de inmediato en Facebook el apoyo a las acciones realizadas. Se evidenció con los primeros “me

⁸ Una de las razones que vinculó a esos actores fue la convergencia en la participación de un programa de incubación de proyectos sociales, donde los vecinos de la Consti formularon dos propuestas de acción para la colonia: una tenía como finalidad recuperar prácticas de alimentación; la otra, impulsar la educación digital de personas adultas a través de talleres. Al final, no hubo recursos para llevar a la práctica dichas ideas, pero surgió una articulación de actores de gobierno y de la sociedad civil para iniciar acciones en la colonia.

gusta” de la página, que provenían de personas ajenas a la colonia; es decir, que no radicaban o eran mínimas sus referencias con ella; sin embargo, el tipo de actividades colaborativas atrajeron la atención de los contactos de los actores que se estaban involucrando.

El cambio de administración trajo cambios en las relaciones activas entre actores. El vínculo con la Dirección de la Juventud del ayuntamiento concluyó, pero la incorporación del líder de una organización de la sociedad civil como funcionario público a uno de los programas de la Dirección de Desarrollo Social abrió otro frente de colaboración institucional. Por otro lado, en la colonia también continuaron acciones, pero con apoyo de otros actores, como la Universidad de Guadalajara, la Red de Investigación Dialógica y Transdisciplinar del Ciesas y el Centro de Investigación para el Desarrollo (CIRDAC),⁹ todos a partir de redes personales de vinculación.

La página en Facebook seguía siendo un medio para comunicar las acciones, convocar, informar y mostrar imágenes de lo realizado: torneos de fútbol, reconocimiento de vecinos por cuidado de la colonia, talleres educativos sobre medio ambiente, recuperación de espacios a través de acciones colaborativas (jardín y mural colectivo) y posicionamientos ante obras públicas detenidas (se convertía en espacio de denuncia virtual). Sin embargo, a la par, solicitaban a Abraza la Consti la difusión de actividades en la página o buscaban directamente a quien estaba atrás de ella para apoyar sus actividades. Lo mismo sucedía con actores internos de la colonia o colonias aledañas (para promover alguna actividad, producto, servicio o posible colaboración). Asimismo, se usó como un espacio de denuncia y comunicación de hechos y situaciones de interés de los habitantes y de quienes radican fuera de la ciudad.

De esa manera, Abraza la Consti tomó forma como colectivo de vecinos visibilizado en internet a través del imaginario virtual

⁹ Con egresadas de la licenciatura en Trabajo Social, como voluntarias; del Ciesas, con la participación de la citada red, con aportaciones reflexivas y económicas para la realización de actividades; y con el CIRDAC, con programas de educación financiera, organización de torneo y huertos urbanos.

y social que generó Facebook. Comenzó a reconocérseles como un grupo de personas que hacen acciones por su colonia. Ciertamente, detrás de lo comunicado en el sitio y las acciones que se gestionaban u organizaban, estaba el liderazgo de quienes proyectaban dichas acciones a partir de las propias experiencias profesionales y de vida de quienes participaban en el trabajo comunitario, así como de la red de vínculos y contactos, que a su vez conectaban con otras redes a fin de conseguir recursos para las actividades.

Hasta septiembre de 2015, la página de Facebook de Abraza la Consti contaba con 1 020 “fans” (entre personas, organizaciones o dependencias). De éstos, 51% eran mujeres y 49%, hombres (por lo indicado en el perfil). Los grupos de edad de mayor participación eran de dieciocho a veinticuatro años, con 15%, y de veinticinco a treinta y cuatro años, con 17%. Le seguían, con menor porcentaje, el grupo de treinta y cinco a cuarenta y cuatro años, con 7%, y el de trece a diecisiete años, con 4%. Finalmente, con menos de 3% estaban los grupos de más de cuarenta y cinco años (Facebook Abraza la Consti, sección de estadística).

En cuanto a la participación en la página, es decir, personas que indican que les gusta alguna de las publicaciones, o bien, hacen comentarios a lo publicado, los porcentajes cambian. Son las mujeres quienes más participan: 60% respecto de 40% de los hombres. Asimismo, el grupo de edad que sobresale es el de veinticinco a treinta y cinco años, con 23% señaladas como mujeres y 15%, como hombres; le sigue el grupo de treinta y cinco a cuarenta y cuatro años, con 18% de mujeres y 9% de hombres. De los lugares donde mayor participación se tiene es de México y de Estados Unidos, en ese orden (Facebook Abraza la Consti, sección de estadística). Llama la atención la cantidad de lugares que se identifican de donde provienen las participaciones en la página (ver tabla 2).

Tabla 2. Ciudades ubicadas en las participaciones en la página de Abraza la Consti

California en Estados Unidos	Otro lugares en Estados Unidos		México		Inglaterra	
Anaheim	Orlando	Florida	Guadalajara	Jalisco	Liverpool	
Bell	Chicago	Illinois	Ixtlahuacán del Río		Londres	
Brownwood	Rockford		Puerto Vallarta			
Carson	South Harlam	Indiana	Zapopan			
Costa Mesa	Indianápolis		Zapotlanejo			
Fresno	St John	Nevada	La Piedad		Michoacán	
Hayword	Fernley		Tepic		Nayarit	
Los Ángeles	Las Vegas		Monterrey		Nuevo León	
Lynwood	Beaverton	Oregón	Distrito Federal		Distrito Federal	
Moreno Valley	Irán	Texas				
North Vernon	San Antonio					
Panorama City	San Marcos					
Riverside	Seattle	Washington				
Sacramento						
Salinas						
San Francisco						
Woodland						

Fuente: estadísticas de Facebook para Abraza la Consti, julio de 2014-septiembre de 2015.

En el caso de la colonia Constitución, por sus vínculos con el fenómeno migratorio México-Estados Unidos, este último país coincide con el primer destino de los migrantes jaliscienses, en particular California. Asimismo, la colonia tiene presencia en otras entidades de la Unión Americana (Flores, 2010).

REFLEJOS DE LA PARTICIPACIÓN VIRTUAL Y ACTIVA

Cinco aspectos se pueden caracterizar en las comunicaciones de la página de Abraza la Consti: la convocatoria de actividades en colabo-

ración con otros actores de la ciudad (organizaciones de la sociedad civil y dependencias gobierno); sensibilizaciones y conocimiento de los espacios de la colonia; difusión de convocatorias e imágenes de actividades realizadas; motivación a la participación y colaboración de proyectos vecinales; y posicionamientos respecto de acciones o in-acciones de administraciones municipales.

Convocatoria a actividades en colaboración con otros actores. Se comparten esfuerzos entre organizaciones de la sociedad civil, dependencias del ayuntamiento y el colectivo de vecinos; la finalidad es dignificar espacios e invitar a convivencias recreativas (artísticas y deportivas). Uno de los espacios con mayor cantidad de acciones enfocadas es el parque El Grillo, ya sea para rehabilitarlo (con pintas y barridas colectivas) o porque en éste se celebran torneos de fútbol. También hay esfuerzos por hacer recorridos en la colonia para conocer los lugares significativos para los habitantes de la colonia o que dan cuenta de su historia.

La respuesta en la participación activa, según lo observado en la experiencia activa, es positiva, principalmente en las actividades que convocan a la recreación deportiva y artística. En ese sentido, la participación de la gente motiva a que las dependencias de gobierno sigan buscando apoyo del grupo y la publicación de sus actividades en la página de Abraza la Consti, así como otros grupos de la colonia.

Sensibilizaciones y conocimiento de los espacios de la colonia. Muchas publicaciones se dirigen a la población para dar a conocer los lugares que identifican a la colonia. Asimismo, para mostrar experiencias positivas de otros lugares y motivar para que se realicen en la colonia. Asimismo, se comparten producciones audiovisuales de otras páginas, la cuales tienen una significación cultural o emocional para los fans de la página (por ejemplo, estilos de música y bailes que caractericen a algún grupo), según los comentarios observados.

Estas comunicaciones logran mayor respuesta con “me gusta” y comentarios porque, quizá, reflejan la vinculación y el anhelo de las personas, ya sea para regresar a los lugares donde crecieron o porque

las imágenes presentan temas positivos sobre la colonia, en contraste con el imaginario colectivo que la ha estigmatizado de manera negativa por décadas, tanto dentro de la colonia con los mismos habitantes como en el exterior de ésta.

Difusión de convocatorias e imágenes de actividades. Con este tipo de publicaciones se comunican, a través de imágenes y mensajes, las actividades realizadas tanto en colaboración o sólo del colectivo. De igual modo, se divulgan publicaciones de páginas que comparten algún interés por la colonia, ya sea porque realizaron actividades que refieren a ésta, hay imágenes que muestran personas de la colonia, o porque se difunden convocatorias de programas que pueden interesar a los vecinos.

La respuesta de las personas ante estas publicaciones resulta intensa y constante, sobre todo en las actividades del periodo julio-agosto de 2015. En ese entonces, los comentarios referían la importancia que tenían los lugares mostrados en su vida, o bien, porque los contextos los remitían directamente a sus familias o porque veían reflejados en las imágenes a sus amistades o ellos mismos.

Proyectos colaborativos y educativos. Se basan en diagnósticos y reflexiones internas; es decir, problematizaciones y planteamientos de propuestas para resolver sus problemas. Hay gestión de recursos y, principalmente, llamados constantes a colaborar, partiendo del supuesto que los problemas comunes competen a todos los habitantes. En este tipo de publicaciones es más evidente la invitación a trabajar en proyectos que implican trabajo físico. Las propuestas van en dos direcciones: dignificar espacios por donde se transita a diario, educación y revaloración de recursos ambientales, y reconocimiento de las personas que cuidan y embellecen la colonia con su labor cotidiana desinteresada.

La respuesta activa en los talleres tanto en escuelas como en el parque del lugar es efectiva. Sin embargo, esa respuesta no necesariamente deriva de lo convocado en la red social; por ejemplo, el proyecto que invitaba a recuperar un espacio abandonado y convertirlo en un

jardín lineal tuvo poca respuesta en las personas para participar de manera activa; no obstante, quienes acudieron fueron algunos líderes de otros grupos que emprenden acciones en la colonia (Pulzo Zapopan y Arte Urbano la Consti), que colaboran con el colectivo Abraza la Consti.

Posicionamientos y denuncias. Apoyados en notas periodísticas o experiencias directas en los espacios que habitan, se hacen señalamientos directos a la condición de olvido y falta de inversiones para mejorar infraestructura de la colonia; se denuncian las condiciones inadecuadas de varios puntos de la colonia y quienes administran la página y los que participan en ella enuncian críticas directas a los representantes gubernamentales.

La respuesta a estos comentarios incluso alientan acciones de manifestación civil para lograr la reactivación de obras y espacios que resultan emblemáticos, como el Centro Cultural Mercado Bola y el parque El Grillo; es decir, se muestra disposición a manifestarse políticamente más allá de las redes sociales y acudir a las instancias que puedan resolver el asunto en cuestión. En ese sentido, expresan con libertad su sentir ante las autoridades, catalogadas casi siempre como ineficientes y corruptas.

Las interacciones entre administradores y participantes en la página son cordiales por lo regular. Las publicaciones señaladas como “me gusta” o en las que se escribe algún comentario positivo reflejan los espacios dignificados (limpios, pintados, pastos cortados) o aquellas situaciones que indignan. Les siguen las actividades dirigidas a niños y jóvenes (torneos de fútbol, talleres de pintura, pintas colectivas) y de transformación de la colonia, con comentarios que evidencian el gusto por ver el cambio, felicitaciones por lo realizado o reconocimiento del lugar como espacio recordado.

EL CASO DE HUENTITÁN

En esta colonia, la complejidad del movimiento se observa por su contexto, origen, composición, caracterización, acciones y dinámicas

internas y externas. Para dar cuenta de esos aspectos, es necesario tener presente que Huentitán es una comunidad que puede ser vista desde diferentes ángulos, ya sea desde una dimensión urbanística con los planes parciales de desarrollo urbano; geográfica, al reconocer su ubicación y estructura; socioambiental, por el tipo de relaciones y movimientos que ahí emergen (Meza, 2016).

La comunidad está ubicada al norte de Guadalajara, colinda con la barranca del Río Verde-Santiago, un corredor biocultural importante que se conecta con otros municipios de Jalisco. Actualmente, en Huentitán están programados varios “megaproyectos”, gestados desde 2009: el Museo Guggenheim, en el parque Mirador, después Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Guadalajara; el complejo habitacional Puerta Guadalajara, después Iconia; el proyecto estratégico para reactivar la zona norte de Guadalajara Voltea a la Barranca; las Fiestas de Octubre en el Parque Natural de Huentitán; y la modificación de los planes parciales de desarrollo urbano, que otorgan permisos para edificar viviendas de “interés social” con una altura de hasta quince pisos en las avenidas principales de toda la zona metropolitana de Guadalajara (Meza, 2016).

Según las autoridades municipales y estatales, esos proyectos están encaminados a mejorar el entorno urbano de la zona. Sin embargo, los habitantes de las colonias pertenecientes a Huentitán el Bajo y Huentitán el Alto, que son las más afectadas, argumentan que los verdaderos intereses gubernamentales están dirigidos a generar mayores ingresos económicos para otros, sin velar por el bienestar social de esa y otras comunidades. Esas son las principales razones del descontento ciudadano que crece y ha llevado a los vecinos de Huentitán a fomentar la unión vecinal para tomar acciones contra ese tipo de “amenazas” para su comunidad.

Dichas movilizaciones se reflejan con la creación de grupos vecinales y organizaciones que, constantemente, se dinamizan entre sí a través de actividades dirigidas a la reapropiación de espacios públicos y a la defensa de éstos. El movimiento se agrupó como Frente Unido por Huentitán, compuesto por varios colectivos: Vecinos Unidos por Huentitán, Huentitán Vive, Únete Huentitán Gente que se Suma, Ci-

alidad para Transformar y Comerciantes de la Barranca, con apoyo constante de IDEA y el Parlamento de Colonias, entre otras organizaciones que generan vínculos y crean estrategias mediante el contacto por Facebook y WhatsApp, que han sido fundamentales en las dinámicas que llevan a cabo para organizarse.

La organización de ese frente se considera, tanto en las redes como en su accionar, como un grupo con empuje político que moviliza recursos humanos contra la esfera gubernamental que afecta sus derechos. Sus llamados y publicaciones se dan en un ámbito similar a través de actos simbólicos y de señalamientos a personajes específicos o posturas. Como en todo grupo, hay conflictos internos, que también se reflejan en las publicaciones en las redes y la disminución de la participación de sus seguidores virtuales.

Las organizaciones de la sociedad civil involucradas funcionan como vínculos en redes sociales, donde comparten contenido y muestran solidaridad en temas jurídicos y mediáticos. Por ello, la relación dentro del movimiento se da de manera similar en las redes,¹⁰ situación que se visibiliza en Huentitán Vive.

HUENTITÁN VIVE

Es un colectivo ciudadano en proceso de constituirse como asociación civil, compuesto por vecinos y profesionistas de Guadalajara. Surgió en marzo de 2014, junto con el ya mencionado Frente Unido por Huentitán, en oposición a la propuesta, por parte del Gobierno del Estado, de construir el recinto ferial de las Fiestas de Octubre en el Parque Natural de Huentitán. Ante la necesidad de emprender acciones conjuntas que permitieran defender este territorio, se estableció una dinámica organizativa diversa; desde un inicio se motivó a participar en medios masivos de comunicación con la intención de informar a distintas comunidades y vínculos de acción que los fortalecieran.

¹⁰En este caso se toman en cuenta Facebook y WhatsApp como redes sociales.

Este grupo presenta características potenciales en relación con la metodología organizativa que utiliza. Entre sus dinámicas, ha establecido acciones en torno a la organización de actividades deportivas; ruedas de prensa; gestión de apoyo ciudadano por parte del Parlamento de Colonias; reuniones con autoridades gubernamentales; seguimiento administrativo al interponer diferentes escritos/oficios; organización de la estrategia ciudadana para la consulta pública de los planes parciales de desarrollo urbano; y la gestión de apoyo profesional para estructurar la defensa legal del movimiento. Por otro lado, hace uso de las redes sociales Facebook y WhatsApp para comunicarse externa e internamente.

Su página de Facebook se creó en mayo de 2014 con la intención de extender la causa y compartir información a otros vecinos. La red social es un factor determinante en la dinámica que maneja, debido a que muestra cambios constantes en el administrador que la maneja y la percepción del movimiento. En la página se observan cuatro situaciones para la participación y atracción de públicos.

La primera, con una participación de 2%,¹¹ se da cuando la página se crea para informar; en ese instante se compartían frases para fomentar el cuidado del medio ambiente y notas informativas sobre las Fiestas de Octubre. La segunda, con un ligero aumento de 5%, los discursos motivan a participar en el movimiento y a oponerse a los distintos proyectos urbanísticos para la zona. La tercera, con una participación de 10 a 20%, son los comunicados, que se convierten en invitaciones abiertas para participar en reuniones con autoridades gubernamentales, conferencias de prensa, actividades deportivas y culturales, reuniones vecinales, entre otras más. La cuarta situación, con un aumento considerable de la participación, que puede llegar a 100%, son las imágenes que exploran la Barranca y que dan fe del pasado de la comunidad (Facebook Huentitán Vive, sección estadísticas)

De este modo, la interacción entre el colectivo con otros ciudadanos se refleja en hechos concretos. Facebook es un medio de

¹¹El porcentaje muestra el resultado obtenido de los “me gusta” que aumentaban por semana comparados con el total de “me gusta” que la página tiene actualmente.

comunicación que permite tener contacto con personas interesadas en participar indirectamente. Al momento del estudio, la página contaba con 2 231 seguidores, de los cuales 58% eran mujeres, con un promedio de dieciocho a cincuenta y cuatro años de edad, mientras que 42% eran hombres de dieciocho a cuarenta y cuatro años. Dichos seguidores son de distintas partes de México, Estados Unidos y Francia (Facebook Huentitán Vive, sección estadísticas).

Tabla 3. Ciudades ubicadas en las participaciones en la página de Huentitán Vive

México		Estados Unidos		Francia
Guadalajara	Jalisco	San Bernardino	California	París
Zapopan		Stockton		
Tonalá		La Puente		
Tlaquepaque		Sacramento		
Puerto Vallarta		Anaheim		
Tlajomulco		San Diego		
Atengo		Long Beach		
Ciudad Guzmán		San José		
Acatlán de Juárez		Los Ángeles		
Tepic		Houston		
Colima	Colima	Georgia	Atlanta	
Manzanillo		Chicago	Illinois	
Aguascalientes	Aguascalientes	Las Vegas	Nevada	
México	Distrito Federal	Phoenix	Arizona	
Mérida	Yucatán			
Mazatlán	Sinaloa			
Zamora	Michoacán			
Morelia				
Cancún	Quintana Roo			
Zacatecas	Zacatecas			
León	Guanajuato			
Monterrey	Nuevo León			

Tijuana	Baja California			
Mexicali	Norte			
Ciudad Juárez	Chihuahua			
Villahermosa	Tabasco			
Santiago de Querétaro	Querétaro			

Fuente: estadísticas de Facebook para Huentitán Vive, julio de 2014-agosto de 2015.

La diversidad cultural permite glocalizar las acciones informativas a través de las redes, situación que impacta en el tipo de participación que los seguidores llevan a cabo, dentro y fuera de internet, en relación con el movimiento. Desde esa línea, Huentitán Vive, como página y movimiento, se ha convertido en un promotor y ejecutor de redes sociales para convocar a la participación ciudadana en ámbitos colectivos, con supuestos que se resumen en:

Como medio informativo. La influencia de las redes sociales en la población para sensibilizar sobre la importancia de involucrarse en acciones para cuidar la barranca del Río Santiago y su entorno en Huentitán. Esta influencia se observa en el tipo de publicaciones que tienen mayor número de respuesta (medida con “me gusta”, comentarios a favor y en contra de la causa, interacciones), las cuales son imágenes de la Barranca, remembranzas de cómo era Huentitán antes de urbanizarse, frases que promueven el cuidado del medio ambiente, imágenes de actividades,¹² textos aclarativos que describen posturas, convocatorias a reuniones y notas periodísticas que hablan de los proyectos que consideran como amenaza para su comunidad.

Influencia y representatividad. Las redes sociales tienen influencia y representatividad en la dinámica del grupo, porque los comentarios virtuales repercuten de manera directa en los modos de organización que utilizan. Dos datos concretos que dan cuenta de ello son: el primero es que, de octubre a diciembre de 2014, la participación del colectivo

¹² Carreras, rifas y ruedas de prensa.

disminuyó en la comunidad y en las publicaciones en redes sociales, por lo cual la página ingresó en un *statu quo* que no movilizaba o incitaba a los ciudadanos a involucrarse en procesos participativos. El segundo dato es que, en enero de 2015, el colectivo, junto con el Frente de Huentitán, presentaron un amparo para detener los proyectos que se planeaban para la zona norte de la comunidad, lo que promovió al movimiento en medios de comunicación e impactó directamente en la participación activa y constante de la página de Facebook.

Generación de vínculos. La generación de vínculos se dio, en gran medida, debido a la página del colectivo, en la cual arquitectos, urbanistas, abogados, voluntarios, organizaciones de la sociedad civil, académicos y vecinos interactuaban en forma constante por medio de mensajes privados para solicitar sumarse al movimiento. Así, el proceso de participación a través de la Red estaba ligado a la realización de actividades o reuniones en la comunidad, búsqueda y contacto de la página en Facebook y tipo/tiempo de respuesta.

Reflejo de posturas. La comunicación con las autoridades se ha dado de modo indirecto a través de comunicados (por parte de las autoridades gubernamentales) que contradicen al colectivo. Por su parte, Huentitán Vive también se ha encargado de divulgar comunicados dirigidos a dichas autoridades, pero no ha obtenido respuesta; la única funcionalidad que este ejercicio presenta es que informa a la comunidad.

Por otra parte, el uso de WhatsApp dentro del colectivo inició en marzo de 2014, y operó como medio de comunicación eficaz para anunciar asuntos relacionados con el grupo. Por ello, refleja la dinámica interna del colectivo con la creación de grupos compartidos, ya que establece mecanismos de organización que le permiten conocer quiénes participan, cómo lo hacen, cuáles son sus objetivos, cuánto tiempo tardan en estructurarse y dónde llevarán a cabo sus estrategias. Además, funge como principal medio para interconectar nuevos integrantes, generar o solucionar conflictos (ver tabla 4).

Tabla 4. Entes participativos dentro de WhatsApp como organización de Huentitán Vive

Grupos creados	Funciones	Repercusiones en el colectivo
Estructuración general del colectivo	-Comunicación de temas de interés como noticias, documentos informativos en relación con Huentitán y sucesos que surgen dentro de la comunidad -Acuerdos de reuniones, decisiones, estrategias y discursos -Planteamiento para integrar nuevos voluntarios al grupo	-Eficiencia y eficacia en las reuniones, porque se priorizan temas a través de WhatsApp y se someten a votaciones los pendientes a tratar por este medio. -Eficiente comunicación entre todos los integrantes del colectivo, lo cual evita conflictos entre los miembros del grupo.
Estructuración de subgrupos del colectivo	-Fortalecimiento de vínculos entre integrantes estratégicos (líderes) dentro del grupo	-La toma de decisiones y el establecimiento de estrategias ante conflictos o problemáticas se resuelve de manera democrática y sin alterar a los demás integrantes del colectivo.
Estructuración con otras redes del colectivo	-Vinculación con grupos del Frente Unido por Huentitán y organizaciones de la sociedad civil de la zona metropolitana de Guadalajara	-Existe mayor flujo de ideas que ocasionan confrontaciones entre los integrantes, por lo que los voluntarios deciden dejar de formar parte del movimiento. -Se comunican los temas más relevantes sin necesidad de organizar reuniones constantes que desgasten a los integrantes de los distintos grupos.

Fuente: estadísticas de los grupos de WhatsApp de Huentitán Vive, julio de 2014-agosto de 2015.

Así, lo que sucede en esta red repercute en la cotidianidad del movimiento, y viceversa. En este sentido, existe la posibilidad de:

- Vincular nuevos integrantes y redes de acción para introducirlos en la dinámica del grupo.
- Generar, solucionar y mediar conflictos que dinamizan el movimiento a través de comentarios, posturas personales, lluvia de ideas e incluso frases o imágenes que proyectan personalidades y modos de actuar de los integrantes.

- Estructurar y proponer estrategias de acción concretas con la intención de votar y elegir la que consideran más viable según los estándares de las mayorías.
- Mantener comunicación constante y estar prevenidos ante cualquier emergencia que surja, como reuniones vecinales urgentes, amenazas de destrucción de algún espacio público e, incluso, notificaciones de participaciones en ruedas de prensa o programas televisivos.
- Fortalecer los vínculos que ya existen entre los integrantes del grupo por medio de imágenes, frases, audios, felicitaciones y comentarios informales para estrechar las relaciones interpersonales dentro del colectivo.

Para concentrar los usos y hechos en torno a esta red, es necesario definirla como una aplicación para enviar o recibir mensajes mediante internet, lo que influye de manera directa o indirecta en las relaciones interpersonales. Por lo tanto, al retomar la dinámica interna del colectivo compuesta por roles que condicionan el cumplimiento de los objetivos grupales a través de comportamientos, actitudes y modos de actuar (Horowitz & Werba, 2007), vemos que el uso de esta aplicación impacta directamente en los nuevos modos de autorregularización del colectivo, lo cual propone, en medidas relativas, mecanismos innovadores para fortalecer movimientos, colectivos u organizaciones con objetivos específicos.

CONVERGENCIAS Y DIFERENCIAS EN LA PARTICIPACIÓN

Las redes sociales son medios para la comunicación, interacción y participación global en los cuales los usuarios asumen el papel de emisores y receptores, que facilita la comunicación entre individuos y colectivos con un diálogo democrático; es innegable que las tecnologías digitales otorgan poder a sus usuarios, porque los convierten en colaboradores activos para cumplir objetivos colectivos (García, Hoyo y Fernández, 2014).

Dichos objetivos colectivos pueden cumplirse de distintas maneras, ya sea a través del ciberactivismo o de la participación activa en las realidades de las comunidades. Los seguidores virtuales son actores que interactúan constantemente, por lo que sus acciones repercuten en forma directa con el movimiento o colectivo en cuestión. La comprensión de estas suposiciones permite plantearnos un nuevo interés: cómo se da ese proceso. Desde la relación con el otro, se es consciente de que lo que sucede nos impacta, porque nos sentimos representados y responsables de cooperar.

En cierto modo, para que esta interconexión dé frutos dentro de un contexto, la interacción social comienza a convertirse en un acto ético para muchos (Giménez, 2011), sobre todo para quienes deciden trascender la participación virtual en participación real. En ese sentido, interactuar, comentar, compartir, dar me gusta o enviar mensajes evocan la interrelación entre el Yo y Nosotros, que no sólo se observa como un hecho aislado, sino como una acción concreta que repercute en una realidad específica.

Por otro lado, la intervención en realidades concretas gestionadas a través de acciones virtuales no es un fenómeno aislado. Actualmente, la interacción social definida en los espacios virtuales se lleva a cabo por actores y liderazgos que se imponen para hacerse ver y escuchar, y establecen relaciones entre actores y observadores (Islas y Ricaurte, 2013). De manera constante, se estructura un ir y venir entre las realidades sociales y la virtualidad de nuestro contexto. En otras palabras, toda acción en redes tiene una reacción en la realidad, y viceversa, por el vínculo territorial, cultural o emocional presente.

Abraza la Consti y Huentitán Vive revelan que la comunicación es efectiva entre grupos y comunidades por medio de redes sociales. Este proceso revela puntos estratégicos para pensar las redes como “posibilitadoras de movilización”. Para ello, proponemos, con base en Islas y Ricaurte (2013), una serie de consideraciones sociales como supuestos futuros a profundizar:

- Privacidad del contenido, ¿quiénes pueden acceder a éste?
- Transmisión de la información, ¿cómo se transmite la información?

- Construcción de la confianza, ¿qué tipo de publicaciones inspiran confianza?
- Organización de las redes, ¿quiénes y cómo las manejan?
- Reconocimiento de contenidos, ¿cómo se transmite la información?
- Creación de contenidos, ¿qué mensajes se transmiten? (Islas y Ricaurte, 2013).
- Público al que va destinado, ¿a quiénes queremos motivar?
- Intención de la publicación, ¿cuál es el objetivo?
- Balance de participación, ¿qué se espera o qué se obtuvo?

Estas consideraciones son elementos observables que, al ser tomados en cuenta, conforman la identidad de una red social y el impacto que ésta puede llegar a tener con sus seguidores. Este “proceso interactivo de participación” trae consigo una bidireccionalidad constante basada en vínculos y dinámicas sociales porque

Son los vínculos relacionales y sus dinámicas las que van construyendo a los sujetos y los procesos. La expresión del vínculo que se evidencia en la constitución de redes, como forma de acción social, se fortalece en la interacción y en las relaciones interpersonales cotidianas, porque las mismas se definen a partir de lo que está vinculado a las personas, a su vida cotidiana, a sus formas de ver y de pensar, a sus sentimientos; siendo a partir de dichos vínculos –los cuales podríamos llamar vitales– que surgen las motivaciones como elemento clave de los procesos sociales participativos (Alboan, 2007, p. 152).

Dichas motivaciones están estrechamente vinculadas a las razones de surgimiento de los movimientos, tanto en la Constitución, por la organización y reapropiación de espacios públicos, como en Huentitán, por la defensa de los territorios más amplios. La motivación surge de la preocupación por el medio ambiente o por hacer posibles mejores condiciones en los espacios que se habitan; refleja la participación activa para lograrlo e impacta en la estructuración de sus redes sociales,

que, a su vez, motiva, a partir de la añoranza de espacios públicos, los vividos o anhelados sociocultural o ambientalmente.

Por ello, los puntos de convergencia entre un movimiento de acción colectiva y su expresión en redes sociales se connotan a través de la participación recíproca que representen. No es casualidad que convocar a una actividad, crear un video o escribir comunicados que promuevan la difusión de los movimientos en diferentes lugares de su entorno generen más participaciones.

De acuerdo con las estructuras y modos organizativos de los grupos estudiados, la innovación de contenidos, las añoranzas, la invitación a involucrarse de manera activa y los comunicados para cuidar sus entornos son los de mayor impacto, que mucho dependen del tipo de movimiento, la estructura organizativa y el contexto. Por lo tanto, la viabilidad de utilizar las redes como herramienta para motivar la participación, en términos ambiguos, es una posibilidad siempre y cuando la red social no se utilice como único mecanismo de estímulo.

La participación (virtual y práctica) surge de la insatisfacción de necesidades consideradas como básicas para una comunidad, que encierran una reflexión más profunda sobre la importancia de involucrarse con los otros para mejorar el entorno y las relaciones (Angulo, 2010). En el caso de las redes sociales, la participación se refleja, precisamente, en la tipología de publicaciones, por lo que llaman la atención según los objetivos de las organizaciones vecinales.

REFLEXIONES FINALES

La interrelación de la participación ciudadana con el activismo virtual es compleja. En términos de la “acción social colectiva”, lo que se refleja en las redes sociales es producto de la existencia de un grupo organizado, poseedor de dinámicas que impactan las realidades sociales y virtuales. Asimismo, las respuestas de las personas en las redes sociales ante lo comunicado o convocado por grupos que llevan a cabo acciones intervinientes en los lugares donde habitan, son una

manifestación del reconocimiento del “otro” como “yo” mismo; es decir, reflejan elementos de identificación y asociación con los grupos de personas, los espacios y las acciones, que producen alguna satisfacción personal que se comparte y va vinculando a otros. En la medida en que resulta constante y alentada esa identificación, las participaciones se pueden convertir en acciones que directamente inciden en la gente para participar y, con ello, modificar los espacios o territorios.

Abraza la Consti y Huentitán Vive son casos concretos del papel de las redes sociales para la visibilidad de acciones y la participación de las personas. Sin embargo, para comprender las participaciones es necesario ampliar y profundizar en la comprensión histórica y cultural de las comunidades, tanto territoriales como virtuales. Algunas preguntas para abrir líneas de estudio en ese sentido tendrían que considerar la respuesta a las siguientes preguntas: ¿son situaciones causales o forman parte de un proceso que normaliza la participación social en la época actual? ¿Las experiencias presentadas son indicios de cómo aprovechar las redes sociales como herramienta para motivar la participación activa? ¿Es posible caracterizar un patrón de acciones que pueda ser replicado y qué es necesario para ello?

Para extender la participación virtual y activa, son indispensables dos aspectos que requieren un esfuerzo de aprendizaje importante de la sociedad en general: el acceso y el alfabetismo tecnológico, por un lado, y el económico, por otro. El primero implica tener la infraestructura de comunicaciones y estructuras de educación para aprender a manejar las redes sociales y enfocarse hacia proyectos sociales; y el segundo, para sostener los servicios y equipamiento. Vivir en entornos urbanos amplía las posibilidades en ambos aspectos.

Finalmente, los elementos apreciados, que motivan la participación virtual y activa, son aquellos que hacen sentirse identificado con las comunidades territoriales o nostálgicas, los que producen alguna satisfacción, placer o sensación agradable, pero también aquellos que despiertan compromisos éticos por la defensa de lo que se considera un derecho o porque es justo. En definitiva, las acciones en las redes sociales pueden conducir a una coyuntura para la intervención social activa en los espacios o territorios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alboan, H. (2007). *Investigación “participación ciudadana y sistematización de experiencias”*. Bilbao: Lankopi, SA.
- Angulo, S. (2010). Posibilidades y limitaciones para la participación social desde la perspectiva de diferentes actores sociales. *Revista Reflexiones*, vol. 89, núm. 1 pp. 67-75.
- Calderón, J. y López, D. (2014). *Orlando Fals Borda y la investigación acción participativa: aportes en el proceso de formación para la transformación*. Buenos aires: Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini. Recuperado de www.centrocultural.coop
- Cariño, G. (2014). Explorando el uso de Facebook dentro de grupos tradicionales: el caso de la Danza de Concheros. Un abordaje netnográfico. En M. Ruiz (coord.). *El valor de la etnografía para el diseño de productos, servicios y políticas TIC. Memoria del Seminario* (pp. 25-38).
- Castells, M. (2001). *Internet y la sociedad red*. Conferencia presentada en Lliçó inaugural del programa de doctorat sobre la societat de la informació i el coneixement. UOC Recuperado de <http://www.uoc.edu/web/cat/articulos/castells/castells-main2.html>
- Colsa, M., González, L. y Servin, A. (2013, marzo). Redes sociales: la nueva era en la investigación interpretativa. *Estudios de Comunicación y Política*, nueva época, núm. 31. Recuperado de <http://version.xoc.uam.mx>
- Domínguez, F. (2007). Sobre la intención de la etnografía virtual. Metodología de investigación cualitativa en internet. *Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 8, núm. 1.
- Facebook Abraza la Consti (2015). Sección de estadísticas. Recuperado de <https://www.facebook.com/AbrazaLaConsti?fref=ts>
- Facebook Huentitán Vive (2015). Sección de estadísticas. Recuperado de <https://www.facebook.com/pages/Huentitan-Vive/750029705028726?fref=ts>

- Flores, A. (2010). *Hogares urbanos y migración a Estados Unidos. Perspectiva femenina de tres generaciones de la colonia Constitución, zona metropolitana de Guadalajara 1969-2009*. Tesis doctoral, Universidad de Guadalajara.
- García, C., Hoyo, M. y Fernández, C. (2014). Jóvenes comprometidos en la Red: el papel de las redes sociales en la participación social activa. *Comunicar*, vol. XXI, núm. 43.
- Giménez, A. (2011). Emmanuel Levinas: humanismo del rostro. *Escritos*, vol. 19, núm. 43.
- Guber, R. (2011). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Horowitz, E. y Werba, M. (2007). *Dinámica grupal*. Recuperado de <http://www.nativ.org.uy/menu/dinamicagrupal.pdf>
- Islas, O. y Ricaurte, P. (coords.). (2013). *Investigar las redes sociales. Comunicación total en la sociedad de la ubicuidad*. México: Razón y Palabra.
- Kozinets, R. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research*, vol. 39, núm. 1, pp. 61-72.
- Lomnitz, C. (2014). La etnografía y el futuro de la antropología en México. *Nexos*. Recuperado de <http://www.nexos.com.mx/?p=23263>
- Mairal, G. (2000). Una exploración etnográfica del espacio urbano. *Revista de Antropología Social*, vol. 9, pp. 177-191.
- Meza, A. (2016). *Trabajo social y movimientos vecinales. Estudio de caso en Huentitán, Guadalajara, Jalisco*. Tesis de licenciatura, Universidad de Guadalajara.
- Ramírez, R. (2014). ¿Distopías urbanas? Smart Cities en la nueva economía global. En M. Ruiz (coord.). *El valor de la etnografía para el diseño de productos, servicios y políticas TIC. Memoria del Seminario*, pp. 67-75.

Capítulo 9

El patrimonio natural y cultural en la capital de México, sus repositorios informativos y entornos virtuales

María París Gómez Villegas

INTRODUCCIÓN

El Distrito Federal¹ (DF) es una entidad federativa conformada por dieciséis delegaciones y en ella se ubica la Ciudad de México, la cual fue fundada en las entrañas de la antigua Tenochtitlan; debido a su crecimiento, absorbió a otras ciudades: Azcapotzalco, Tacuba, Iztapalapa, Coyoacán y, actualmente, amenaza con “comerse” a la zona rural que se encuentra en las delegaciones de Milpa Alta, Tláhuac, Tlalpan y Xochimilco. Tiene un vasto y rico acervo patrimonial, que se ve reflejado en cinco declaratorias de la Unesco: Centro Histórico de la Ciudad de México, Xochimilco, Casa Estudio Luis Barragán, Ciudad Universitaria y Camino Real de Tierra Adentro, además de miles de monumentos históricos y artísticos, algunos de los cuales aún no han sido catalogados por el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH)² ni por el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA).

Cada una de las dieciséis delegaciones está integrada por pueblos, barrios y colonias; los habitantes de los dos primeros son de origen

¹ Con la Reforma Política del Distrito Federal, que está siendo analizada en la Asamblea Legislativa, la entidad federativa se llamará oficialmente Ciudad de México.

² Durante 2014, el INAH volvió a catalogar los monumentos de la delegación Azcapotzalco, los cuales se encuentran en proceso de investigación.

prehispanico, mientras que los colonos son migrantes de todas las regiones del país y del mundo, quienes, en su mayoría, se acercaron en la capital hasta los siglos XX y XXI; sin embargo, todavía conservan algunas prácticas culturales de sus lugares de origen.

Esta situación demográfica hace que el DF tenga un rico acervo intercultural,³ en el que coexisten prácticas ancestrales con actividades modernas, tanto capitalinas como nacionales y extranjeras; no obstante, esa diversidad y manifestaciones culturales son poco conocidas

Por otro lado, se encuentra el entorno natural de una de las ciudades más grandes del mundo que está al borde del colapso, ya que cada vez tiene menos ecosistemas y sus especies originarias, tanto animales como vegetales, están en peligro de extinción. Todavía existe el área rural de Milpa Alta, productora de nopal; también se conserva una zona chinampera con cultivos intensivos en los lagos de Tláhuac y Xochimilco,⁴ lugar donde vive el *axolote*, animal en peligro de extinción; además, habitan diversas aves migratorias, como patos silvestres, que merecen tener un espacio para vivir.

Las delegaciones del DF han padecido grandes pérdidas de patrimonio natural. De acuerdo con un estudio de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y la Procuraduría Ambiental y de Ordenamiento Territorial (2010, p. 12), el 24 de agosto de 1938, el Cerro de la Estrella fue declarado Parque Nacional con 1 100 hectáreas: sin embargo, el 2 de noviembre de 2005 se publicó otro decreto en la *Gaceta Oficial* del DF con únicamente 143.145 hectáreas, lo que representó una pérdida

³ Por interculturalidad se entiende la convivencia de varios grupos culturales en un área determinada. En el caso del DF, conviven las comunidades de origen prehispánico asentadas en el Altiplano Central desde tiempos prehispánicos, con grupos indígenas provenientes de todo el país y que llegaron a finales del siglo XIX y el XX. Además, grupos de personas, en su mayoría campesinos, provenientes de todos los estados del país y extranjeros que han llegado a la Ciudad de México. Todas estas comunidades realizan prácticas culturales que dejan huella y enriquecen el patrimonio del DF; un ejemplo es que la festividad del Año Nuevo chino tiene más de cien años de práctica ininterrumpida.

⁴ Los humedales de Xochimilco y San Gregorio Atlapulco están protegidos por la Convención de Ramsar.

de 87% de su hábitat natural (Universidad Autónoma Metropolitana/ Procuraduría Ambiental del Distrito Federal, 2010).

También el patrimonio cultural inmueble ha sufrido una destrucción sistemática en diversos grados hasta llegar a la pérdida total. De acuerdo con la *Gaceta Oficial* del DF, el 26 de enero de 2005 se publicó el Programa de Desarrollo Urbano de la Delegación Venustiano Carranza, que contaba en ese entonces con 36 monumentos históricos catalogados por el INAH de la época virreinal al siglo XIX, de los cuales había doce religiosos, dos civiles y 22 casas habitación. En recorridos de campo, constatamos que siete casas habitación desaparecieron, es decir, 21% de pérdida patrimonial en tan sólo diez años. Esto es grave si consideramos que algunos monumentos se hallaban en el perímetro B del Centro Histórico de la Ciudad de México, inscrito en la lista del Patrimonio Mundial de la Unesco desde 1987.

De mismo modo, el patrimonio cultural inmaterial se encuentra en riesgo. El periódico *El Universal* del 21 de enero de 2015 (Villavicencio, 2015) publicó una nota sobre la manifestación de 59 grupos carnavalescos en la Asamblea Legislativa, los cuales solicitaron a las autoridades respeto por los carnavales, que cada año se organizan en los pueblos y barrios originarios de la capital y tienen reminiscencias del siglo XIX. Incluso, en 2014, las autoridades de la delegación Gustavo A. Madero determinaron que los carnavales se realizarían en la explanada de esa demarcación, lo que atentaba contra los usos, costumbres y tradiciones de sus propias comunidades.

Por lo anterior, la pérdida del patrimonio natural y cultural –material e inmaterial– en una de las megalópolis más pobladas del planeta sucede todos los días y en mucho se debe al desconocimiento de sus valores culturales e identitarios.

EL PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL

La etimología de la palabra patrimonio se compone de los vocablos latinos *patrias* y *munium*, que hacen referencia al conjunto de bienes que

se heredan del padre y la madre (Machicado, 2013). Por lo anterior, el patrimonio pertenece a las personas y se transmite de generación en generación; es considerado por algunas leyes como público y privado;⁵ los bienes públicos son de interés general, mientras que los privados, de interés particular. Los Estados y comunidades pueden intervenir sobre un patrimonio privado que consideren de interés general;⁶ incluso pueden generar su propio acervo de patrimonio natural y cultural.⁷

La transmisión del patrimonio ha permitido a los individuos, grupos y comunidades subsistir, ya que no sólo se heredan territorios o bienes muebles e inmuebles, sino también elementos inmateriales, como conocimientos, ideas, creencias, valores, descubrimientos, manifestaciones artísticas y todo tipo de actividades culturales (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, OEI, s.f.).

A medida que pasa el tiempo, el patrimonio se valora más porque ha sobrevivido a los procesos de cambio y destrucción. De acuerdo con la Unesco (s. f.), esas manifestaciones son testimonios del pasado que nos dan luces de las anteriores formas de vida, creencias, desarrollos artísticos, sociales, tecnológicos, etcétera.

La Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural (París, 1972) integra al patrimonio natural con el cultural (aunque en ese tiempo todavía no se consideraba el patrimonio cultural inmaterial). En el artículo 1^o señala que son patrimonio cultural:

Los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.

Los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza...

⁵ Ley del Régimen Patrimonial y del Servicio Público en el Distrito Federal, artículo 4^o, fracción II. Recuperado el 24 de diciembre de 2015 de <http://www.aldf.gob.mx/media/general/pdf.png>

⁶ En México, los bienes históricos o artísticos de interés general pueden ser expropiados como fue el caso del Poliforum Cultural Siqueiros.

⁷ Algunos templos y palacios fueron construidos por la comunidad. A esta práctica se le llama en México tequio, que es el trabajo de la comunidad hacia la comunidad.

Hasta 2015, la lista del patrimonio mundial tenía 32 sitios inscritos como bienes mixtos; esto significa que se valoraron en conjunto las cualidades naturales y culturales. De los 33 sitios registrados de México, sólo uno fue incluido en ese rubro: la Antigua Ciudad Maya y Reserva de la Selva Tropical de Calakmul en Campeche.

Wacher y Marie (2012) consideran que el patrimonio debe investigarse de forma integral –al menos en México–, ya que “la lógica del pensamiento de la población indígena de nuestro país, sobre la cual difícilmente es posible afirmar que organice su entendimiento de la realidad en comportamientos binarios, en los cuales lo natural y lo sociocultural, lo humano y lo sagrado o la materia y el pensamiento estén separados con claridad” (p. 184).

En este sentido, Bonfil (2004) comenta:

Quando hablamos del patrimonio cultural de un pueblo, a lo que nos estamos refiriendo es, precisamente, a ese acervo de elementos culturales –tangibles unos, intangibles los otros– que una sociedad determinada considera suyos y de los que echa mano para enfrentar sus problemas [...] para formular e intentar realizar sus aspiraciones y sus proyectos; para imaginar, gozar y expresarse. Ningún acto humano [...] puede imaginarse ni realizarse más que a partir de un acervo cultural previo; aun los actos biológicos naturales de la especie se efectúan en forma diferente (y se les otorgan significados diferentes), porque ocurren siempre en un contexto, el conjunto de elementos que integran el patrimonio cultural desempeña un papel de primera importancia (p. 118).

A pesar de la visión integradora de las convenciones de la Unesco y demás autores, el patrimonio natural y cultural (material e inmaterial) se sigue investigando y difundiendo de forma fragmentada. En una investigación sobre los sitios de internet con temas de patrimonio natural y cultural, solamente encontramos que el portal Patrimonio Queretano integra la naturaleza con la cultura material e inmaterial. Por lo anterior, la propuesta de estudiar ambos patrimonios en un sitio de internet es viable.

Clasificación del patrimonio natural y cultural

Al patrimonio natural y cultural se le ha clasificado de muchas formas; esto se debe a la diversidad de taxonomías y a que cada cultura genera su propio patrimonio. Además, cada persona tiene distintos puntos de vista; día a día surgen nuevos conocimientos, formas de investigarlo, analizarlo y entenderlo, lo que da lugar a múltiples clasificaciones. Las más conocidas son las de la Unesco, y algunos Estados miembro las toman en cuenta para elaborar sus legislaciones.

La figura 1 conjunta las clasificaciones del patrimonio de algunas convenciones de la Unesco.

Tratados y legislación existente

Aun cuando la cultura se ha desarrollado a lo largo de la historia de la humanidad y diversas comunidades han celebrado los valores de sus propias manifestaciones artísticas, no fue sino hasta el siglo XX cuando las naciones se decidieron legislar el patrimonio cultural. De acuerdo con Llull (2005), la preocupación surgió a raíz de las guerras mundiales que destruyeron diversos monumentos históricos, así como tesoros culturales y artísticos. A nivel internacional, la preocupación por el patrimonio cultural se hizo evidente en los años sesenta cuando la Unesco intervino en el rescate de los templos de Abú Simbel en Egipto. A partir de entonces, este organismo internacional ha sido el principal promotor mundial del rescate, conservación, preservación y salvaguarda del patrimonio cultural y natural; incluso sus declaraciones, convenciones y demás tratados internacionales han sido los ejes rectores de las leyes en los diversos países miembro.

A escala nacional, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en especial en el artículo 3º, se refiere a la diversidad cultural del país. Sin embargo, a lo largo del tiempo se han elaborado diversas leyes a favor del patrimonio. De acuerdo con el Observatorio de Intuiciones Territoriales, en el siglo XIX se promulgó la Ley sobre Monumentos Arqueológicos, y estos bienes fueron considerados propiedad de la nación.

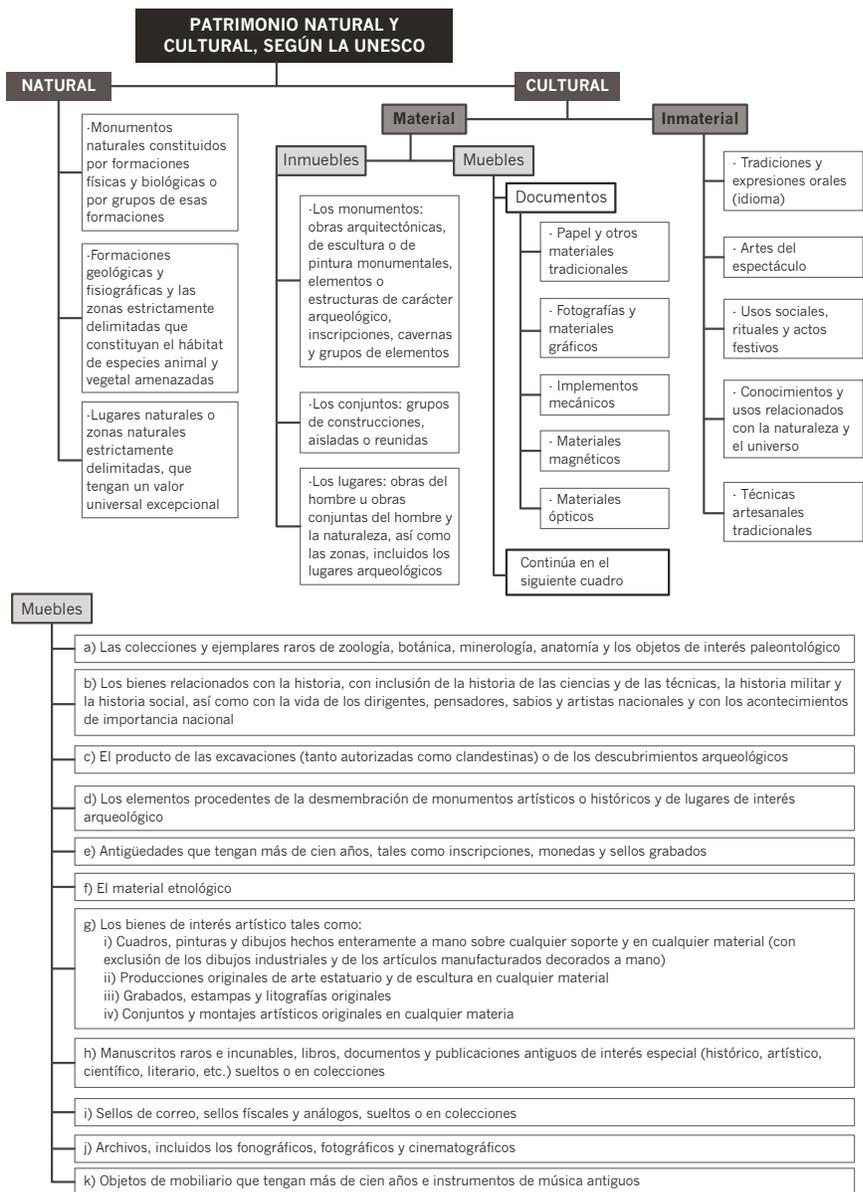


Figura 1. Clasificación del patrimonio natural y cultural según algunos tratados internacionales de la Unesco

Fuente: Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural (París, 1972). Recuperado el 28 de octubre de 2015 de <http://whc.unesco.org/en/conventiontext/>

En el siglo XX se elaboraron la Ley sobre Protección y Conservación de Monumentos y Bellezas Naturales (1930), la Ley sobre Protección y Conservación de Monumentos Arqueológicos e Históricos, Poblaciones Típicas y Lugares de Belleza Natural de 1934, la Ley Federal del Patrimonio Cultural de la Nación (1970). Todas ellas quedaron abrogadas por la actual Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, publicada el 6 de mayo de 1972. Esta ley protege a los monumentos arqueológicos (anteriores a la llegada de los españoles e incluye los restos paleontológicos), los históricos (de los siglos XVI al XIX) y los artísticos (obras contemporáneas con valor artístico relevante). Además, señala que los monumentos pueden ser bienes inmuebles, muebles e, incluso, documentos.

Los tratados internacionales más importantes en patrimonio son:

La Convención para la Protección de los Bienes Culturales en Caso de Conflicto Armado (La Haya, 1954) protege el patrimonio cultural material durante una guerra, además de considerar que esos bienes deben estar lejos de los sistemas de defensa de los países, no ser usados con fines militares, y respetarlos y cuidarlos durante los conflictos armados.

La Convención sobre las Medidas que Deben Adoptarse para Prohibir e Impedir la Importación, Exportación y Transferencia de Propiedad Ilícita de Bienes Culturales (París, 1970) considera que el tráfico ilícito del patrimonio material empobrece a las naciones, y en su artículo 5º destaca que se deben establecer y mantener al día los inventarios y las listas de los bienes culturales; además, tiene una relación detallada de los bienes muebles considerados patrimonio que deben protegerse.

La Convención para la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural (París, 1972) es el tratado internacional más importante sobre patrimonio cultural y natural; conceptualiza y realiza una clasificación de esos bienes, además de estar basado en sus postulados el Centro del Patrimonio Mundial, evalúa las propuestas de los bienes que serán inscritos en la lista del Patrimonio Mundial; sus contenidos son tomados en cuenta como modelo en diversas legislaciones.

A iniciativa de México, se realizó la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales MONDIACUL (1982); en ella se discutieron los

problemas que aquejaban la cultura en ese momento. En el marco de esa conferencia destacó la Declaración de México, en la cual el país se manifestó a favor de la identidad, democracia y patrimonio culturales, así como el desarrollo de las artes y la relación de la cultura con la ciencia, tecnología, comunicación, etcétera.

La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (París 2003) se encarga del patrimonio vivo o cultural inmaterial; lo conceptualiza, clasifica, aboga por el respeto y la valoración de la diversidad cultural en el planeta; sus postulados son un referente de suma importancia para los pueblos indígenas.

La Declaración sobre los Derechos Culturales surgió en la Universidad de Friburgo, Suiza, en 2008; establece que la cultura es parte de los derechos humanos y hace hincapié en el respeto y la valoración de la diversidad cultural; el artículo 3º está dedicado a la identidad y el patrimonio cultural; destaca el derecho al conocimiento y respeto por la propia cultura, así como el acceso “a la educación y a la información, a los patrimonios culturales que constituyen expresiones de las diferentes culturas”.

Además, la Unesco tiene programas como Memoria del Mundo, que apoya la conservación, preservación y restauración del patrimonio documental; protege algunos códigos mexicanos, como los del Archivo General de la Nación; también están inscritas filmaciones, como la película *Los Olvidados*, de Luis Buñuel, entre otros.

En el DF son diversas las leyes que abordan la protección del patrimonio natural y cultural; las más importantes son:

La Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal (2010), aplicada principalmente por la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda y las delegaciones; instituye el ordenamiento territorial de la ciudad, así como la protección del patrimonio cultural y natural a través del establecimiento de zonas ecológicas y de monumentos.

La Ley de Salvaguarda del Patrimonio Urbanístico-Arquitectónico del Distrito Federal (2000); al igual que la Unesco, tiene una visión integral del patrimonio y protege tanto la naturaleza como la cultura del DF. Entre sus categorías considera el patrimonio monumental y los sitios de belleza natural como dignos de ser preservados.

En la Ley de Fomento Cultural del Distrito Federal (2003)⁸ se determina la conceptualización relacionada con el patrimonio tangible (material) e intangible (inmaterial). Además, fomenta la cultura, la diversidad y la participación ciudadana; en ella se brindan los requerimientos para las declaratorias de patrimonio en el DF.

La Ley de Interculturalidad, Atención a Migrantes y Movilidad Humana en el Distrito Federal (2011) fortalece la convivencia, la diversidad cultural, la libertad de expresión, así como los derechos humanos y culturales de los migrantes.

La importancia de la comunicación del patrimonio

El *Diccionario de la Real Academia Española* indica que la palabra difundir significa “propagar o divulgar conocimientos, noticias, actitudes, costumbres, modas”; en otras palabras, es dar a conocer a un público más amplio algo que ya se sabe. En México, el acceso a la información cultural es un derecho y una obligación del Estado; sin embargo, no basta, porque la difusión cultural no implica mantener un diálogo o entendimiento abierto y constante entre el emisor y receptor.

Según García (2014), en los años noventa del siglo XX surgió el primer blog que publicaba textos; posteriormente, se publicaron imágenes, audio, video... Toda esta información era manejada por un gestor de contenidos que tomaba todas las decisiones de qué y cómo publicar; a esto se le llamó Web 1.0; en esos años era importante difundir la información, los conocimientos y las experiencias a un público más amplio.

Con el desarrollo de las TIC y el éxito de las plataformas Facebook, Twitter, entre otras, los portales de internet evolucionaron la comunicación; el internauta tuvo posibilidades de participar en los contenidos y nació la Web 2.0. En ella se han utilizado plataformas que permiten a las personas interactuar, publicar contenidos, expresarse y, de esta ma-

⁸ Cabe destacar que esta ley fue aprobada antes de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, por lo que se utilizó la palabra tangible para referirse al patrimonio material y la palabra intangible para el patrimonio inmaterial.

nera, han enriquecido el contenido de los sitios. A esas comunidades se les llama redes sociales y aunque no son nuevas, puesto que surgieron desde el origen de la humanidad, sí se han potencializado.

La Web 2.0 complementa a la 1.0 y utiliza sus sistemas; para operar no requiere que los usuarios tengan conocimientos especializados; además, ellos deciden los servicios que desean y les son útiles. De acuerdo con Vega (2008), permite la integración de herramientas, “los lenguajes de etiquetas ofrecen la posibilidad de compartir códigos, reproducir en webs particulares contenidos externos o establecer interfaces con aplicaciones que se ejecuten en servidores remotos” (p. 35).

En materia de patrimonio natural y cultural, la Web 2.0 es una herramienta muy viable, ya que ayuda al flujo de información; mediante ella se puede conocer la diversidad de opiniones; facilita la participación de los diversos actores sociales; admite el manejo de información heterogénea proveniente de diversos acervos documentales y se encuentra en distintos soportes digitales.

Los acervos y repositorios con información patrimonial en el DF

La información más importante del patrimonio cultural del DF a nivel internacional se encuentra en los portales de la Unesco: la lista indicativa del Centro del Patrimonio Mundial, la lista de Memoria del Mundo y la del Comité Intergubernamental para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. En cuanto al patrimonio natural, la Convención de Ramsar protege los humedales y hábitats acuáticos, como es el caso de Xochimilco y San Gregorio Atlapulco.

En el orden nacional, la mayor información del patrimonio cultural del DF está en los sitios web del INAH: el Consejo de Arqueología, que publica las listas de las excavaciones arqueológicas; el Catálogo Nacional de Monumentos Históricos Inmuebles, con información más detallada de los monumentos históricos –aunque para el DF casi no hay fichas de monumentos digitalizados o no se muestran en el sitio–; la Dirección de Etnología y Antropología Social, que tiene información especializada en patrimonio inmaterial;

el Portal Geográfico, con delimitaciones de las zonas de monumentos históricos con declaratoria nacional y sitios inscritos en el Patrimonio Mundial, que mencionan los lugares con declaratoria internacional.

Los repositorios del INBA son: el Centro Nacional de Conservación y Registro del Patrimonio Artístico Mueble –aunque sólo ha publicado en línea información del mural de Roberto Montenegro del Colegio Máximo de San Pedro y San Pablo– y la Dirección de Arquitectura y Conservación del Patrimonio Artístico Inmueble –sólo contiene información del Museo Nacional de Arquitectura–. La Secretaría de Cultura –antes Conaculta– posee el Sistema de Información Cultural, aun cuando para el DF la información patrimonial resulta escueta. En tanto, la Dirección General de Culturas Populares presenta algunas listas del patrimonio cultural inmaterial de la capital. La Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas se enfoca en grupos que conservan su lengua indígena –en la capital pocas personas de los pueblos y barrios originarios conservan su lengua nativa, no así en grupos avecindados provenientes de todos los estados.

En cuanto al patrimonio natural del DF, la principal información de instancias nacionales se encuentra en la Secretaría del Medio Ambiente y Recursos Naturales y en la Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad.

El gobierno del DF también realiza publicaciones del patrimonio en las páginas de sus secretarías: la Secretaría del Medio Ambiente, cuya información se refiere al patrimonio natural; la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda, especializada en patrimonio inmueble; la Secretaría de Desarrollo Rural para las Comunidades y el Consejo de los Pueblos y Barrios Originarios del DF cuentan con información del patrimonio cultural inmaterial. Las páginas que difunden los atractivos turísticos más importantes capitalinos son: la del Gobierno del Distrito Federal, la Secretaría de Turismo, la Secretaría de Cultura (especialmente del Programa Paseos Históricos), el Fideicomiso del Centro Histórico y la Agencia de Gestión Urbana.

Los portales de las dieciséis delegaciones también muestran contenidos patrimoniales; sin embargo, la información depende mucho de la administración en turno y del momento histórico-político. La visibilidad de los contenidos también es variable, ya que en algunos casos es accesible, mientras que otras veces son difíciles de encontrar. Otra variante es el tiempo: en algunos portales delegacionales se comparten valiosos documentos y material informativo durante algún periodo y en otras temporadas desaparece esta información.

Hasta el 30 de abril de 2016, las delegaciones Álvaro Obregón, Benito Juárez y Miguel Hidalgo no presentaban información patrimonial, mientras que Gustavo A. Madero e Iztapalapa sólo mencionaban algunas actividades culturales. Venustiano Carranza, además de las actividades culturales, muestra interés por el turismo. Azcapotzalco no comparte información patrimonial, pero destaca la Carta de la Ciudad de México por el Derecho a la Ciudad. La delegación Milpa Alta tampoco brinda información patrimonial, pero se enfoca al desarrollo rural y la preservación de sus raíces culturales –de ambos programas comparte los padrones de beneficiarios, pero no detalla en qué consisten.

En las demás delegaciones, la información es rica y variada: para Coyoacán sus atractivos turísticos se encuentran en un lugar preponderante. Magdalena Contreras le da mucha importancia a su patrimonio natural. Tlalpan, además de sus áreas naturales protegidas, presenta información de sus principales monumentos históricos y zonas arqueológicas. Tláhuac se interesa en sus bosques, pueblos originarios e historia. Cuajimalpa destaca la historia, geografía, hidrografía, orografía y derechos ciudadanos. Iztacalco comparte elementos del patrimonio de sus pueblos y barrios, mientras que Cuauhtémoc difunde aspectos turísticos, culturales, de algunos sitios patrimoniales, y en Xochimilco, aparte del turismo y la cultura, se menciona el Patrimonio Mundial referente a esa delegación.

La UNAM es la institución académica que más ha efectuado investigaciones del patrimonio cultural y natural del DF; destacan los

estudios llevados a cabo en las facultades de Arquitectura, Ciencias, Filosofía y Letras, que posee un importante repositorio, Música, los institutos de Biología, Ecología, Geografía, Geología, que destacan sus investigaciones del Pedregal de San Ángel; los institutos de Investigaciones Históricas e Investigaciones Estéticas publican sus revistas con valiosa información de monumentos patrimoniales. El Programa Universitario de Estudios sobre la Ciudad sobresale por sus investigaciones del Centro Histórico, entre otros.

La Universidad Autónoma Metropolitana también ha desarrollado investigaciones especializadas en patrimonio cultural y natural en todos sus campus, además del Observatorio Urbano de la Ciudad de México y el Programa Universitario de Estudios Metropolitanos. Las escuelas y centros del Instituto Politécnico Nacional abordan aspectos relacionados con el patrimonio; destacan los acervos documentales del Repositorio Digital Institucional, los estudios especializados de la Escuela Superior de Turismo, el Centro Interdisciplinario de Investigaciones y Estudios sobre Medio Ambiente y Desarrollo, entre otros. En la Universidad Autónoma de la Ciudad de México funciona el Observatorio de Políticas Culturales y la *Revista Digital de Gestión Cultural*.

Existen otros institutos cuyos repositorios tienen información patrimonial del DF: el Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora y la Universidad Iberoamericana,⁹ especializados en historia y patrimonio material; el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social y la Asociación de Cronistas del Distrito Federal, ambos llevan a cabo investigaciones sobre el patrimonio inmaterial.

Los pueblos y barrios originarios del DF son los que portan gran parte del patrimonio capitalino, ya que se asentaron desde tiempos prehispánicos en áreas naturales que luego fueron protegidas por diversos bandos y legislaciones. Además, estas comunidades construyeron el patrimonio arqueológico y todavía cuentan con yacimientos

⁹ La Biblioteca Francisco Javier Clavijero difunde importantes acervos documentales y fotográficos del patrimonio capitalino.

en adobe o piedra; incluso se han encontrado figurillas de cerámica antigua, vasijas, restos óseos y otros elementos de la actividad humana prehispánica. Durante la etapa virreinal, también edificaron sus monumentos históricos, como iglesias, conventos; algunos pueblos y barrios conservan casas antiguas catalogadas por el INAH e INBA.¹⁰ En cuanto al patrimonio cultural inmaterial, realizan muchas manifestaciones, como el encendido del Fuego Nuevo en el Cerro de la Estrella; las fiestas patronales en todas las comunidades; danzas como la *tapaneca* de los azcames en Milpa Alta o comidas como el *ahuautle* o hueva de mosco, los carnavales, etcétera.

A su vez, estas comunidades, desde tiempos muy antiguos, han construido redes sociales y, a través de ellas, han hecho intercambios de diversa índole: económicos (tequio), sociales (alianzas matrimoniales) y religiosos (peregrinaciones a lugares sagrados). Con el paso del tiempo, las redes comunitarias se han conservado y a partir del desarrollo de las TIC, y la irrupción de las plataformas virtuales, los habitantes originarios capitalinos han estado configurando sus propios sitios web, en los que se fortalecen las redes virtuales comunitarias. En ellas se presentan contenidos muy valiosos del patrimonio natural y cultural de sus propias culturas y, también, son grandes difusoras del patrimonio de otras comunidades.

Para nuestro análisis, sólo seleccionamos cincuenta sitios web comunitarios,¹¹ 4% de ellos corresponden a la Web 1.0, como el portal del pueblo de Santa Cruz Meyehualco o el blog de Culhuacán; en tanto, 96% tienen un entorno virtual 2.0 y Facebook es al que más comunidades se adhieren. La mitad de las páginas analizadas pertenecen a los pueblos, barrios y escasas colonias; 30% corresponden a las mayordomías y otras agrupaciones. También tienen presencia los grupos de danza, con 8%, las parroquias, 4%, los carnavaleros, 2%, y grupos musicales, 2%.

¹⁰ El INAH cataloga las de patrimonio histórico, mientras que el INBA las de patrimonio artístico.

¹¹ Existen cientos y cada día surgen más.

Tabla 1. Lista de los entornos virtuales comunitarios estudiados

Barrio de “San Miguel Arcángel”/Pueblo San Juan de Aragón	https://www.facebook.com/Barrio-de-San-Miguel-Arc%C3%A1ngelPueblo-San-Juan-de-Arag%C3%B3n-183979685113675/?fref=ts
Barrio San Juan Xochimilco	https://www.facebook.com/barriosanjuan.xochimilco?fref=ts
Capilla Santa Cruz Tulyehualco	https://www.facebook.com/santacruz.tulyehualco?fref=ts
Carnaval Zacatenco	https://www.facebook.com/carnaval.zacatenco?fref=ts
Charros de San Nicolás Totolapan	https://www.facebook.com/Charros-de-San-Nicol%C3%A1s-Totolapan-101533803287543/?fref=ts
Colectivo Colonia Miguel Hidalgo (Tlalpan Todas Las Voces)	https://www.facebook.com/colectivo.miguelhidalgo?fref=ts
Colonia Actipan	https://www.facebook.com/colonia.actipan?fref=ts
Colonia Arenal Topilejo	https://www.facebook.com/coloniaarenal.topilejo?fref=ts
Colonia Federal	https://www.facebook.com/Colonia-Federal-159427360804676/?fref=ts
Colonia Lindavista	https://www.facebook.com/LindavistaUnete?fref=ts
Colonia Narvarte	https://www.facebook.com/Colonia-Narvarte-473071959473132/?fref=ts
Colonia Roma	https://www.facebook.com/pages/Colonia-Roma/588768271199388?fref=ts
Comisión de Festejos del Pueblo de los Reyes Coyoacán, AC	https://www.facebook.com/ComisiondeFestejosdelPueblodelosReyes/?fref=ts
Comité de Autodefensa por la Merced	https://www.facebook.com/valorpor.lamerced?fref=ts
Comité Festejos San Pedro Cuajimalpa	https://www.facebook.com/tradicion.sanpedrocuajimalpa?fref=ts
Comparsa de Chinelos la Virgen de Tepeyac	https://www.facebook.com/profile.php?id=100006378312369&fref=ts
Coordinación de Pueblos, Barrios Originarios y Colonias de Xochimilco	https://www.facebook.com/Coordinaci%C3%B3n-de-Pueblos-Barrios-Originarios-y-Colonias-de-Xochimilco-757625724294685/?fref=ts
Culhuacán	http://pueblodeculhuacan.blogspot.mx/
Cultura Azcapotzalco	https://www.facebook.com/Redculturalazcapotzalco/?fref=ts&fref=ts
Danza Arrieros San Bartolo Ameyalco	https://www.facebook.com/danzaarrieros.sanbartoloameyalco?fref=ts
Danza de Conquista Magdalena Contreras	https://www.facebook.com/danzadeconquista.magdalenacontreras?fref=ts
Grupo Mictlán Tecomitl	https://www.facebook.com/grupo.tecomitl/photos
Grupo San Miguel Cuajimalpa	https://www.facebook.com/grupo.sanmiguelcuajimalpa/?fref=ts

Mayordomía La Lupita y San Miguel, Santa Catarina Tláhuac	https://www.facebook.com/Mayordomia-La-Lupita-y-San-Miguel-Santa-Catarina-Tl%C3%A1huac-734682583311510/?fref=ts
Mayordomía Nueve Santiago Zapotitlán	https://www.facebook.com/mayordomianueve.santiagozapotitan/?fref=ts
Mayordomía San Diego Churubusco	https://www.facebook.com/Mayordom%C3%ADa-San-Diego-Churubusco-787289654633287/?fref=ts
Mayordomía Santa María Nonoalco	https://www.facebook.com/mayordomia.santamarianonoalco/?fref=ts
Mayordomía Señor de la Misericordia Pueblo de la Candelaria	https://www.facebook.com/profile.php?id=100006492576195&fref=ts
Parroquia de San Pablo Oztotepec y San Salvador Cuahutenco Milpa Alta	https://www.facebook.com/Parroquia-de-San-Pablo-Oztotepec-y-San-Salvador-Cuahutenco-Milpa-Alta-1427992227438442/?fref=ts
Peñón de los Baños Pueblo	https://www.facebook.com/penonde.losbanos?fref=ts
Pueblo de San Lorenzo Xochimanca	https://www.facebook.com/pueblosedesanlorenzo.xochimanca.1?fref=ts
Pueblo de San Matías Ixtacalco	https://www.facebook.com/Pueblo-de-San-Matias-Ixtacalco-318543111568223/?fref=ts
Pueblo Originario Santa Cruz Meyehualco	http://pueblosantacruzmeyehualco.com/historia.html
Pueblo Parres Tlalpan	https://www.facebook.com/pblo.parrestlalpan?fref=ts
Pueblo San Bartolo Ameyalco	https://www.facebook.com/sanbartoloameyalco.pueblo?fref=ts
Pueblo San Jerónimo Miacatlán Pueblo Originario	https://www.facebook.com/profile.php?id=100005041397714&fref=ts
Pueblo Santa Ursula Xitla	https://www.facebook.com/pueblo.santaursulaxitla?fref=ts
San Andrés Mixquic	https://www.facebook.com/mixquic.turistico?fref=ts
San Bartolo Atepehuacan México DF delegación GAM	https://www.facebook.com/sanbartoloatepehuacan/?fref=ts
San Gregorio Atlapulco	https://www.facebook.com/sangregorioatlapulco.atlapulco?fref=ts
San Juan Tlihuaca Cultura	https://www.facebook.com/San-Juan-Tlihuaca-cultura-709363739181077/?fref=ts
San Juanico Nextipac, Iztapalapa	https://www.facebook.com/San-Juanico-Nextipac-Iztapalapa-457790001077398/?fref=ts
San Miguel Arcángel Coyoacán	https://www.facebook.com/miguel.arcangel.CoyoacanLC?fref=ts
San Sebastián Martir Pueblo de Xoco	https://www.facebook.com/profile.php?id=100006992298899&fref=ts

Santa Anita Zacatlalmanco	https://www.facebook.com/santaanita.zacatlalmanco?ref=ts&fref=ts
Santa Cruz Acalpixca	https://www.facebook.com/Santa-Cruz-Acalpixca-320744551303851/
Santa Rosa Xochiac	https://www.facebook.com/santa.rosaxochiac.1?fref=ts
Sargentos San Pablo Chimalpa	https://www.facebook.com/sargentos.sanpablochimalpa
Semana Santa en Iztapalapa	https://www.facebook.com/Semana-Santa-En-Iztapalapa-110495199025613/?fref=ts
Sociedad Tres de Mayo del Señor de la Cuevita	https://www.facebook.com/Sociedad-Tres-De-Mayo-del-Sr-De-la-Cuevita-951008271598230/

La sociedad civil también ha construido sus portales; algunos destacan por su información gráfica y fotografías antiguas, como la Antigua Ciudad de México y la Ciudad de México en el Tiempo. El DeFe se caracteriza por sus mapas capitalinos y El Bable, por sus contenidos históricos. Por su parte, Chilangabanda, Visitasguiadas.com y Recorridos Culturales difunden atractivos turísticos y culturales capitalinos.

¿HACIA UN OBSERVATORIO DEL PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL CAPITALINO?

La información del patrimonio natural y cultural en la capital de México se encuentra dispersa en distintos repositorios documentales y entornos virtuales; además, su origen, características y calidad son variados. Por lo anterior, consideramos que es necesario y viable generar un observatorio del patrimonio natural y cultural en esta capital.

Los observatorios surgieron para facilitar el acceso a la información y coordinar las fuentes informativas sobre determinados fenómenos o acontecimientos naturales y socioculturales. Además, son plataformas que permiten sistematizar información variada y su conversión, transmitir eficientemente el conocimiento y generar una amplia visión de los elementos a los que se enfocan.

Una de las características principales de los observatorios es la posibilidad de trabajar con las redes virtuales que son las generadoras del conocimiento; cada una se especializa en su tema, y el trabajo interco-

munitario es uno de los elementos de la sociedad de la información y el conocimiento.

Otra característica es que analizan la naturaleza, la sociedad y la cultura desde variados puntos de vista, lo que contribuye a generar una visión integral, transversal y dinámica de la realidad, en la cual el pasado convive con el presente –éste es un elemento fundamental en los estudios culturales y patrimoniales.

Las ventajas de tener un observatorio del patrimonio natural y cultural capitalino son: compilar la información patrimonial que se encuentra dispersa en diversos repositorios y sistematizarla; con ello se podrá visualizar el marco general del patrimonio capitalino y realizar estudios e investigaciones de las comunidades de las cuales se carece de información.

Uno de sus retos será permitir la participación comunitaria; esto se podrá lograr si, desde su diseño, se utilizan metodologías holísticas, integrales, participativa, inter- y transdisciplinarias, además de aprovechar las redes y entornos culturales virtuales de los distintos actores involucrados, y crear espacios de diálogo entre los portadores de la tradición, investigadores, gobierno y sociedad civil.

Por lo anterior, cada comunidad deberá tener un espacio virtual con información local, contextualización, mapa de ubicación, cartografía de su patrimonio, espacios multimedia, enlaces a los sitios y a los repositorios de los actores involucrados. Para tal acción, se podrá trabajar directamente con los consejeros de los pueblos, barrios y colonias,¹² quienes facilitarán el flujo de información y podrán dar sus opiniones, identificar, difundir y valorar sus propios elementos y actividades patrimoniales, sobre todo entre los jóvenes.¹³

Al aprovecharse los entornos culturales virtuales existentes, la información que se genere les pertenece; la ventaja es que cada sitio web puede cambiar y actualizar sus contenidos continuamente –incluso

¹² Actualmente, las comunidades del DF tienen a un representante o consejero comunitario para pueblos y barrios, y vecinal para las colonias.

¹³ Las comunidades capitalinas, incluidos los pueblos y barrios originarios, tienen facilidad de acceder a las TIC debido a que se encuentran inmersos en ambientes urbanos.

desaparecerlos—; por lo anterior, el monitoreo de los enlaces deberá ser constante.

CONCLUSIONES

En las grandes megalópolis como la Ciudad de México, la preservación del patrimonio natural y cultural es un factor vital para la estabilidad, seguridad y supervivencia de sus habitantes. Sin embargo, estas acciones se fortalecerán cuando interactúen sus principales actores: los que crean el patrimonio (creadores y portadores de la tradición), los que autorizan y oficializan (autoridades de gobierno), los que lo reconocen e investigan (gestores culturales, académicos y especialistas), y los que lo consumen y disfrutan (sociedad civil y turistas).

Todas estas comunidades a lo largo del tiempo han generado e integrado diversas redes sociales y, algunas de ellas, se han visibilizado a partir de sus entornos virtuales. Sin embargo, el patrimonio se sigue estudiando en fragmentos; cada comunidad se especializa en un tema y la información se produce en forma dispersa. Este es un elemento que debe considerarse, porque en el DF, como en otros estados y países del mundo, existe gran inequidad por la gestión del patrimonio natural y cultural; incluso, algunos estados, a menudo, toman decisiones sin importarles la participación ciudadana.

Aprovechando el momento histórico en el cual se va a elaborar la Constitución capitalina, un observatorio de esta naturaleza abrirá espacios de diálogo donde interactúen las distintas posturas y se diseñen acciones que contribuyan a la preservación del patrimonio en forma integral.

Los retos más significativos que enfrentará son:

- Mantener un lenguaje sencillo para que sea comprendido por los ciudadanos, y evitar excesivas clasificaciones. Los conceptos de patrimonio natural, patrimonio cultural material y patrimonio cultural inmaterial deben ser muy generales,

mientras que las clasificaciones de la Unesco se han de manejar como palabras clave y metadatos.

- Incluir a todas las comunidades portadoras de la tradición. Esto es complicado, puesto que hasta la fecha no se sabe la cantidad de pueblos y barrios originarios del DF ni tampoco se han estudiado sus usos y costumbres –salvo en contadas excepciones–. Para ello, se deberán considerar las temporalidades comunitarias, que van de la etapa prehispánica hasta las más recientes.
- Ubicar los elementos patrimoniales de cada comunidad. Para ello, se deberá consultar a los portadores de la tradición,¹⁴ lo cual se complementará con las fuentes documentales: leyes, declaraciones, catálogos, estudios especializados y listas de patrimonio.
- Hacer los enlaces a los repositorios que contengan información comunitaria y mantenerlos actualizados, ya que la tecnología avanza, se desarrollan nuevos entornos y surgen nuevos desafíos.
- Abrir líneas de cooperación entre los actores responsables del patrimonio. En la convergencia de los entornos virtuales, los caminos ya no están separados e interactúan los distintos puntos de vista.
- Con un observatorio de tal naturaleza, se harán visibles nuevas oportunidades que beneficien el desarrollo económico y cultural de las comunidades del DF, todo esto acorde con las líneas de acción de la economía naranja.

Un observatorio patrimonial será una herramienta facilitadora de acciones para la conservación y salvaguarda del patrimonio natural y cultural; además de generar conciencia del patrimonio en todas sus manifestaciones –en especial del cuidado de la naturaleza–, se visibilizará la información de los monumentos y de las comunidades portadoras de la tradición, todo esto conforme a los derechos culturales, las leyes mexicanas, capitalinas y demás tratados internacionales.

¹⁴ Esto es muy factible, puesto que las comunidades están organizadas por redes sociales cuyos principales nodos son los consejeros comunitarios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS¹⁵

- Agencia de Gestión Urbana. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://www.agu.df.gob.mx/ciudadpatrimonio/>
- Área-Moreira, M. y Ribeiro-Pessoa, M. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Revista Comunicar 38: Alfabetización Mediática en Contextos Múltiples*, vol. 19. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=38-2012-03>
- Asamblea Legislativa del Distrito Federal (2015, 15 de julio). Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal. Recuperado el 24 de diciembre de 2015 de <http://www.aldf.gob.mx/archivo-3a6419f3c20189c5c79382d35f87c41f.pdf>
- (2003, 14 de octubre). Ley de Fomento Cultural del Distrito Federal. Recuperado el 24 de diciembre de 2015 de <http://www.aldf.gob.mx/archivo-dee58048a482abae66eb2e5607e44e29.pdf>
- (2011, 7 de abril). Ley de Interculturalidad, Atención a Migrantes y Movilidad Humana en el Distrito Federal. Recuperado el 24 de diciembre de 2015 de <http://www.aldf.gob.mx/archivo-dee58048a482abae66eb2e5607e44e29.pdf>
- (2000, 13 de abril). Ley de Salvaguarda del Patrimonio Urbano-Arquitectónico del Distrito Federal. Recuperado el 24 de diciembre de 2015 de <http://www.aldf.gob.mx/archivo-3b5d31bc1dbb20329e76ef5fa2ec73f6.pdf>
- (2015, 29 de noviembre). Ley del Régimen Patrimonial y del Servicio Público. Recuperado el 24 de diciembre de 2015 de <http://www.aldf.gob.mx/media/general/pdf.png>
- Asociación de Cronistas del Distrito Federal. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://cronistasdf.blogspot.mx/>

¹⁵ Los nombres de los entornos virtuales comunitarios se escribieron de acuerdo como aparecieron en internet.

- Bonfil, G. (2004). Nuestro patrimonio cultural: un laberinto de significados. En *Diálogos de acción primera etapa*. Recuperado el 6 de enero de 2016 de http://www.ilam.org/ILAMDOC/sobi/Guillermo%20Bonfil_Pensarnuestracultura-Pat.pdf
- Boston, G. y Keynes, M. (Reino Unido, abril de 1998). *Memory of the World Programme. Safeguarding the cocumentary heritage*. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/flagship-project-activities/memory-of-the-world/resources/documents-prepared-by-the-sub-committee-on-technology/>
- Buitrago, P. y Duque, I. (2013). *La economía naranja. Una oportunidad infinita*. Washington, DC: Banco Interamericano de Desarrollo. Recuperado el 28 de octubre de 2014 de <https://publications.iadb.org/handle/11319/3659?locale-attribute=es>
- Cámara de Diputados LXIII Legislatura (1917). Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Última reforma publicada en el *Diario Oficial de la Federación*, 10 de julio de 2015. Recuperado el 7 de abril de 2015 de <http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/htm/1.htm>
- (1972). Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas. Última reforma publicada en el *Diario Oficial de la Federación*, 28 de enero de 2015. Recuperado el 7 de abril de 2015 de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/131_280115.pdf
- Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social. Recuperado el 30 de abril de 2016 de <http://www.ciesas.edu.mx/>
- Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (2010). *Cultura, el cuarto pilar del desarrollo sostenible*. Recuperado el 8 abril de 2015 de <http://www.agenda21culture.net/index.php/docman/-/1/395-zzculture4pillarsdes>
- Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad. Recuperado el 31 de diciembre de 2015 de <http://www.conabio.gob.mx/>

- Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas. Recuperado el 31 de diciembre de 2015 de <http://www.gob.mx/cdi>
- Convención de Ramsar. Recuperado el 4 de enero de 2016 de <http://www.ramsar.org/>
- Chilangabanda. Recuperado el 27 de diciembre del 2015 de: <http://chilangabanda.com/>
- Delegación Álvaro Obregón. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.dao.gob.mx/inicio.php>
- Delegación Azcapotzalco. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://azcapotzalco.df.gob.mx/>
- Delegación Benito Juárez. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.delegacionbenitojuarez.gob.mx/>
- Delegación Coyoacán. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://coyoacan.df.gob.mx/>
- Delegación Cuajimalpa. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://cuajimalpa.cdmx.gob.mx/>
- Delegación Cuauhtémoc. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.cuauhtemoc.cdmx.gob.mx/>
- Delegación Gustavo A. Madero. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://gamadero.gob.mx/>
- Delegación Iztacalco. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.iztacalco.df.gob.mx/portal/>
- Delegación Iztapalapa. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.iztapalapa.df.gob.mx/>
- Delegación Magdalena Contreras. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.mcontreras.df.gob.mx/>
- Delegación Miguel Hidalgo. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.miguelhidalgo.gob.mx/>
- Delegación Milpa Alta. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.milpa-alta.df.gob.mx/>
- Delegación Tláhuac. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.tlahuac.cdmx.gob.mx/>
- Delegación Tlalpan. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.tlalpan.gob.mx/>

- Delegación Venustiano Carranza. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.vcarranza.cdmx.gob.mx/>
- Delegación Xochimilco. Recuperado el 2 de enero de 2016 de <http://www.xochimilco.cdmx.gob.mx/>
- Diccionario de la Real Academia Española*. Difundir. Recuperado el 5 de abril de 2015 de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=LvKxqaLAXDXX2PD8WIOV>
- El Bable. Recuperado el 27 de diciembre de 2015 de <http://vamonosalbable.blogspot.mx/>
- El DeFe. Recuperado el 27 de diciembre de 2015 de <http://eldefe.com/>
- Fideicomiso del Centro Histórico. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://guiadelcentrohistorico.mx/kmcerofchem>
- Gaceta Oficial del Distrito Federal* (2005, 26 de enero). Programa de Desarrollo Urbano de la Delegación Venustiano Carranza. Recuperado el 10 de febrero de 2014 de <http://www.seduvi.df.gob.mx/portal/images/iconodocumento.png>
- García, Berta (2014). Gabinetes de comunicación: conexión 2.1 con la audiencia. En *Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción cultural*. México: Conaculta.
- Gobierno del Distrito Federal. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://www.df.gob.mx/>
- INAH, Coordinación Nacional de Monumentos Históricos. *Catálogo Nacional de Monumentos Históricos Inmuebles*. Recuperado el 5 de noviembre de 2013 de <http://www.catalogonacionalmhi.inah.gob.mx/monumentos/index.jsp>
- Consejo de Arqueología. Recuperado el 29 de diciembre de 2015 de <http://consejoarqueologia.inah.gob.mx/>
- Dirección de Etnología y Antropología Social. Recuperado el 29 de diciembre de 2015 de <http://www.antropologia.inah.gob.mx/index.php/direcciones/2012-10-17-17-29-08>
- Portal geográfico. Recuperado el 29 de diciembre de 2015 de <http://www.geoportal.inah.gob.mx/>

- Sitios inscritos en el Patrimonio Mundial. Recuperado el 29 de diciembre de 2015 de <http://www.patrimonio-mexico.inah.gob.mx/index.php>
- INBA. Centro Nacional de Conservación y Registro del Patrimonio Artístico Mueble. Recuperado el 30 de diciembre de 2015 de <http://www.cencropam.bellasartes.gob.mx/>
- Dirección de Arquitectura y Conservación del Patrimonio Artístico Inmueble. Recuperado el 30 de diciembre de 2015 de <http://www.museonacionaldearquitectura.bellasartes.gob.mx/>
- Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://www.mora.edu.mx/Inicio.html>
- Instituto Politécnico Nacional. Repositorio Digital Institucional. Recuperado el 4 de enero de 2016 de <http://www.repositorio-digital.ipn.mx/>
- Escuela Superior de Turismo. Recuperado el 4 de enero de 2016 de <http://www.sepi.est.ipn.mx/OfertaEducativa/MAIT/Paginas/Acervo.aspx>
- Centro Interdisciplinario de Investigaciones y Estudios sobre Medio Ambiente y Desarrollo. Recuperado el 4 de enero de 2016 de <http://www.ciiemad.ipn.mx/Paginas/Inicio.aspx>
- Estudios sobre Medio Ambiente y Desarrollo. Recuperado el 4 de enero de 2016 de <http://www.ciiemad.ipn.mx/Publicaciones/Paginas/Publicaciones.aspx>
- La Antigua Ciudad de México. Recuperado el 27 de diciembre de 2015 de <http://www.facebook.com/LaAntiguaCiudadDeMexicoFotosAntiguas>
- La Ciudad de México en el Tiempo. Recuperado el 27 de diciembre de 2015 de <https://www.facebook.com/laciudaddemexicoeneltiempo/?fref=ts>
- Llull, J. (2005). Evolución del concepto y de la significación social del patrimonio cultural. Readings images and methodologies in art education. *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 17, pp. 175-

204. Recuperado el 25 de diciembre de 2015 de http://www.arteindividuoy sociedad.es/articulos/N17/Josue_Llull.pdf
- Machicado, J. (2013). Teoría del patrimonio. *Apuntes Jurídicos*. Recuperado el 25 de octubre de 2015 de <http://jorgemachicado.blogspot.mx/2013/04/tdp.html>
- Mariscal, J. y Rucker, Ú. (2015). *Hacia la creación de sistemas de gestión del conocimiento en gestión cultural. El observatorio latinoamericano de gestión cultural*. Presentado en el 2º Encuentro Nacional de Gestión Cultural. Diversidad, tradición e innovación en la gestión cultural. Recuperado el 9 de enero de 2016 de <http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/333/2ENGC171.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Merlo, J. (2009). A.7. Las diez claves de la Web social. *Anuario ThinkEPI 2009*. Recuperado el 31 de diciembre de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3012969.pdf>
- MONDIACUL (1982). *Declaración de México sobre las Políticas Culturales*. Presentado en la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales. Recuperado el 28 de diciembre de 2015 de http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf
- Obsinter. Observatorio de Instituciones Territoriales. Colección Legislativo. Patrimonio Cultural. *Leyes*. Recuperado el 29 de diciembre de 2015 de <http://iisoc.sociales.unam.mx:9090/jsp/leyes/despliegaRecursivo.jsp?idLey=11&idColeccion=LEY&idReforma=1>
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) (s.f.). *¿Qué es el patrimonio cultural?* Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/197/OEI-Patrimonio%20cultural.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Patrimonio Queretano. Recuperado el 21 de marzo de 2015 de www.patrimonioqueretano.gob.mx/
- Recorridos Culturales. Recuperado el 27 de diciembre de 2015 de

- <https://www.facebook.com/RecorridosyVisitasCulturales>, <https://www.facebook.com/miguel.arcangel.CoyoacanLC?fref=ts>
- Secretaría de Cultura. Programa Paseos Históricos. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <https://www.facebook.com/ProgramaPaseosHistoricos/?fref=ts>
- Secretaría de Cultura. Sistema de Información Cultural. Recuperado el 31 de diciembre de 2015 de <http://sic.conaculta.gob.mx/>
- Dirección General de Culturas Populares. Recuperado el 31 de diciembre de 2015 de <http://189.206.56.73/cp/>
- Secretaría de Desarrollo Rural para las Comunidades. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://www.sederec.df.gob.mx/>
- Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda del DF. *Planes delegacionales de desarrollo urbano*. Recuperado el 15 de diciembre de 2014 de <http://www.seduvi.df.gob.mx/portal/index.php/programas-de-desarrollo/programas-delegacionales>
- Secretaría del Medio Ambiente. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://www.sedema.df.gob.mx/sedema/>
- Secretaría del Medio Ambiente, Recursos Naturales. Recuperado el 31 de diciembre de 2015 de <http://www.gob.mx/semarnat>
- Secretaría de Turismo. Recuperado el 1 de enero de 2016 de <http://www.mexicocity.gob.mx/>
- Unesco. Convención del Patrimonio Mundial. *La lista*. Recuperado el 3 de febrero de 2015 de <http://whc.unesco.org/es/list/>
- Comité Intergubernamental para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Recuperado el 28 de diciembre de 2015 de <http://www.unesco.org/culture/ich/es/funciones-00586>
- (1954). Convención para la Protección de los Bienes Culturales en Caso de Conflicto Armado. Recuperado el 28 de diciembre de 2015 de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13637&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://www.unesco.org/culture/ich/es/convenci%C3%B3n>

- (1972). Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural. Recuperado el 28 de octubre de 2015 de <https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwju7bDeoaLKAhUGLyYKHcN4CmgQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Fwhc.unesco.org%2Farchive%2Fconvention-es.pdf&usg=AFQjCNEYjLYZCSNUz2VyUQ91E7tZey4fow>
- (1970). Convención sobre las Medidas que Deben Adoptarse para Prohibir e Impedir la Importación, la Exportación y la Transferencia de Propiedad Ilícitas de Bienes Culturales. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/illicit-trafficking-of-cultural-property/1970-convention/text-of-the-convention/>
- *Memoria del mundo*. Recuperado el 28 de octubre de 2015 de <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/flagship-project-activities/memory-of-the-world/register/full-list-of-registered-heritage/>
- (s.f.). *¿Qué es patrimonio cultural inmaterial?* Recuperado el 26 de octubre de 2015 de www.unesco.org/culture/ich/doc/src/01851-ES.pdf
- UNAM. Facultad de Arquitectura. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://arquitectura.unam.mx/difusioacuten.html>
- Facultad de Ciencias. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://biblioteca.ibt.unam.mx/revistas.php>
- Facultad de Filosofía y Letras. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/>
- Facultad de Música. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://www.fam.unam.mx/difusion/publicaciones.php#demoTab4>
- Facultad de Institutos de Biología. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://www.ib.unam.mx/>
- Facultad de Ecología. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://web.ecologia.unam.mx/oikos3.0/>
- Facultad de Geografía. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://www.igeograf.unam.mx/sigg/publicaciones/atlas/atlas.php>

- Facultad de Geología. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://www.geologia.unam.mx:8080/igl/index.php/difusion-y-divulgacion/212-carta-geologica-de-la-republica-mexicana/495-carta-geologica-de-la-republica-mexicana-5a-edicion-1992>
<http://www.geologia.unam.mx:8080/igl/index.php/proyectos-extra/311-proyectos-ambientales/geopedregal>,
<http://www.geologia.unam.mx/contenido/publicaciones>
- Instituto de Investigaciones Estéticas. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://www.esteticas.unam.mx/node/30>
- Instituto de Investigaciones Históricas. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/escribanos/escribanos.html>
- Programa Universitario de Estudios sobre la Ciudad. Recuperado el 3 de enero de 2016 de <http://www.puec.unam.mx/que-hacemos/memorias-del-puec>
- Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://publicaciones.uacm.edu.mx/>
- Observatorio de Políticas Culturales. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <https://www.facebook.com/pages/Observatorio-de-pol%C3%ADticas-culturales-UACM/112664368825272>
- *Revista Digital de Gestión Cultural*. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://www.gestioncultural.org.mx/sistema-de-redes-digitales-de-museos,-galerias-y-sitios-patrimoniales-.html>
- Universidad Autónoma Metropolitana. Observatorio Urbano de la Ciudad de México. Recuperado el 4 de enero de 2016 de <http://www.ocim.azc.uam.mx/>
- Programa Universitario de Estudios Metropolitanos. Recuperado el 4 de enero de 2016 de <http://www.puem.mx/>, <http://www.gestioncultural.org.mx/sistema-de-redes-digitales-de-museos,-galerias-y-sitios-patrimoniales-.html>
- Universidad Autónoma Metropolitana y Procuraduría Ambiental del Distrito Federal (2010). *Diagnóstico de las zonas afectadas por la tala clandestina y la presión urbana dentro de las áreas*

- naturales protegidas Parques Nacionales Insurgente Miguel Hidalgo, Fuentes Brotantes, Cerro de la Estrella y Lomas de Padierna: propuesta de recomendaciones para su manejo, conservación y aprovechamiento sustentable.* PAOT 215p.
- Universidad de Friburgo (2008). Declaración sobre los Derechos Culturales. Recuperado el 29 de diciembre 2015 de www.culturalrights.net/descargas/drets_culturals239.pdf
- Universidad Iberoamericana. Biblioteca Francisco Javier Clavijero. Recuperado el 26 de diciembre de 2015 de <http://www.bib.uia.mx/sitio/>
- Villavicencio, D. (2015). Exigen Carnaval con marcha en ALDF. *El Universal*. Metrópoli. Recuperado el 25 de diciembre de 2015 de <http://archivo.eluniversal.com.mx/ciudad-metropoli/2015/organizadores-de-carnavales-protestan-en-la-aldf-1070609.html>
- Visitasguiadas.com. Recuperado el 27 de diciembre de 2015 de <https://www.facebook.com/turismodf.df>
- Wacher, M. (2012). El patrimonio religioso comunitario y la dificultad para concebirlo como patrimonio intangible. En *Patrimonio inmaterial, ámbitos y contradicciones* (pp. 252- 268). México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

La publicación de esta obra fue aprobada por el Consejo editorial de UDGVirtual, de conformidad con sus atribuciones, al ser considerada de calidad y obtener resultados favorables en la evaluación y revisión por pares de expertos.

Apropiación tecnológica, redes culturales y construcción de comunidad se terminó de imprimir en julio de 2016 en Publiv, calle Reforma No. 610, Colonia Centro, CP 44200, Guadalajara, Jalisco, México.

Esta obra fue realizada con el apoyo del Programa de Difusión y Divulgación de la Ciencia, Tecnología e Innovación de la Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología de Jalisco. Convocatoria 2015-2.

Esta edición consta de 500 ejemplares.

Editado en la Coordinación de Recursos Informativos de UDGVirtual por: Angelina Vallín Gallegos, edición; Brígida del Carmen Botello Aceves, corrección de estilo; Isaac Castañeda Aldana, diseño de portada; Omar Alejandro Hernández Gallardo, diseño, diagramación e infografía.



La tecnología ha sido un factor fundamental en la configuración de las sociedades y, en especial, de las civilizaciones; desde las herramientas para cazar utilizadas por los primeros homo sapiens, hasta los grandes dispositivos tecnológicos actuales. Hoy en día las tecnologías están en constantes y acelerados cambios, los cuales se centran principalmente en el desarrollo de las denominadas tecnologías de la información y comunicación, y su uso masivo por diferentes grupos sociales.

El manejo cotidiano de la tecnología ha intervenido en el cambio de algunos comportamientos sociales que reconfiguran la forma de organizar y entender el mundo social, lo cual nos lleva a un debate social y académico que va más allá de los aspectos tecnológicos o comunicacionales, pues aunque entendemos que el uso de software y hardware está determinado por sus diseñadores, los usuarios tienen la agencia de apropiarse de la tecnología y generar nuevos usos de acuerdo a sus contextos y necesidades específicas.

Así pues, existe una relación dialéctica e interdependiente entre tecnología y cambio cultural, pues en la medida en que se utilizan nuevas tecnologías se generan nuevas prácticas culturales que, a su vez, al generar diferentes formas de pensamiento favorecen la apropiación tecnológica para su modificación y adaptación.