



—
Jul - Dic
2023

Vol. 11 - Número 20

Hipertextos

Capitalismo, Técnica y Sociedad en debate

ARTÍCULOS

Estado de escape: una propuesta para estudiar 'lo virtual en la vida real en mundos virtuales'

José Francisco Zampieron

Transhumanos y Cyborgs: fronteras y límites en las posibilidades de existencia de las subjetividades híbridas

Tamara Frachea

Activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en América Latina. Un análisis de sus posicionamientos, demandas y repertorios de acción

Romina Gala y Flavia Samaniego

Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas

Milagros Luján Oberti

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas

Mariano Zukerfeld, Andrés Rabosto, Mariano Fredes, Celeste De Marco

RESEÑA

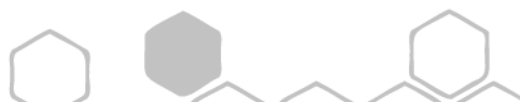
Hacia una necesaria desnaturalización de las interfaces. Reseña de Nanofundios de Agustín Berti

Sebastián Agustín Torrez

DEBATE

¿El código sigue siendo ley? Entrevista con Lawrence Lessig

Joshua Dávila, Primavera de Filippi y Lawrence Lessig



Hipertextos

Capitalismo, Técnica y Sociedad
en debate

Hipertextos es una publicación académica de ciencias sociales semestral con referato externo, editada en forma conjunta por el colectivo de investigadores y docentes de la Cátedra de Informática y Relaciones Sociales de la Carrera de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA), el Equipo e-TCS (Centro CTS, Universidad Maimónides), la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) y la Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf). Su mirada e interés abarca diversos aspectos del capitalismo actual, con un particular énfasis en el conocimiento y la técnica en general, y la informática y las tecnologías digitales en particular, interrogando acerca de las diversas consecuencias sociales, culturales, económicas y políticas de su penetración en la sociedad.

Hipertextos. Capitalismo, Técnica y Sociedad en debate.

Publicación conjunta de equipo e-TCS, centro CTS Universidad Maimónides; Cátedra Informática y Relaciones Sociales, Facultad de Ciencias Sociales - Universidad de Buenos Aires (UBA); Universidad Nacional de La Plata (UNLP) y Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf).

Hipertextos. Capitalismo, Técnica y Sociedad en debate- Vol. 11 N° 20
Ciudad de Buenos Aires, Julio/Diciembre, año 2023.

ISSN 2314-3924



Hipertextos se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported.

Hipertextos

Capitalismo, Técnica y Sociedad
en debate

Volumen 11 Número 20
Julio/Diciembre de 2023
Ciudad de Buenos Aires

Directora

Martina Lassalle (IIGG-UBA)

Comité Científico Asesor

- Atilio Borón (CLACSO)
- Beatriz Busaniche (Fundación Vía Libre)
- Valentina Delich (FLACSO)
- Emilio De Ípola (CONICET)
- Esther Díaz (UBA)
- Christian Ferrer (UBA)
- Susana Finkelievich (CONICET)
- Néstor Kohan (UBA)
- Pablo Kreimer (CONICET)
- Silvia Lago Martínez (UBA)
- Mario Margulis (UBA)
- Pablo Míguez (UNGS)
- Alejandro Piscitelli (UBA)
- Luis Alberto Quevedo (FLACSO)
- Martha Roldán (CONICET)
- Agustín Salvia (CONICET)
- Sebastián Sztulwark (UNGS)
- Hernán Thomas (UNQ)
- Fernando Tula Molina (UNQ)
- Marcelo Urresti (UBA)
- Ariel Vercelli (CONICET)
- Ana Wortman(UBA).

Consejo Editorial

- Emilio Cafassi (UBA)
- Lucila Dughera (CONICET-eTCS-Umai)
- Ana Marotias (UBA-UNRaf)
- Carolina Monti (CONICET-UNLP)
- Ignacio Perrone (UBA)
- Andrés Rabosto (CONICET-eTCS-Umai)
- Guillermina Yansen (CONICET-eTCS-Umai-UBA)
- Graciana Zarauza (CONICET-e-TCS-Umai-UNLP)
- Mariano Zukerfeld (CONICET-e-TCS-Umai-UBA)

Editor en Jefe

Martín Gendler (IIGG-CONICET-UBA)

Índice

Editorial N°20..... 7

Artículos

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales". *Por José Francisco Zampieron* 11

Transhumanos y cyborgs: fronteras y horizontes en las posibilidades de existencia de las subjetividades híbridas. *Por María Tamara Frachea* 37

Activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en América Latina. Un análisis de sus posicionamientos, demandas y repertorios de acción. *Por Romina Gala y Flavia Samaniego* 59

Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas. *Por Milagros Luján Oberti* 85

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas. *Por Mariano Zukerfeld, Andrés Rabosto, Mariano Fredes y Celeste De Marco*..... 117

Reseña

Hacia una necesaria desnaturalización de las interfaces. Reseña de Nanofundios de Agustín Berti. *Por Sebastián Agustín Torrez* 139

Debate

¿El código sigue siendo ley? Entrevista con Lawrence Lessig. *Por Joshua Dávila, Primavera de Filippi y Lawrence Lessig* 147

La Revista

Instrucciones para autores 159

Objetivos y alcances 160

Contacto y envío de artículos..... 162

Editorial N° 20

Cómo citar: Dirección y Consejo editor Hipertextos (2023). Editorial. N° 20. *Revista Hipertextos*, 11(20), 7-10.

Los artículos que componen este número

El número 20 de *Revista Hipertextos* abre con el artículo *“Estado de escape: una propuesta para estudiar: ‘lo virtual en la vida real en mundos virtuales’*”, de José Francisco Zampieron. En este trabajo, el autor desarrolla una reflexión etnográfica sobre sus experiencias como usuario de los videojuegos Roblox, SecondLife y VRChat, con el objetivo de discutir una propuesta metodológica basada en la fenomenología para este tipo de estudios. Específicamente, el trabajo profundiza el concepto de “estado de escape” como momento de escisión subjetiva, y subraya que, a partir de la experiencia individual, pueden realizarse análisis valiosos para comprender el contexto cultural y los significados y sentidos en el mundo en red.

El segundo artículo de este número, *“Transhumanos y cyborgs: fronteras y horizontes en las posibilidades de existencia de las subjetividades híbridas”*, de María Tamara Frachea, analiza el movimiento transhumanista y el movimiento *cyborg*, retomando la voz de los actores de ambos movimientos¹. En este sentido, la autora busca contribuir a la comprensión de las nuevas formas de vida y las subjetividades híbridas en el capitalismo actual a partir del análisis de fuentes de datos secundarias, tales como documentales, artículos periodísticos y revistas de divulgación científica. Una preocupación central del trabajo es dar cuenta de las fronteras internas y los horizontes de ambos movimientos, poniendo particular atención en diferenciar sus distintos enfoques en torno al rol de la ciencia y el progreso tecnológico en las sociedades contemporáneas.

“Activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en América Latina. Un análisis de sus posicionamientos, demandas y repertorios de acción” se propone contribuir al análisis del activismo social y político por los derechos digitales en Latinoamérica y, en particular, aquel de las mujeres y las personas LGBTQI+. En este marco, Romina Gala y Flavia Samaniego analizan el activismo por estos derechos a partir de, por un lado, la perspectiva y el posicionamiento político de diversas organizaciones y colectivos/as en torno a las tecnologías, el género y los derechos digitales; y, por otro, de las demandas y agenda de derechos que defienden y sus principales modalidades de intervención. Los posicionamientos y las modalidades de intervención son reconstruidas y analizadas en este trabajo a partir de una estrategia metodológica cualitativa que incluye fundamentalmente técnicas de observación no participante, entrevistas virtuales en profundidad y análisis de contenido textual, visual y audiovisual de

¹ Un artículo previo de la autora, publicado en el número 12 de *Revista Hipertextos*, analiza la figura del *cyborg* como figura de resistencia de la presente etapa del capitalismo cognitivo (Frachea, 2019), y puede complementar y enriquecer la lectura de este nuevo trabajo.

portales y redes sociales digitales. Se trata de un trabajo que aporta evidencia empírica muy valiosa en relación con este fenómeno.

A continuación, Milagros Oberti, reflexiona en torno al proceso de producción discursiva y circulación contemporánea de la Ley Nacional de salud mental en medios masivos de comunicación e Internet. En particular, en este artículo titulado “*Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas*” se analizan los acontecimientos mediatizados relacionados con el episodio de crisis subjetiva del artista Santiago Moreno Charpentier (conocido como Chano) y los debates de interés públicos que se generaron con posterioridad. Para ello, la autora recurre a herramientas metodológicas que aportan el análisis del discurso y la sociosemiótica. El texto plantea este caso como un “caso-prisma” pues en él se combinan diversos elementos que lo vuelven un lugar privilegiado para mostrar la urgencia que tiene la salud mental como problemática social en las sociedades actuales.

El quinto artículo incluido en este número analiza los resultados de una encuesta en curso, implementada a través de un cuestionario autoadministrado por medios digitales, sobre la utilización de ChatGPT en Argentina. En este trabajo, Mariano Zukerfeld, Andrés Rabosto, Mariano Fredes y Celeste De Marco presentan resultados preliminares de esta investigación respecto de tres ejes principales: la frecuencia del uso de esta herramienta, su productividad en el trabajo y el impacto sobre la sustitución de tareas y empleos. Se trata de un estudio que realiza una contribución importante pues, como remarcan los/as autores/as, aporta evidencia empírica sobre la utilización de Inteligencia Artificial Generativa (AIG), una problemática sobre la que se han producido marcos de análisis importantes en Argentina que, sin embargo, todavía cuentan con escaso fundamento empírico².

Reseña y debate

Como es habitual, el número incluye la reseña de un libro de reciente publicación. Sebastián Agustín Torrez reseña el libro “*Hacia una necesaria desnaturalización de las interfaces. Reseña de Nanofundios*” de Agustín Berti, y subraya que, además de sistematizar una serie de discusiones centrales en relación a debates humanísticos sobre ciencia, tecnología y sociedad, el libro ofrece una lúcida propuesta de desnaturalización de las plataformas, entendidas como un caso privilegiado de las diversas interfaces que realizan la acción bidireccional de mostrar contenidos para captar nuestra atención y de ocultar los mecanismos de recolección de datos. Además, Torrez remarca que, en este sentido, Berti aporta elementos valiosos a la discusión sobre el “sistema DAP, datos, algoritmos y plataformas” ya que habilita la posibilidad de pensar un eje transversal que cohesiona a los tres anteriores en el capitalismo de plataformas. Este cuarto eje es el de las interfaces (“T”, de ahí que hable del sistema DAPI). Junto con ello, subraya la relevancia de la analogía con la minería que desarrolla Berti para explicar el extractivismo algorítmico de datos y proponer así esta metáfora compuesta que pone en tensión la reducción de escala del nano matemático y la amplitud de extensión del fundio agrario. Torrez señala que se trata de un texto fundamental para comprender de manera crítica el *nanofundismo* como “fase de la industria

² Al respecto, cabe señalar que en números previos se han publicado otros artículos sobre esta temática. Se sugiere ver, por ejemplo, la traducción del trabajo de Pasquinelli, M. (2022) y también los trabajos de Artopoulos (2023) y Bordignon et. Al (2023) publicados en la sección Debates del número 19.

cultural caracterizada por la concentración de la producción y distribución mediática basada en la captura, almacenamiento, extracción y procesamiento de datos” (Berti, 2022, p. 26)³.

Por su parte, en la sección debates, este número incluye una entrevista realizada por Joshua Dávila y Primavera de Filippi a Lawrence Lessig en el marco de la conferencia "Blockchain Constitutionalism" llevada a cabo en Italia en junio de 2023. En ella, Lessig reflexiona en torno a la vigencia de su conocida afirmación según la cual, en Internet, "el código es la ley", así como sobre los valores políticos embebidos en el diseño de esta arquitectura, especialmente en el marco de los desarrollos de blockchain y las criptomonedas. Además, debaten sobre las articulaciones y tensiones entre el Estado Red y la soberanía del Estado tradicional y, de manera más general, sobre el rol del código y sus implicancias políticas para las democracias en la actualidad.

Referencias

- Artopoulos, A. (2023). Imaginarios de IA generativa en educación: Chatbots que enseñan, bicicletas eléctricas y el quinto Beatle. *Hipertextos*, 11(19), 070. <https://doi.org/10.24215/23143924e070>
- Berti, A. (2022). *Nanofundios: Crítica de la cultura algorítmica*. La Cebra.
- Bordignon, F., Dughera, L., & Tolosa, G. (2023). IAG y el momento de las máquinas imperfectas. *Hipertextos*, 11(19), 069. <https://doi.org/10.24215/23143924e069>
- Frachea, M. T. (2019). Ser Cyborg: Subjetividades Híbridas en el Capitalismo Cognitivo. Potencialidades y límites. *Hipertextos*, 7(12), 68–97. <https://doi.org/10.24215/23143924e004>
- Pasquinelli, M., Cafassi, E., Monti, C., Peckaitis, H., & Zarauza, G. (2022). Cómo una máquina aprende y falla – Una gramática del error para la Inteligencia Artificial. *Hipertextos*, 10(17), 13–29. <https://doi.org/10.24215/23143924e054>
- Rodríguez, P. E. (2022). Hacia un salto de escala en la imaginación social: Reseña de Tecnoceno (Taurus, 2021) de Flavia Costa. *Hipertextos*, 10(17), 145–149. <https://doi.org/10.24215/23143924e052>

La dirección y el Consejo Editor

Diciembre de 2023

³ El número 17 de Revista Hipertextos incluye una reseña de Rodríguez (2021) sobre el libro “Antropoceno”, de Flavia Costa, que puede leerse en diálogo con las propuestas del libro de Berti.

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

José Francisco Zampieron¹

Recibido: 26/04/2023; Aceptado: 01/11/2023

Cómo citar: Zampieron, J.F. (2023). Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales". *Revista Hipertextos*, 11 (20), e071. <https://doi.org/10.24215/23143924e071>

Resumen. Este trabajo pretende discutir una propuesta metodológica basada en la fenomenología y su capacidad de explicación etnográfica de lo que voy a describir como un “estado de escape”: un *framework* o marco analítico conceptual de la perspectiva epistemológica de lo liminoide como percepción y experiencia. La articulación bibliográfica sobre el estado actual de la etnografía digital y el uso de textos clásicos de la antropología tendrá gran peso al recorrer del artículo, dada su premisa teórico metodológica. En este sentido, voy a desarrollar una reflexión etnográfica de mis experiencias vividas en Roblox, SecondLife y, más especialmente, en VRChat² y elaborar el concepto de un “estado de escape” como el traspaso fenomenológico “atrás y adelante” de la percepción posible de los materiales y la materialidad, para finalmente, en el fin del artículo, evaluarlo como marco analítico a partir de ejemplos de experiencias etnográficas que tuve en VRChat, intentando indicar un camino para comprender las realidades infraestructurales, contextuales y de contenido que circundan las relaciones personales y comunales en mundos virtuales/digitales. Siendo así, trabajaré la descripción cualitativa y densa de las experiencias etnografiadas durante el campo exploratorio desarrollado desde abril de 2021 hasta febrero de 2022 utilizando elementos de *storytelling* como la explicación y rememoración de eventos, contextos y diálogos que tuve con interlocutores basado en mis anotaciones de campo y diario de campo, además del material fotográfico registrado (*printscreens*).

Palabras clave: etnografía digital, fenomenología, inmersión, metodología, mundos virtuales.

Sumario. 1. Estudiar en lo digital y no lo digital en mundos virtuales. 2. Abordaje fenomenológico de lo liminoide en mundos virtuales. 3. The Home Depot of Gensokyo y Photasma. 4. Descripción de la experiencia como contexto en sí mismo. 5. Anotaciones finales.

Escape state: a proposal to study "the virtual in real life in virtual worlds"

¹ Licenciado en Ciencias Sociales — Ciencia Política por la *Universidade Federal do Pampa/Campus São Borja*. Actualmente maestrando en Antropología por la Universidad Nacional de Córdoba, en la Facultad de Filosofía y Humanidades. Experiencia de 1 año y medio en proyectos de *extensão* y *ensino*. Contacto: kuroneko.jf97@gmail.com

² VRChat, es una plataforma *freeware massively multiplayer online* (MMO) de “realidad virtual” cuya propuesta es permitir la socialización, la creación de mundos y de avatares con los cuales uno puede interactuar libremente. Siendo así, es distribuido por Steam y es compatible con gafas de realidad virtual y otros periféricos que promueven la inmersión, aunque ellos no sean necesarios para poder acceder a la plataforma.

Abstract. This paper intends to discuss a methodological proposal based on phenomenology and its capacity for ethnographic explanation of what I am going to describe an "escape state": a conceptual framework of analysis based on the epistemological perspective of the liminoid as perception and experience. The bibliographic articulation on the current state of digital ethnography and the use of classic anthropology texts will have great weight going through the article, given its theoretical-methodological premise. In this sense, by developing an ethnographic reflection of my experiences in Roblox, SecondLife and, more especially, VRChat, I am going to elaborate the idea of an "escape state" as the phenomenological step from "back and forth" of the perception of materials and materiality, to finally, at the end of the article, evaluate it as an analytical framework using examples of ethnographic experiences I had in VRChat, in an effort to indicate a path towards understanding the infrastructural, contextual and content realities that surround personal and communal relationships in virtual/digital worlds. Thus, I will work the qualitative and dense description of the ethnographic experiences during the exploratory field developed from april 2021 to february 2022 using storytelling elements such as explanation and remembrance of events, contexts and conversations that I had with interlocutors, based on my field notes and field diary, in addition to recorded photographic material (printscreens).

Keywords: digital ethnography, phenomenology, immersion, methodology, virtual worlds.

Estado de escape: uma proposta para estudar "o virtual na vida real em mundos virtuais"

Resumo. Este artigo pretende discutir uma proposta metodológica baseada na fenomenologia e sua capacidade de explicar etnograficamente o que vou descrever como um "estado de escape": um *framework* ou esquema analítico conceitual da perspectiva epistemológica do liminoide como percepção e experiência. A articulação bibliográfica sobre o estado atual da etnografia digital e o uso de textos clássicos da antropologia terá grande peso ao percorrer o artigo, dada sua premissa teórico-metodológica. Nesse sentido, vou desenvolver uma reflexão etnográfica de minhas experiências no Roblox, SecondLife e, mais especialmente, no VRChat para elaborar o conceito de "estado de escape" como a transferência fenomenológica "para frente e para trás" da percepção possível dos materiais e materialidade, para finalmente, ao final do artigo, avaliá-lo como um esquema analítico a partir de exemplos de experiências etnográficas que tive no VRChat, tentando indicar um caminho para compreender as realidades infraestruturais, contextuais e de conteúdo que rondam relacionamentos pessoais e comunitários nos mundos virtuais/digitais. Assim, trabalharei a descrição qualitativa e densa das experiências etnográficas durante meu campo exploratório desenvolvido de abril de 2021 a fevereiro de 2022 usando elementos de *storytelling* como a explicação e rememoração de eventos, contextos e diálogos que tive com interlocutores a partir de minhas anotações de campo e diário de campo, além do material fotográfico registrado (*printscreens*).

Palavras-chave: etnografia digital, fenomenologia, imersão, metodologia, mundos virtuais.

1. Estudiar *en* lo digital y no *lo* digital en mundos virtuales

Cuando empecé a pensar la idea de estudiar mundos virtuales/digitales en abril de 2021, como foco para la tesis de maestría, no sabía muy bien por dónde empezar. Es decir, ya había tenido contacto con la bibliografía anglófona más conocida sobre el trabajo de mundos virtuales (Boellstorff et, al. 2012) y la metodología recomendada por estos autores tan referenciados en el área. Con todo, mi cuestión sobre estudiar en estos mundos no estaba tanto en “como empezar a hacer campo” en lo virtual y si más en “cómo empezar a comprender” las cosas que estaban ocurriendo en estos mundos. Me encontraba reflexionando sobre la manera en que elaboraron sus trabajos de campo Taylor (2006) Boellstorff (2008), Pearce y Artemisia (2009) y Nardi (2010), asociados de la Michigan Institute of Technology (MIT). En sus trabajos, se elabora una extensa descripción material y cultural de las comunidades y sus miembros en los ambientes virtuales estudiados (Dreamscape, Second Life, There.com y World of Warcraft), pero como parece ser frecuente en el “carácter” de la antropología americana (Boas, 1989), es el foco analítico y descriptivo de la cultura como soporte de las realidades estudiadas en sus obras, y no el trabajo del surgimiento subjetivo de la cultura en sí misma, el que se pone como prioridad. Es que, como lo veo, entendiendo que los mundos virtuales pueden existir en una red de realidades ciberculturales, de lo que Lévy (1999, p. 111) [1997] llama la “universalidad sin totalidad”, o de las realidades tecnoculturales, a partir de lo que Shaw (2008, pp. 1-5) propone entender como realidades técnicas (herramientas, lógicas o capacidades) subyacentes del desarrollo humano y social en red, me sentí entusiasmado con la idea experimentar elaborar un abordaje con diferentes perspectivas teóricas para poder dar cuenta de la subjetividad inherente y la individualidad de la experiencia humana vivida en estas, no tan nuevas, realidades digitales donde las personas se encuentran, relacionan, crean y recrean.

Entonces, dicho de esta forma, ¿Cómo se proponen entender estos mundos virtuales que se discuten aquí? Según Boellstorff (et, al. 2012, p. 7) mundos virtuales son lugares caracterizados por su sentido de “mundanidad”, eso quiere decir que deben simular mínimamente la experiencia de lo que solemos llamar el mundo “real”. Siendo así, para que un mundo virtual pueda ser considerado de esa manera, debe no solo ser una representación visual y digital de un espacio interactivo en el cual personas puedan manejarse con sus avatares en él, tiene, también, que ser capaz de ser inmersivo en la medida que permita la relación entre las personas que lo habitan. Y finalmente, dado que en un mundo virtual se da la coexistencia y la interacción en diversos niveles (visual, auditivo, física, contextual y cultural) mutando el estado del mundo constantemente, este tiene que ser consistente en la medida que las personas pueden accederlo con sus avatares, o sea, que tiene que seguir existiendo de alguna manera aunque uno esté offline.

1.2 Materialidades de infraestructura, contenido y contexto

El estudio en los mundos virtuales difiere de algún modo de los estudios en otras plataformas digitales, como por ejemplo las que la netnografía prefiere estudiar (redes sociales, sites, blogs, IRCs etc.) (Kozinets, 2015) o la etnografía *off* y *online* de Miller y Sinnan (2017) en los mismos contextos, a medida que pretende hacer el empeño en *estar ahí* no solo una constante intencional, como apunta Torres (2004, pp. 128-129), sino también una constante que es vivida material y

físicamente a través de un avatar, como normalmente se haría en el mundo *offline*, estando inserto en esa experiencia como parte de una "materialidad". Como explican Horst y Miller:

La materialidad es, por lo tanto, la base de la antropología digital, y esto es cierto de varias maneras distintas, de las cuales tres son de suma importancia. En primer lugar, está la materialidad de la infraestructura y la tecnología digitales. En segundo lugar, está la materialidad del contenido digital y, en tercer lugar, está la materialidad del contexto digital. [...] Cuanto más efectiva es la tecnología digital, más tendemos a perder nuestra conciencia de lo digital como un proceso material y mecánico, esto se evidencia en el momento que nos volvemos casi violentamente conscientes de tales mecanismos de fondo solo cuando se descomponen y fallan. Kirschenbaum afirma que "las computadoras son únicas en la historia de las tecnologías de escritura en el sentido de que presentan un entorno material premeditado construido y diseñado para propagar una ilusión de inmaterialidad" (Horst, Miller 2012, p. 25) [traducción mía].

Esta "materialidad" se puede entender como la capacidad humana de percibir las cosas con las cuales son hechas el mundo que uno vive y cómo interactúan con los sentidos, más allá de aquella percepción que nuestros cuerpos *a priori* nos hace sentir, o saber, que son "materiales" (por ejemplo, la sensación de toque del plástico del cual está hecho el teclado que estoy utilizando ahora). Lo "material" sólo existiría en cuanto cosa percibida en una situación o contexto. Como bien explica Ingold, "las cosas son activas no porque estén imbuidas de agencia sino por el modo en que se ven atrapadas en estas corrientes del mundo de la vida" (2013, p. 19), y son los cambios de estado de lo "material", eso que es percibido como conjunto (la imagen formada por los píxeles de la pantalla, el buen funcionamiento del clic de un mouse que haga que no se perciba, la poca humedad en el teclado que no moleste, etc.) que contribuye, a través de los sentidos, a que se consiga interactuar con mundos diferentes y inmersión en realidades otras.

Partiendo por este camino, sería entender, como explica Latour (2008) [2005] en "Reensamblar lo social", que uno debería estar abierto a entender las realidades humano-máquina como realidades técnicas y sociales que se llevan a la viceversa. Que pueden ser no siempre humano-máquina pero también máquina-humano. Es decir que, de la misma manera que las prácticas que mediamos a través y con ayuda de las máquinas son limitadas en sus *affordances* (capacidades) y sus *designs* (presentaciones), el aspecto humano de la interacción en la red muchas veces depende de las capacidades, conocimientos y voluntades humanas de participar de la interacción con todos estos actores humanos y no humanos. En otros términos, es muy probable que un día no funcione un aparato de la computadora que uno usa y entonces se necesite aprender cómo repararlo y ese ocaso afecte social y afectivamente en la "comunidad local" que se hace parte en el mundo virtual, o en su conjunto de relaciones construidas en internet; es posible también que otras veces uno pueda tener todas las capacidades técnicas e infraestructurales necesarias para participar de una red de relaciones con aquellos actores pero quizá no se tenga ganas de participar en red en función de un día exhaustivo de trabajo, u otra situación, y en su lugar se haga algo completamente diferente en red. Entender esa fluidez y diversidad de la capacidad de relaciones y experiencias posibles en los mundos virtuales (y en internet en general también) me parece bastante importante a la hora de entender la cultura en estos lugares.

1.2.1 La experiencia de *estary no estar* en mundos virtuales

La idea de *fieldwork as network* (Burrell, 2017), o entender el campo como las relaciones que uno desarrolla en ese proceso de descubrimiento antropológico, probó ser especialmente útil para mí en la elaboración del trabajo de campo que empecé a hacer desde 2021 en mundos virtuales. Como tenía interés en trabajar lo que Pearce y Artemisia (2009) llamarían *communities of play* (comunidades de juego) mi interés empezó por Roblox; una plataforma donde existen diversos juegos/mundos distintos para elegir, generalmente con mecánicas específicas dependiendo de que se proponga este mundo.

El caso de Roblox tuvo un inicio un tanto particular que me llevaría hasta la comunidad que me propuse estudiar para la tesis de maestría, la cual elaboraré más adelante sobre.

Todo empezó cuando rolaba la página de Twitter y algunos memes de Touhou³ con las famosas muñecas Fumo⁴ se empezaron a destacar, ya que en aquella época estaban especialmente de moda en la *fandom* (Miranda, 2009). Fue a través de esos despistados roleos de página que descubrí que muchos de esos memes estaban siendo hechos dentro de Become Fumo, un mundo virtual en Roblox. Parecía que estaba viendo otro efecto de la pandemia en la juventud que no tenía cómo salir de casa y ahora estaba creando mundos en Roblox y socializando en ellos (BBC, 2021; Pericles 'asher' Rospigliosi, 2022 para datos más detallados ver Curry, 2022 y Dean, 2022).

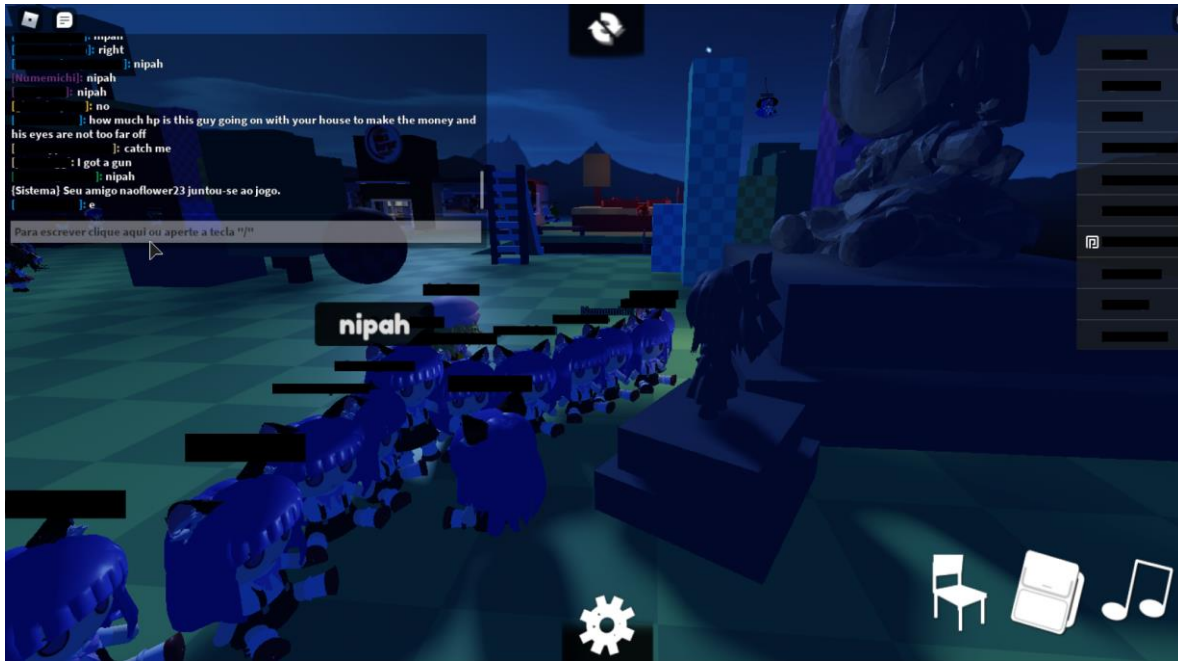
En un momento de curiosidad, entré al mundo y decidí darle un vistazo. No bastó más que un par de cervezas para convencerme que era completamente palpable intentar hacer un campo exploratorio en ese mundo específico donde la premisa principal era la de ser un juego social donde uno podría interactuar con los otros a través de conversación, como el nombre implica, “transformándose en una Fumo”. Entretanto, con el pasar de las semanas, cada vez más me parecía que nada de eso que me interesaba estudiar parecía existir en las relaciones mediadas apenas por digitación, performatividades grupales e interacciones entre avatares aparentemente fugaces del mundo virtual que parecía estar descubriendo. A pesar de todo, al final del ciclo virtual día/noche del “juego”, lo que sí conseguí encontrar allí fue mi primer interlocutor: Anónimo.

Figura N°1. Más de una decena de jugadores con avatares de Furude Rika (inspirado en la clásica serie de visual novels *Higurashi no naku koro ni*) repitiendo “nipah” en el chat en dirección a la estatua como parte de una performatividad espontánea.

³ “Touhou Project (東方Project), o también conocido como Project Shrine Maiden, es una serie de juegos doujin japonesa que se especializa en shoot 'em ups hechos por el único miembro de Team Shanghai Alice, ZUN”. (Touhou Wiki, s.f.a).

⁴ “FumoFumo (ふもふも), coloquialmente conocidas como "Fumos", son una línea de muñecas de 'peluche fabricadas y vendidas por la compañía japonesa Gift_basadas en los diseños de personajes de ANGELTYPE”. (Touhou Wiki, s.f.b) [traducción mía]

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"



Fuente: elaboración propia.

Figura N°2. Anónimo y yo en Become Fumo, después de conocernos.



Fuente: elaboración propia.

Anónimo, como así prefirió que lo llamara en este trabajo, revelaría ser brasilero y trilingüe, aunque al comienzo nos conocimos hablando en inglés.

Cuando eventualmente descubrimos ser “compatriotas”, naturalmente empezamos a hablar en portugués y la barrera idiomática que nos impedía la experiencia de sentirnos parte de la misma “tribu” en función de un simbolismo cultural o performativo (Goffman, 1959; Geertz, 2008) pareció derrumbarse. Al quebrarse el desconocimiento de que el otro sabía comprender la lengua portuguesa, que rara u ocasionalmente suele aparecer en los chats de plataformas tan *niche*⁵ como un mundo virtual basado en Touhou Project, esto hizo que un sentido más fuerte de complementariedad entre nosotros se desarrollara con el tiempo. Algo que creo solamente podría ser explicado por lo que Anderson (1991) llamó las “comunidades imaginadas”. En especial, fue la experiencia de solidaridad, dentro del contexto del no creer ser natural encontrar a otro brasilero, o quien hable portugués en un ambiente como ese, de Become Fumo, que hizo más importante conocer a un “conocido”.

Hablar y desarrollar esta relación de interlocutor y amigo con Anónimo me abrió un abanico diverso y amplio de posibilidades al considerar mundos virtuales que anteriormente no había tenido en cuenta cómo VRChat y SecondLife, debido a mi recelo en relación a las capacidades técnicas de mi computadora (infraestructurales). En el caso de Anónimo, él frecuentaba más la segunda opción que la primera. En ese entonces, yo ya estaba consciente a algún tiempo sobre el trabajo que Boellstorff había hecho en SecondLife y sabía que existía una rica bibliografía etnográfica sobre las diferentes experiencias posibles que esa plataforma que hospedaba, y todavía hospeda, sin números mundos virtuales, permitiría. Aun así, no me levantaba el apetito ir por ese camino. Solo la insistencia obstinada de Anónimo me hizo intentar trabajar SecondLife como objeto de estudio. Pero, al final, yo tendría razón en mis miedos. Mi computadora no era capaz de *renderizar* los mundos efectivamente, esto es, presentar efectivamente en la pantalla de la computadora los mundos, sus objetos y los avatares que los jugadores usaban en SecondLife. Seguir a Anónimo en esos mundos me costaba tiempo y paciencia. Era realmente complicado, lidiar con esa maquina con la cual mediamos relaciones y que llamamos de computadora, o en mi caso, de una *notebook* Lenovo IdeaPad 330 incapaz de hacer que el software de SecondLife me ayudara a percibir el mundo de SecondLife como “debería ser percibido”, o como Anónimo lo experimentaba en sus 30 o más *frames per second*. Yo estaba en SecondLife, pero estaba, la mayor parte del tiempo, tildado o *renderizando* partes del mundo y avatares de otras personas que habitaban allí. Era como si estuviera allí, pero no lo estuviera al mismo tiempo. Estar en el *voice-chat* de Discord al mismo tiempo que en SecondLife, conversando con él, creaba una sensación etérea de estar fuera de la “realidad” que se supone que debería estar.

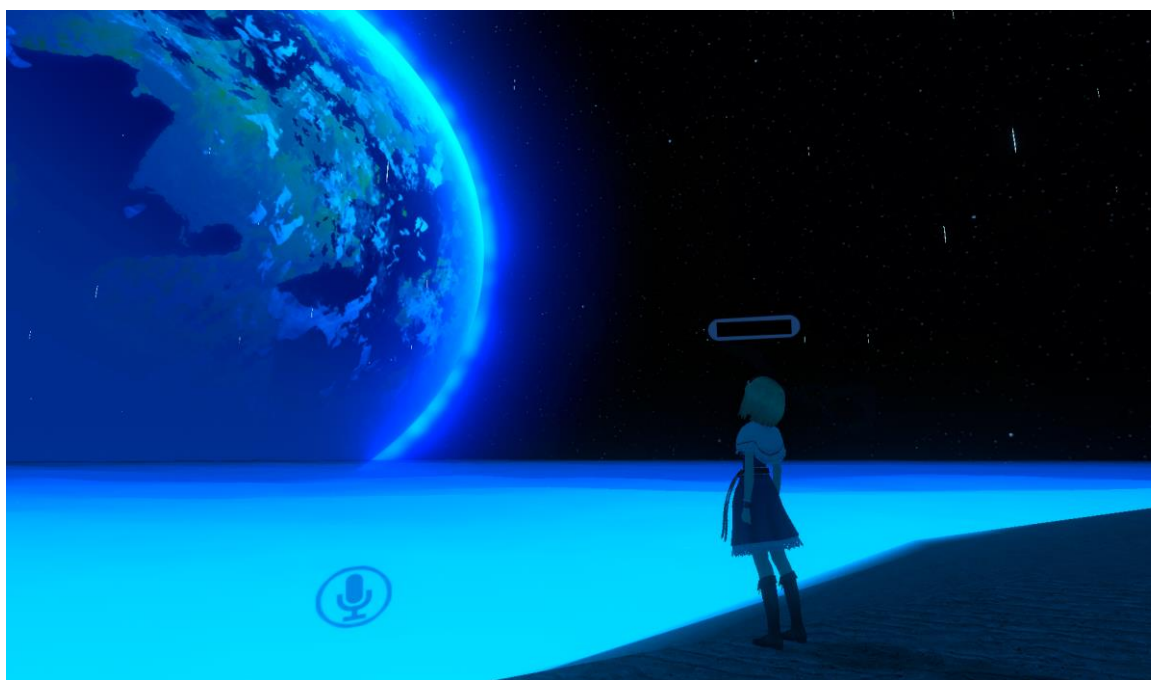
Donde si nos empezamos a sentir cómodos en conversar y explorar fue en VRChat, por sugerencia mía, ya que tenía un interés en la plataforma desde hace tiempo por conocerla a años y él también. Aunque mis *fps* en VRChat no eran ideales (60), eran mejores que en SecondLife. Esto se debió a que los mundos eran de menor tamaño y los avatares eran menos complejos, pudiendo ser aún más simplificados a través de las opciones gráficas de la plataforma. Pero no todo era flores, el desempeño de la computadora dependía del mundo que uno visitara y quienes estuvieran en él; en suma, todo dependía del contexto infraestructural del mundo virtual visitado en sus objetos y texturas.

⁵ Término informal que utilizado generalmente en comunidades *gamers* que significa que algo es apreciado apenas por una pequeña cantidad de personas, o que algo es muy específico y debe ser utilizado en situaciones específicas.

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

Avatares en VRChat son hechos por los propios usuarios y subidos por ellos a la plataforma, algunos se venden dentro de los mundos a través de hipervínculos de *links*, otros están disponibles para adquirir gratuitamente en podios en los mundos y/o también a través de la función “clonar” que permite que usuarios en el mundo adquieran el avatar de otra persona presente a través de algunos *clicks*, o toques de botón si se está usando algún tipo de dispositivo de Realidad Virtual como gafas y controles. En suma, cualquier persona puede simplemente hacer o descargar un modelo 3D de un avatar a gusto y subirlo a la plataforma para usarlo *como quiera*. Esto hace con que los avatares tengan diferentes *features* (peculiaridades) que los hagan más o menos “pesados”, o sea, que requieran más o menos capacidad de procesamiento y memoria RAM para que efectivamente sean renderizados en el mundo por infraestructuras de *hardware* más o menos potentes. En mi caso, mundos públicos con más de veinte (20) avatares “livianos” eran imposibles de acceder sin estar tildando constantemente por horas.

Figura N°3. Anónimo encarando al planeta Tierra desde “el mar de la tranquilidad” en la Luna.



Fuente: elaboración propia.

Gran parte de los momentos memorables y en los que podía tener buenas conversaciones y entender el mundo alrededor sin estar tildando mucho, eran cuando Anónimo y yo hacíamos *world hoppings* (paseábamos por diferentes mundos), esto es: esperábamos que se llenaran, interactuábamos un poco con las personas que entraban y después cambiábamos de mundo, repitiendo el ciclo. Existía en ambos de nosotros una sensación de descubrimiento, conexión y inmersión material que no podía ser explicada si no se consideraba el hecho de que al interactuar a través de las máquinas y *softwares* que permitían nuestro contacto, no estábamos solamente delante de una pantalla manejando periféricos con las manos y dedos a través de una conexión de internet, separados por más de 700km de distancia en una plataforma llamada “VRChat”

dentro de un mundo virtual creado por alguien con avatares copiados de algún otro mundo que visitamos o persona que conocimos. En realidad, estábamos sumergidos en una experiencia en la cual nuestros cuerpos “reales” percibían y reaccionaban como al *estar ahí*. Estábamos viviendo experiencias de “encarnación” en avatares con los cuales interactuábamos a partir de las infraestructuras que permitían percibir los contenidos y contextos de esos mundos, interactuando de acuerdo con los cambios que se daban y se manifestaban en esos mundos. ¿Alguien cambiaba de avatar a uno de menor estatura que el que usábamos?, movíamos nuestros cuerpos digitales a través de los periféricos, casi como parte de un reflejo, para abajo para mirarlo a la cara. ¿Aparecía un problema técnico?, intentábamos resolverlo de alguna manera dentro o fuera de la interfaz de la plataforma. Los problemas y desarrollos de los mundos digitales se convertían constantemente de un problema material a un problema materializado y vice versa. El proceso de paso de una percepción a otra era lo que yo estaba descubriendo, y este paso afectaba no sólo la relación que yo tenía con Anónimo sino mi relación con los mundos digitales y sus “materialidades”: estaba viviendo una especie de “escape” para diferentes percepciones de realidad.

2. Abordaje fenomenológico de lo liminoide en mundos virtuales

Parece ser que el abordaje fenomenológico de experiencias digitales, especialmente pero no únicamente en VRChat, surge como una perspectiva posible y efectiva en describir y estudiar las materialidades, experiencias y *socialities* que hacen parte de la investigación de estos mundos. “Encarnación digital” es un término relativamente nuevo (D’Aloia, 2009) que más actualmente algunos autores como Ernestina Álvarez Corona (2021) y Tomáš Javorský (2017) traen para desarrollar la idea de inmersión en los mundos digitales. Corona entiende la inmersión como cuerpos e identidades fractales en el contexto de una perspectiva cyborg y poshumana, ya Javorský trabaja la ilusión de “transferencia corporal” a partir de una investigación más empírica que pone los avances técnicos y la realidad tecnocultural como centro en su abordaje. Otros trabajos bastante recientes en VRChat (Montemorano, 2020; Rzeszewski y Evans, 2020; Earing, 2021; Kato et. al 2021; Kim, 2021; Pedersen, 2021; Ashoff, 2022), si no frecuentemente coquetean con la idea, demuestran que el área tiene potencial y bastante interés de desarrollo debido al empujón en dirección a la digitalización de la vida dado por la pandemia de COVID-19 y el crecimiento exponencial de más de 200% de nuevos usuarios y *average players* en VRChat los últimos años (Steamcharts, 2022).

Pensando en lo discutido anteriormente, y como las investigaciones recientes demuestran, me pareció bastante productivo traer y explorar de otras maneras el abordaje fenomenológico de los mundos virtuales con el objetivo de comprender las materialidades de infraestructura, contenido y contexto de manera antropológica, o más bien, a partir de una antropología de la experiencia (Turner y Bruner, 1986). Una antropología que trataría de poner foco al esfuerzo por parte del antropólogo de describir y entender una experiencia que según Turner y Bruner (1986, p. 4) es “más personal, ya que se refiere a un yo activo, a un ser humano que no solo se involucra sino que da forma a una acción” [traducción mía] que es el objeto de estudio que más parece importante al intentar entender cómo las relaciones que median los individuos en los mundos virtuales hacen sentido.

2.1 Liminoide y liminal

Inspirado en el trabajo de Mezzadra y Nelson (2017) que trabaja la episteme de frontera como método, me gustaría proponer un concepto de abordaje metodológico basado en la aplicación de la perspectiva epistemológica del concepto de "liminoide" en el contexto de un traspaso de percepción experimentado (Turner y Bruner, 1986; Merleau-Ponty, 1994) de materiales a la materialidad como explicado en el abordaje ingoldiano. La idea es traer un *framework* teórico y conceptual de análisis que podría ser interpretado de diferentes maneras, sea éste utilizado como perspectiva práctica de abordaje en campo o como marco analítico para la descripción etnográfica en papel. En este artículo optaré en principio por la segunda opción ya que lo que propongo es una contribución que pueda ser elaborada también por otros interesados en este trabajo.

En este sentido, Turner (1974), elabora el concepto de liminoide pretendiendo entender los ritos de paso en el contexto de las sociedades industriales o posindustriales al establecer una diferencia axiomática entre liminal y liminoide. Según el autor:

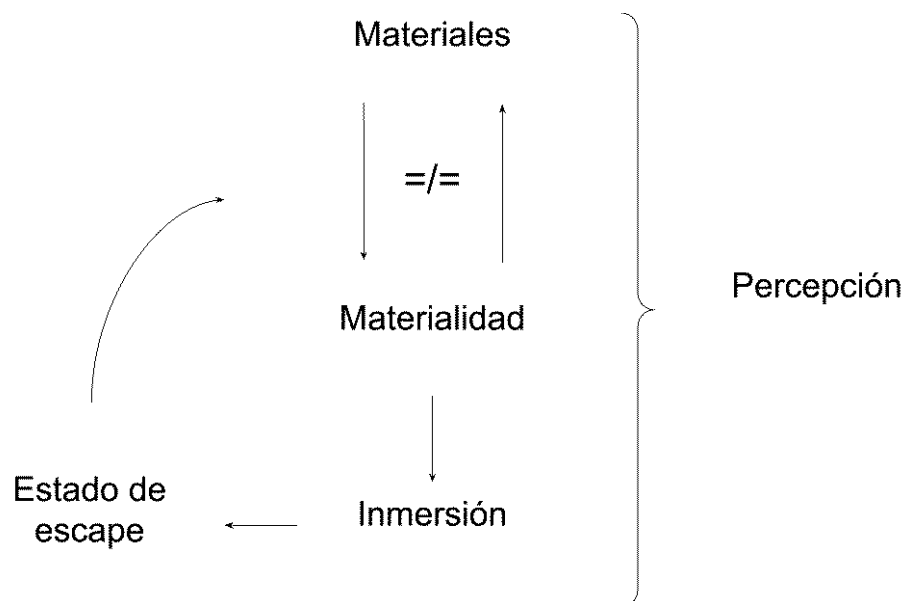
Algunos han argumentado que la liminalidad, más específicamente los fenómenos "liminales" como el mito y el ritual en la sociedad tribal, se caracterizan mejor por el establecimiento de "reglas implícitas parecidas a la sintaxis" o por "estructuras internas de relaciones lógicas de oposición y mediación entre los elementos simbólicos discretos" del mito o ritual. Claude Lévi-Strauss quizás adoptaría este punto de vista. Pero, en mi opinión, es el análisis de la cultura en factores y su recombinación libre o "lúdica" en todos y cada uno de los patrones posibles, por raros que sean, lo que es la esencia de la liminalidad, la liminalidad por excelencia. Esto puede verse si uno estudia las fases liminales de los principales rituales transculturales y temporales. Cuando empiezan a aparecer reglas implícitas que limitan la posible combinación de factores a ciertos patrones, diseños o figuraciones convencionales, entonces creo que estamos viendo la intrusión de la estructura social normativa en lo que es potencialmente y en principio una región libre y experimental de la vida. cultura, una región donde no sólo se pueden introducir nuevos elementos sino también nuevas reglas combinatorias, mucho más fácilmente que en el caso del lenguaje. Esta capacidad de variación y experimentación se vuelve más claramente dominante en las sociedades en las que el ocio está claramente separado del trabajo, y especialmente en todas las sociedades que han sido moldeadas por la Revolución Industrial (Turner, 1974, p. 61) [traducción mía].

El punto principal de Turner al hacer esta distinción entre "*work*" (trabajo) y "*leisure*" (ocio) en el marco de los ritos de paso de sociedades de solidaridad mecánica, como diría Durkheim (1991) [1895], pone en cuestión la liminalidad de los ritos de paso como consecuencia de la no existencia de distinción entre los dos en estas sociedades. En otras palabras, para Turner, el trabajo y el ocio hacen parte de los rituales como una cosa sola que es obligatoria y demandada en la cosmovisión cultural de aquellas sociedades no industriales o tribales. El advenimiento de la industrialización en las sociedades occidentales y la división social de trabajo hace que, al dividir trabajo y ocio, el *uso* y *experiencia* del tiempo sea dividido también. En el contexto del desarrollo tecnocientífico y cultural de las sociedades industriales y posindustriales esto crea el ambiente perfecto para las performatividades, como el autor mismo evalúa, "antiestructurales" que, basadas en la cultura del lo que Weber (2012) llama "el espíritu del capitalismo", pone al

momento de *licere* (base etimológica de origen latín de *leisure*, que significa “permitir”) como inmoral. Lo liminoide, así, se diferencia de lo liminal en la medida que depende más de la voluntad de la persona que lo experimenta. El estado liminal no, ya que, aunque trabaje en el campo de la actividad lúdica (performatividad de los ritos, las permisividades a los jóvenes “personas liminales” etc.) todas sus partes lúdicas y no lúdicas són obligatorias y la falla en pasar por “la puerta, el pórtico, el umbral” (Van Gennep, 2008, p. 25) tiene altas consecuencias para el ser liminal.

Para aplicar un mirar fenomenológico de la *experiencia percibida* al concepto de Turner con fines de producir conocimiento antropológico sobre lo que ocurre *en* los mundos virtuales, creo que es importante contextualizar la acción humana sobre la computadora, periféricos, etc. (la infraestructura), los contenidos y contextos que se hacen aparentes y dinamizan los mundos virtuales. Propongo tener en mente dos puntos para este propósito: primero tratar de entender lo liminoide como una experiencia que es vivida, que es material y es materializada al momento que se perciben las cosas que acontecen en el momento que uno las vive, que se puede *estar* liminoide y que este *estar*, que si es al tanto que pasajero y voluntario, también es factual en su realidad subjetiva y válido cualquier sea su experiencia; se trata de apuntar lo liminoide en su seno como fruto de una percepción de mundo que es inherentemente humana y materializada por nuestros sentidos en nuestra mente, o como diría Husserl (1962, p. 20) “esencial”; específica y única del individuo dentro de sus capacidades y posibilidades humanas (mirar, oír, tocar, oler, degustar, sentir y pensar), reconociendo que el mundo que vivimos es el mundo de las experiencias y no el mundo de la realidad (o lo que se suponga que sea la “realidad”): “Apunto a un mundo y lo percibo” (Merleau-Ponty, 1994, p. 15). En segundo lugar, tratar de encarar lo liminoide a partir de un punto estratégico que reconozca el papel epistemológico que cumple en la aventura etnográfica y antropológica, es decir, el de entender las entrelíneas, las escisiones y vínculos subjetivos entre lo percibido ¡y también lo que no se ha percibido! a fin de desdoblar los contextos individuales y sociales que se procuran entender a partir de la expresión de esa realidad percibida a la cual tanto aludo.

Figura N°4. Diagrama representando conceptualmente el estado de escape en sus características y fases.



Fuente: elaboración propia en base a Turner (1974), Turner y Bruner (1986), Merleau-Ponty (1994) e Ingold (2013) [2007].

Yo definiría lo que propuse llamar de “estado de escape”, o el uso de lo liminoide de manera fenomenológica a partir de Ingold, al inicio de este trabajo, como un *framework* de análisis que entiende la percepción como la transformación, o el traspaso, situacional de experiencia de la realidad *a priori* como materialidad hecha de *cosas* “reales” a la materialización de la cual esas *cosas* “reales”, son *cosas en sí mismas* (Husserl, 1982) y viceversa; esencias paridas de la percepción. La idea es utilizar el concepto para captar, entender y transcribir la capacidad mental humana de inmersión de mundos otros, sean estos en contextos lúdicos, performativos, culturales, físicos, etc.

Al nombrar el marco analítico como “estado de escape”, al contrario de simplemente usar “liminoide”, quiero indicar que no se trata solamente de un concepto “casi liminal”, ya que, como lo veo, la dinámica de paso de una percepción de realidad a otra no es “casi liminal”, ni liminal en el sentido antiguo que Gennep y Turner les daban (como en el caso de un casamiento en el que uno está en el entremedio de un estatus “novio” para para uno de “casado”). En el contexto digital de los mundos virtuales al que quiero inscribir, el estado de escape tendría una dinámica propia de “fuga metafísica” que se sitúa en la capacidad de “salir” de una realidad a otra y que afecta ante todo la forma cómo uno interactúa con la realidad “de verdad”, sin necesidad de rituales abiertamente religiosos o posindustriales “más o menos religiosos” (Deflem, 1991). Es decir, si lo liminoide de Turner trataba del paso de lo obligatorio a lo lúdico en el contexto de rituales más o menos religiosos en situaciones demarcadas por contexto social, el estado de escape en su contexto de *framework* conceptual trata de dar propio contexto a la realidad que uno experiencia, fuera de las normas sociales vigentes en el “estado” pasado. Por eso, un “estado”. En otras palabras, es la capacidad de materializar y desmaterializar entendimientos de realidades socioculturales y performativas percibidas como materiales en un contexto de percepción anteriormente “despegado” de la realidad “real”. Podría entenderse como una perspectiva que trata de abarcar los “acabados de mundo” metafísicos que Danowsky y Viveiros de Castro

intentan analizar: “[...] acabar con el mundo-como-sentido, de modo de determinar el Ser como pura exterioridad indiferente; como si el mundo "real", en sus radicales contingencia e insignificancia, debiera ser "realizado" contra la Razón y el Sentido.” (2019, p. 25).

Para explicar mejor a lo que quiero llegar, voy a traer otro importante relato de campo, que fue lo que efectivamente me hizo llegar a esta idea de posibilidad teórico-metodológica para explicar fenómenos y describir abordajes etnográficos.

3. The Home Depot of Gensokyo y Photasma

“Vive en Home Depot virtual en la vida real en VRChat en VR en la vida real. Recuerda siempre alabar a Geraldo y de comprar Skyrim.” (Photasma, en su perfil de VRChat, 2022) [traducción mía].

Recuerdo que la primera vez que entré en el mundo “The Home Depot of Gensokyo” en VRChat no sabía muy bien quien era su creador, ni que existía una comunidad la cual reivindicaba este mundo como “suyo”. Eso lo descubrí con el tiempo después que empecé a investigar cada vez más las relaciones “históricas” que relacionaban el mundo con grupos y personas creadores de contenido que lo reivindicaban.

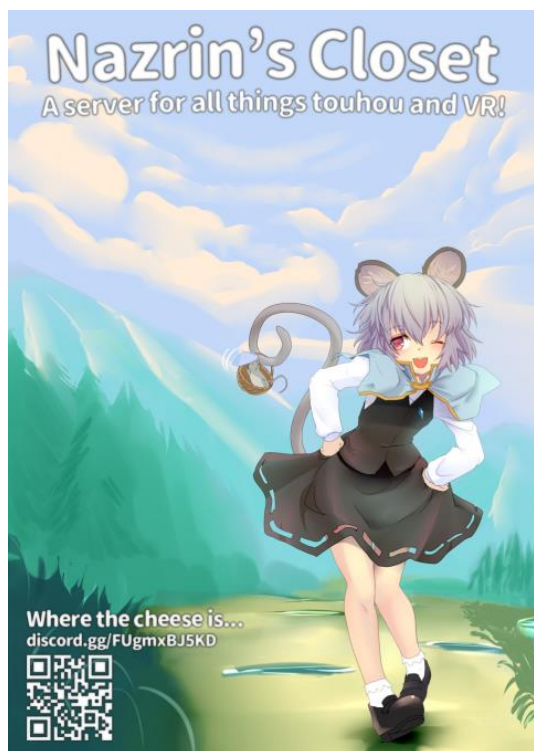
3.1 Touhou Project, “The Depot” y el “Nazrin’s”

En esas primeras visitas al *Home Depot*, o solo “*The Depot*”, como lo llaman sus nativos, habían sido motivadas apenas curiosidad en buscar avatares de Touhou Project y mundos relacionados con ese juego *danmakū* japonés no tan popular en tierras *tupiniquins* (brasileras), que me encantaba tanto — quizá por las mismas razones que mis interlocutores. A pesar de no parecer ser tan popular en los países latinoamericanos como un todo, si parece despertar algún tipo de interés en comunidades occidentales, aunque muchos en la *fandom* en las redes sociales y en internet todavía defiendan con garras y uñas que Touhou y su cibercultura todavía mantienen estatus *niche* en el occidente. Lo que nadie parece discutir, con todo, es la enorme influencia que el juego tiene en la cultura pop japonesa a partir las publicaciones de círculos y grupos *doujin*⁷. Cultura *doujin* de la cual el propio Touhou Project (traducido del japonés Proyecto Oriental) debe su origen, al haber sido creado por el carismático creador *doujin* y polímata Jun'ya Ota, comúnmente referido por su alias ZUN — el que utiliza para publicar y distribuir sus obras y juegos electrónicos.

Figura N°5. Poster del servidor de Discord del Nazrin’s con un antiguo QR Code para entrar.

⁶ La mayoría de juegos Danmaku se centran en esquivar patrones y balas lanzadas por el enemigo a gran velocidad y en gran cantidad, Touhou es, a excepción de algunos juegos de pelea, un juego Danmaku. (Touhou Wiki, s.f.a).

⁷ La cultura doujin es una subcultura online popular entre los adolescentes. Doujin, un nuevo tipo de forma literaria, es una recreación de los personajes arquetípicos que provienen de cómics, novelas, películas, videojuegos y vidas reales. La palabra "doujin" deriva del término japonés "どうじん" (doujin), que significa un grupo de personas que comparten un interés. (Qingqing Xu y Kije Kwon, 2022, p. 85).



Fuente: TouhouVR, en VRChat Groups Profile (2021).

mi campo exploratorio, mi interés era crear una relación con un interlocutor que me permitiera “expandir mis horizontes” al querer estudiar este mundo virtual y la comunidad, la cual esperaba yo existiera, que empezaba a conocer de Become Fumo: quería conocer al creador de contenido mundo virtual de Become Fumo en Roblox. Esa búsqueda me llevó al servidor mencionado anteriormente, el cual los nativos llaman “Nazcord” — hoy en día extinto en función de un incidente causado por un administrador en función de un complicado *social drama* (Turner, 1982, p. 9), que sería mucho para discutir aquí, según me contaron los migrantes que hicieron otro servidor y otros administradores de comunidades anteriormente cercanas como la del Home Depot of Gensokyo.

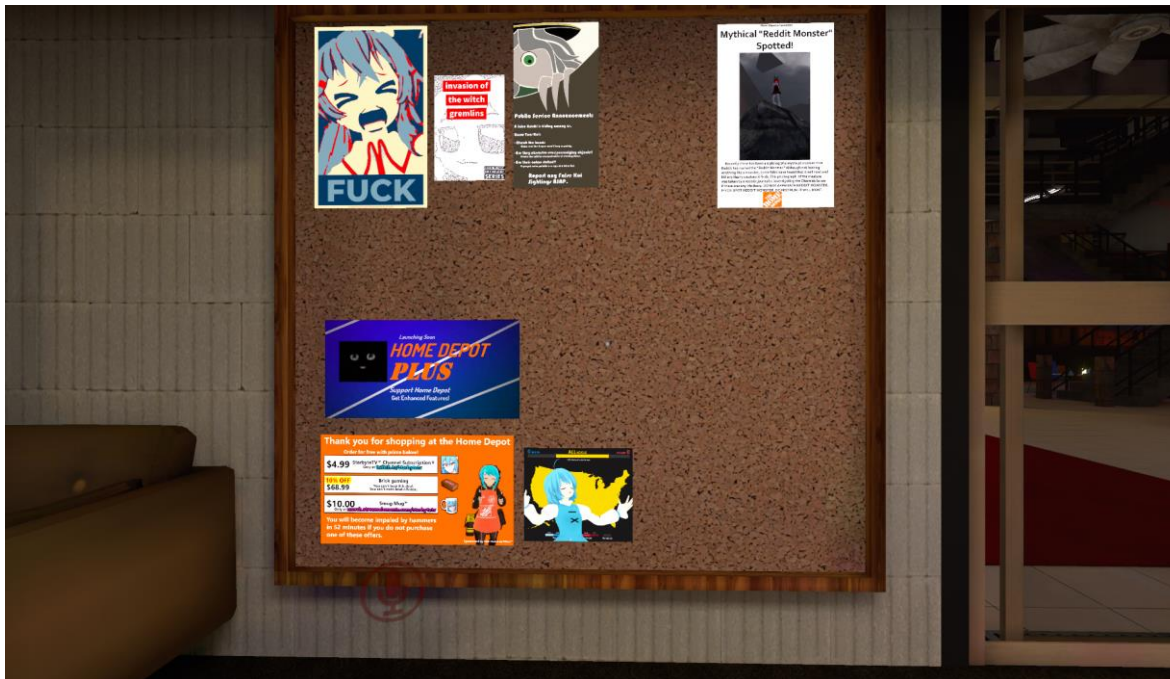
En fin, a mediados de aquel tiempo que me desinteresaba en Become Fumo y antes que el Nazcord impllosionara efectivamente, fue haciendo *worldhoppings* que percibí, al pasar por la entrada del almacén del Home Depot, que el “Nazcord “tenía un mundo” en VRChat, o por lo menos que se consideraba de esa comunidad en un sentido representativo. Ese mundo era el propio “The Home Depot of Gensokyo” que había conocido algunos meses antes y que en ese momento estaba frecuentando cuando percibí en el perfil de mundo que decía que Photasma era su creador. Fue apenas cuestión de tiempo para que percibiera que él era también administrador del Nazrin’s VR Closet y quisiera hablar con él.

Figura N°6. Cuadro en la entrada del almacén con informaciones y otras divulgaciones (03/08/22) donde acostumbraba estar en el lado inferior derecho el póster de Nazrin’s VR Closet.

Bien, en aquellos primeros momentos que visité el Home Depot no había entrado en el mundo con un “*metiér* antropológico” como recomendaría Cardoso de Oliveira (1996) para desarrollar una buena descripción etnográfica. Pero en mis siguientes visitas al mundo, cuando empecé a hacer el campo efectivamente, especialmente después de conocer a Photasma, el creador del mundo, y entrevistarlo por algunas horas, comencé entender poco a poco la importancia performativa y estética que tenía Touhou Project en la elaboración del mundo y en el cotidiano de las personas que hacen parte de la comunidad del Depot.

La historia de cómo conocí al autodeclarado creador de “*stuff for VRChat*” estadounidense no es fantástica, podría hasta decirse que fue del todo, por acaso.

Todo empezó a partir de aquella aventura en 2021 con Roblox, en Become Fumo. Al inicio de



Fuente: elaboración propia.

Ahora bien, hasta donde yo entendía, grupos de Discord podían ser comunidades transplataforma (Boellstorff y Soderman, 2017), y muchas veces lo eran. Al final existen innumerables ejemplos de grupos de Discord poblados por *gamers* que tienen relación directa con otras plataformas sean estas de roleplaying, mundos digitales o juegos electrónicos de uno o otro tipo (Baguley, 2019; Anderson, 2019). Eso no es todo, no es novedad que grupos transplataforma que utilizan IRC y VOIP como medio de interacción existen hace por lo menos una década (Teamspeak, mIRC, Raidcall y hasta Skype son un ejemplo de las plataformas utilizadas para tales fines). La novedad reside en que el grupo tenía un lugar “físico” (digital) que consideraba ser suyo para los propósitos de representación comunal en un contexto estético y cibercultural envuelto por un aspecto de *fandom* (Pearson, 2010), o comunidad imaginada de Touhou Project. Torres (2008, p. 126-128) discutió, ya en 2004 sobre comunidades virtuales, que el territorio en el ciberespacio adquiere un nuevo aspecto que es metonímico y metafórico, en este sentido, que se hace sentir a través de la materialidad que el contenido le ofrece (en el caso de su delicado tema de estudio, imágenes de pornografía infantil). Ahora, ¿Podríamos decir que el mundo que hizo Photasma y que aquella comunidad reivindicaba como suyo era metonímico y metafórico? o ¿Era como el territorio “físico” y “real”, que la antropología clásica de Malinowski, (1986) [1922], Mauss (2009) y Lévy-Strauss (1987) pensaba necesario? No es una pregunta que podría responder en este breve trabajo, pero lo que sí puedo hacer es intentar trabajar una reflexión que ayude a responder esas preguntas, al evaluar la idea de un estado de escape en mundos virtuales, en este caso en VRChat, “escapando” y experimentando el mundo virtual percibido que Photasma me explicó en aquellas horas de entrevista en su mundo.

3.1.1 Photasma y la comunidad del Home Depot of Gensokyo

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

Era evidente (todavía lo es) al entrar en el mundo que toda la estética se basaba en la franquicia de juegos de Touhou, en realidad, la mayoría de las “*stuffs*” que hacía Photasma en VRChat tenían algo que ver con avatares de Touhou u otros mundos relacionados a Touhou. Fue en ese entonces que descubrí, después que el Nazrin’s implosiono (en la época, dividido entre 4 servidores nuevos) que en realidad el mundo del Home Depot of Gensokyo no era el mundo solamente del “Nazrin’s”, sino que era el mundo de un servidor propio en Discord que tenía el mismo nombre “The Home Depot of Gensokyo” y había surgido mucho antes, incluso antes del mundo en 2020. Al descubrir eso, sentí la necesidad de conversar con Photasma directamente en el mundo que hizo, es decir, “en sus propios términos”, para entender mejor de qué se trataba este mundo, como lo hizo, con quienes lo hizo y cuál era la razón por detrás de que la comunidad “original” que descubrí del Home Depot y la del Nazrin’s que decía que aquel mundo era “suyo”. Entonces, después de superar los nervios y la ansiedad, marque una entrevista con él.

Figura N°7. Lugar de *spawn* (donde uno aparece al entrar en el mundo).



Fuente: elaboración propia.

La entrevista no direccional duró alrededor de un par de horas, y a través de ella descubrí algunas cosas que cuando entré y exploré el mundo solo, no podría haber entendido de la manera que las entendían Photasma y sus amigos, ni si yo lo quisiera. Muchas de las *stuffs*, si no todas, las que hacen del mundo un lugar “interesante” tienen un sentido subyacente que al principio no se revela ante los ojos de los curiosos ¿Cómo podrían revelarse? Al fin, sólo el entendimiento de la experiencia específica de ellos podría ayudar a descifrar los significados de las *landmarks*; los símbolos representados por objetos 3D y estéticas en el mundo.

En el mundo existen diversas *landmarks*, esto es, diferentes lugares hechos de *cosas* que representan otras *cosas*. Voy a presentar apenas algunas y sus historias para describir cómo sería

posible utilizar el estado de escape como un marco de análisis para desvendar sentidos, contextos y cruzar las fronteras invisibles que se me presentaron en los mundos digitales, o por lo menos en los de VRChat.

4. Descripción de la experiencia como contexto en sí mismo

Creo que para adentrarse a un mundo virtual y conseguir inscribir etnográficamente las *cosas* en sus “propios términos” poligonales cubiertos de texturas que a veces funcionan, a veces no funcionan (intencionalmente o no), e interfaces que articulan la mediación humana, uno debe haber estado inmersionado en la experiencia virtual. Esto quiere decir que, creo que para describir con el estado de escape en mente uno debería tratar de no solamente poner en papel las memoraciones percibidas o el aspecto cognitivo de percepción de una inmersión en que las cosas allí son reales en sus términos, sino que también debería tratar de describir y explicar cómo las cosas que se muestran hacen sentido a partir de un contexto sociocultural y “real” subyacente que en ese momento es “invisible”, que no se muestra tan fácilmente como uno esperaría.

¿Cómo haría esto? Quiero dejar claro nuevamente que esta es apenas una manera de muchas otras de las cuales se podría usar esta perspectiva como marco analítico. En este sentido, propongo que uno puede prestar atención en los tres factores claves que estructuran el estado de escape, en su conjunto o por separado, en el análisis cultural de la situación que se pretende estudiar, siendo estos: a) la percepción, b) el paso de lo material a la materialidad (y viceversa) y finalmente c) la inmersión.

Figura N°8. *Profile picture del grupo de Discord The Home Depot of Gensokyo representada en el mundo.*



Fuente: elaboración propia.

4.1 Percepción

Creo que una de las maneras de entender cómo estructurar este tipo de análisis sea tener noción de que uno está percibiendo las cosas involuntariamente, por esto se debe estar consciente de que existe una realidad *a priori* y es tanto material como materializada por nuestros cuerpos en nuestro cerebro, es decir:

La percepción no es una ciencia del mundo, ni siquiera un acto, una toma de posición deliberada, es el trasfondo sobre el que se destacan todos los actos y que todos los actos presuponen. El mundo no es un objeto cuya ley de constitución yo tendría en mi poder; es el medio natural y el campo de todos mis pensamientos y de todas mis percepciones explícitas. La verdad no «habita» únicamente al «hombre interior»; mejor aún, no hay hombre interior, el hombre está en el mundo, es en el mundo que se conoce. Cuando vuelvo hacia mí a partir del dogmatismo del sentido común o del dogmatismo de la ciencia, lo que encuentro no es un foco de verdad intrínseca, sino un sujeto brindado al mundo. (Merleau-Ponty, 1993, pp. 10-11).

Al comprender la realidad de esta manera, creo que se consigue hacer la distinción mental de que cuando se está *en* mundos virtuales, en la verdad se está percibiendo una experiencia; se está experimentando una experiencia de *estar ahí*. A partir de que se está *ahí*, uno puede partir al análisis de las materialidades posibilitadas por ese mundo. Por ejemplo, cuando me encuentro a un modelo, una textura o cualquier tipo de digitalización de visión artística o performativa (a través de actividades o agencias), se sabe que una realidad de infraestructura, contexto y contenido específicas permitieron que ella fuera posible o no fuera posible en ese lugar. Este es el caso de la textura en el modelo de la pantalla 3D que se percibe en la Figura 8, y que Photasma materializó en el mundo digital de Home Depot of Gensokyo a partir de su capacidad creativa, conocimientos en *softwares* específicos y motivaciones que solo pude comprender estando *ahí*, con él.

Durante la entrevista que tuve con Photasma, él me explicó que esta imagen aplicada como textura de la pantalla 3D en aquel lugar específico del mundo, surgió de la conversión en *cosa* de un evento espontáneo que le pareció muy gracioso, cuando una importante amiga suya caminaba en la oscuridad y la única cosa que era posible ver eran los ojos y boca del avatar de Komeiji Koishi (personaje de Touhou Project) que ella encarnaba. Después que fui invitado para participar del Discord de la comunidad, percibí que aquella era la imagen de perfil del grupo "The Home Depot of Gensokyo" en Discord.

Para conseguir comprender porque ese símbolo que él había creado era símbolo *de facto*, tenía que saber que ellos estuvieron en un lugar en VRChat y que una "falla técnica" (o por lo menos lo que se *percibió* como falla técnica) causó el efecto en donde solo se veían los ojos y boca de su amiga encarnada en Koishi y a través de eso, ellos consiguieron transformar esa realidad percibida en una performatividad cómica. Describir la percepción de esta manera, como "meta-narrativa", fue posible al haber estado *ahí* escuchando su historia, atribuyendo así como los factores contextuales, infraestructurales y de contenido se articularon en la experiencia que él tuvo.

Figura N°9. Photasma me explica el póster detrás de sí en sus orígenes y significados. El póster dice: ¿Viste algo? Di algo. Alerta a tu guarda más cercano y ayuda a terminar la pandemia hoy.



Fuente: elaboración propia.

4.2 Paso de lo material a la materialidad

Como expliqué al inicio del artículo, entiendo que lo material es la percepción de las *cosas* de las cuales el mundo (virtual o real) está hecho y las materialidades las cosas que *hacemos* de las *cosas* con las cuales percibimos que el mundo está hecho. Es decir, existe un factor de agencia que convierte los materiales en materializados. Pasar de la percepción de lo material a la materialidad y describir las entrelíneas de este paso, para mí, es lo que más importa en el proceso de un estado de escape, ya que sin ello no creo que se pueda inmersiónar en una experiencia liminoide y describirla.

Para que el otro no sea un vocablo ocioso, es necesario que mi existencia no se reduzca jamás a la consciencia que de existir tengo, que envuelva también la consciencia que de ello pueda tenerse, y, por ende, mi encarnación en una naturaleza y la posibilidad, cuando menos, de una situación histórica. El Cogito tiene que descubrirme en situación, y sólo con esta condición podrá la subjetividad trascendental, como dice Husserl, ser una intersubjetividad. (Merleau-Ponty, 1993, p. 12).

De esta manera, al ser posible entender contexto en la experiencia en sí misma del otro y así existir intersubjetividad describible, también se posibilita entender cuáles son las características que hacen que lo material se convierta en materialidad. En la *prinscreen* de la Figura 9, Photasma me explicaba como esa parte específica del mundo se suponía que era para ser un mundo enteramente separado, pero que por razones de conveniencia él acabó simplemente optando por mantenerlo en el mundo del Home Depot of Gensokyo como un lugar “oscuro” y “cool”. Allí un póster con una silueta de la personaje “Spinel” del conocido cartoon “Steven Universe” se ve

Estado de escape: una propuesta para estudiar "lo virtual en la vida real en mundos virtuales"

cruzado con el símbolo de prohibido. Esto se debe al efecto de que en una ocasión, igualmente graciosa (hay que resaltar el factor lúdico parece bastante importante en todos estos símbolos) muchos amigos empezaron a utilizar el avatar de Spinel de manera a crear un clima teatral, o de *roleplaying*, donde la cantidad de personas utilizando avatares iguales era estúpidamente graciosa simplemente por ser un avatar de un personaje conocido de un *cartoon* el cual todos conocían y sabían su referencia, entonces, lo cómico del póster era “prohibir” el personaje después de la “catástrofe” causada por el hecho de haberse multiplicado tanto.

Figura N°10. Registro del incidente relacionado a las “Spinel”.



Fuente: *prinstscreen* por Photasma (2019).

Ahora bien, creo que el proceso de, no solo pasar de lo material a la materialidad, sino de describirlo después, se puede trabajar en dos sentidos en el trabajo de un estado de escape. Primeramente, como una manera de comprender cómo el proceso de materialización, que resulta en el material “póster simbólico de Spinel”, es creado a partir de una relación mediada por un contexto digital. Otra forma es por comprender nuevamente la percepción entre lo “real” y lo “digital” al entender la existencia de los mecanismos infraestructurales de la digitalidad que uno tiene que poner en marcha para hacer esa realidad posible, es decir, ¿Qué programas utilizó para hacer el mundo?, ¿y la edición e implementación del póster? etc.

En el caso del incidente de las Spinel, un ejemplo de cómo aplicar esta idea sería el de analizar cómo la transformación de los avatares digitales que en algún momento ya pasaron por el proceso de salir de la *idea* a la *cosa* percibida a través de la inmersión, producto de la creación digital humana, pasó a ser cómica en su performatividad de multiplicidad y como las relaciones con ese aspecto cómico pasaron a ser comunales a partir del momento que se creó el “meme”

antispinel eternizado (hasta próximo aviso) en el mundo. Creo que estos diferentes aspectos del estado de escape, de cuando uno “adentra” al mundo virtual en diferentes situaciones y sentidos y empieza a convertir “materia local” percibida en materializaciones y viceversa, sea a través de programas externos para incluir nuevos avatares o transformar performatividades con esas materias percibidas en símbolos comunitarios, son importantes para rellenar “[...] el esqueleto de las reconstrucciones abstractas.” (Malinowski, 1986, p. 35) [1922].

Figura N°11. Modelo 3D del cuerpo de Tatara Kogasa arrollada en un arroyo con un cartel diciendo “¿Por qué te ahogaste aquí?”



Fuente: elaboración propia.

4.3 Inmersión

Si bien la inmersión consta en la Figura 4 como “momento final” del paso atrás y adelante de lo material a la materialidad, creo que cada parte del estado de escape como marco analítico también puede ser analizado de manera separada, ya que lo planteó más como una herramienta analítica y no una teoría estructurada de un “todo mágico”. En este sentido, la inmersión puede depender de la capacidad de estar consciente en una realidad específica al no estar consciente de una otra realidad específica, sea ella la realidad “real” o la realidad “virtual” a la cual uno se inmersiona — es decir, como nuestros “periféricos naturales” son nuestros brazos, piernas, ojos, tímpanos, lengua y todos los órganos posibles de sentir dolor y placer, nuestro cerebro como receptor está inmerso (consciente) de esa realidad perceptible, de la misma manera que se inmersiona en la realidad virtual con ayuda de periféricos cibernéticos (mouse, pantalla, teclado, gafas de realidad virtual, etc). Dicho de otro modo, entiendo que la diferencia entre *estar* en un lugar y otro es meramente de consciencia.

Creo que describir antropológicamente el “estar ahí” de forma íntima y personal puede ser vital para analizar la experiencia vivida dentro de los diversos contextos digitales de estos mundos. Como se ve en la Figura 11, en aquél momento Photasma me mostraba los lugares que hizo en el mundo, y cuando paró para hablar de ese modelo 3D en el arroyo me empezó a contar que no se acordaba muy bien porque había puesto en el mundo a **Kogasa** estirada en el arroyo, pero sabía que era fruto de un momento gracioso que tuvo con un amigo, cuando le dijo a él, por alguna razón, “¿Por qué te ahogaste aquí?” Causándole tanta gracia a Photasma que lo hizo querer eternizar la imagen del personaje ahogándose en el mundo con el cartel y la máscara de **Momiji**. Con todo, en otra conversación que tuve con Photasma el 27 de noviembre de 2022 en un evento del Viking’s Bar en VRChat (una comunidad amiga que interpola bastante con el Depot, a pesar de los enfoques diferentes entre los dos) agarre voluntad y le pregunté nuevamente, “¿Por qué pusiste a **Kogasa** en el arroyo? y él, de esta vez, me respondió con más detalles:

— Era Koolz, estaba jugando como Phasmophobia y una de las cosas que preguntó fue “¿Por qué te ahogaste en el río?” Y como hay- y también, está un poco mezclado con otra cosa donde alguien me envía una imagen de una *cosplayer*, era como una *cosplayer* de **Momiji** nadando y luego dijeron que lograron convencer a Koolz de que la *cosplayer* se ahogó poco después y él realmente lo creyó **risas**, así que fue solo una combinación de ambos.

Ambos estábamos parados en una floresta, se escuchaban a los otros hablar por detrás, estaban en una hoguera conversando en cuanto tomaban bebidas alcohólicas en sus casas dentro de VR (situación natural en los eventos de esa comunidad amiga).

— Sí, puedo comprender eso. — En fin yo le respondí, dado que al segundo él me replicó.

— Sí, la *cosplayer* en realidad no se ahogó, solo fue una imagen tonta — dijo en cuanto se iba a charlar con otras personas en la instancia donde estábamos participando del evento del Viking’s Bar. [traducción de la transliteración mía].

La capacidad de inmersión en un mundo puede decir mucho sobre cómo la persona que se permite estar en ese estado se propone interactuar con él y qué puede significar el mundo y sus aspectos percibidos por diferentes personas, más todavía si ese mundo es estructurado de tal manera que posibilite su modificación parcial, o total, como en el caso de VRChat. Estoy convencido de que la característica subjetiva de esta inmersión no puede ser subestimada ya que implica en interacciones profunda y tácitamente materiales con el mundo en cuestión. En esta breve situación, creo que analizar el carácter cómico de la performatividad es menos importante que entender la motivación íntima y personal de Photasma (haber sentido que un chiste era gracioso) para transformar la situación performada fuera de VRChat (chiste con amigos) en símbolo material del mundo (avatar de **Kogasa** que representa a su amigo). En otras palabras, inmersión en ese mundo (online, modificable, multiusuario, etc), permitió a Photasma valorizar otras formas de vivir situaciones y performatividades, pero principalmente, crear materializaciones de símbolos sociales, “memes”, tales como esa **Kogasa**, que supuestamente se ahogó algún día, fruto de un chiste.

5. Anotaciones Finales

En mi perspectiva, los tres ejemplos descritos demostraban una falta de contexto explícito de símbolos de relaciones personales, puestos a vista en el mundo en forma de modelos 3D,

imágenes y memes, que eran imposibles de entender en su origen si no me proponía a entenderlos a partir de experiencias específicas. Es más, entenderlos por la visión del interlocutor significó, para mí, que cuantos más actores hacían parte de la producción del símbolo comunal, más significados ganaba para aquellos otros que no tuve la chance de conversar sobre estas *landmakers* en el mundo (ya que sus experiencias, aunque pudieran ser parecidas, son, y serán para siempre, únicas y específicas).

Creo que como parece ser muy difícil contextualizar símbolos, situaciones y materialidades en los mundos virtuales (como en las redes en general, si se quiere), solo nos queda entender la experiencia como fuente de su propio contexto. Este proceso de lo que creo ser una “socialización de la individualidad” en contextos sociales, crea el aspecto de falta de contexto que es el cerne de la ciber o tecnocultura en las sociedades posindustriales. En el contexto más amplio de una teoría del actor-red que propone Latour (2008, pp. 345) [2005] y la modernidad líquida de Bauman (2014) [1999], donde el punto de inferencia surge en el individuo como actor y agente de la incertidumbre en este enmarañado de relaciones posibles, intentar contextualizar una situación o sitio materializado a partir de la experiencia me parece ser útil en la capacidad explicativa de reconocer las referencias que hacen posibles el sentido y las anclas que dan el origen de la problemática de diversas situaciones socio-culturales en red.

Por esto propongo que adoptar una postura de *inmersión*, de analizar a partir de una suerte de “escisión subjetiva”, o sea, del estado de escape con fin de describir, comprender y transformar esa experiencia en un objeto de estudio de las ciencias, así como Favret-Saada apunta que es importante “[...] dar a las situaciones no-intencionales e involuntarias el estatuto epistemológico para la producción de conocimiento.” (Zapata y Genovesi, 2013, p. 10-11), y crear caminos posibles para comprender el contexto de la experiencia individual en diferentes situaciones que uno puede encontrarse en el campo digital, como el que yo viví en mi campo exploratorio.

Mi planteamiento se basa en la idea de que la experiencia individual también puede ser una manera de entender contexto cultural para conectarse con otros significados y sentidos en el mundo en red. Siendo así, creo que el análisis que pongo en marcha en este artículo apunta que en los mundos virtuales, en internet, parece que hay que buscar sentido, y si esto es verdad, hay que también *saber* buscar sentido al conectarse con estos mundos y las personas que los frecuentan, para que, en fin, se cree contexto. En el transcurso de este trabajo etnográfico, entiendo que los símbolos no tienen sentido de forma obvia, aparente y generalizada, ¡muy por lo contrario!, dependen de la propia experiencia y agencia de las personas para tenerlos efectivamente y por eso creo que es importante estar atento a las experiencias vividas y cómo se experimentan ellas *en* los mundos virtuales, física y metafísicamente, para ayudar a comprender mejor qué está pasando allí con esas personas y las cosas que pasan por ellas también.

Referencias

- Álvarez Corona, E. (2021). *Cuerpos fractales: fenomenología de la encarnación digital en la plataforma de realidad virtual VRChat*. Universidad de San Andrés.
- Ashoff, R. (2022). *Welcome to VRChat: An ethnographic study on embodiment and immersion in virtual reality*. Stockholm University.
- Bauman, Z. (2014). *Modernidade líquida*. Zahar.

- BBC (7 de enero de 2021). Game maker Roblox's value rockets seven-fold during pandemic. BBC. <https://www.bbc.com/news/business-55570009>
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores Second Life*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., Taylor, T.L. y George, E. M. (Eds.).(2012). *Ethnography and virtual worlds a handbook of method*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T. y Soderman, B. (2019). Transplatform: culture, context, and the intellivision/atari VCS rivalry. *Games and Culture*, 14(6), 680-703. <https://doi.org/10.1177/1555412017721839>
- Boas, F. (1989). *A Franz Boas reader: the shaping of American anthropology, 1883-1911*. University of Chicago Press.
- Burrell, J. (2017). The Fieldsite as a Network: A Strategy for Locating Ethnographic Research. En L. Hjorth, H.A. Horst, A. Galloway y G. Bell (Eds.), *The Routledge Companion to Digital Ethnography* (pp. 51-69). Routledge.
- Curry, D. (18 de julio de 2022). Roblox Revenue and Usage Statistics. Businessofapps. <https://www.businessofapps.com/data/roblox-statistics/>
- D'Aloia, A. (2009). Adamant Bodies. The Avatar-Body and the Problem of Autoempathy, 5, 51-58.
- Danowski, D., y Viveiros de Castro, E. (2019). ¿Hay mundo por venir? *Ensayo sobre los miedos y los fines*. Caja Negra.
- Dean, B. (2022). Roblox User and Growth Stats 2022. Backlinko. <https://backlinko.com/roblox-users>
- Deflem, M. (1991). Ritual, Anti-Structure, and Religion: A Discussion of Victor Turner's Processual Symbolic Analysis. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.2307/1387146>
- Durkheim, E. (1991). *Las reglas del método sociológico*. Premiá.
- Earing, W. (2021). *Le potentiel de l'avatar: choix opérés de l'utilisation d'un avatar par des apprenants de langue dans l'environnement virtuel immersif VRChat* [Disertación doctoral]. Université de Lorraine.
- Geertz, C. (2008). *A Interpretação das Culturas*. LTC.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday Anchor Books.
- Horst, H. A. y Miller, D. (2012). *Digital Anthropology*. Berg.
- Husserl, E. (1962). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. FCE.
- Husserl, E. (1982). *La idea de la fenomenología*. FCE
- Ingold, T. (2013). Los Materiales contra la materialidad. *Papeles de Trabajo*, 7(11), 19-39.

- Kim, A. S. (2021). *Virtual Worldmaking: A Phantasmal Media Approach to VRChat* [Disertación doctoral]. Massachusetts Institute of Technology.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography redefined*. Sage Publications.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural*. Eudeba.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.
- Malinowski, B. (1986). *Los Argonautas del Pacífico Occidental*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el Don. Forma y Función del Intercambio en Sociedades Arcaicas*. Katz.
- Merleau-Ponty, (1994). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.
- Mezzadra, S. y Neilson, B. (2017). *La frontera como método*. Traficantes de sueños.
- Miller, D. y Sinanan, J. (2017). *Visualizing Facebook. A comparative perspective*. UCL Press.
- Miranda, F. M. (2009). *Fandom: um novo sistema literário digital. Interseções: ciência e tecnologia, literatura e arte*. Edufpe.
- Montemorano, C. (2020). Body Language: Avatars, Identity Formation, and Communicative Interaction in VRChat. *Student Research Submissions*. 361. https://scholar.umw.edu/student_research/361/
- Nagamachi, K., Kato, Y., Sugimoto, M., Inami, M. y Kitazaki, M. (2020). Pseudo physical contact and Communication in VRChat: A study with Survey method in Japanese users. <https://diglib.eg.org/handle/10.2312/egve20201275>
- Nardi, B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Oliveira, R. (1996). O trabalho do antropólogo. *Revista de Antropologia*, 39(1), 13-47.
- Pearce, C. y Artemisia (2009). *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. MIT Press.
- Pearson, R. (2010). Fandom in the digital era. *Popular communication*, 8(1), 84-95.
- Pedersen, M. E. (2021). *Exploring post-irony through narratives of love and suffering in VRChat*. Aarhus University.
- Peirano, M. (2014). Etnografia não é método. *Horizontes Antropológicos* 20(42), p. 377-391. <https://doi.org/10.1590/s0104-71832014000200015>.
- Qingqing, X. y Kije, K. (2022). Research of the Influences of Doujin Culture in Game Operation. *The International Journal of Advanced Smart Convergence*, 11(3), 85-92.
- Rospigliosi, P. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1-3, <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>

- Rzeszewski, M. y Evans, L. (2020). Virtual place during quarantine—a curious case of VRChat. *Rozwój Regionalny i Polityka Regionalna*, (51), 57-75.
- Shaw, D. B. (2008). *Technoculture*. Berg.
- Steamcharts (2022). VRChat. <https://steamcharts.com/app/438100>
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.
- Torres, M. A. R. (2008). Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual. En E. Ardévol, A. Estalella, y D. Domínguez Figaredo (Coords.), *La Mediación Tecnológica en la Práctica Etnográfica* (pp. 9-30). ANKULEGI.
- TouhouVR (2021). VRChat Groups Profile. Recuperado, en 22 de noviembre de 2023, de <https://vrcprofile.com/groups/27>
- TouhouVR. (22 de noviembre de 2021). VRChat Groups Profile. <https://vrcprofile.com/groups/27>
- Touhou Wiki. (s.f.). Danmaku. Recuperado el 20 de noviembre de 2023 de <https://es.touhouwiki.net/wiki/Danmaku>
- Touhou Wiki. (s.f.). Touhou Project. Recuperado el 16 de noviembre de 2023 de https://es.touhouwiki.net/wiki/Touhou_Project
- Touhou Wiki. (s.f.). FumoFumo. Recuperado el 16 de noviembre de 2023 de <https://en.touhouwiki.net/wiki/FumoFumo>
- Turner, V. (1974). Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual. *Rice University Studies*, 60(3), 53-92.
- Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldline Publishing.
- Turner, V. (1990). *La selva de los símbolos*. Siglo XXI.
- Turner, V. y Bruner, E. M. (1986). *The Anthropology of Experience*. University of Illinois Press.
- Van Gennep, A. (2008). *Los ritos de paso*. Alianza.
- Weber, M. (2012). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. FCE.
- Zapata, L. y Genovesi, M. (2013). Jeanne Favret-Saada: “ser afectado” como medio de conocimiento en el trabajo de campo antropológico. *Avá. Revista de Antropología*, (23), 49-67.

Transhumanos y cyborgs: fronteras y horizontes en las posibilidades de existencia de las subjetividades híbridas¹

Maria Tamara Frachea²

Recibido: 06/03/2023; Aceptado: 12/09/2023

Cómo citar: Frachea, M.T. (2023). Transhumanos y cyborgs: fronteras y horizontes en las posibilidades de existencia de las subjetividades híbridas. *Revista Hipertextos*, 11 (20), e072. <https://doi.org/10.24215/23143924e072>

Resumen. El presente trabajo se propone reflexionar acerca de las fronteras internas y los horizontes que se proyectan a través del movimiento transhumanista y del movimiento cyborg. Ambos actores, cyborgs y transhumanos, se presentan como un tipo de subjetividad híbrida que se origina en la aleación cuerpo/máquina – mente/*software*. En la presente etapa del capitalismo, los desarrollos científicos y tecnológicos ejercen amplio impacto en las sociedades y en la conformación de los individuos insertos en ellas, en diferentes niveles e intensidad. En este sentido, resulta de interés para el presente, considerar la voz de los actores de ambos movimientos desde una perspectiva que, dentro de los posicionamientos del capitalismo cognitivo, considere en la diferenciación entre cyborgs y transhumanos los distintos enfoques en torno al rol de la ciencia y el progreso tecnológico en las sociedades. Este análisis se propone expandir la mirada hacia nuevas formas de vida, percepciones de sí mismos, de los demás y del mundo alrededor. El conocimiento experto, el desarrollo tecnológico, la información digital y su influencia en las mentes y cuerpos de los individuos, abren las puertas para explorar este tipo de subjetividades que se conforman en la aleación con los mejoras que la tecnología puede ofrecer.

Palabras clave: Teoría crítica, filosofía positiva, prácticas de sí, cyborgismo, transhumanismo.

Sumario. 1. Introducción. 2. Contexto histórico. 3. ¿Tienen política los artefactos? 4. Cyborgs y transhumanos. 5. Conclusiones: una aproximación a las fronteras internas entre ambos movimientos y los horizontes que proyectan.

¹ Una versión preliminar de este trabajo ha sido presentada como trabajo final para el seminario de Estudios Sociales sobre la Ciencia y la Tecnología, cátedra Oteiza, departamento de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

² Licenciada en Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. Contacto: maria.tamara090@gmail.com

Transhumans and Cyborgs: Boundaries and Horizons in the Possibilities of Existence of Hybrid Subjectivities

Abstract. This paper aims to reflect on the internal boundaries and horizons projected through the transhumanist and cyborg movements. Both actors, cyborgs and transhumans, present themselves as a type of hybrid subjectivity that originates in the body/machine - mind/software alloy. In the current stage of capitalism, scientific and technological developments have a broad impact on societies and the individuals within them, at different levels and intensities. In this sense, it is of interest to consider the voices of the actors of both movements with a perspective that, within the positions of cognitive capitalism, considers in the differentiation between cyborgs and transhumans the different perspectives on the role of science and technological progress in societies. This analysis aims to expand the view towards new forms of life, perceptions of oneself, others and the world around. Expert knowledge, technological development, digital information and its influence on the minds and bodies of individuals open the doors to explore these types of subjectivities that are formed in the alloy with the improvements that technology can offer.

Keywords: Critical theory, positive philosophy, self-practices, cyborgism, transhumanism.

Transhumanos e ciborgues: fronteiras e horizontes nas possibilidades de existência de subjetividades híbridas

Resumo. Este trabalho tem como objetivo refletir sobre as fronteiras internas e horizontes projetados através dos movimentos transhumanistas e ciborgues. Ambos os atores, ciborgues e transumanos, se apresentam como um tipo de subjetividade híbrida que se origina na liga corpo/máquina - mente/software. Na atual fase do capitalismo, os desenvolvimentos científicos e tecnológicos têm um amplo impacto nas sociedades e nos indivíduos nelas inseridos, em diferentes níveis e intensidades. Nesse sentido, é de interesse considerar as vozes dos atores de ambos os movimentos com uma perspectiva que, dentro das posições do capitalismo cognitivo, considera na diferenciação entre ciborgues e transumanos as diferentes perspectivas sobre o papel da ciência e do progresso tecnológico nas sociedades. Esta análise visa expandir a visão para novas formas de vida, percepções de si mesmo, dos outros e do mundo ao redor. O conhecimento especializado, o desenvolvimento tecnológico, a informação digital e sua influência nas mentes e corpos dos indivíduos abrem as portas para explorar esses tipos de subjetividades que são formadas na liga com as melhorias que a tecnologia pode oferecer.

Palavras-chave: Teoria crítica, filosofia positiva, práticas de si, ciborguismo, transumanismo.

1. Introducción

“D.R.J: *I don't think we've even seen the potencial of what the internet is going to do to society, both good and bad, is unimaginable. I think we are in the cusp of something exhilarating and terrifying.*
 -BBC: *It's just a tool thought isn't it?*
 (...)

 -D.R.J: *That grey space in the middle is what 21st century is going to be about*”

Entrevista a David Robert Jones. (BBC, 2016).

A medida que avanza el siglo XXI, la revolución de las Tecnologías Digitales (TD), los avances en electrónica y microelectrónica, la robótica y la inteligencia artificial, entre otros desarrollos tecnológicos, abren un abanico de posibilidades que invitan a visualizar nuevos horizontes a la vez que ofrecen nuevos desafíos. El presente trabajo intentará reflexionar acerca de la conformación de las subjetividades híbridas³, haciendo foco en la distinción entre cyborgs y transhumanos y cómo la diferenciación entre ambos, sugiere distintas formas de concebir la interacción con las nuevas tecnologías.

La idea de la aleación del hombre con la máquina puede ser rastreada antes de la modernidad. *Humani Vicus Instrumenta*⁴ es una obra de arte del siglo XVI que presenta a un hombre cubierto de instrumentos de acero que lo conforman, siendo quizá la imagen *steampunk*⁵ más antigua. Más cercano en el tiempo, la idea de un humano devenido en cyborg fue expuesta por primera vez en un artículo titulado “Cyborgs and Space”, escrito por Manfred E. Cynes y Nathan S. Kline, publicado en la revista *Astronautic* en septiembre de 1960. El artículo sugiere que, así como la evolución de las especies se dio a través de la adaptación al medio ambiente, ahora sería posible adaptarse al espacio “by suitable biochemical, physiological and electronic modifications of man's modus vivendi”. Si el humano alteraba las funciones de su organismo incorporando componentes exógenos sería libre de explorar y sentir por sí mismo sin trasladar el medio ambiente allí, lo cual implicaría la posibilidad de volverse esclavos de las máquinas (Cynes y Kline, 1960).

Actualmente Suecia, el país que mejor logró converger en la aceptación de la filosofía transhumanista, dispone de una estación de tren habilitada para su uso con dispositivos de

³ El presente artículo reflexiona sobre la diferenciación entre cyborgs y transhumanos. En un artículo previo se profundiza específicamente en la conformación de las subjetividades híbridas en el capitalismo cognitivo. Ver: Frachea, T. (2019). “Ser Cyborg: Subjetividades Híbridas en el Capitalismo Cognitivo. Potencialidades y límites”. *Hipertextos*, 7(12), 68-97. <http://doi.org/10.24215/23143924e004>

⁴ Link a la obra en anexo.

⁵ Subgénero literario de la ciencia ficción, devenido en movimiento artístico y sociocultural.

escaneo con sensores RFID (*Radio Frequency Identification*), así como edificios diseñados para su uso mediado por estos sensores. Por otra parte, Reino Unido en el año 2004 reconoció por primera vez a un ciudadano en su condición de cyborg. Este es el caso de Neil Harbison, quien diseñó un dispositivo que lleva en su cabeza a modo de antena para percibir los colores a través de los sonidos.

En este sentido, resulta necesario delimitar el contexto histórico que da lugar al desarrollo de las subjetividades híbridas. De esto trata el segundo apartado. Las relaciones sociales de producción capitalista están ampliamente mediadas por la información digital. La revolución tecnológica de los microprocesadores, internet, el desarrollo y aplicabilidad de los bienes informacionales -y su unidad mínima, el *bit*-, ofrecen elementos para abordar las posibilidades de existencia de cyborgs y transhumanos.

(...) una concepción superadora de la imagen del cyborg que le de consistencia y logre materializar el cuerpo cyborg desde una perspectiva que se desentienda de la diferenciación antagonica, casi irreconciliable entre “lo animal y lo humano, el organismo y la máquina (...)” (Haraway, 1991: 21). Porque someterse a los “beneficios del upgrade” es para cuerpos dóciles que se reafirman en la de idea de antagonismos que dividen y dominan, con esto me refiero a que el cyborg, aquel cuerpo indócil y escurridizo al biopoder es necesariamente material (...) Recordemos que la materialidad de los *bits* se encuentra necesariamente en las señales eléctricas que, insertas en un dispositivo, transmiten información. Si bien están físicamente constituidos por electrones cuyas propiedades se diferencian del mundo atómico (Cafassi, 1998), suponer la inmaterialidad del bit implica quitarle su peso relativo. (Frachea, 2019, p. 20)

A continuación, en el tercer apartado se profundizará en los procesos de autosubjetivación y prácticas de sí que intervienen en la conformación de cyborgs y transhumanos. Esto tiene su anclaje en los juegos de verdad, a partir de los cuales se habilita la posibilidad de existencia de los híbridos, cyborgs y transhumanos.

En este sentido y al decir de Winner, cabe la pregunta ¿tienen política los artefactos? Más específicamente, ¿cuál es la ideología inserta en los módulos de microprocesadores de información digital y los sensores de RFID que conforman el *software* y las mejoras que caracterizan a los cyborgs y a los transhumanos?, ¿dónde podemos rastrear las bases de legitimación de estas prácticas?, ¿en las motivaciones individuales?, ¿en las formas de vida de una determinada sociedad? ¿Desde el estado y/o los mercados? ¿cuáles son las garantías y regulaciones que habilitan estas aplicaciones?. Más aún, ¿cuales son los modelos de mundos que se proyectan en la praxis de la fundación cyborg y desde la asociación mundial transhumanista?, ¿son nuevos los horizontes que nos ofrecen al ampliar nuestras capacidades de experimentar el entorno y a nosotros mismos?

La hipótesis que guía el presente artículo, propone que la idea de un progreso lineal de las sociedades conlleva en su interior, además de potencialidades y límites, ciertas fronteras internas que no lo hacen equitativo en un nivel holístico. Adentrarnos en las diferenciaciones de estas nuevas subjetividades híbridas, nos permitiría vislumbrar diferentes formas de vida y concepciones en relación al desarrollo tecnológico y el progreso.

Finalmente, el cuarto apartado presenta el análisis de caso considerando la experiencia de la fundación cyborg y la asociación transespecies, en paralelo con la experiencia desarrollada en la

World Transhuman Association, actualmente *HumanityPlus*. A su vez se mencionarán los casos de la empresa Disruptive que desarrolla los sensores RFID (microchips) y Cyborgnest que incursionó en el uso de tecnología en base a los sentidos artificiales. Se utilizaron a modo de datos secundarios, entrevistas desgrabadas, documentales, artículos periodísticos y revistas de divulgación científica. El quinto apartado esbozará una conclusión que permita volver a las preguntas e hipótesis de trabajo y aproximar algunas reflexiones finales.

2. Contexto histórico

La revolución tecnológica de los microprocesadores e internet, el desarrollo y aplicabilidad de los bienes informacionales -y su unidad mínima el *bit*-, aportan elementos de análisis para reflexionar acerca de las posibilidades de emergencias de cyborgs y transhumanos.

En el último cuarto del siglo XX el acelerado desarrollo y diversificación de las innovaciones científicas y tecnológicas influyeron en las relaciones de producción interpelando las sociedades y la interacción social en diferentes niveles y dimensiones. En el vínculo que se establece en la interacción entre el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la sociedad,

(...) el desarrollo económico y social está asociado, entre otras cosas, a los procesos de cambio tecnológico. Conceptualmente, la innovación consiste en la implementación de un cambio en el diseño de un producto, la introducción de un nuevo bien o la aplicación de un nuevo método de producción (Bramuglia, 1999, p. 5).

La innovación tecnológica, se presenta como un proceso social que surge y se consolida en relación a las condiciones materiales de producción de un determinado país (Bramuglia, 1999). De esta manera es posible caracterizar las condiciones que habilitan la posibilidad de existencia de cyborgs y transhumanos. Esto se debe a que los componentes que conforman sus mejoras, contienen la innovación tecnológica correspondiente a un momento específico del desarrollo de las fuerzas productivas.

2.1. Desarrollo tecnológico: relaciones de producción y bienes informacionales

Las TD, Internet y la información digital, son el resultante de un conocimiento objetivado en un bien que, con un propósito instrumental, sirve para producir otros bienes y servicios. La aplicación de ese conocimiento e información en la generación de conocimiento y dispositivos de transmisión y procesamiento de la información, es una de las principales características de la revolución tecnológica (Castells, 1997).

La presente etapa del modo de producción capitalista se define a partir de la dinámica que adquiere la producción de los bienes informacionales (Zukerfeld, 2005). La principal característica de la sociedad informacional es la producción de conocimiento e información para generar más información y dispositivos aplicados (Castells, 1997).

Al respecto, la corriente del capitalismo cognitivo busca dar cuenta de la dimensión histórica y la dialéctica conceptual entre ambos términos. Por un lado, al hablar de capitalismo se da cuenta de la permanencia de ciertos elementos en el modo de producción, donde la desigualdad, el beneficio individual, la propiedad privada y la transformación de los bienes en capital y mercancías ficticias, siguen siendo los pilares del sistema. Mientras que el término “cognitivo” da

cuenta de las fuentes de valor y las formas de propiedad que se ven implicadas en la producción (Frachea, 2019).

En este sentido, resulta necesario ubicarnos desde una perspectiva teórica que entienda a los bienes informacionales como materiales. Se considera que la relación bio-máquina tiene su anclaje en la materialidad que los conecta. Identificando en ambos polos, su carácter de *hardware* - orgánico e inorgánico- en el cual se originan los conocimientos y abstracciones que los conforman como fuentes y receptores de información.

El modo de producción que caracteriza al capitalismo cognitivo pone el eje en la tensión que se genera entre la ontología replicable del *bit* (unidad mínima de los bienes informacionales) y la pulsión capitalista por mercantilizarlos (Zukerfeld, 2005).

La tecnología en la cual está objetivada la Información Digital (ID) posee características ontológicas que interpelan las relaciones sociales de producción. La ID es el principal insumo y los Bienes Informacionales (BI) son el resultado que se obtiene en el proceso productivo, “(...) se trata de bienes en cuya producción los costos de materia y energía son despreciables frente a los de conocimiento involucrado” (Zukerfeld, 2010, p. 3).

Los BI se distinguen en tres tipos: Los primarios son aquellos que están compuestos principalmente por ID: un software, un libro digital o una canción mp3; los secundarios refieren al *hardware* que almacena, procesa y transmite la ID y los terciarios son los que en su producción utilizan la ID como principal insumo (Zukerfeld, 2010).

El *bit* posee características ontológicas específicas: la capacidad de clonación que habilita su reproducción con costos cercanos a cero, implica que, además de ser bienes de consumo, son medios de producción que no se desgastan con su uso. Un ejemplo, puede ser un programa de edición, el cual es clonable al momento en que se abre desde otro dispositivo, sin que esto signifique escasez para el primero.

A su vez los BI presentan un desafío para la teoría neoclásica en la cual el valor de un bien es equivalente al costo marginal de producción. Recordemos que en el caso del *bit* este tiende a cero y si le sumamos la necesidad de producir en masa para achicar los costos fijos, el valor del bit tiende a ser ínfimo.

Que los costos de reproducción tiendan a cero no depende de las relaciones sociales de producción capitalista. Son las características de la unidad mínima que compone a los BI las que promueven esta posibilidad. Esto resulta de interés para el presente ya que los principales insumos de los módulos que habilitan la emergencia de cyborgs y transhumanos se componen de información digital.

Consecuentemente, las propiedades ontológicas del *bit*, clonable, reproducción con costo cero, y medios de producción que no se desgasta en su uso, impactan de lleno en las relaciones sociales de producción. La replicabilidad de la información digital va transformando el carácter de la producción mercantil. Así, la importancia en dar cuenta de la inserción de estos bienes en el proceso productivo nos permite reflexionar acerca de cómo el sistema es actualizado desde su engranaje legal, jurídico y técnico para afrontar los desafíos que proponen las nuevas tecnologías en relación a la idea de propiedad capitalista (privada y excluyente) y cómo se adecúan las vías de acceso a los BI. En este sentido, se destaca el proceso de propertización como un mecanismo mediante el cual el sistema hace frente a los desafíos que genera la aplicación de este bien en las relaciones de producción, “Esto es, la difusión de la idea de que ellos son formas de propiedad, similares a la propiedad privada física” (Zukerfeld, 2010, p. 29).

Menciono brevemente dos casos. El primero nos remite a la propiedad intelectual. Esta se presenta como una herramienta legal mediante la cual el sistema se reajusta resolviendo el problema de los costos cercanos a cero a través de “un conjunto de derechos monopólicos sobre las ideas” (Zuckerfeld, 2010, p. 9). El segundo caso refiere a la tecnología del *blockchain* o cadena de bloques, con la cual se habilita la encriptación de manera única, no clonable, de BI terciarios. Es la tecnología que hace posible la existencia de las cryptomonedas como el *bitcoin* o los NTF, *Non Fungible Token*. No fungibles, es decir únicos. En conjunto, la propiedad intelectual como mecanismo jurídico-legal, así como la aplicación de la tecnología *blockchain*, en un sentido más técnico, mercantilizan el acceso a los BI a partir de un proceso de propertización.

La aplicación de los BI en el desarrollo de las fuerzas productivas y el impacto que genera, forma parte del intercambio que promueve la innovación tecnológica en relación al desarrollo económico y social.

2.2. Innovación tecnológica: economía y ciencia

Los procesos de cambio tecnológicos se encuentran vinculados a los procesos de desarrollo social y económico. En este sentido, la innovación tecnológica refiere a la implementación de un cambio en el diseño del proceso productivo, como ser la introducción de un nuevo bien o la aplicación de un método nuevo de producción (Bramuglia, 1999).

Los métodos de reajustes del sistema frente a los desafíos que aparecen con la aplicación de los BI al proceso productivo, informan de los conflictos que surgen con la necesidad de acumulación del sistema. Así, la innovación tecnológica se presenta como un proceso objetivo, cuyos efectos potencialmente progresivos se despliegan en constante conflicto con la necesidad de acumulación del capital (Katz, 1996).

Las mejoras tecnológicas que posibilitan la emergencia de cyborgs y transhumanos, reflejan los métodos de aplicación de las innovaciones tecnológicas en el sistema productivo. En este sentido, la diferenciación entre cyborgs y transhumanos a partir del tipo de uso y desarrollo de los módulos que los conforman, se puede caracterizar a través de las vías de acceso y promoción, “si la innovación tecnológica puede ser inducida por una política industrial y tecnológica explícita o si los mercados emiten las señales correspondientes para alentar la expectativa de concreción e implementación de innovaciones (...)” (Bramuglia, 1999, p. 6).

A su vez, la diferencia entre experimentar mediante un sentido artificial, por ejemplo escuchar colores o sentir las vibraciones de la tierra y la capacidad de abrir la puerta del auto sin llaves, sólo acercando la palma de la mano a la puerta, permite explorar acerca del tipo de uso y desarrollo que impulsa la innovación tecnológica.

En este sentido, la tecnología se presenta como un fenómeno social (Katz, 1996). Un factor endógeno al sistema de producción, a partir del cual la relación entre el capital y el trabajo, así como el desarrollo de las fuerzas productivas, dan lugar al desarrollo de las innovaciones tecnológicas. “La ciencia y la tecnología son endógenas al sistema ya que vehiculizan la relación entre el capital y el trabajo, (...) las innovaciones responden a la necesidad de desarrollo de las fuerzas productivas.” (Bramuglia, 1999, p. 16).

Las innovaciones tecnológicas, constituyen un aspecto del desarrollo de las fuerzas productivas de una sociedad (Marx, 1975). Al lograrse cierto nivel de desarrollo de las fuerzas productivas, éstas entran en conflicto con las relaciones sociales de producción vigentes.

(...) El capital y el trabajo no son "factores" técnicos, cuyas productividades marginales aumentarían o decrecerían, según la magnitud de las innovaciones absorbidas. Representan los dos polos de la relación social dominante bajo el capitalismo. Uno expresa la acumulación del trabajo no remunerado a los asalariados, y el otro es la fuente de esta generación de valor y plusvalía. (Katz, 1996, p. 5).

En la interacción entre ambos polos de las relaciones de producción, el capital y el trabajo, es donde la ciencia y la tecnología participan como dos esferas que vehiculizan la reciprocidad entre ellos. Aquí es donde se ubica la innovación tecnológica, "(...) en el desenvolvimiento de esta relación" (Katz, 1996, p. 5).

A su vez, al modificarse la base económica productiva con la introducción de un nuevo bien o la aplicación de un método nuevo de producción, se alteran de forma más o menos acelerada la estructura erigida sobre ella. Así, siguiendo a Marx, se abre una época de revolución social.

En el caso de los BI donde las características ontológicas de la unidad mínima que los compone presenta resistencia a los principales pilares del sistema (propiedad privada y excluyente), surge la obligación de realizar un reajuste en sus engranajes legales, jurídicos y técnicos readecuándose, según sus principios, a los desafíos que se presentan en la aplicación de la innovación tecnológica. "El capital no crea la ciencia sino que la explota apropiándose de ella en el proceso productivo." (Bramuglia, 1999, p. 12).

En definitiva, la llamada Tercera Revolución Industrial constituye una etapa en la formación capitalista, liderada por las grandes organizaciones de los países desarrollados. La brecha tecnológica respecto a los países subdesarrollados se amplía drásticamente, pero hay que considerar que la investigación tecnológica responde a los objetivos de estas organizaciones y las condiciones de esas economías (Bramuglia, 1999, p. 20).

En este contexto, las innovaciones tecnológicas que hacen las mejoras que constituyen a los transhumanos y a los cyborgs, se presentan vinculadas a la idea de 'progreso' o mejora en las capacidades humanas en un nivel más amplio "(...) aplicar la tecnología para superar los límites impuestos por nuestra herencia biológica y genética. (...) la naturaleza humana no es un fin en sí mismo, no es perfecta y no tiene ningún derecho a nuestra lealtad" (More, 2021). Los juegos de verdad que habilitan a las subjetividades híbridas y modelan las prácticas de sí en la que se autosubjetivan, se encuentran insertos, necesariamente, en el módulo que constituye las mejoras.

3. ¿Tienen política los artefactos?

El desarrollo tecnológico vinculado a la idea de progreso de las sociedades humanas revela la victoria de la esfera de la ciencia como rectora de las sociedades modernas. El método experimental y el cálculo matemático guían la racionalización en el capitalismo cognitivo. La filosofía positiva "(...) ve en la herramienta 'ciencia' un defensor automático del progreso" (Horkheimer, 1969, p. 41).

No obstante, la ciencia puede proponer un juicio técnico, objetivos para la acción e identificar consecuencias no deseadas, pero en ningún caso establecer científicamente un juicio de valor, es decir si algo es bueno o malo, la ciencia solo habilita la crítica técnica (Weber, 1997). De esta manera, "(...) la ciencia -a diferencia de otras fuerzas y actividades intelectuales, y debido a su división en dominios específicos, sus procedimientos, a sus contenidos y a su organización- sólo

puede comprenderse con referencia a la sociedad para la cual funciona” (Horkheimer, 1969, p. 41).

Así, se presentan dos límites en relación a la idea de progreso. Por un lado, lo que en términos de Foucault podríamos definir como las tecnologías y el conocimiento científico aplicado al control y al servicio del poder y por otro, las formas de aplicación de la ciencia y la tecnología.

A pesar de ello, la “(...) tendencia dominante en la filosofía moderna hace transferir a la ciencia lo que no pudo lograr la especulación tradicional. Tal tendencia a hipostasiar la ciencia caracterizan a todas las escuelas que hoy en día se llaman positivistas” (Horkheimer, 1969, p. 40). De esta manera la ciencia, “(...) es una mera herramienta, y las herramientas, por impresionantes que puedan ser sus realizaciones, son mudas” (Horkheimer, 1969, p. 53).

Resultan innegables los beneficios en calidad de vida a partir del progreso científico y tecnológico. En consecuencia la reflexión se posiciona en relación al *quo vadis* de la ciencia. Frente a la perspectiva positiva en la cual el desarrollo tecnológico implica el progreso de las sociedades humanas, resulta necesaria una reflexión crítica cuando los resultados del progreso traen aparejados nuevos desafíos. La eficacia de la sociedad tecnológica y el abrumador poder anónimo que la caracteriza, legitima la tolerancia hacia el pensamiento positivo y su filosofía, a la vez que neutraliza el contenido histórico de la racionalidad (Marcuse, 1993).

Así, lo que se encuentra en juego es la “(...) redefinición de los valores en términos técnicos, como elementos del proceso tecnológico.” (Marcuse, 1993, p. 130). La necesidad de reconocer la “conciencia científica como conciencia política y la empresa científica como empresa política” (Marcuse, 1993, p. 130), se hace evidente.

Ciertamente que Marx consideró el problema de hacer la historia con voluntad y conciencia como la tarea de una dominación práctica de los procesos de evolución social, incontrolados hasta ese momento. Pero otros lo han entendido como una tarea técnica. Quieren poner bajo control a la sociedad de la misma forma que a la naturaleza, es decir, reconstruyéndola. (Habermas, 1980, p. 54)

El debate se presenta, de esta manera, frente a la consolidación de una conciencia tecnocrática “(...) que se perfila bajo el suave dominio de la ciencia y la técnica como ideología” (Habermas, 1980, p. 56).

La tecnología que conforma los módulos que constituyen a cyborgs y transhumanos contiene el conocimiento y el desarrollo de la ciencia aplicado al proceso de producción social. Así, la tensión dialéctica entre la filosofía positiva y una teoría crítica en relación al desarrollo de la ciencia y la tecnología en paralelo al progreso de las sociedades, aporta elementos de análisis para abordar los procesos y los agentes sociales involucrados en el desarrollo de las mejoras que constituyen a los cyborgs y transhumanos.

3.1. Sensores y sentidos

Las sociedades se encuentran tecnológicamente configuradas, en el mismo nivel y al mismo tiempo en que las tecnologías son socialmente construidas y aplicadas, “Somos seres socio-técnicos” (Thomas, 2010, p. 2). Se considera a las tecnologías no solo como productos o procesos productivos, sino también como formas de organización productiva y social (Thomas, 2010).

En este sentido, se puede apreciar como tecnología un sistema de acción de, por ejemplo, la salida de gente de un estadio o al conjunto de operaciones de producción que implican los sistemas normativos legales o de comercio. “En este nivel organizacional, una legislación no se diferencia de otros artefactos tecnológicos” (Thomas, 2010, p. 2).

La interconexión e interdependencia de estas tecnologías, modelan un conjunto de sistemas tecnológicos heterogéneos y vinculados entre sí, “(...) minas de cobre, fibra óptica, sistemas de control informatizados, formación de recursos humanos, satélites, regulaciones de servicios eléctricos, políticas de privatización, estrategias de desarrollo industrial, política de ajuste, empresas, inversiones, ideologías.” (Thomas, 2010, p. 2). Las tecnologías se presentan como construcciones sociales que se encuentran interconectadas en un alto nivel de complejidad, constitutivas de las sociedades humanas (Thomas, 2010).

Posicionar la mirada en los procesos de cambio tecnológico implica observar los procesos de cambio social, considerando la relación entre las cuestiones sociales y/o económicas de una determinada región o país, junto con el desarrollo organizacional y productivo del mismo como sistemas tecnológicos.

En este sentido, el cambio tecnológico que implica la introducción de nuevas tecnologías en diferentes niveles del desarrollo de las relaciones sociales de producción, se encuentra guiado por la competitividad del mercado, las relaciones de poder en los lugares de trabajo y las ideologías empresariales tradicionales.

“(...) la importancia de la alta tecnología no es solo de orden político o estratégico: “quienquiera que domine en la alta tecnología dominará en todo lo demás”. (...) no es el ritmo planificado del cambio tecnológico en sí lo que domina el proceso, sino la lógica del mercado” (Glavich, 1995, p. 3)

La electrónica, la computación y las telecomunicaciones, convergen en la industria del procesamiento de la información, mientras que los sistemas de telecomunicación se presentan como las arterias vitales de las sociedades industriales más avanzadas (Glavich, 1995). Las TD interpelan a la sociedad en conjunto así como específicamente a cada individuo inserto en ella. La introducción de la computadora personal en el área laboral, educacional y personal que dio lugar a estudios sobre los efectos psicológicos y sociológicos en la aplicación y uso de las mismas, ilustra sólo un ejemplo. (Glavich, 1995).

De esta manera, la reflexión acerca de las posibilidades de existencia y autosubjetivación de cyborgs y transhumanos se posiciona desde una perspectiva que contempla la relación entre los factores sociales y/o económicos de una determinada región o país vinculados al desarrollo organizacional y productivo, en tanto sistemas tecnológicos interdependientes.

Las distintas vías a partir de las cuales el sujeto se constituye como cyborg o transhumano se establecen “(...) a través de un determinado número de prácticas que eran juegos de verdad, prácticas de poder, etc.” (Foucault, 2002, p. 267).

Las formas en las cuales el sujeto se constituye de un modo activo a través de las ‘prácticas de sí’, no es algo que el individuo invente de forma aislada, sino más bien, remiten a esquemas que se encuentran en su cultura, a partir de los cuales le son sugeridos o impuestos por su grupo social, su sociedad y su cultura (Foucault, 2002). En este sentido, ‘las prácticas de sí’ en tanto autoformación del sujeto, remiten al ejercicio de sí para sí, a partir del cual intenta transformarse y elaborarse, accediendo a un determinado modo de ser (Foucault, 2002).

En la relación entre el sujeto y los juegos de verdad es que se da la posibilidad de autosubjetivación. Los juegos de verdad pueden tener forma de un modelo científico, así como se pueden encontrar en las diferentes prácticas de control o en las instituciones (Foucault, 2002). En este sentido, el problema del poder-saber se presenta cómo un instrumento para analizar de manera más precisa la relación entre el sujeto y los juegos de verdad.

(...) en las relaciones humanas, cualesquiera que sean -trátese de comunicar verbalmente, como lo hacemos ahora, o trátese de relaciones amorosas, institucionales o económicas-, el poder está siempre presente: yo quiero decir la relación en la cual uno quiere intentar dirigir la conducta del otro. (...) estas relaciones de poder son relaciones móviles, es decir que pueden modificarse, que no están dadas de una vez para siempre. Si uno de los dos estuviese completamente a disposición del otro y se volviese cosa suya, un objeto sobre el cual él pudiese ejercer una violencia infinita e ilimitada, no habría relaciones de poder. Tiene que haber entonces, para que se ejerza una relación de poder, siempre de ambos lados al menos cierta forma de libertad. (...) si hay relaciones de poder a través de todo campo social es porque hay libertad por todas partes. Ahora bien, hay efectivamente estados de dominación. (Foucault, 2002, pp. 259-260)

En este sentido, establecer una diferenciación entre cyborgs y transhumanos contempla un acercamiento a los juegos de verdad que participan en la conformación de ambos tipos de híbridos.

La interacción constituyente del avance científico en la conformación de cyborgs y transhumanos, informa acerca de aquellos seres-socio-técnicos que en su emergencia dan cuenta de diferentes perspectivas en la aplicación y desarrollo de la tecnología utilizada.

(...) la elección de un programa de investigación es una apuesta. Pero es una apuesta cuyo resultado no puede ser comprobado. La apuesta es pagada por los ciudadanos; puede afectar a sus vidas y a las de generaciones futuras (basta considerar cómo la relación de los hombres con Dios quedó afectada al surgir la ciencia moderna). (Feyrabent, 1987, pp. 114-115)

Los módulos que conforman las mejoras que constituyen a los cyborgs y a los transhumanos promueven distintas formas de autosubjetivación que se caracterizan a partir de las distintas métodos de desarrollo e implementación de la ciencia y la tecnología.

3.2. Edificios y microprocesadores

Las tecnologías se presentan como algo más que simples medios para la actividad humana, son fuerzas que actúan remodelando dicha actividad así como su significado, interpelando las condiciones de vida moral y social. (Winner, 1986).

Las subjetividades híbridas en el capitalismo cognitivo se presentan desde una perspectiva materialista que contempla la innovación tecnológica y los diferentes agentes implicados (el mercado, el estado y la ciudadanía), reivindicando la materialidad, orgánica e inorgánica involucrada en el proceso de desarrollo de las relaciones de producción social.

(...) las tecnologías digitales son agentes materiales que transforman y son transformados por los cuerpos orgánicos con los que cohabitan y se conectan, es decir los humanos (...) material en su parte vital, orgánica y corpórea. A la vez que su parte 'cyber' se sustenta de la información digital, materialidad inorgánica si se quiere. (Frachea, 2019, p. 20)

Los módulos que constituyen las mejoras a través del cual se conforman las subjetividades híbridas, contienen insertos el conocimiento científico y el diseño tecnológico aplicado. Desarrollados dentro de determinados juegos de verdad que conllevan a diferentes procesos de autosubjetivación. Estos módulos son tecnologías que actúan, en un nivel más amplio, interpelando las relaciones económicas, sociales, políticas y culturales.

La distinción entre cyborgs y transhumanos a partir de las diferencias en los módulos que los constituyen, caracteriza los procesos de desarrollo y fabricación, a la vez que distingue los tipos de funciones habilitadas, me refiero a lo que implica en sí las mejoras en cada caso.

En la arquitectura del código diseñado se encuentran las funciones específicas que caracterizan a los cyborgs y transhumanos. Los módulos que hacen las mejoras, contienen en su operatividad implementada, las funciones diseñadas que habilitan nuevas prácticas de sí, configurando los procesos de autosubjetivación a partir de nuevas formas de experimentar con el entorno y los demás.

Podemos construir, o estructurar, o codificar el ciberespacio para proteger valores que consideramos fundamentales, o podemos construir, o estructurar, o codificar el ciberespacio para permitir que esos valores desaparezcan. (...) No hay ninguna elección que no implique algún tipo de *construcción*. El código nunca es encontrado; solamente puede ser hecho, y solamente hecho por nosotros. Como dijo Mark Stefik, “Versiones diferentes del [ciberespacio] sustentan variedades diferentes de sueños. Nosotros elegimos, sabiamente o no.” (Lessig, 2009, p. 5)

La programación diseñada contiene los juegos de verdad que originan las prácticas de sí que hacen al proceso de autosubjetivación. La codificación de las habilidades que hacen las mejoras, se encuentran necesariamente insertas en un cuerpo/*hardware*. Estos sistemas tecnológicos, que en tanto juegos de verdad configuran las prácticas de sí que habilitan el proceso de autosubjetivación, tienen su anclaje en la materialidad que los conecta. Me refiero a que los juegos de verdad que promueven las prácticas de sí, tienen su anclaje necesario en la psique del ser humano, así como en los módulos que se integran en su bio.

En un sentido más amplio, si entendemos la organización social y productiva de un determinado país o región como un sistema tecnológico, podemos aproximarnos a la distinción entre ambos tipos de subjetividades híbridas, considerando en los procedimientos de desarrollo y fabricación de los módulos, las políticas insertas en ellos.

No existe idea más provocativa en las controversias acerca de la tecnología y la sociedad que la noción de que los objetos técnicos poseen cualidades políticas. Está en discusión la afirmación de que las máquinas, las estructuras y los sistemas de la cultura material moderna pueden ser juzgados adecuadamente no sólo por su contribución a la eficiencia y productividad y por sus efectos secundarios ambientales positivos y negativos, sino también por la manera en que pueden encarnar formas específicas de poder y autoridad. (Winner, 1986, pp. 23-24)

Las propiedades políticas que se encuentran en los aparatos, se pueden caracterizar a través de “(...) la invención, el diseño o la disposición de un dispositivo o sistema técnico específico (...)” (Winner, 1986, p. 26). En el caso de cyborg y transhumanos, las propiedades políticas se encuentran insertas en los módulos que hacen las mejoras. A través de los cuales se distinguen en

su diseño y producción, un conjunto de operaciones que, en tanto sistemas tecnológicos, responden a un esquema relacional del entramado poder-saber y juegos de verdad.

A su vez, considerar a las “(...) «tecnologías inherentemente políticas», sistemas hechos por el hombre que parecen requerir o ser fuertemente compatibles con tipos particulares de relaciones políticas.” (Winner, 1986, p. 26), da cuenta de los esquemas culturales, económicos y sociales, a partir de los cuales se hacen posibles los procesos de autosubjetivación y las nuevas prácticas de sí.

En el espacio real nos damos cuenta del modo en que las leyes regulan –a través de la constitución, de los estatutos, y de otros códigos legales. En el ciberespacio debemos comprender como el código es capaz de regular – cómo los *softwares* y *hardwares* que hacen que el ciberespacio sea lo que es, regulan al ciberespacio tal como es. Como lo expresa William Mitchell, este código es la “ley” del ciberespacio. El código es la ley. (Lessig, 2009, p. 5)

La habilidad programada inserta en los módulos que hacen las mejoras contiene la aplicación de las tecnologías que, de una manera inherentemente política a partir de su diseño, producción y aplicación, nos permite aproximarnos a los distintos sistemas de valores que se expresan en el código diseñado.

4. Cyborgs y Trashumanos

Las subjetividades híbridas en el capitalismo cognitivo se hacen presentes, corpóreas en su humanidad. Ser cyborg o ser transhumano se presenta como una diferenciación que remite a la necesidad más profunda de considerar en los procesos de formación de las subjetividades híbridas, los distintos entramados sociales, políticos, económicos y culturales. Los sistemas tecnológicos y juegos de verdad aplicados, encarnan las diferentes funcionalidades que constituyen los módulos que conforman a estos agentes sociales en su aleación bio/*hardware*-mente/*software*.

Así, este último apartado intentará vincular lo teorizado anteriormente centrando la atención en la experiencia de la Fundación Cyborg en paralelo con la Asociación Mundial Transhumanista, actualmente *HumanityPlus*. Considerando la distinción entre los módulos a través de los procesos de desarrollo y producción de los mismos, así como también, en relación a las funcionalidades que ofrecen. Para ello se contempló la experiencia de las empresas Druptive y Cyborgnest. En conjunto, se presentarán ciertos elementos que hacen a la diferenciación en la constitución de cyborgs y transhumanos, esbozando los límites y los horizontes que se proyectan en ambos movimientos.

4.1. Cyborgismo y transhumanismo

La Fundación Cyborg fue creada en el año 2010 por Neil Harbisson y Moon Rivas con el objetivo de “(...) ayudar a humanos a convertirse en cyborgs, defender los derechos de los cyborgs y promover el arte cyborg.” (Fundación Cyborg, 2020) ⁶. En relación a la concepción que poseen respecto del uso de la tecnología, destacan la diferencia entre la tecnología que permite sentir, experimentar y la tecnología que permite saber.

⁶ Los links hacia las páginas web se encuentran en el anexo. El año de referencia de la cita corresponde al año de edición o última actualización de la página.

A través del desarrollo y uso de los sentidos artificiales, “(...) los estímulos son recopilados por la tecnología, pero la inteligencia es creada por el ser humano a diferencia de la Inteligencia Artificial (IA) donde la inteligencia es creada por la máquina misma.” (Fundación Cyborg, 2020).

El sentido artificial es ideado por el sujeto mismo. La sensación a experimentar se torna un deseo subjetivo, como percibir las vibraciones de la tierra. A su vez, la inspiración de esa experiencia se toma a menudo de la percepción que poseen otras especies del mundo natural que rodea a ambos. Más aún, el diseño del módulo se toma de los modelos que ofrece la naturaleza, como por ejemplo el diseño de las antenas de las hormigas. En este sentido, la Asociación Transespecies, con sede en Barcelona, forma parte de un proyecto social de la Fundación Cyborg junto con el artista cyborg Manel Muñoz. En conjunto, tienen por objetivo visibilizar a las “(...) personas con identidades no-humanas, defender la libertad al autodiseño y promover la investigación y creación de nuevos sentidos y órganos en comunidad.” (Transepecies Society, 2018).

A su vez, la declaración de derechos cyborgs establece la defensa “(...) de las libertades civiles cyborgs y santidad de los cuerpos cyborgs (...) la concesión de licencias y el control de las anatomías aumentadas, alternativas y sintéticas; la comunicación, datos y telemetría producidos por ellos;” (Fundación Cyborg, 2020). Consecuentemente reclaman la libertad de morfología, el derecho a la soberanía corporal, libertad de desmontaje, derecho a la naturalización orgánica e igualdad para mutantes (Fundación Cyborg, 2020).

En este contexto, es a través del arte cyborg que se convoca a que “(...) los artistas extienden sus sentidos más allá de sus límites físicos (...)” (Fundación Cyborg, 2020). Al ampliar los sentidos para “(...) percibir nuestro planeta de un manera más profunda, probablemente cambiará nuestra conducta y comprensión hacia él.” (Fundación Cyborg, 2020).

Desde la Fundación Cyborg la relación con la tecnología se orienta a ampliar los sentidos y las formas de contemplar la naturaleza. Los procesos de autosubjetivación contienen un trasfondo artístico mediante el cual se expresan y subliman estas experiencias y sensaciones, un camino alternativo a través de las puertas de la percepción.

Por otra parte, *HumanityPlus*, es el resultante de las primeras organizaciones globales transhumanistas, que promovían el uso ético de tecnologías para mejorar las capacidades humanas. El potencial avance de la ciencia y las tecnologías que “(...) respaldan la longevidad y mitigan la enfermedad del envejecimiento (...) también pueden aumentar el rendimiento humano fuera de los ámbitos que se considera “normal” para los humanos.” (HumanityPlus, 2021).

En conjunto, estas organizaciones, “Extropy Institute en los Estados Unidos, y poco después Aleph en Suecia y Transcendo en Europa, más tarde la Asociación Mundial Transhumanista, ahora conocida como *Humanity+*, han encendido la defensa central de la defensa de la extensión de la vida.” (HumanityPlus, 2021).

HumanityPlus se posiciona como “(...) principal defensor de los valores transhumanistas positivos. Esto incluye la longevidad saludable (Extensión de vida extrema) y las ciencias y tecnologías que pueden crear una humanidad más humana.” (HumanityPlus, 2021). Así, consideran que los “(...) valores y los objetivos de la agenda transhumanista son importantes para el bienestar de la humanidad.” (HumanityPlus, 2021).

Ampliar las capacidades humanas más allá de lo normal, implica una determinación de lo normal “(...) que no ha seguido el ritmo de los avances tecnológicos o científicos.”

(HumanityPlus, 2021). La idea de fondo se vincula con el principio de extropía a partir del cual la innovación tecnológica posibilita la superación de las barreras biológicas naturales.

En este sentido, “El transhumanismo como cosmovisión y Humanity+ como la organización transhumanista más grande del mundo abogan por la conciencia y la sinergia de la vida en las variadas características y comportamientos que componen las formas de vida en la tierra.” (HumanityPlus, 2021)

4.2. Sensaciones y mejoras

La concepción de mundo del movimiento transhumanista “enfatisa las raíces de la filosofía en el humanismo de la ilustración. De aquí viene el énfasis en el progreso (su posibilidad y conveniencia, no su inevitabilidad) (...)” (More, 2021). Consecuentemente, el desarrollo científico conlleva al progreso de las sociedades humanas.

El pensamiento de la ilustración contenía una variedad de puntos de vista sobre la naturaleza del progreso, que iban desde el sentido de su inevitabilidad hasta la visión de que la humanidad tenía que trabajar duro y persistentemente para mantenerlo. Hasta el día de hoy algunos transhumanistas parecen atraídos por la lógica férrea de progreso, a menudo en gráficos que muestran un progreso tecnológico acelerado. Sin embargo, nadie va tan lejos como para creer en la genuina inevitabilidad en el sentido que a menudo se le atribuye a Hegel y Marx. Algunas formulaciones del transhumanismo abordan explícitamente el tema. Los Principios de Extropía incluyen el concepto de “optimismo práctico” u “optimismo dinámico” que modera un sentido optimista de posibilidad radical con la insistencia de que creamos activamente el mundo que deseamos (More, 2021).

El principio de extropía se presenta como una metáfora que se utiliza para encapsular los valores y los objetivos fundamentales del transhumanismo. “(...) la extropía se definió como “la medida de la inteligencia, el orden funcional, la vitalidad y la capacidad y el impulso de mejora de un sistema vivo u organizativo”. (More, 2021). Una actualización de estos principios en el 2003 incluye “(...) los principios de progreso perpetuo, autotransformación, optimismo práctico, tecnología inteligente, sociedad abierta, autodirección y pensamiento racional.” (More, 2021).

El progreso perpetuo se considera como una declaración del compromiso transhumansita de buscar “(...) más inteligencia, sabiduría y eficacia, un vida ilimitada y la eliminación de los límites políticos, culturales, biológicos y psicológicos para el desarrollo continuo. Superando perpetuamente las limitaciones a nuestro progreso y posibilidades como individuos, como organizaciones y como especie (...)” (More, 2021). El transhumanismo busca trascender los límites propios del ser humano,

(...) aplicar la tecnología para superar los límites impuestos por nuestra herencia biológica y genética. (...) la naturaleza humana no es un fin en sí mismo, no es perfecta y no tiene ningún derecho a nuestra lealtad. Más bien, es sólo un punto a lo largo de un camino evolutivo y podemos aprender a remodelar nuestra propia naturaleza en formas que consideremos deseables y valiosas. Al aplicarnos la tecnología de manera cuidadosa y sin embargo, audaz, podemos convertirnos en algo que ya no se describe con precisión como humanos: podemos volvernos posthumanos. (More, 2021)

Las áreas de desarrollo tecnológico que resultan relevantes para el transhumanismo incluyen la tecnología de la información, la informática y la ingeniería, la ciencia cognitiva y las

neurociencias, la ciencia de materiales, la inteligencia artificial, la ingeniería genética, la nanotecnología, entre otras (More, 2021).

Dsruptive es una empresa que diseña y provee dispositivos RFID a diversas compañías que operan en Suecia, como BioHack y Dangerous Things. Los pequeños microchips implantables del tamaño de un grano de arroz, poseen un sistema que permite el seguimiento de los parámetros de salud y la mejor comprensión de nuestros cuerpos (Dsruptive, 2022).

La empresa aplica la tecnología de forma innovadora con el objetivo de mejorar la vida personas, en tanto consideran que la tecnología implantable tiene un gran potencial para resolver muchos problemas en términos de accesos y monitoreo de salud (Dsruptive, 2022).

Juanjo Tara, director general de la empresa en España señaló que, a razón del último lanzamiento de la empresa que se ha implantado a siete personas, “(...) la compañía está en proceso de producir 300 más, que ya tiene vendidos. Tara estima que a finales del 2019 habrá 5000 de ellos ya implantados.” (La Vanguardia, 2018).

El microchip se instala en la mano, en un procedimiento análogo al de la realización de un *piercing*, habilitando de manera sencilla y rápida, el uso del microchip en la vida cotidiana. En Suecia, la aceptación de los ciudadanos a utilizar los microchips les permite acceder a sus *smartphones* sin pines de seguridad ni huellas digitales, monitorear la salud, guardar su información en la nube, abrir las puertas del auto, del hogar, del trabajo y realizar pagos sin tarjetas ni efectivo. La aceptación de estas prácticas en la comunidad sueca se traslada a un nivel organizacional más amplio, en tanto existen edificios diseñados para el acceso con microchips y hasta “La compañía de transporte público en Estocolmo considera, inclusive, que los pasajeros puedan pagar sus tickets con sus chips implantados” (Cyborgs Human Machines, min29:28).

El caso de Suecia se presenta como paradigmático debido a la conformación social y productiva que se originó con el modelo de estado aplicado después de la segunda guerra mundial. En la película “La Teoría Sueca del Amor” con epílogo de Sigmund Bauman, se dejan entrever estas características, específicas de una sociedad donde el individualismo supo converger con las aplicaciones tecnológicas en un nivel biopolítico más amplio.

En conjunto, los juegos de verdad que guían las prácticas de sí en los transhumanos, se legitiman sobre la base de que los “*Biobackers* se niegan a aceptar las limitaciones de la biología y la naturaleza. Ellos desean mejorar sus cuerpos con tecnología” (Cyborgs Human Machines, min26:44). El proceso de autosubjetivación se legitima en el uso de la tecnología para mejorar las capacidades humanas e inclusive ir más allá de los límites naturales.

La distinción en los usos y aplicación de la tecnología difiere en relación a los entramados de saber-poder, en los alternos juegos de verdad que convergen en las prácticas de sí habilitadas en cyborgs y transhumanos.

Neil Harbisson, co-fundador de la Fundación Cyborg y la Asociación Transespecies, considera que su ser cyborg se define en la constitución de un nuevo sentido que amplía la percepción de la realidad (Cyborgs Human Machines, min0:16). En una entrevista en Pagina12 del año 2012, señaló que:

Ver blanco y negro no es una deficiencia en absoluto, es una condición visual diferente. Yo no estoy corrigiendo mi visión porque sigo viendo en blanco y negro, lo que hago es crear un nuevo sentido que es oír por vía ósea. (...) No estoy reparando, estoy agregando. La idea es extender mis sentidos.” (Pagina12, 2012)

La diferenciación entre ambos movimientos se establece en el concepto de ‘transespecies’. El cyborgismo considera el uso de la tecnología para ampliar los sentidos y la percepción del mundo (Fundación Cyborg, 2020). La inspiración para desarrollar los módulos y los sentidos, se encuentra en la convergencia entre la naturaleza y las posibilidades que ofrece la tecnología. En este sentido, se definen ecocéntricos, “vemos la naturaleza como centro de nuestro interés. Los transhumanistas, su interés principal es el humano y mejorar el humano” (Entrevista, 2021; Min12:25).

Mientras el transhumanismo percibe la naturaleza como un límite superable con la aplicación de la tecnología, el cyborgismo percibe a la tecnología como una forma ampliar los sentidos y las posibilidades de experimentar la naturaleza.

Desde la Fundación Cyborg se promueve que cada uno pueda imaginar y diseñar los sentidos artificiales, así como el *software* y el *hardware*, defendiendo “(...) la libertad al autodiseño y (...) la investigación y creación de nuevos sentidos y órganos en comunidad.” (Transepecies Society, 2018). En este sentido, sostienen que: “No buscamos usar la tecnología (...) como un producto, sino como una parte de tu cuerpo y uno mismo es el que tiene que crearlo (...). El código siempre es abierto, el *software* es gratuito.” (Pagina12, 2012). Sin embargo, a diferencia del microchip, la aplicación de un nuevo sentido no se realiza en una local de tatuajes. En el caso de Neil, la operación no sólo fue costosa, sino que también requirió de ciertos permisos y habilitaciones de índole burocrático-legal para llevarse a cabo (Frachea, 2019).

Cyborgnest, una empresa con sede en Reino Unido, toma como inspiración las obras de Neil Harbisson y Moon Ribas, “(...) algunos de los primeros humanos que crearon sus propios órganos. (...) En última instancia, el objetivo de tales tecnologías es conectar nuestro ser biológico con la tecnología, pero también (re)conectarnos con nosotros mismos y la naturaleza.” (Nextnature, 2021). En este sentido, impulsan

“(...) el desarrollo de tecnologías de mejora sensorial que nos permitan diseñar nuestra propia evolución. La mejora sensorial es un término que ilustra el uso de la tecnología para ampliar la capacidad del cuerpo para detectar aspectos del entorno que normalmente no son perceptibles por el cuerpo humano en su estado natural. (...) mejorar nuestros sentidos o agregar nuevos sentidos a través de la mejora corporal.” (Nextnature, 2021).

Cyborgs y transhumanos se fundamentan en la aleación con la tecnología. La distinción se puede rastrear en las diferentes ideas que proponen sobre la interacción entre la tecnología y la naturaleza. En este sentido se presentan diferencias en los juegos de verdad que se ven implicados en los distintos procesos de autosubjetivación y las prácticas de sí que hacen a la conformación de las subjetividades híbridas. A su vez, estas distinciones se encuentran insertas en los módulos que los constituyen, tanto en lo que refiere a las funcionalidades, así como en la producción, el diseño, el código y los métodos de aplicación.

5. Conclusiones: una aproximación a los horizontes que proyectan y las fronteras internas entre cyborgs y transhumanos

El desarrollo científico y la innovación tecnológica habilitan la posibilidad de existencia de las subjetividades híbridas. A su vez, el proceso de hibridación se da en la convergencia de la

tecnología con la naturaleza, así, la aleación cuerpo/maquina-mente/*software*, se materializa en la aplicación de los módulos que hacen las mejoras en cyborgs y transhumanos.

Los BI, principal insumo para la hibridación, son bienes materiales cuyas características poseen determinados atributos que posibilitan la existencia de las subjetividades híbridas. Ubicar a los cyborgs y transhumanos como subjetividades que se hacen posibles en la presente etapa del desarrollo del capitalismo en su versión cognitiva, destaca la materialidad que los compone, tanto orgánica como inorgánica, así como el conocimiento involucrado en el desarrollo y producción de la tecnológica aplicada.

A su vez, la ideología inserta en los módulos se presenta en los distintos juegos de verdad que constituyen las prácticas de sí que habilitan y se reproducen en el proceso de desarrollo de los mismos. Tanto en lo que refiere al diseño, su funcionalidad, los modos de aplicación y uso. Así, una caracterización de la distinción de las subjetividades híbridas se puede rastrear en las diferentes prácticas de sí habilitadas en los módulos de cyborgs y transhumanos.

La hibridación que expresa el cyborgismo busca ampliar la percepción creando nuevos sentidos. Habilitando al ser humano a experimentar la naturaleza más allá de los límites propios de nuestra especie. En este sentido, la idea de transespecies parte de una posición ecocentrista, donde la naturaleza puede ser percibida y experimentada de mayor manera a partir de la percepción que poseen otras especies, como la visión infrarrojo o a través de un nuevo sentido imaginado, como el sonocromatismo. Diferenciándose de las posibilidades de hibridación que promueve el uso de un microchip para monitorear ciertos aspectos de salud y facilitar ciertas funciones de la vida cotidiana, como abrir el auto o pagar un producto. En este sentido, el transhumanismo busca la superación de las barreras naturales interpelando la conformación del espacio social, como es el caso de Suecia.

En este punto distintos paradigmas parecen proyectarse en la relación naturaleza-tecnología. Si el progreso lo guía la innovación tecnológica, el orden parecería estar dado por la racionalidad moderna, una conciencia tecnocrática, en la cual la esfera de la ciencia, el método experimental y la lógica matemática, estructuran de manera positiva el espacio social en todos sus niveles. Estableciéndose un modelo específico, en el cual la lógica del mercado se erige como único representante del ordenamiento.

La ciencia y la tecnología no son herramientas inocuas, de acuerdo a como se usen pueden construir un orden determinado. Aquí es donde reflexionar acerca del *qua vadis* de la ciencia interpela la idea del sentido del progreso, el para qué. Surge así, la necesidad de considerar en la idea de progreso, cuyas raíces las podemos rastrear en las ideas de la filosofía positiva característica de comienzos del siglo XX, las variables que incluyan la igualdad de posibilidades y condiciones de acceso en las comunidades globales. La innovación tecnológica y el progreso científico responden a las necesidades del mercado de satisfacer tal o cual demanda. Es aquí donde el rol de los estados-nación como garante de los derechos ciudadanos coordina y administra la relación entre las necesidades y demandas locales con los requerimientos del mercado global. En consecuencia la crítica al positivismo deviene necesaria debido a que este modelo deja relegado todo tipo de pacto social y socava al estado-nación como garante de los derechos ciudadanos.

En este sentido, se destaca la diferenciación entre los distintos sistemas organizacionales que caracterizan a los distintos países y regiones y los diferentes niveles de influencia y acceso a los productos del progreso científico y de la innovación tecnológica. Es aquí donde la idea de un

progreso lineal, holístico, de las sociedades humanas a partir del progreso científico y la innovación tecnológica habilita una reflexión crítica, en el cual el caso de Suecia se presenta como paradigmático frente a otras regiones o países.

Así, la relación saber-poder que subyace en los juegos de verdad y las prácticas de sí que se habilitan en las mejoras, se reproduce en el proceso de producción de los módulos. La distinción en los modos de creación, desarrollo y aplicación nos informa de diferentes vías que conllevan a la hibridación.

La producción en serie de Druptive ofrece un producto estandarizado, tanto en su fabricación como en las funciones que habilita. A su vez, la aplicación de un microchip se puede realizar de manera privada al igual que un tatuaje. En cambio, el diseño, desarrollo y aplicación de un nuevo sentido artificial implica un proceso más complejo. El diseño es libre, va a depender de las sensaciones que se quieran experimentar, así como el módulo a aplicar. A su vez, la aplicación del mismo (al no ser un producto estandarizado como un microchip) va a demandar de determinados procesos burocráticos-legales que habiliten la intervención. En el caso de Neil Harbisson se requirió la aprobación del consejo de bioética de la Unión Europea, entre otros procedimientos de esta índole, más extensos que la aplicación de un *piercing* o un microchip. En un punto intermedio se posiciona Cyborgnest, ofreciendo un producto estandarizado y desmontable, que habilita la experiencia de sentidos artificiales.

La innovación tecnológica interpela a las sociedades en diferentes dimensiones. Los procesos de formación de las subjetividades híbridas, nos permiten vislumbrar diferentes prácticas de sí que constituyen los procesos de autosubjetivación de cyborgs y transhumanos. A su vez, los diferentes juegos de verdad, que se encuentran simbólicamente expresados en los módulos que hacen las mejoras, modelan las ideologías insertas en ellos, proyectando diferentes horizontes posibles en la interacción ciencia-tecnología-sociedad.

La idea de un progreso lineal, característico de las sociedades modernas, cuyo fundamento se asienta en el desarrollo científico y tecnológico, contiene en su interior ciertas fronteras internas que lo hacen inequitativo en un nivel más holístico. La brecha tecnológica da cuenta de la organización heterogénea en lo que refiere a las capacidades de desarrollo, producción y acceso de las TD en las comunidades globales. En consecuencia, si consideramos a una sociedad determinada como una organización productiva y tecnológica en un sentido más amplio, resultaría difícil lograr transpolar las características propias de determinado país o región al resto del mundo. Las aplicaciones tecnológicas que resultan fácilmente adaptables a la sociedad sueca, o inclusive otros países de Europa como Alemania y España, podrían ser difícilmente aplicables en otras regiones o países donde los modelos de organización y producción se presentan estructuralmente más heterogéneos respecto a las vías de acceso a los BI y a las TD, en correlación a los déficits estructurales de otras dimensiones de la organización social de un país o comunidad regional.

Finalmente, más allá de las mejoras y la ampliación de las percepciones habilitadas a través del avance de la ciencia y la innovación tecnológica, resulta preciso destacar que

(...) a pesar de todas estas oportunidades proporcionadas por nuestro 'contexto tecnológico' contemporáneo, uno no debe pasar por alto la tecnología como un 'contexto' cultural o incluso como un 'enfoque ontológico de la realidad' que enmarca y orienta los pensamientos. Por cierto, la teologización de la tecnología se invierte en una tecnologización latente de la teología donde el discurso teológico puede haber sido moldeado o

‘contextualizado’ sin saberlo por formas ‘tecnológicas’ (o incluso ‘seculares’) de pensamiento instrumental. (King-Ho Leung, 2020, p. 67)

El conocimiento científico puede establecer, a través de la lógica experimental diferentes posibilidades de acción, así como también especular acerca de las consecuencias no deseadas. Sin embargo, reflexionar valorativamente acerca de lo bueno y lo malo del progreso científico en el desarrollo de las sociedades humanas, implica distinguir otros factores que van más allá del saber científico e implican consensos comunes en relación con el sentido social que guía, en última instancia, el progreso.

Referencias

- BBC. (11 de enero de 2016). *Bowie talks to Paxman about music, drugs and the internet*. BBC. <https://www.bbc.com/news/av/entertainment-arts-35286749>
- Bramuglia, C. (1999). La tecnología y la Teoría Económica de la Innovación [Documentos de Trabajo, 15]. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- Cafassi, E. (1998). Bits moléculas y mercancías (breves anotaciones sobre los cambios en el submundo de las mercancías digitalizadas). En S. Finguelevich y E. Schiavo (Comp.), *La ciudad y sus TICs: tecnologías de información y Comunicación*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Castells, M. (1997). *La era de la información*. Alianza.
- Canal LA GATA DE SCHRÖDINGER. (6 de mayo de 2021). *Dentro del BÜNKER de los CYBORGS: “No me siento 100% humano”* [Entrevista]. Youtube. <https://youtu.be/UEpDwHHpt4g>
- Dsructive. (2022). Home; about. <https://dsruptive.com/>
- Feyrabent, P. (1987). *Adiós a la Razón*. REI.
- Foucault, M. (2002). La ética del cuidado de sí como práctica de la libertad. En C. Gómez (Ed.), *Doce textos fundamentales de la Ética del siglo XX* (pp. 256-264). Alianza.
- Frachea, T. (2019). Ser Cyborg: Subjetividades Híbridas en el Capitalismo Cognitivo. Potencialidades y límites. *Hipertextos*, 7(12), 68-97. <http://doi.org/10.24215/23143924e004>
- Fundación Cyborg. (2020). Cyborg foundation. <https://www.cyborgfoundation.com/>
- Gandini, E. (Dir.). (2015). *La Teoría Sueca del Amor* [Película]. Producida por Erik Gandini.
- Glavich, E. (1995). Sociedad de la alta tecnología. La historia de la revolución de la tecnología de la información. *Redes: Revista de Estudios Sociales de la Ciencia*, 2(4), 195-200.
- Habermas, J. (1980). *Ciencia y Tecnología como ideología*. Alianza.
- HumanityPlus. (2021). Our mission: Humanity+ aka Humanity Plus. What We Do. <https://www.humanityplus.org/about>
- Horkheimer, M. (1969). *Crítica de la razón instrumental*. SUR.

- Katz, C. (1996). La concepción marxista del cambio tecnológico. *Pensamiento Económico* (1), 155-180.
- King-Ho, L. (2020). The technologisation of Grace and Theology: Meta-theological insights from transhumanism. *Studies in Christian Ethics*, 33(4) 479-495.
- La Vanguardia. (3 de Noviembre de 2018). Suecia, un país de cyborgs. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20181103/452692821489/suecia-microchips-implantes-movil-biohacking.html>
- Lessig, L. (2009). *Code and other Laws of Cyberspace*. Basic Books.
- Manfred, E. C. y Nathan, S. K. (Septiembre 1960). Cyborgs and Space. New York Times. <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/cyber/surf/022697surf-cyborg.html>
- Marx, K. (1975). *El Capital*. Siglo XXI.
- Marcuse, H. (1993). *El hombre unidimensional*. Planeta-Agostini.
- More, M. (2021). La filosofía del transhumanismo. <https://www.humanityplus.org/philosophy-of-transhumanism>
- Nextnature. (2021). Cyborgnest: redefining human senses. <https://nextnature.net/magazine/story/2021/cyborgnest>
- Transpecies Society. (2018). Transpecies Society. <https://maneliquid.portfoliobox.net/transpeciessociety>
- Thomas, H. (2010). Los estudios sociales de la tecnología en América Latina. *Iconos*, (37), 35-53.
- Página 12. (22 de Octubre de 2012). Me puedo vestir de una canción si quiero. Página 12. <https://www.pagina12.com.ar/diario/dialogos/21-206085-2012-10-22.html>
- Wawrzinek, L. (Dir.). (2017). *Cyborgs Human Machines* [Película]. Producida por Olaf Jacobs.
- Weber, M. (1997). *Ensayos sobre metodología sociológica*. Amorrortu.
- Weber, M. (1998). *Ensayos sobre sociología de la religión*. Taurus.
- Winner, L. (1986). *La ballena y el reactor. Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Gedisa.
- Zukerfeld, M. (2005). Bienes informacionales y capitalismo. En AA. VV., *Concurso Pensar a Contracorriente*, Tomo II. Editorial Ciencias Sociales.
- Zukerfeld, M. (2010). La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto. En M. Casalet (Comp.), *El papel de las Ciencias Sociales en la construcción de la Sociedad del Conocimiento: Aportes de los participantes al Summer School de EULAKS*. FLACSO.

Anexo

[6] <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/367504>

Activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en América Latina. Un análisis de sus posicionamientos, demandas y repertorios de acción¹

Romina Gala² y Flavia Samaniego³

Recibido: 30/04/2023; Aceptado: 02/10/2023

Cómo citar: Gala, R. y Samaniego, F. (2023). Activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en América Latina. Un análisis de sus posicionamientos, demandas y repertorios de acción. *Revista Hipertextos*, 11 (20), e073. <https://doi.org/10.24215/23143924e073>

Resumen: El artículo tiene por objetivo analizar las dimensiones del activismo social y político por los derechos digitales en Latinoamérica, con énfasis en las acciones y propuestas de las organizaciones y colectivos/as que despliegan demandas e intervenciones atendiendo los derechos de las mujeres y personas LGBTQI+ en el entorno digital. Con tal fin, se relevan las perspectivas y posicionamientos políticos que adoptan las organizaciones en torno a las tecnologías digitales e Internet; las demandas y agenda de derechos que defienden en torno a los derechos digitales; y los repertorios y modalidades de intervención. Se implementó un abordaje cualitativo de investigación, a partir del análisis de contenido cualitativo, que incluyó la observación de actividades, encuentros y talleres online, el análisis de contenido textual y audiovisual en páginas web y redes sociales digitales de una muestra de 20 organizaciones y colectivos que abogan por los derechos digitales en la región latinoamericana y que adoptan una perspectiva de género en su abordaje o bien se definen como feministas.

Palabras clave: derechos digitales - mujeres y personas LGBTQI+ - activismo digital - Internet

Sumario. 1. Introducción. 2. Diseño de investigación y metodología. 3. Antecedentes del activismo por los derechos digitales. 4. Perspectiva y posicionamiento político de las organizaciones en torno a las

¹ Una primera versión de este trabajo ha sido expuesto y publicado en el XVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación, Buenos Aires, 26 al 30 de septiembre de 2022

² Lic. y Prof. en Sociología por la Universidad de Buenos Aires (UBA). Becaria doctoral CONICET y docente universitaria en UBA. Miembro del Equipo Sociedad Internet y Cultura (IIGG-UBA), de la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales y del GT CLACSO Apropiación de tecnologías digitales e interseccionalidades. Maestranda en Industrias Culturales (UNQ). Contacto: romina.p.gala@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-4861-9004>

³ Lic. y Prof. en Sociología por la Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina. Docente universitaria en UBA y la Universidad Nacional de José C. Paz. Miembro del Equipo Sociedad Internet y Cultura (IIGG-UBA) y de la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales. Es becaria UBACyT y maestranda en Estudios Interdisciplinarios de la Subjetividad (FFyL-UBA). Contacto: fsamaniego@sociales.uba.ar ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2074-3809>

tecnologías, el género y los derechos digitales. 5. Demandas y repertorios de acción del activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+. 6. A modo de cierre.

Activism for the digital rights of women and LGBTQI+ people in Latin America. An analysis of their positions, demands and repertoires of action.

Abstract. The article aims to analyse the dimensions of social and political activism for digital rights in Latin America, with emphasis on the actions and proposals of organisations and collectives that make demands and interventions addressing the rights of women and LGBTQI+ people in the digital environment. To this end, we observe the perspectives and political positions adopted by the organisations in relation to digital technologies and the Internet; the demands and agenda of digital rights that they defend; and the repertoires and modalities of intervention. A qualitative research approach was implemented, based on qualitative content analysis, which included the observation of activities, meetings and online workshops, the analysis of textual and audiovisual content on websites and digital social networks of a sample of 20 organisations and collectives that advocate for digital rights in the Latin American region and that adopt a gender perspective in their approach or define themselves as feminists.

Keywords: digital rights - women and LGBTQI+ people - digital activism – Internet

Ativismo pelos direitos digitais das mulheres e das pessoas LGBTQI+ na América Latina. Uma análise de suas posições, demandas e repertórios de ação.

Resumo. Este artigo tem como objetivo analisar as dimensões do ativismo social e político pelos direitos digitais na América Latina, com ênfase nas ações e propostas de organizações e coletivos que realizam demandas e intervenções voltadas para os direitos das mulheres e das pessoas LGBTQI+ no ambiente digital. Para tanto, foram analisadas as perspectivas e posições políticas adotadas pelas organizações em relação às tecnologias digitais e à Internet; as demandas e a agenda de direitos que defendem em relação aos direitos digitais; e os repertórios e modalidades de intervenção. Foi implementada uma abordagem de investigação qualitativa, baseada na análise qualitativa de conteúdo, que incluiu a observação de atividades, reuniões e workshops online, a análise de conteúdos textuais e audiovisuais em websites e redes sociais digitais de uma amostra de 20 organizações e coletivos que defendem os direitos digitais na região da América Latina e que adotam uma perspectiva de gênero na sua abordagem ou se definem como feministas.

Palavras-chave: direitos digitais - mulheres e pessoas LGBTQI+ - ativismo digital - Internet

1. Introducción

La centralidad de Internet para la vida cotidiana durante la pandemia por COVID-19 revitalizó los debates sobre los derechos y garantías de las personas en el espacio digital. A los múltiples pronunciamientos de organismos internacionales a favor del acceso universal e Internet como derecho humano, le sucedieron acciones de gobiernos de la región que declararon a Internet un servicio público esencial⁴ o estratégico, e investigaciones académicas desde diversas perspectivas sobre este tema. Asimismo, se intensificaron y adquirieron mayor notoriedad las demandas de la sociedad civil por los derechos que posibilitan el ejercicio de la ciudadanía digital.

Si bien durante las últimas décadas se han implementado en América Latina numerosos programas de inclusión digital, persisten profundas brechas en torno al acceso a Internet y los usos estratégicos de las tecnologías digitales entre los países de la región como hacia el interior de éstos.

Ante este escenario, comenzamos una investigación⁵ con el objetivo de analizar en clave comparativa las perspectivas, fundamentos, demandas, objetivos y repertorios de acción colectiva⁶ (Tilly y Wood, 2009) del activismo digital, social y político por los derechos digitales en la región latinoamericana. Se espera que los resultados permitan introducir nuevas temáticas de interés en torno al activismo en la esfera digital y su lucha por los derechos digitales para toda la sociedad latinoamericana. Entre los resultados preliminares, observamos que en su mayoría estas organizaciones llevan adelante diferentes demandas y acciones por los derechos de las mujeres y personas LGBTQI+, dada la desigualdad de género en el uso, aprovechamiento y apropiación de las tecnologías digitales en la región y las históricas discriminaciones y violencias que sufren las mujeres y personas LGBTQI+ tanto en el espacio físico como en el digital.

Ante esta realidad, el objetivo del presente artículo consiste en analizar el activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en Latinoamérica, a partir de: 1) la perspectiva y el posicionamiento político de las organizaciones en torno a las tecnologías, el género y los derechos digitales; y 2) las demandas y agenda de derechos que defienden y sus principales modalidades de intervención. Para ello, se parte de la perspectiva teórica del tecnofeminismo como marco para observar la co-construcción del género y las tecnologías (Wajcman, 2006) y las luchas de las mujeres y personas LGBTQI+ por conquistar los derechos digitales e intervenir material y simbólicamente en la esfera virtual (Zafra, 2005). Se entiende que

⁴ Incluso previo a la pandemia, algunos países de la región han declarado Internet como servicio público, esencial y/o estratégico, como Costa Rica (2010), México (2013), Brasil (2020), Colombia (2021) y Chile (2022). En 2020, el gobierno de Argentina reconoció a Internet como servicio esencial, aunque en 2021 la justicia suspendió el DNU que la había declarado. En 2021, Perú reconoce el derecho de acceso a Internet en la modificación de su Constitución, estableciendo al Estado como el garante de su cumplimiento. En Bolivia la Constitución reconoce el acceso universal y equitativo a las telecomunicaciones (Art.20). Sin embargo, este derecho sigue vulnerado por falta de infraestructura y dispositivos de conectividad. En Brasil, con el Marco Civil de Internet dictaminado en el 2014, se intentó proteger el derecho a la privacidad e Internet y la Neutralidad de la Red.

⁵ Nos referimos a una investigación en curso desarrollada por el Equipo Sociedad, Internet y Cultura (IIGG/UBA) dirigida por la Prof. Silvia Lago Martínez (IIGG/UBA).

⁶ El término hace referencia a las formas de acción política llevadas a cabo de forma combinada por los movimientos sociales. Ejemplo de ello son la creación de coaliciones y asociaciones con un fin específico, las reuniones públicas, marchas, vigias, mítines, manifestaciones, peticiones, declaraciones a y en los medios públicos, y propaganda, entre otras (Tilly y Wood, 2009, p. 22). A los fines de este trabajo, se relevaron los repertorios de la acción de las organizaciones seleccionadas con el fin de realizar una sistematización de las demandas y posicionamientos de éstas, ya que los repertorios son una dimensión que nos acerca a la acción colectiva de un movimiento más general, complejo y heterogéneo como es del activismo por los derechos digitales.

Internet —como creación tecnocultural resultante de procesos autoorganizados, de luchas, tensiones y negociaciones de los diferentes grupos sociales que la construyeron (Vercelli, 2009, p. 69)— se ha constituido como un espacio patriarcal que actualmente se encuentra en disputa a partir de las luchas y el compromiso de los feminismos, pero también de parte de la población que adhiere a estos reclamos. En este contexto nos preguntamos: ¿Cuáles son las perspectivas y posicionamientos políticos que asumen estas organizaciones a la hora de abordar las problemáticas en torno al género, las tecnologías digitales e Internet? ¿Cuáles son sus demandas y en qué consisten las tácticas que estas organizaciones adoptan a la hora de llevarlas adelante?

2. Diseño de investigación y metodología

La investigación que motiva este artículo tiene como propósito la producción de evidencia empírica que contribuya a identificar y describir las demandas y posicionamientos de las organizaciones que abogan por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ —aunque no necesariamente de manera excluyente— en la región latinoamericana. Para ello, se implementó un diseño cualitativo de investigación (Valles, 1999; Flick, 2004) y transversal (Cea D'Ancona, 1996) que incluyó las técnicas de: i) observación no participante (Valles, 1999) y en línea de eventos organizados o en los que participan las organizaciones que conforman la muestra⁷; ii) entrevistas virtuales en profundidad (Marradi, Archenti y Piovani, 2007) a referentes de algunas de éstas, y el iii) análisis de contenido cualitativo de información textual, visual y audiovisual de sus portales y redes sociales digitales. A partir de éste, se diseñó una categorización para extraer, codificar y analizar los componentes discursivos, prácticos y de significación semántica de la información (López Noguero, 2002). Esto permitió identificar en los portales diferentes acciones de interés para este estudio; así como los objetivos, la misión y la visión de las organizaciones. En función de las observaciones realizadas, se incluyeron nuevas organizaciones a la muestra y se identificaron los tipos de demandas que motivaron los eventos, las modalidades que asumieron (charlas, seminarios, talleres, etc.), sus destinatarios/as, y los principales actores participantes (representantes de empresas tecnológicas, de entes estatales, profesionales y especialistas, activistas, otras organizaciones, etc.).

Con respecto a la muestra, la selección e inclusión de los casos se debió a los siguientes criterios teóricos: son organizaciones de alcance nacional o regional que operan en Latinoamérica, y sus acciones y demandas se orientan a la disputa por los derechos digitales. Aunque no todas sus acciones se despliegan en el espacio digital, como es el caso de las redes comunitarias de Internet cuyo activismo principal es en el territorio, en todos los casos observamos que las organizaciones se han apropiado creativamente de las tecnologías (Lago Martínez et al., 2017) para la comunicación y el despliegue de diferentes acciones en Internet, sobre todo a través de las plataformas de redes sociales y el desarrollo de páginas web ad hoc. Las organizaciones de la sociedad civil de nuestra muestra son diversas. Algunas carecen de personería jurídica y se autodenominan colectivas/os, think tank o red de activistas y pensadores. Otras, como las Organizaciones No Gubernamentales (ONG), las Fundaciones y Asociaciones civiles, están más institucionalizadas. También existen Programas y Consorcio de organizaciones

⁷ Al momento de escritura de este trabajo la muestra se encuentra conformada por 20 organizaciones que abogan por los derechos digitales en la región y/o en los países latinoamericanos.

que se proponen fines comunes. Para simplificar la redacción, llamaremos “organizaciones” a este gran conjunto heterogéneo de formas de agruparse y accionar colectivamente.

El trabajo de campo se realizó durante los meses de marzo a agosto de 2022. En este artículo presentamos un acercamiento al activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en América Latina a partir de las primeras sistematizaciones del trabajo de campo. En este sentido, se presentan reflexiones preliminares sobre la cuestión.

3. Antecedentes del activismo por los derechos digitales

El activismo por los derechos digitales refiere a una forma de acción colectiva que se despliega tanto en Internet como en el territorio. Involucra a un conjunto amplio y diverso de colectivos/as y organizaciones sociales que comparten objetivos comunes, como la promoción y defensa de los derechos de las personas en Internet. Su finalidad es que el espacio digital se constituya como un entorno accesible, seguro, abierto y plural (Lago Martínez et al., 2023). Aún en disputa, los derechos digitales abarcan, por un lado, los derechos humanos a la comunicación, la información y la cultura, la libertad de expresión, la libre asociación y manifestación, la no discriminación en Internet, etc. (Bustamante Donas, 2010). Por otro, incorporan derechos propios del entorno digital como el acceso universal, el anonimato, el derecho al olvido, a la privacidad, la no vigilancia y la protección de los datos personales (Bizberge y Segura, 2020; Morales, 2019).

Si bien este activismo se despliega y expande en los últimos 20 años, en él se observan rasgos de experiencias anteriores como las del activismo por el software libre, el código abierto y las licencias copyleft, y el movimiento por la cultura libre y el Acceso Abierto y gratuito a la información científica financiada con fondos públicos (Lago Martínez, 2015). Como señalamos en un trabajo anterior (Lago Martínez et al., 2023), estos activismos tienen en común el operar en redes globales y regionales, y tener por principales oponentes a los Estados y las grandes empresas de Internet. En sintonía con la estética de la protesta que iniciaron las redes internacionales de oposición a la globalización neoliberal, en este activismo observamos el desarrollo de piezas comunicacionales que, además de texto, incluyen diversos elementos visuales muy elaborados. Finalmente, observamos que recrean algunos viejos lemas como “Internet es nuestra” u “Otra Internet es posible” que recuerdan al slogan “Otro mundo es posible” del Foro Social Mundial. Tal es el caso de la iniciativa Internet es Nuestra que busca fortalecer una agenda de derechos humanos desde América Latina en instancias locales, regionales e internacionales de la gobernanza de internet. Participan de ésta varias de las organizaciones por los derechos digitales aquí estudiadas⁸.

⁸ <https://derechosdigitales.org/internetesnuestra/>

Imagen N° 1. Iniciativa Internet es nuestra



Fuente: página web de Derechos Digitales (s.f.)

Por otro lado, desde la perspectiva teórica de la comunicación como derecho humano, Segura (2020) sostiene que este activismo recorre los caminos del activismo comunicacional y cultural de la era analógica, en cuanto a modalidades de intervención pública y de su relación conflictiva con los Estados y los mercados. Para la autora, la disputa por lo digital no trastoca las dinámicas ni los poderes estructurales de la comunicación pública (p. 201). De manera tal que también se encuentra cierta continuidad entre el activismo por los derechos digitales y el activismo por el derecho a la comunicación. A fin de cuentas, este derecho humano es condición *sine qua non* para el ejercicio de otros derechos fundamentales, como la libertad de expresión, y éstos no pueden ser garantizados si acaso antes no todos los ciudadanos y ciudadanas acceden a Internet en igualdad de condiciones. En Latinoamérica, para el 2019 casi el 67% de la población era usuaria de Internet, con profundas disparidades entre los países de la región y al interior de éstos (CAF y CEPAL, 2020). La población sin acceso pertenece a hogares de bajos ingresos, principalmente con bajos niveles educativos y ubicados en zonas rurales. Estos hogares se encuentran rezagados con respecto a sus pares urbanos en cuanto a la penetración de los teléfonos móviles y el acceso a las conexiones fijas de Internet. En promedio, solo el 42% de éstos acceden a conexión fija mientras el 74% de los hogares urbanos lo hace. Esta brecha se profundiza en países como Argentina, Perú, Chile y Bolivia. Son también los hogares que más sufren la falta de infraestructura tecnológica, los cortes de luz y la calidad de la conexión (Grupo Banco Mundial y PNUD, 2022).

Ahora bien, garantizar el acceso es solo un primer paso. Existen otras brechas que tienen que ver con el uso, la apropiación y la producción de tecnologías digitales. La zona geográfica, la raza y la etnia, la edad, el nivel socioeconómico y el género resultan variables necesarias para explicar la desigual participación de las personas en Internet y la producción de tecnologías. Si bien para el año 2020 la brecha de género en el acceso a Internet fue solo de 5 puntos, 57% para las mujeres y 62% para los varones (Vaca Trigo y Valenzuela, 2022), al observarse los usos, la apropiación y la producción de tecnologías se encuentra una profunda brecha que excluye o limita la participación de las mujeres (cis, trans y no binarias) de este campo. Un estudio realizado en 6 países latinoamericanos⁹ dio cuenta que el 35% de las mujeres (frente a un 24% de hombres) reportaron no saber cómo usar un teléfono móvil inteligente y un 40% de mujeres frente a un 33% de

⁹ Argentina, Colombia, Ecuador, Guatemala, Paraguay y Perú

varones reportaron no saber cómo utilizar Internet (Agüero et al., 2020, como se citó en Vaca Trigo y Valenzuela, 2022). Según EQUALS (2019), las mujeres tienen 1.6 menos probabilidades que los hombres de contar con competencias digitales. Asimismo, la violencia digital es experimentada, en su gran mayoría, por mujeres, personas LGBTQI+ e infancias. Por ejemplo, en México el 22.8% de las mujeres mayores de 12 años que utiliza Internet ha experimentado acoso en el entorno digital (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2022). Según una encuesta de la UNESCO realizada en 2020 a periodistas de todo el mundo, el 73% de las mujeres encuestadas dijo haber sufrido violencia en línea (Posetti et al., 2021).

De aquí que resulte necesario pensar esta forma de acción colectiva en el marco de las perspectivas ciberfeministas que históricamente han disputado los sentidos, usos y apropiación de las tecnologías e Internet. Numerosos estudios (Natansohn, 2013; Boix y De Miguel, 2013; Natansohn y Paz, 2018; Benítez-Eyzaguirre, 2019; Zafra, 2005) dan cuenta de la emergencia de colectivas y organizaciones ciberfeministas, transhackfeministas y tecnofeministas que incluyen entre sus demandas a los derechos digitales, al luchar por el acceso a Internet y la inclusión digital de género, el acceso a la información, el derecho a la organización y manifestación en línea y mediante las acciones que despliegan contra la discriminación y la violencia de género en Internet. Ya en los años 90, las primeras generaciones de militantes, teóricas, tecnólogas, científicas y artistas ciberfeministas se organizaron por el derecho a Internet y al software libre como estrategia de empoderamiento de las mujeres (Natansohn, 2013, p. 28). Asimismo, De Miguel y Boix (2013) identifican en el Ciberfeminismo social una conexión con los movimientos antiglobalización y con el activismo por los derechos humanos, al proclamar la importancia del uso estratégico de las tecnologías digitales e Internet para la transformación social.

En general, los ciberfeminismos coinciden en que las mujeres y personas LGBTQI+ deben intervenir activa y críticamente en el campo de las tecnologías para contrarrestar el dominio masculino y patriarcal del espacio digital. En este sentido, Wajcman (2006) comprende que género y tecnología se co-constituyen y transforman toda vez que las relaciones de poder generizadas se transforman en la sociedad.

En resumen, se observa que la disputa por una Internet no patriarcal, así como los reclamos y acciones por la inclusión digital de género han estado en la agenda política y social de los ciberfeminismos a lo largo de los años, con diferencias en los modos de abordaje, las demandas y repertorios de acción (Natansohn y Paz, 2018). Desde 2015, se multiplican las iniciativas feministas que abogan por: i) la autonomía, la soberanía tecnológica y las infraestructuras feministas; ii) la protección de los derechos digitales y la seguridad digital; iii) el estímulo al ingreso de las mujeres y personas LGBTQI+ en las áreas STEM¹⁰ y la producción de tecnologías, y iv) las experiencias que brindan apoyo e información en línea sobre temas relacionados al acceso al aborto, la discriminación y la violencia digital de género, entre otros tópicos.

4. Perspectiva y posicionamiento político de las organizaciones en torno a las tecnologías, el género y los derechos digitales.

A partir del análisis de contenido, dentro del grupo de organizaciones observadas pudimos crear categorías de análisis para distinguir las perspectivas en torno a cómo encaran las demandas

¹⁰ Disciplinas académicas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.

y los derechos digitales que defienden y promueven; y distinguir los posicionamientos políticos que asumen en las disputas por las tecnologías digitales e Internet. Si bien comparten entre sí muchas de las demandas por los derechos digitales, no todas se encuentran alineadas políticamente de la misma forma, aunque sí comparten perspectivas de abordaje de las problemáticas. Podríamos diferenciar estas perspectivas y posicionamientos en 6 grandes grupos que no son excluyentes entre sí, más su diferenciación nos sirve para ilustrar la heterogeneidad de perspectivas y posicionamientos:

1) Feministas/ciberfeministas: son organizaciones que declaran ser feministas y/o ciberfeministas. Este posicionamiento político es la base de su activismo digital, sus demandas están centradas en los derechos de las mujeres, personas de la comunidad LGBTQI+ en los entornos digitales. Ejemplo de ello es la ONG Amaranta (s.f.) de Chile que en su página web declara ser “un espacio feminista, conformado por mujeres provenientes de distintas áreas de las Ciencias Sociales, Humanidades y del activismo”. Del mismo modo, el Programa GenderIt (s.f.) de la Asociación para el Progreso de la Comunicaciones (APC) aduce trabajar “teniendo en cuenta un código de ética basado en la teoría y práctica feminista que es revisado periódicamente”. También la organización Luchadoras (s.f.) de México se promueve como una “colectiva feminista que habita el espacio público digital y físico” donde su principal interés es contribuir a la construcción de una Internet Feminista, es decir “la construcción de una internet libre de violencias y la creación de espacios de encuentro que reivindican y dignifican los saberes, la fuerza y el poder de las mujeres”.

Otra de las organizaciones feministas es la fundación Activismo Feminista Digital de Argentina, creada a comienzos del año 2015, principalmente ocupada en la producción de propuestas de marcos regulatorios para la lucha contra la violencia digital, la usurpación de identidad digital, el hackeo, la difusión de imágenes íntimas sin consentimiento, todas problemáticas que sufren en su gran mayoría las mujeres (cis, trans y no binarias). Del mismo modo, el think tank Coding Rights (s.f.) de Brasil, fundada en el año 2015 por mujeres profesionales tecnólogas, abogadas, científicas sociales, hackers, artistas, periodistas e investigadoras, se define como una “Organización que aporta una perspectiva feminista interseccional para defender los derechos humanos en el desarrollo, la regulación y el uso de tecnologías”. Esta organización desarrolló una investigación en la cual “parte de la suposición de que podemos aprender de las teorías feministas y sus luchas para interpretar el consentimiento y construir así un enfoque más significativo y colectivo para el consentimiento cuando lo pensamos desde la protección de datos” (Peña y Varón, 2020).

2) La perspectiva de género e interseccional es tomada por todas las organizaciones observadas, ya sea que la incorporan en sus análisis, estudios e informes, como en las demandas al observar los marcadores sociales de género, clase, “raza”, etnia, geográficos, entre otros, que inciden en la desigual forma en la que las personas acceden y utilizan las tecnologías digitales e Internet. Esta perspectiva presta atención a las desigualdades de género y de identidad sexual en el entorno digital, a las discriminaciones y sesgos de las tecnologías, como a las violencias sufridas en Internet. Las organizaciones feministas y/o ciberfeministas despliegan su activismo por los derechos digitales desde esta perspectiva, en el caso de la organización Coding Rights anteriormente mencionada, su activismo con perspectiva interseccional se encuentra presente en todos sus informes y contenidos, ejemplo de ello es la investigación “Reconocimiento facial en el

sector público e identidades trans: tecnopolíticas de control y la diversidad de género en sus interseccionalidades de raza, clase y territorio (Silva y Varon, 2021);

Imagen N° 2. Reconocimiento facial en el sector público e identidades



Fuente: Instagram de @Coding.rights (27/01/2021)

Muchas de las organizaciones que no se definen políticamente como feministas, incorporan esta perspectiva. Tal es el caso de la Fundación chilena Datos Protegidos (s.f.) que en sus inicios se conformó para “promover la protección de los datos personales y la privacidad”. Aunque luego sumó a sus demandas “la promoción de la libertad de expresión, la inclusión de una perspectiva de género sobre las tecnologías y el fortalecimiento de la seguridad digital”. A su vez, la Fundación Karisma de Colombia, dentro de sus repertorios de acción incluye “Cuestionar y transformar las desigualdades sociales vinculadas con las relaciones de poder de género que se replican y emergen en espacios impulsados por la tecnología” (Soto, 2019). Incorporar una perspectiva de género e interseccional ha sido un aprendizaje y un camino dentro de las organizaciones, tal es el caso del centro de investigación independiente InternetLab (s.f.) de Brasil, el cual inició sus actividades en el año 2014 con el fin de investigar cuestiones relacionadas con el derecho y la tecnología, especialmente la política de Internet, “nuestra agenda de investigación cubre una amplia gama de temas, que incluyen privacidad, libertad de expresión, género y tecnología”. Con el tiempo han incorporado una mirada interseccional:

"Cuando empezamos las pesquisas en InternetLab, género estaba no tan interseccionado con otros marcadores sociales, de la diferencia. Entonces, pensábamos género, algunas veces estábamos raza, pero hoy pensamos necesariamente en raza. Pensamos necesariamente también en masculinidades, no apenas en mujeres (...) queremos pensar si la forma de pensar este conocimiento libre en la internet sería la misma para todos estos grupos sociales. Entonces, estoy muy apoyada en el feminismo negro" (Referente InternetLab, comunicación personal, marzo 2022)

De igual forma la ONG Hiperderecho de Perú transformó su perspectiva a partir de la incorporación de otros integrantes a lo largo del tiempo, en sus comienzos (año 2012) estaba conformada sólo por abogados varones abocados a los derechos digitales, pero a partir del 2016 deciden incorporar otras voces, inician una convocatoria abierta donde se integran dos mujeres profesionales de carreras de Cs. de la Comunicación:

"...de la mano de estas dos compañeras que se integraron al equipo es que comienzan a indagar más en la intersección de derechos, tecnologías y género. (...) desde el 2017, es que hay este gran cambio que también creo que nos identifica ahora muchísimo, que no solamente somos derechos, libertades, Internet, tecnología, sino que somos derecho, tecnología, género". (Referente Hiperderecho, comunicación personal, marzo 2022).

La incorporación de diversidad de voces dentro de los equipos es parte de la búsqueda de ser también una organización interseccional,

"abrimos un puesto para exclusivamente una persona negra que ocupase la posición, pero pedíamos que la persona tuviese doctorado e inglés avanzado, y no recibíamos personas aplicando (...). Muchas personas empezaron a escribirnos y decir "No es posible lo que quieres" (...) Era muy difícil tener las dos cosas. Entonces, escribimos públicamente una crítica a nosotros mismos (...) Esto fue un aprendizaje". (Referente InternetLab, comunicación personal, marzo 2022).

Aunque estas transformaciones al interior de las demandas y perspectivas de las organizaciones no necesariamente se traducen en un posicionamiento político de toda la organización:

"seguimos en un eterno debate si es que nos posicionamos como Feministas, Anti Patriarcales, o Aliados o Aliadas (...) siempre estamos abogando por la causa feminista pero no es que pongamos en nuestra Bio de Twitter como que [somos una] organización peruana feminista como otras organizaciones feministas sí hacen". (Referente Hiperderecho, comunicación personal, marzo 2022).

En su gran mayoría las organizaciones declaran que su activismo se centra en la defensa de los derechos digitales. La ONG Tedic (s.f.) de Paraguay, creada en 2012, se define como "una organización de sociedad civil que trabaja en la defensa de los derechos digitales y la cultura libre, tanto en Internet como fuera de él" y aclara que lo aborda "con foco en desigualdades de género y sus intersecciones". Dentro de sus líneas de trabajo se encuentra "Género e Inclusión digital", donde a través de investigaciones, campañas y análisis buscan poner en juego los marcadores sociales de la diferencia, como género, "raza", etnia, clase social, discapacidad, entre otros, para dar cuenta de su repercusión en "la apropiación de la tecnología y sus usos para la participación social, cultural y política".

3) Perspectiva de Derechos Humanos: todas las organizaciones observadas comparten que el acceso a las tecnologías e Internet conforma un Derecho Humano Organizaciones como Derechos Digitales (s.f.) de Chile declara en su sitio web tener "como objetivo fundamental el desarrollo, la defensa y la promoción de los derechos humanos en el entorno digital", en este sentido es pionera en incorporar esta perspectiva en la región. Esta organización se dedica a la investigación, publicación, análisis y propuesta de políticas públicas e incidencia. También ofrecen becas de formación a investigadores interesados en la temática de Derechos Humanos y Derechos Digitales. Al igual que otras organizaciones, han incorporado las perspectivas anteriormente mencionadas, uno de los últimos artículos publicados por la organización indaga sobre Inteligencia Artificial (IA) y Feminismo, en él se plantea la pregunta si es posible desarrollar IA que no reproduzca lógicas de opresión (Guerra, 2022).

En contexto de pandemia por COVID-19, y debido a la creciente preocupación por la violación a los derechos humanos de la población latinoamericana en los entornos digitales, surge en 2020 el Consorcio Al Sur (s.f.) integrado por 11 organizaciones de la sociedad civil. El consorcio se pronunció sobre la necesidad de que los gobiernos de los países de la región respeten los derechos humanos al desarrollar tecnologías como aplicaciones y plataformas digitales para el control social: “toda tecnología usada en el contexto de esta pandemia debe priorizar una fuerte protección de nuestros datos personales y sensibles, así como garantizar un uso acotado a la emergencia que enfrentamos, como habilitar procedimientos de rendición de cuentas”.

El enfoque de derechos humanos abarca a organizaciones que defienden el acceso a Internet y las tecnologías digitales, y promueven la creación de Redes Comunitarias de conectividad en zonas geográficas de difícil acceso y en barrios populares como la ONG Altermundi. También comprende al gran conjunto de organizaciones que se centra en la defensa de Internet como un espacio libre de violencias, donde el derecho a la privacidad y los datos, al conocimiento, a la información, a la cultura y el disfrute en los entornos digitales conforman derechos fundamentales. Del mismo modo, la fundación Internet Bolivia (s.f.), creada en el año 2018, declara defender “los derechos humanos en Internet en contra de toda acción que pueda llevar a la censura, vigilancia, manipulación, extorsión, entre otras prácticas nocivas en contra de usuarios y usuarias” y entiende a los “derechos digitales como una prolongación de los derechos humanos en la era digital”.

4) Otro posicionamiento extendido es la defensa de la Cultura Libre. Esta corriente de pensamiento o posicionamiento ante la circulación de bienes culturales no es nueva, tiene una tradición dentro de las organizaciones por los derechos digitales. En la carta de principios de la fundación Internet Bolivia (s.f.) se declara: “Asumimos el conocimiento libre y abierto como un beneficio para la sociedad, por lo que a su vez lo promovemos” y “El software y hardware libre son preferibles a sus versiones propietarias pues permiten que los usuarios y usuarias puedan aprender de éstos, adaptarlos a sus necesidades y compartirlos”. Del mismo modo, la Fundación Vía Libre (s.f.), creada en el año 2000, comenzó siendo una organización por la defensa de las políticas de Software Libre y luego “orientó su misión a temáticas más amplias de derechos sociales, económicos y culturales y derechos civiles y políticos en entornos mediados por tecnologías digitales”. A su vez, Hiperderecho (2016) entiende que, para fomentar una cultura libre en Internet, “el Estado debe asegurar la conservación, protección, desarrollo, difusión y acceso a obras culturales y científicas”. Tedic (2022) tiene dentro de sus áreas de trabajo la libertad de expresión y la cultura libre, “TEDIC sigue de cerca las decisiones de política pública, las iniciativas legislativas y las decisiones judiciales que pueden afectar a la libertad de expresión (desinformación, censura, bloqueos) y acceso al conocimiento (derecho de autor, derecho de competencia, regulación de medios) para una cultura libre en internet”.

Imagen N° 3. Compartir Internet es bueno



Fuente: Entrada de blog (Tedic, 2017)

5) Otros de los posicionamientos en torno a los derechos digitales son los que encarnan las organizaciones que denuncian las lógicas capitalistas de creación y producción de tecnologías digitales y de acceso a Internet. No todas las organizaciones encaran sus demandas y acciones desde este posicionamiento, aunque muchas de las que defienden la Cultura libre denuncian las lógicas capitalistas. Si bien la gran mayoría coincide en denunciar los abusos de los grandes monopolios tecnológicos, el uso de los datos con fines comerciales y el no cumplimiento del derecho al anonimato en el entorno digital, el posicionamiento anticapitalista está relacionado con cómo se entiende la relación de los/as usuarios/as de tecnologías en el capitalismo actual y las propuestas que las organizaciones desarrollan para hacerle frente. En este sentido, Altermundi, que desarrolla Redes Libres Comunitarias, utiliza una lógica anticapitalista dando soluciones donde el mercado no brinda conectividad, además promueve que la comunidad autogestione su propia tecnología de conectividad para mantener el servicio y en sus redes sociales se declara a favor de la soberanía tecnológica.

La ONG Amaranta (s.f.) declara ser un “espacio de lucha contra el clasismo”. Coding Rights (s.f.), a través del proyecto “Mapa de territorio de internet”, busca hacer visible “las relaciones de poder del funcionamiento de la red, desde la capa de la infraestructura hasta las decisiones algorítmicas. [Donde] Se evidencian relaciones extractivas, prácticas de colonialismo digital y establecimiento de monopolios.”. A su vez, GenderIt (s.f.) utiliza tecnología de código abierto en su sitio web y copyleft en sus artículos porque “La resistencia al orden neoliberal y capitalista es fundamental para la realización de un espacio feminista”. Asimismo, el grupo de activistas y pensadores fundado en el año 2020 denominado Tierra Común (s.f.), centra su activismo en el debate por las lógicas capitalistas y colonialistas del extractivismo de datos, comprenden a Internet como un bien común e integran el Movimiento de Tecnologías No-Alineadas (MTNA), este es un movimiento para la implementación intencionada de tecnologías digitales que afirme el poder de autodeterminación y gobernanza de cada comunidad. El MTNA es alianza mundial de organizaciones de la sociedad civil que “buscan definir y reclamar espacios tecnosociales más allá del modelo lucrativo de Silicon Valley y el modelo de control del Partido Comunista Chino”.

6) El último posicionamiento es el que denominamos anticolonialista. La organización Tierra Común (s.f.) asume su activismo como “Intervenciones para descolonizar los datos” y denuncia que estamos viviendo una nueva era colonial donde

“el proceso de apropiación no es la tierra ni los recursos naturales, sino la vida humana en sí misma: las acciones y las experiencias humanas que pueden convertirse en ganancia a

través de la extracción de los datos. Esto es el colonialismo de los datos” (Tierra Común, s.f.)

Este posicionamiento implica que las organizaciones asumen una mirada histórica y regional en torno a la posición que ocupa Latinoamérica y sus países en la producción, desarrollo, uso y apropiación de las tecnologías digitales e Internet. Muchas de las organizaciones que adoptan una perspectiva interseccional comprenden y abordan los análisis, investigaciones y campañas de forma situada en el Sur Global. Por ejemplo, la colectiva Luchadoras (s.f.) declara en su sitio web: “Promovemos una visión anti-imperialista y anti-colonial (...) cuestionamos las miradas, poderes y procesos históricos dominantes, androcéntricos y geopolíticos que han borrado nuestras historias”. De igual forma la ONG Amaranta (s.f.) afirma: “Nuestro enfoque es local, desde el Biobío, desde Chile, desde Latinoamérica, con un pensamiento decolonial como base”. Además de ser un “espacio que lucha contra el racismo”. Este posicionamiento se refleja en las investigaciones y demandas que realizan, la organización InternetLab a través del proyecto “Fellowship Wikimedia + InternetLab: Equidad en el conocimiento” abordaron la cuestión de por qué existe una ausencia de personas negras, personas indígenas en Wikipedia o por qué existen pocas biografías de personas intelectuales negras o indígenas:

"estamos buscando mucho dialogar con la perspectiva decolonial, pero, al mismo tiempo, cuando estamos pensando sobre eso, tenemos la preocupación de no vaciar estos conceptos. De no apenas decir “Ay, estamos hablando con una perspectiva, una mirada decolonial pero apenas utilizar el concepto y no pensar de fato con otras personas, con otras trayectorias” (Referente InternetLab, comunicación personal, marzo 2022)

En pocas palabras, las organizaciones que abogan por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en la región latinoamericana comparten la perspectiva que entiende a Internet como derecho humano y su acceso universal como necesario para el ejercicio de otros derechos fundamentales, aunque difieren en sus formas de abordaje y posicionamiento político.

5. Principales demandas y derechos que promueven

Cómo puede verse, desde diferentes perspectivas las organizaciones llevan adelante acciones para demandar los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+, siendo los Estados o gobiernos y las corporaciones de Internet sus principales adversarios y a la vez aliados para el despliegue de las acciones, oficiando de fuente de financiamiento, promoviendo actividades, etc. Por ejemplo, el proyecto Sexting - Consejos para estar más seguro (2017, actualizado en 2020) de La liga Juvenil de defensa de Internet, una iniciativa que reúne a la organización Hiperderecho y estudiantes universitarios por sus derechos en Internet, contó con el apoyo de Google, una empresa señalada por el sesgo sexista y racista de sus algoritmos.

A su vez, las organizaciones estudiadas buscan con sus acciones visibilizar y deconstruir la cultura machista, sexista y patriarcal de Internet. Entienden a los espacios digitales como campos de lucha donde desplegar esa disputa. Por ejemplo, Luchadoras sostiene que

“El espacio digital es un territorio de transformación de normas culturales machistas, y de estereotipos de género, a través de historias de mujeres que rompen las normas establecidas (...) Los relatos contra-hegemónicos contribuyen a imaginar y materializar nuevos referentes del ser mujer” (s.f.).

Desde otro lugar, la Fundación Karisma (2021) se propone “cuestionar y transformar las desigualdades sociales vinculadas con las relaciones de poder de género que se replican y emergen en espacios impulsados por la tecnología”.

En este sentido, las organizaciones demandan a los gobiernos por mayores regulaciones que contribuyan a la incorporación de las mujeres y personas LGBTQI+ al mundo de las tecnologías e Internet en igualdad de condiciones que los varones. Al respecto, la organización Derechos Digitales busca incidir en políticas públicas y prácticas privadas para propiciar un cambio social en torno al respeto y dignidad de las personas en Internet. Otro ejemplo es la campaña #DigitalEsReal de la ONG Amaranta que buscó promover la votación del Artículo 89 en la Nueva Constitución de Chile y que obliga al Estado a desarrollar acciones de prevención, reparación y garantía del derecho a participar de espacios digitales libres de violencia.

Imagen N° 4. “Apruebo Digital Es Real” de la Campaña #DigitalEsReal



Fuente: Facebook de la ONG Amaranta (16/08/2022).

En el documento “Retos de la gobernanza de internet en Latinoamérica”, la iniciativa Internet es Nuestra (s.f.) denuncia que “el rol de América Latina en las discusiones globales de gobernanza de internet es todavía secundario (...) el involucramiento de los gobiernos no tiene articulación regional, ni tampoco son necesariamente activos en los foros regionales e internacionales”. En el comunicado, interpelan a los gobiernos de la región a llevar adelante políticas públicas y leyes que promuevan el acceso a la información, la cultura y el conocimiento en Internet, la protección de la privacidad de las/os usuarias/os, el fortalecimiento de la libertad de expresión, la protección de la neutralidad en la red, la ciberseguridad respetuosa de los derechos humanos y el compromiso con los procesos participativos de la gobernanza de internet.

Ahora bien, entre las principales demandas de este activismo identificamos el derecho al acceso universal a Internet y la inclusión digital de género como condiciones esenciales para la equidad, la ciudadanía digital, la justicia y el ejercicio de todos los derechos humanos en las sociedades contemporáneas. Son los estados quienes deben garantizar la conectividad, regular a las empresas de telecomunicaciones y desarrollar programas que contribuyan a cerrar la brecha

de género en las tecnologías. Si bien, cómo se mencionó, la brecha de acceso según género no es significativa en la región, aunque sí se profundiza en las zonas rurales, en algunos países y en los hogares de bajo nivel socioeconómico, la participación de las mujeres y personas LGBTQI+ en el uso estratégico y el desarrollo de las tecnologías y los contenidos digitales es notoriamente menor a la de los varones; así como existe una brecha significativa entre las habilidades digitales según el género. Es por ello que entre las principales demandas de las organizaciones se encuentra la formación y el desarrollo de habilidades digitales, la apropiación social de las tecnologías, y el ingreso equitativo de las mujeres y personas LGBTQI+ en las áreas STEM y la producción de las tecnologías digitales. Tal es el caso de la organización Chicas en Tecnología (s.f.) de Argentina que trabaja para cerrar la brecha de género en tecnología: “en una era donde la tecnología está transformando las economías y sociedades, las voces de las mujeres y sus perspectivas necesitan ser incluidas”. Entienden que la equidad y diversidad son el motor de la innovación con impacto social; en consonancia con datos de la OIT (2022) que señalan que los niveles elevados de diversidad e inclusión en el lugar de trabajo están asociados a una mayor productividad, innovación y bienestar de la fuerza de trabajo. La ausencia de mujeres y personas LGBTQI+ en la producción de tecnologías supone excluir sus necesidades y perspectivas en el diseño de estas, así como en la distribución de los capitales económicos y simbólicos en el sector.

Además, el activismo por los derechos digitales busca ampliar y garantizar el acceso a la información y la libertad de expresión desde la perspectiva de género. Como sostiene Flores Villalobos (2019) para GenderIT:

“Es relevante enmarcar la libertad de expresión en el marco de la violencia de género en América Latina y según cada país. Así, podremos comprender, por ejemplo, no solo quiénes son las personas más afectadas, sino también qué tipo de discursos son los más usados para controlar o limitar la libertad de expresión de ciertos grupos”.

La lucha contra la violencia digital de género constituye una de las principales demandas de las organizaciones estudiadas, que llevan adelante diversas acciones para que Internet se constituya como un espacio seguro y libre de violencias. El feminismo, como teoría y como movimiento social, ha definido la violencia hacia las mujeres como un problema social y político (de Miguel Álvarez, 2005, p. 232).

Entre otras formas de violencia digital, el acoso se expresa en los insultos y humillaciones en línea, mediante la difusión de imágenes íntimas e información personal sin consentimiento, a través del hostigamiento por medios digitales y el espionaje de redes sociales, etc. En consecuencia, las organizaciones latinoamericanas promueven el acceso a la información en diferentes temáticas como el sexting seguro, el autocuidado y la seguridad digital, cómo proceder en caso de ser víctima, etc. Un caso, es la iniciativa *acoso.online* creada en 2017 por activistas y organizaciones de la sociedad civil especializadas en derechos humanos, género y tecnologías digitales. Forman parte de ésta varias organizaciones latinoamericanas por los derechos digitales, como InternetLab, Fundación Karisma, TEDIC, Hiperderecho, entre otras de Chile, Argentina, Costa Rica, etc., Esto da cuenta del trabajo colaborativo y en red del activismo digital que permite amplificar los alcances de las acciones. Desde esta colectiva han desarrollado recomendaciones para que las víctimas de pornografía no consentida en América Latina y el Caribe encuentren información confiable para enfrentar y resistir este tipo de violencia de género online. En sintonía, algunas organizaciones buscan visibilizar el derecho a la protección de la identidad digital y la reputación online en el marco de la violencia digital de género. Además,

buscan identificar y visibilizar los discursos de odio que circulan en Internet. Si bien esta problemática no es nueva, la misma se ve reactualizada en las redes sociales y los medios digitales que posibilitan un alcance casi ilimitado y en tiempo real de los discursos. Los discursos de odio suponen el uso de una o más formas de expresión que instigan al odio, la humillación o menosprecio de una persona o un grupo social, basándose en su religión, etnia, nacionalidad, raza, color, ascendencia, género u otro factor de identidad (Comisión Europea contra el Racismo y la Intolerancia, 2016, p.4). En una investigación realizada por Hiperderecho, identificaron en Perú cinco discursos de odio utilizados para contrarrestar, deslegitimar y/o suprimir la participación y acceso de mujeres, activistas y comunidad LGBTQI+ en los espacios virtuales: 1) Discurso machista y misógino, 2) Discurso homofóbico y LGBTQI-fóbico; 3) Discurso anti-feminista; 4) Discursos anti-género; y 5) Discurso racista (Albornoz, 2019).

A partir de estas demandas, las organizaciones ponen en tela de juicio los mecanismos de los gobiernos para regular y controlar las actividades y discursos que circulan en las diferentes plataformas como las redes sociales digitales. Estas regulaciones orientadas a prevenir y erradicar la violencia digital deben ser tratadas con especial atención ya que podrían colisionar con otros derechos como la libertad de expresión o el anonimato (Pietrafesa, 2019).

Por otro lado, la mayoría de las organizaciones relevadas promueven el uso de Internet para la manifestación y la organización en línea. En Latinoamérica, #NiUnamenos (Argentina, 2015) fue la primera manifestación masiva articulada a través de las redes sociales digitales que visibilizó en el espacio virtual la discusión sobre los feminicidios como problemática compartida (Rovira Sancho, 2018). Motivadas por la experiencia argentina, se replicó la experiencia en varios países de la región, amplificando de esta manera las posibilidades de manifestarse de las mujeres a partir del uso de las redes sociales como herramientas para la movilización y la organización¹¹.

Por último, como particularidad del activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ observamos que, en sintonía con todo lo dicho, hay organizaciones que trabajan por la autonomía, la soberanía tecnológica y las infraestructuras feministas. Sus demandas buscan construir una Internet Feminista, o bien quedan comprendidas por los principios que la definen. En Latinoamérica la Red Géneros, Internet y Derechos Digitales, de la cual participan TEDIC, Amaranta, MediaChicas de Argentina, Conocimiento Abierto de Argentina, Feminismo Digital e Hiperderecho, persigue la construcción de una Internet Feminista que integra el conjunto de demandas antes mencionadas: la alfabetización digital con perspectiva de género; promueven el acceso a la Educación Sexual Integral digital; luchan contra la violencia machista, buscan combatir las lógicas de mercado, el control y la vigilancia en Internet; denunciar el colonialismo en las tecnologías digitales y la infraestructura de Internet y la alta masculinización en su desarrollo. También proponen recopilar datos e informes para visibilizar desde un enfoque de género las brechas digitales y otras problemáticas que afectan a mujeres y personas LGBTQI+ de Latinoamérica (observación participante online, 27 de mayo de 2022).

Como hemos señalado, las demandas del activismo digital por los derechos en Internet no son necesariamente nuevas, sino que se reactualizan al contexto actual. Por ejemplo, la Red

¹¹ Ejemplo de ello son en Chile el #MayoFeminista y #16M, en México el #24A (2016) al grito de #VivasNosQueremos, en Brasil el #1J con #Portodaselas y en Perú el #NiUnaMenos y #13A. Además, adquirió visibilidad y masividad en la región el Día Internacional de las Mujeres en toda su diversidad y el uso del #8M para expresarse y organizarse en las redes (Romanelli, 2020).

mencionada participó en 2022 de la campaña “16 días de activismo contra la violencia machista” con el fin de analizar y visibilizar la problemática de la desigualdad de género en el ecosistema digital latinoamericano. Esta campaña tiene sus orígenes en el año 91, cuando activistas feministas en el Instituto para el Liderazgo Global de las Mujeres promovieron la campaña “16 días de activismo contra la violencia de género”. Esto da cuenta, además, de la pertinencia de pensar el activismo por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ en el marco de los ciberfeminismos.

En breve, observamos que las demandas por los derechos digitales que realizan estas organizaciones se organizan en torno a 1) el acceso universal y la inclusión digital de género; 2) el acceso a la información y la libertad de expresión; 3) la lucha contra la violencia de género en línea, que incorpora los derechos a la privacidad de los datos, al anonimato, el consentimiento, etc.; y las 4) iniciativas feministas que abogan por la autonomía, la soberanía tecnológica y las infraestructuras feministas. En todos los casos las demandas están dirigidas a los gobiernos, a los que se les demandan más y mejores regulaciones, ya sean estas políticas públicas o legislaciones, y a las empresas de telecomunicaciones e intermediarias de Internet. Finalmente, las organizaciones por los derechos digitales de las mujeres y personas LGBTQI+ luchan por deconstruir la cultura machista, sexista y patriarcal, al tiempo que propugnan por la construcción de infraestructuras feministas que garanticen la igualdad para el ejercicio de los derechos en el entorno digital.

5.1. Repertorios de acción

Como se evidencia hasta aquí, para vehicular las demandas mencionadas estas organizaciones despliegan diversas acciones que desarrollaremos, por temas de espacio, de forma acotada. A partir de nuestros análisis anteriores (Lago Martínez et al., 2023) hemos podido identificar 6 modalidades de intervención principales del activismo por los derechos digitales en general y de las mujeres y personas LGBTQI+ en particular:

1) Investigación académica e incidencia: Gran parte de las organizaciones llevan adelante investigaciones para conocer la situación de los derechos digitales en los países y la región latinoamericana. La producción de conocimiento relevante brinda sustento teórico, ideológico y observaciones críticas para la generación de acciones y políticas públicas. A partir de esto, las organizaciones pueden presentar propuestas de regulaciones, participan en la formulación de legislaciones y buscan incidir en el desarrollo de políticas públicas para garantizar el ejercicio de los derechos digitales de los/as ciudadanos/as. Además, publican artículos científicos, de divulgación y elaboran informes que contribuyen al conocimiento sobre la situación de los derechos digitales en la región, y la situación particular de las mujeres y personas LGBTQI+.

Para ejemplificar este tipo de repertorios, podemos hacer mención del Observatorio de Violencia Política contra las Mujeres (monitorA) creado por Internetlab, la Revista Azmina y el Instituto Update en Brasil en 2020, y relanzado en 2022 junto a la organización Núcleo Jornalismo de Brasil e Illuminate y Reset como financiadores. Desde el Observatorio llevaron adelante una investigación cuantitativa y cualitativa sobre la violencia política que sufren las mujeres en las redes sociales, y se preguntaron por el rol de las plataformas en el combate y mitigación de este fenómeno. La información producida y su divulgación en periódicos nacionales logró que las víctimas de esta violencia levanten su voz y de esa manera pudieron

incidir en la agenda pública “[...] nuestra investigación fue citada en la votación del proyecto de ley que criminaliza la violencia política” (Referente InternetLab, comunicación personal, marzo 2022).

Imagen N° 5. Infografía sobre Violencia de género contra candidatas en las elecciones de Brasil del año 2020.



Fuente: Divulgación en redes sociales de InternetLab, 2020

2) Desarrollo de tecnologías digitales y redes de conectividad: Como se ha mencionado, algunas de las organizaciones relevadas desarrollan redes comunitarias de Internet con el fin de que barrios y zonas rurales sin conectividad accedan a Internet, ante la desidia de los gobiernos y el relegamiento de los mercados. Estas redes se basan en principios de participación democrática, equidad, igualdad, diversidad y pluralidad, y son creadas en general por los/as vecino/as, junto a organizaciones territoriales, políticas y sociales (Lago Martínez et al., 2020).

Además de las redes, el activismo digital desarrolla otras tecnologías digitales como tácticas de acción. Ejemplo de ello son los bots, programas informáticos que realizan tareas automatizadas específicas en Internet y que poseen capacidad de interacción. Desde la iniciativa colectiva e independiente acoso.online llevaron adelante el desarrollo de un chatbot programado en Telegram que brinda información y contención a víctimas de difusión de contenido íntimo sin consentimiento en Internet y a su círculo más cercano.

3) Pedagógicas/formativas: se encuentran entre los repertorios de acción más implementados por estas organizaciones. A través de éstos, promueven la alfabetización digital, el desarrollo de habilidades y la apropiación crítica de las tecnologías digitales en las poblaciones más vulnerables, así como la formación en materia de derechos digitales, las problemáticas en torno a éstos, las regulaciones vigentes, sus alcances y limitaciones, el estado de situación de los derechos digitales en las naciones y la región latinoamericana, etc. Con tal fin, las organizaciones brindan talleres,

charlas, seminarios y capacitaciones, presenciales y virtuales, y realizan guías informativas y campañas en redes sociales digitales. A modo de ejemplo, Amaranta a través del Proyecto Aurora busca formar a mujeres (cis, tras y no binaries) en comunicación y ciudadanía digital, con una mirada feminista:

... es importante para desmitificar conceptos en torno al feminismo (el cual es ridiculizado y atacado en Internet), desnormalizar el discurso de odio (el cual apunta a feministas, personas LGBTQI+, migrantes, indígenas), enseñar a identificar buenas fuentes de información, además de inculcar estrategias de autodefensa digital que permitan que las mujeres se sitúen políticamente en Internet (s.f.).

Otras organizaciones se especializan en el desarrollo de cursos y actividades para promover la participación de las mujeres y adolescentes en el campo de las tecnologías. Programando un Mundo Mejor, de Chicas en Tecnología, es un programa intensivo de tecnología con fines sociales y habilidades emprendedoras para jóvenes mujeres de 14 a 21 años, que consiste en encuentros de cuatro tardes y un fin de semana en los cuales las participantes trabajan en equipo para identificar problemas de su entorno, para luego diseñar y desarrollar una aplicación que le dé solución.

4) Propuestas artísticas y lúdicas: son las propuestas de las organizaciones que buscan el desarrollo de piezas artísticas (digitales o físicas), realizan performances, crean contenidos digitales artísticos, desarrollan videojuegos políticos con el contenido de sus demandas, producen narraciones literarias, manifiestos, jam de memes, crean plataformas digitales interactivas, entre otras, con el fin de concientizar y visibilizar sobre una problemática referida a los derechos digitales, ya sea su vulnerabilización o su falta de regulación, o como manifestación ante la falta de éste. Muchas de las organizaciones observadas desarrollan este tipo de repertorios donde se busca a la vez informar, guiar y ofrecer ayuda. Ejemplo de ello es la campaña La Klika' de la colectiva Luchadoras (en colaboración con la organización La Sandía Digital). Esta consta de un espacio digital interactivo que, a través de la narración de una historia, donde el/la usuario/a puede elegir cómo desarrollar la misma en base a su experiencia en la difusión de imágenes íntimas no consentidas, busca ayudar a las víctimas de la violencia digital, brindando guías con información y asesoramiento especializado.



Fuente: sitio web de La Clicka' (La Clicka, s.f.)

5) Sensibilización y vehiculización de la participación ciudadana: entre los objetivos de estas organizaciones se encuentra la sensibilización en torno a las problemáticas asociadas al ejercicio de los derechos digitales en la región, y en particular sobre las desigualdades sociales y digitales que sufren las mujeres y personas LGBTQI+ en los países latinoamericanos. Para ello, llevan adelante campañas enmarcadas en el denominado activismo de hashtags (García-Estévez, N., 2018), de manera tal que sensibilizan y al mismo tiempo promueven la participación y movilización ciudadana por los derechos digitales. Ejemplo de ello es la campaña #DigitalEsReal de la ONG Amaranta anteriormente mencionada.

Para finalizar, si bien hemos distinguido diferentes repertorios de acción¹², las organizaciones, dependiendo de sus objetivos, combinan en una misma campaña diferentes tácticas de acción, como la investigación e incidencia, la sensibilización y el desarrollo de talleres y capacitaciones, etc.

6. A modo de cierre.

Las organizaciones activistas por los derechos digitales que se enfocan en las demandas dirigidas a contrarrestar las desigualdades digitales, así como las violencias sufridas por las mujeres y personas LGBTQI+ en Internet, promueven la construcción de una Internet más segura, abierta, libre y democrática, a su vez que fomentan el desarrollo de tecnologías digitales soberanas. Las acciones que llevan adelante repercuten en la democratización del acceso a Internet, la adquisición de habilidades para el ejercicio de la ciudadanía digital en igualdad de condiciones, y favorecen el desarrollo de tecnologías que incluyan la diversidad y pluralidad en su diseño y producción.

A partir del análisis de contenido cualitativo, encontramos que, aunque comparten muchas de las demandas descritas anteriormente, no todas declaran estar alineadas políticamente de la misma forma. Sin embargo, sí comparten las perspectivas de género e interseccional tanto en sus

¹² En este trabajo y dadas las particularidades del activismo que focaliza en los derechos de las mujeres y personas LGBTQI+, hemos dejado fuera otros repertorios de acción como la del activismo de datos que llevan adelante las organizaciones Chequeadoras que trabajan por el derecho a la información.

demandas como en la búsqueda de ser una organización diversa con pluralidad de voces. En nuestro análisis diferenciamos estas perspectivas y posicionamientos en 6 grandes grupos: 1) Feministas; 2) perspectiva de género e interseccional, 3) perspectiva de derechos humanos; 4) Cultura Libre; 5) posicionamiento anticapitalista; 6) posicionamiento anticolonialista. Estos no son excluyentes entre sí, de hecho, pudimos observar que su diferenciación es más bien ilustrativa, ya que en la realidad se conjugan una multiplicidad de posicionamientos y perspectivas entrelazados con tipos de demandas y tipo de acciones, en alianzas con otras organizaciones con las que pueden o no compartir los mismos posicionamientos. Es aquí donde el activismo por los derechos digitales de Latinoamérica muestra su heterogeneidad y capacidad de operar en redes. A la vez que expone la búsqueda del activismo nacional y latinoamericano por pensar y defender los derechos digitales desde una perspectiva situada en la realidad de los países y la región.

Con respecto a las demandas y los repertorios de acción, hemos observado que este activismo se encuentra alineado con experiencias anteriores como las de los movimientos por el software libre y la cultura libre de Internet de décadas atrás, pero su fuerte impronta en las problemáticas de las mujeres y personas LGBTQI+ en el entorno digital, el cuidado a las infancias y su mirada regional, situada en el Sur Global, agrega nuevos sentidos a la construcción de los derechos digitales e Internet. De manera que resulta necesario pensar este activismo en el marco de los ciberfeminismos que desde hace décadas agrupan a investigadoras, técnicas, artistas, activistas, etc. en la lucha por visibilizar las desigualdades y violencias que sufren las mujeres, niñas y adolescentes, pero también las personas LGBTQI+.

En relación con las modalidades de intervención, otros trabajos dan cuenta de los repertorios de sensibilización pública y pedagógica; de advocacy e incidencia y el desarrollo tecnológico alternativo en el activismo por los derechos digitales en la región (Segura, 2019). A partir de nuestro análisis, observamos como novedad los repertorios que tienen que ver con la investigación académica como estrategia para construir conocimiento sobre los derechos digitales en Latinoamérica y como insumo para precisar las demandas y diseñar las tácticas más adecuadas. De hecho, parte de lo/as activistas de las organizaciones estudiadas son investigadoras/es provenientes de las Ciencias Jurídicas y las Ciencias Sociales. Al igual que en los ciberfeminismos, otra fuerte línea de acción de estas organizaciones consiste en movilizar la participación y manifestación de las mujeres y colectivo LGBTQI+ por sus propios derechos en el espacio digital, lo cual supone una ampliación de los derechos de estos grupos sociales.

Más aún, las organizaciones despliegan repertorios variados que combinan entre sí al desarrollar sus campañas, amplificando los alcances y dando cuenta de la hibridez del espacio online y offline. Además, en las diferentes acciones que llevan adelante exponen los conocimientos, habilidades digitales y experticia que han alcanzado a partir de la apropiación creativa de las tecnologías. Esto les permite no solo hacer un uso estratégico de las tecnologías disponibles en el mercado sino, además, desarrollar sus propios contenidos digitales y tecnologías según fines específicos que se propongan y en función de las estrategias, necesidades y trayectorias de las mismas.

Por último, en sintonía con los ciberfeminismos como movimientos políticos y artísticos, el activismo por los derechos digitales apela a las relaciones entre arte y política desarrollando producciones artísticas como parte de sus repertorios de acción. Basta solo una mirada a la primera imagen de este artículo. El uso del mapa de América Latina invertido rememora la obra y propuesta política del artista uruguayo Joaquín Torres García, quién proclama en su *América Invertida* (1943) y el Manifiesto de la Escuela del Sur “Nuestro Norte es el Sur”.

Referencias

- Activismo Feminismo Digital. (s.f.). *¿Quiénes somos?*. Recuperado el 24 de febrero de 2023 de <https://femhackarg.my.canva.site/>
- Al Sur. (s. f.). *¿Qué hacemos?*. Recuperado el 28 de febrero de 2023 de <https://www.alsur.lat/que-hacemos>
- Albornoz, D. (6 de febrero de 2019). Discursos de odio y violencia de género en Internet. Hiperderecho. <https://hiperderecho.org/2019/02/discursos-de-odio-y-violencia-de-genero-en-internet/>
- Amaranta. (s.f.). *¿Qué es Amaranta?*. Recuperado el 24 de febrero de 2023 de <https://amarantas.org/que-es-amaranta/>
- Amaranta. (s.f.). *Proyecto Aurora*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <https://amarantas.org/programa-aurora/v>
- Benítez-Eyzaguirre, L. (2019). Ciberfeminismo y apropiación tecnológica en América Latina. *Virtualis*, 10 (18), 1-15. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v10i18.264>
- Bizberge, A. y Segura, M. S. (2020). Los derechos digitales durante la pandemia COVID-19 en Argentina, Brasil y México. *Revista de Comunicación*, 19 (2), 61-85. <http://dx.doi.org/10.26441/rc19.2-2020-a4>
- Bustamante Donas, J. (2010). La cuarta generación de derechos humanos en las redes digitales. *TELOS*, (85), 1-13.
- CAF y CEPAL (2020). Las oportunidades de la digitalización en América latina frente al covid-19. <https://scioteca.caf.com/handle/123456789/1541>
- Cea D`Ancona, M. A. (1996). *Metodología Cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social*. Síntesis.
- Chicas en Tecnología. (s.f.). *Sobre CET*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <https://chicasentecnologia.org/sobre-cet/>
- Coding Rights. (s.f.). *Acerca de Coding Rights*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <https://medium.com/codingrights/about>
- Comisión Europea contra el Racismo y la Intolerancia. (2016). Recomendación General N° 15 relativa a la lucha contra el discurso de odio y memorándum explicativo. <https://rm.coe.int/ecri-general-policy-recommendation-n-15-on-combating-hate-speech-adopt/16808b7904>
- Datos Protegidos. (s.f.). *¿Qué es Datos Protegidos?*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <https://datosprotegidos.org/>
- De Miguel Álvarez, A. (2005). La construcción de un marco feminista de interpretación: la violencia de género. *Cuadernos de Trabajo Social*, 18, 231-248.

- De Miguel, A. y Boix, M. (2013). Los géneros de la red: los ciberfeminismos. En G. Natansohn (Coord.), *Internet en código femenino. Teorías y prácticas*. La Crujía.
- Derechos Digitales. (s. f.). *¿Quiénes somos?*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <https://www.derechosdigitales.org/quienes-somos/derechos-digitales/>
- EQUALS (2019). *Taking Stock: Data and Evidence on Gender Equality in Digital Access, Skills, and Leadership*. United Nations University.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.
- Flores Villalobos, M. (13 de septiembre de 2019). Hablemos de libertad de expresión y género en internet. GenderIT.org. <https://genderit.org/es/articulos/hablemos-de-libertad-de-expresion-y-genero-en-internet>
- Fundación Karisma. (12 de marzo de 2021). *Inclusión social*. <https://web.karisma.org.co/inclusion-social/>
- Fundación Vía Libre. (s. f.). *Nosotros*. Recuperado el 25 de febrero de 2023 de <https://www.vialibre.org.ar/nosotros/>
- García-Estévez, N. (2018). Origen, evolución y estado actual del activismo digital y su compromiso social. Ciberactivismo, hacktivismo y slacktivismo [Ponencia]. II Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC. Sevilla, España.
- GenderIt.org. (s.f.). *Acerca de GenderIt.org*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <https://genderit.org/es/acerca-de-genderitorg>
- Grupo Banco Mundial y PNUD (2022). Acceso y uso de internet en América Latina y el Caribe. Resultados de las encuestas telefónicas de alta frecuencia de ALC 2021.
- Guerra, J. (16 de agosto de 2022). *Hacia un marco feminista para el desarrollo de IA: de los principios a la práctica*. Derechos Digitales. <https://www.derechosdigitales.org/publicaciones/hacia-un-marco-feminista-para-el-desarrollo-de-ia-de-los-principios-a-la-practica/>
- Hiperderecho. (20 de noviembre de 2016). *Acceso a la cultura y al conocimiento*. Derechos Digitales. <https://hiperderecho.org/10d/acceso-a-la-cultura-y-al-conocimiento/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2022). *Módulo sobre Ciberacoso*. MOCIBA 2021. Principales Resultados. INEGI.
- Iniciativa Internet es Nuestra (2015). *Retos de la gobernanza de internet en Latinoamérica*. <https://derechosdigitales.org/internetesnuestra/pdf/desafios-gobernanza-%20esp.pdf>
- Internet Bolivia. (s. f.). *Nuestra prehistoria*. Recuperado el 28 de febrero de 2023 de <https://internetbolivia.org/nuestra-prehistoria/>
- InternetLab. (s. f.). *¿Quiénes somos?*. Recuperado el 28 de febrero de 2023 de <https://internetlab.org.br/en/about/>
- La Clicka. (s. f.). *La clika / Libres en Línea by Luchadoras + La Sandía Digital*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <http://libresenlinea.mx/true>

- Lago Martínez, S. (2015). Bienes culturales y bien común en la sociedad digital. En S. Lago Martínez y N. Correa (Coords.), *Desafíos y dilemas de la Universidad y la Ciencia en América Latina y el Caribe en el siglo XXI*. Teseo.
- Lago Martínez, S., Gala, R. y Samaniego, F. (2020). Innovación social con tecnologías digitales. Las organizaciones Latinoamericanas en tiempos de pandemia. *Debates sobre Innovación*, 5 (1), 49-55.
- Lago Martínez, S., Gala, R. y Samaniego, F. (2023). Derechos e internet: el activismo digital en el horizonte Latinoamericano. En R. Cabello y S. Lago Martínez (Comp.), *Cultura, ciudadanías y educación en el entorno digital*. CLACSO.
- Lago Martínez, S., Méndez, A. y Gendler, M. (2017). Teoría, debates y nuevas perspectivas sobre la apropiación de tecnologías digitales. En R. Cabello y A. López (Eds.), *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías* (pp. 75-86). Ediciones del Gato Gris.
- López Noguero, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *En-clave pedagógica*, 4. <http://uhu.es/publicaciones/ojs/index.php/xxi/article/view/610>
- Luchadoras (s.f.). *Principios de Lucha*. Recuperado el 24 de febrero de 2023 de <https://luchadoras.mx/principios-de-lucha/>
- Luchadoras (s.f.). *Ejes estratégicos de acción*. Recuperado el 27 de febrero de 2023 de <https://luchadoras.mx/nosotras/>
- Marradi, A., Archenti, N. y Piovani, J. (2007). *Metodología de las Ciencias Sociales*. Emecé.
- Morales, S. (2019). Derechos digitales y regulación de Internet Aspectos claves de la apropiación de tecnologías digitales. En A. L. Rivoir y M.J. Morales (Coords.), *Miradas críticas de la apropiación en América Latina*. CLACSO.
- Natansohn, G. (2013). ¿Qué tienen que ver las tecnologías con el género? En G. Natansohn (Coord.), *Internet en código femenino*. Teorías y prácticas. La Crujía.
- Natansohn, G. y Paz, M. (2018). Entre usos y apropiaciones de tecnología digital: ciberfeminismos contemporáneos. En S. Lago Martínez, A. Álvarez, M. Gendler y A. Mendez (Eds.), *Acerca de la apropiación de tecnologías: teoría, estudios y debates*. Ediciones del Gato Gris.
- Organización Internacional de Trabajo. (2022). Transformar las empresas mediante la diversidad y la inclusión. https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_dialogue/---act_emp/documents/publication/wcms_844928.pdf
- Peña, P. y Varón, J. (24 de marzo de 2020). ¿Quién tiene la capacidad de decir “no” en la Internet? [Entrada de blog] <https://medium.com/codingrights/consentimiento-en-internet-qui%C3%A9n-tiene-la-capacidad-de-decir-no-8deffdb4a2d7>
- Pietrafesa, A. (2019). Violencia de Género, Internet y el Derecho a la Libertad de Expresión: Un nuevo desafío para el Derecho Internacional de los Derechos Humanos. *American University International Law Review*, 34(3), 567-600.

- Posetti, J., Aboulez, N., Bontcheva, K., Harrison, J. y Waisbord, S. (2021). Violencia en línea contra las mujeres periodistas: Instantánea mundial de la incidencia y las repercusiones. UNESCO.
- Romanelli, P. M. (2020). *Latinoamérica se tiñe de feminista, la difusión de Ni Una Menos de Argentina en la región* [Tesis de maestría]. Universidad de San Andrés. <https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/handle/10908/18966>
- Rovira Sancho, G. (2018). El devenir feminista de la acción colectiva: las redes digitales y la política de prefiguración de las multitudes conectadas. *Teknokultura*, 15(2), 223-240. <https://doi.org/10.5209/TEKN.59367>
- Samaniego, F., Gala, R. y Lago Martínez, S. (2022). Género, Internet y Derechos. Activismo digital por una Internet libre de violencias [Ponencia]. Actas del XVI Congreso ALAIC 2022.
- Segura, M. S. (2019). Activismo por los derechos digitales en América Latina Pensar globalmente, actuar localmente. *Persona & Sociedad*, 33 (2), 198-228.
- Silva, M. R. y Varon, J. (2021). *Reconhecimento facial no setor público e identidades trans: Tecnopolíticas de controle e ameaça à diversidade de gênero em suas interseccionalidades de raça, classe e território*. Coding Rights.
- Soto, M. J. (febrero de 2019). *La importancia de defender nuestros derechos fundamentales en la era digital*. Nic.ar. <http://nic.ar/es/enterate/novedades/entrevista-maria-juliana-soto>
- Tedic. (s. f.). *¿Qué hacemos?*. Tedic. Recuperado el 28 de febrero de 2023 de <https://www.tedic.org/que-hacemos/>
- Tedic. (26 de abril de 2017). *Sociedad Civil sobre el Día Mundial de la Propiedad Intelectual*. Tedic. <https://www.tedic.org/sociedad-civil-sobre-el-dia-mundial-de-la-propiedad-intelectual/>
- Tedic. (22 de diciembre de 2022). *Libertad de expresión y cultura libre*. Tedic. <https://www.tedic.org/areas-de-trabajo/libertad-de-expresion-y-cultura-libre/>
- Tierra Común (s.f.). *Intervenciones para descolonizar los datos*. Tierra Común. Recuperado el 24 de febrero de 2023 de <https://www.tierracomun.net/>
- Tilly, C. y Wood, L. J. (2009). *Los movimientos sociales, 1768-2008 desde sus orígenes a facebook*. Crítica.
- Vaca Trigo, I. y Valenzuela, M.E. (2022). Digitalización de las mujeres en América Latina y el Caribe. Acción urgente para una recuperación transformadora y con igualdad. Documentos de Proyectos (LC/TS.2022/79). Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- Valles, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Síntesis.
- Vercelli, A. (2009). *Repensando los bienes intelectuales comunes: análisis sociotécnico sobre el proceso de co-construcción entre las regulaciones de derecho de autor y derecho de copia y las tecnologías digitales para su gestión* [Tesis de doctorado]. Universidad Nacional de Quilmes. <http://goo.gl/f7NIQu>.
- Wajcman, J. (2006). *El Tecnofeminismo*. Cátedra.

Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas

Milagros Luján Oberti¹

Recibido: 29/04/2023; Aceptado: 08/11/2023

Cómo citar: Oberti, M.L. (2023). Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas. *Revista Hipertextos*, 11 (20), e074. <https://doi.org/10.24215/23143924e074>

Resumen. El objetivo de este trabajo es dar cuenta del proceso de producción discursiva y circulación contemporánea que sucede en los medios masivos y los nuevos medios con base en internet, al respecto de la salud mental y particularmente de la Ley Nacional 26.657. Para ello se analizan los acontecimientos mediatizados entre el 25 de julio y el 12 de agosto del año 2021 relacionados a Santiago Moreno Charpentier, más conocido como Chano, quien, a partir de atravesar un episodio de crisis subjetiva, genera múltiples debates de interés social en los medios de comunicación. Entendemos el caso de Chano Charpentier como un caso-prisma que permite reflejar, refractar y descomponer un tema-problema urgente para la sociedad como es la salud mental, al presentar elementos que lo convierten en un analizador privilegiado: un protagonista de interés público, debates que hacen a la construcción del discurso mediático de la grieta política, convoca temas como la violencia, la policía, las instituciones tradicionales, los consumos y la salud mental, etc. Admite estudiar la cultura contemporánea caracterizada por los procesos de circulación en una sociedad hipermediatizada y pesquisar las prácticas comunicacionales y producciones discursivas al respecto de la normativa de interés. La metodología de investigación utilizada para este trabajo retoma los aportes del análisis del discurso y la sociosemiótica (Verón, 1987) y utiliza las herramientas de la teoría de la circulación hipermediática (Carlón, 2015, 2021). Asimismo, se retoman los debates actuales en torno a los procesos de medicalización en el siglo XXI (Bianchi, 2019a).

Palabras clave: salud mental, medios masivos y nuevos medios con base en internet, teoría de la circulación hipermediática, Ley Nacional de Salud Mental 26.657, Chano Charpentier

Sumario. 1. Introducción. 2. El caso Chano Charpentier como analizador de la circulación al respecto de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657. 3. Resultados, limitaciones y reflexiones.

¹ Profesora y Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social y Maestranda en Comunicación y Cultura (FSOC - UBA). Diplomada en Educación Sexual Integral (FFyL - UBA). Especialista en docencia universitaria con tecnologías (Rectorado - UBA). Becaria investigadora de Culminación de Doctorado UBACyT (UBA), Docente en la Cátedra "Problemáticas de la Salud Mental en Argentina" de la Carrera de Trabajo Social (FSOC - UBA) e integrante del Grupo de Estudios sobre Salud Mental y Derechos Humanos (IIGG - UBA).

Chano Charpentier: a case-prism of the discursive circulation of the National Mental Health Law 26,657 in hyper-mediatized societies

Abstract. The objective of this work is to account for the process of discursive production and contemporary circulation that occurs in the mass media and the new media based on the Internet, regarding mental health and particularly National Law 26,657. To this end, the events reported in the media between July 25 and August 12, 2021 related to Santiago Moreno Charpentier, better known as Chano, who, after going through an episode of subjective crisis, generated multiple debates of social interest. In the media. We understand the case of Chano Charpentier as a privileged case-prism or analyzer that allows us to reflect, refract and break down an urgent issue-problem for society such as mental health, by presenting traits that make him a privileged analyzer: a protagonist of public interest, debates that contribute to the construction and support of the media discourse of the political rift; and it brings together topics such as violence, the police, the place of institutions, addictions and mental health. It admits to study contemporary culture characterized by circulation processes in a hyper-mediatized society and to investigate communication practices and discursive productions regarding the regulations of interest. The research methodology used for this work takes up the contributions of discourse analysis and sociosemiotics (Verón, 1987) and uses the tools of the hypermedia circulation theory (Carlón, 2015, 2021). Likewise, the current debates regarding the processes of medicalization in the 21st century are resumed (Bianchi, 2019a).

Keywords: mental health, mass media and new internet-based media, hypermedia circulation theory, National Mental Health Law 26,657, Chano Charpentier

Chano Charpentier: um prisma de caso da circulação discursiva da Lei Nacional de Saúde Mental 26.657 em sociedades hipermediáticas

Resumo. O objetivo deste trabalho é dar conta do processo de produção discursiva e circulação contemporânea que ocorre nos meios de comunicação de massa e nas novas mídias baseadas na Internet, no que se refere à saúde mental e em especial à Lei Nacional 26.657. Para tanto, os acontecimentos noticiados na mídia entre 25 de julho e 12 de agosto de 2021 relacionados a Santiago Moreno Charpentier, mais conhecido como Chano, que, após passar por um episódio de crise subjetiva, gerou múltiplos debates de interesse social. meios de comunicação. Entendemos o caso de Chano Charpentier como um caso-prisma ou analisador privilegiado que nos permite refletir, refratar e decompor uma questão-problema urgente para a sociedade como é a saúde mental, ao apresentar traços que o tornam um analisador privilegiado: um protagonista do interesse público, de debates que contribuem para a construção e sustentação do discurso mediático da clivagem política; e reúne temas como violência, polícia, lugar das instituições, vícios e saúde mental. Admite estudar a cultura contemporânea caracterizada por processos de circulação em uma sociedade hipermediática e investigar práticas de comunicação e produções discursivas a respeito das regulações de interesse. A metodologia de pesquisa utilizada para este trabalho retoma as contribuições da análise do discurso e da sociosemiótica (Verón, 1987) e utiliza as ferramentas da teoria da circulação hipermédia (Carlón, 2015, 2021). Da mesma forma, retomam-se os debates atuais sobre os processos de medicalização no século XXI (Bianchi, 2019a).

Palavras-chave: saúde mental, mídia de massa e novas mídias baseadas na internet, teoria da circulação hipermédia, Lei Nacional de Saúde Mental 26.657, Chano Charpentier

1. Introducción

La coyuntura actual está signada por reconfiguraciones de múltiples características sociales, políticas, culturales, morales, económicas, etc. que interpelan directamente a la subjetividad. Esto impacta en la dimensión comunicacional de la salud mental, al acontecer transformaciones en las condiciones de circulación discursiva que afecta a todos los campos, es decir, “al conjunto de las prácticas sociales que comprenden, en su sentido amplio, a la cultura” (Carlón, 2021, p. 70). El campo de la salud mental es complejo y su estudio no se agota en las disciplinas clínicas. Antes bien, otros saberes y experiencias desde las ciencias sociales están en condiciones de realizar aportes (Bianchi, 2019b). En esta línea, se afirma que los discursos sobre salud mental están a la orden del día en múltiples tramas sociocomunicacionales y contextos mediatizados, y que requieren de un análisis desde los enfoques, preguntas y problemas de las ciencias de la comunicación y la cultura (Oberti, 2023). En otras palabras, el estudio del campo de la salud mental desde las ciencias sociales implica concebir las causas, consecuencias, abordajes y expresiones de los padecimientos subjetivos en términos sociales, culturales, comunicacionales y colectivos, y no solo clínicos, psicológicos, psiquiátricos o individuales.

En concordancia, los estudios de la comunicación y la cultura en articulación con el campo de la salud mental detentan una vacancia, así como una insipiente emergencia, particularmente desde los estudios sobre las transformaciones de los procesos de medicalización del siglo XXI, en el cual internet tiene un rol protagónico (Bianchi et al., 2020). En este contexto, internet se posiciona como uno de los instrumentos de consumo de salud-enfermedad más importantes (Conrad y Rondini, 2010), así como una pieza relevante para la expansión y transformación de los procesos de medicalización en la actualidad (Conrad y Bergey, 2014), alentando una proliferación de actores no médicos, en condiciones de incidir en los sentidos y dinámicas sociales del fenómeno, de los cuales se destacan los medios de comunicación (Conrad, 2013).

Desde el surgimiento y la revolución en su acceso, internet se ha transformado en un complejo dispositivo, un terreno de disputa de sentido, un verdadero campo de batalla (Verón, 2013). Las condiciones de circulación de los discursos se han visto reconfiguradas tanto por su emergencia, como por la crisis en la hegemonía de los medios masivos de comunicación (Carlón y Scolari, 2009; Verón, 2007). En esta época, con la emergencia de un tipo de sociedad hipermediatizada, los medios masivos y los que poseen base en Internet constituyen un nuevo espacio político (Carlón, 2015). En consecuencia, en el presente contexto sociocomunicacional, el sentido circula en diferentes direcciones entre ambos sistemas de medios, sin que se privilegie un actor o espacio de producción por sobre otro, dado que cada sujeto administra su propio medio de comunicación, generando y distribuyendo contenidos que lo pone tanto en condición de producción como de reconocimiento continuamente (Carlón, 2021). Estos devenires no quedan por fuera de la vida social, al contrario, hay acción de los medios en ella. Desde los trabajos de Mario Carlón sobre la noción de mediatización de Eliseo Verón (1987, 1997, 1998 [1995], 2013), se la comprende como una dinámica generadora de actividades que afectan transversalmente las prácticas sociales. Se organiza en torno a discursos que envuelven a instituciones, medios y actores sociales según complejas relaciones no lineales, generando circulación entre los polos de la comunicación (Carlón, 2021).

Por lo dicho, el objetivo de este trabajo es dar cuenta del proceso de producción discursiva y circulación contemporánea que sucede en los medios masivos y los nuevos medios con base en

internet, al respecto de la salud mental y particularmente de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 (LNSM), retomando la medicalización como corriente analítica de indiscutible vigencia y pertinencia para el estudio de fenómenos, dinámicas y procesos en las ciencias sociales en general (Bianchi, 2019) y en las ciencias de la comunicación en particular. El término medicalización retoma la definición de Conrad (2007), que la asocia a volver médico algo, constituyendo “lo médico” como una clave de aproximación a diferentes aristas de un fenómeno, que incluyen su definición, problematización, teorización y tratamiento.

Las hipótesis que recorren este trabajo, al respecto de la circulación contemporánea de los sentidos sobre la LNSM, son: a. El tema circula como contenido en ambos sistemas de medios, sin embargo, en los medios masivos solo acontece cuando ciertos hechos lo traen a colación, en contraposición a los nuevos medios en los cuales circula más allá de un caso en particular y; b. El abanico de enunciadores sobre el tema es cada vez más amplio y complejo, sin embargo, no suele haber un pasaje inter-sistémico de los mismos.

Se analizarán los acontecimientos mediatizados entre el 25 de julio y el 12 de agosto del año 2021 relacionados a Santiago Moreno Charpentier quien, a partir de atravesar un episodio de crisis subjetiva comúnmente denominado “brote psicótico”, recibe un disparo de un policía, generando múltiples debates de interés social. Finaliza cuando se viraliza un video del cantante desde la clínica en la que se encuentra. Aunque por motivos de extensión solo se retomará este periodo, se asienta que Chano, como figura del mundo de la música y del espectáculo, ha protagonizado desde el año 2015 múltiples episodios relacionados a su accionar en el espacio público que son construidos como un acontecimiento mediatizado, a partir de tematizar su uso de sustancias psicoactivas. Se aclara que, el Artículo 4° de la LNSM establece que las adicciones deben ser abordadas como parte de las políticas de salud mental y que las personas con uso problemático de drogas tienen todos los derechos y garantías de la misma.

El “caso de Chano Charpentier”, como se ha denominado, se presenta como un prisma que permite reflejar, refractar y descomponer un tema-problema urgente para la sociedad como es la salud mental, al presentar ciertos rasgos que lo convierten en un analizador privilegiado: un protagonista de interés público, implica debates que hacen a la construcción y sustento del discurso mediático de la grieta política; convoca temas como la violencia, la policía, el lugar de las instituciones tradicionales, los consumos y la salud mental que signan los intereses de la coyuntura, entre otros. En otras palabras, posibilita analizar la cultura contemporánea caracterizada por los procesos de circulación y por la sociedad hipermediatizada, y retratar las prácticas comunicacionales y productoras de sentido al respecto de la LNSM, conforme a como son agenciadas por las nuevas dinámicas de circulación que se dan en la convivencia actual de sistemas diversos (Carlón, 2021).

Finalmente, se destaca que el análisis de las dinámicas de circulación en las redes sociales mediáticas admite indagar el potencial surgimiento de colectivos, a partir de la transformación de los dispositivos institucionales y los actores individuales (Carlón, 2021). La Ley Nacional de Salud Mental 26.657 se promulga en 2010 y reglamenta en 2013, sin lograr hasta el momento una plena implementación, en gran medida, porque los medios masivos hegemónicos han actuado como obturadores de sentido para este fin. Por ello, se precisa de actores sociales agrupados que conformen un bloque de información, conciencia y presión ante los continuos intentos de deslegitimación de la normativa.

1.1. Decisiones metodológicas

Se concuerda con la importancia de estudiar la circulación contemporánea en las sociedades hipermediatizadas que caracteriza a la cultura y de la cual emergen fenómenos novedosos que requieren de nuestra atención. Por ello, la metodología de investigación utilizada retoma los aportes del análisis del discurso y la sociosemiótica (Verón, 1987) y utiliza las herramientas de la teoría de la circulación hipermediática (Carlón, 2015, 2021). El estudio se posiciona en el nivel de funcionamiento de los procesos sociocomunicacionales, realizando un ejercicio empírico-analítico que evidencia la importancia de la circulación y producción de sentido respecto a la salud mental. Por ello, se dialoga metodológicamente con los diagramas de fases veronianos, recuperando su potencia, y se seleccionan herramientas de la amplia caja que propone Carlón (2021) para las observaciones del corpus seleccionado, estudiando la circulación en su dimensión temporal.

En cuanto al corpus, se recopilaron inicialmente 135 piezas del periodo seleccionado. Por un lado, 17 notas periodísticas publicadas en medios masivos de comunicación con base en internet, elegidas por su relevancia para la reconstrucción temporal del caso y su potencial ejemplificador. Por el otro, se revisaron 118 posts de Instagram, pesquisados a partir del uso de los siguientes hashtags: #chano y #saludmental. Se seleccionó dicha red social por facilitar la búsqueda a partir de palabras clave, determinar un periodo y arrojar resultados manejables. De este corpus inicial, la muestra que permite la confección del análisis aquí presentado fue de 14 notas periodísticas y 21 posts de Instagram. Se adhirieron 4 videos de las plataformas Youtube y Facebook por permitir recuperar emisiones de medios masivos que luego se alojaron en internet. La elección de este corpus final de 39 piezas se debe a tres motivos: a. instalan la salud mental y la LNSM como tema-problema; b. varían los enunciadores, armando un complejo abanico de interactuantes; y c. logran un equilibrio cuantitativo entre ambos sistemas de medios.

Con respecto a la temporalidad del estudio, si bien el corpus fue confeccionado luego del hecho en 2021 y el análisis del mismo se llevó adelante durante el 2022 junto a otros casos como el de Felipe Pettinato, este artículo viene a cristalizar una minuciosa investigación de un campo que aún no ha sido efectivamente abarcado por los estudios y enfoques de la comunicación y la cultura.

2. El caso Chano Charpentier como analizador de la circulación al respecto de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657

2.1. Características de la circulación del caso

Este trabajo se propone analizar un caso que tuvo gran repercusión en el país. Si bien el periodo retomado es reducido, 19 días, estos hechos “acontecen en intervalos de tiempo cada vez más breves y con mayor intensidad” (Carlón, 2021, p. 35). A continuación, se destacan algunas características arrojadas por el análisis.

En primer lugar, se caracteriza a la dirección de la circulación del caso como descendente/ascendente/horizontal. Emerge en el nivel de los medios masivos, instalando una agenda sobre el acontecimiento socialmente relevante y desciende a los medios con base en internet, convirtiéndolo en pocas horas en un caso mediatizado. En el nivel inferior se producen

discursos y sentidos respecto a la salud mental y la LNSM, que luego circulan de modo ascendente, siendo retomados por los dispositivos socio institucionales. Finalmente, en un tercer momento, se producen direcciones horizontales intra-sistémicas en ambos niveles. Aquí se comprende que no solo se vuelve un caso hipermediatizado, sino que se instala la salud mental como tema-problema en las tramas mediáticas socioculturales, dando pauta del complejo proceso de producción de sentido de carácter no lineal ni determinista que pueden alentar diversos enunciadores.

En concordancia con lo anterior, el caso habilita una indagación respecto al estatuto del enunciador. Si la circulación se hubiese dado solo en el nivel de la comunicación masiva detectaríamos una clara asimetría respecto de enunciadores con base en internet. Sin embargo, tal como la época marca, se ha encontrado un complejo abanico de interactuantes: medios masivos (MM), medios masivos digitales (MMD) y medios digitales (MD), instituciones (I), colectivos sociales (CS), colectivos mediatizados (CM), individuos profesionales o categorizados (INDP) y amateurs (IA). Interesa este ítem en particular al detectar que los discursos sobre la normativa y la salud mental iniciaron en sistemas socioindividuales, que ascendieron hacia los dispositivos socio-institucionales y/o sistemas sociales.

En tercer lugar, en el análisis se localiza un cambio de escala de los discursos sobre la salud mental y la LNSM. Si bien el flujo originario de construcción del acontecimiento se dio desde los medios masivos; el debate en torno a la ley, los brotes psicóticos, el accionar de la policía en estos casos, etc. tuvieron lugar ese mismo día en las redes sociales de enunciadores amateurs (IA), individuos profesionales (INDP) y colectivos (CM) y, tres días después, fue retomado por los medios masivos digitales o no digitales (MM y MMD). Aunque no se pudo determinar que haya habido un enunciado particular que genere el cambio de escala, según los resultados del análisis, es innegable que sucede, a sabiendas de que “no es lineal porque a cada momento se establecen como consecuencia de la diferencia entre producción y reconocimiento transformaciones en múltiples niveles” (Carlón, 2021, p. 44).

El cuarto rasgo peculiar es el giro o salto de sentido que dio el caso: aunque suscitó diversos debates concatenados, inicia como un relato de un hecho policial y termina en un ferviente debate al respecto de la LNSM, involucrando a expertos, profesionales, instituciones, periodistas, editoriales de medios en general, etc. que obliga a tomar una postura y dar su valoración. Se generaron “procesos de acoplamiento y de interpenetraciones entre sistemas diversos, reformulando dinámicas que afectan las prácticas y sus efectos, en términos de producción de sentido” (Carlón, 2021, p. 19), es decir, el sentido policial inicial fue desbordado, generando otros productos discursivos en torno a la salud mental e iniciando corrientes y contracorrientes al respecto de la normativa en particular.

2.2. Análisis de las fases del caso Chano Charpentier con especial hincapié en la circulación discursiva en torno a la salud mental y la normativa nacional

Para comenzar este análisis, es preciso partir de la construcción de una línea de tiempo que muestre las direcciones de la comunicación y el análisis temporal de la circulación, dado que “solo a partir de la línea de tiempo se puede identificar el estatuto del enunciador y la dirección comunicacional del proyecto que se analiza” (Carlón, 2021, p. 80). Esta demarcación temporal delimita el desarrollo diacrónico del caso que se pretende estudiar, aunque sea de modo no

exhaustivo, incipiente e indagatorio. Permite seleccionar un periodo determinado, establecer comparaciones con otros hechos previos o posteriores; determinar las fases y cambios de escala en la mediatización, giros de sentido y enunciadores, y esbozar la dirección comunicacional en el que se va desplegando temporalmente el objeto de estudio.

A continuación, se presenta una línea de tiempo que establece los diversos hechos en la fecha que han sucedido (Figura n° 1). Esta construcción inicial permitió detectar y generar las primeras hipótesis al respecto de cómo cada nivel mediático se apropió (o no) de la sucesión de acontecimientos. Esto queda registrado a medida que se complejiza la construcción de esta línea, a partir de las apropiaciones de cada nivel mediático.

Figura n° 1. Línea de tiempo de los acontecimientos relevantes para el "caso Chano Charpentier" (2021)

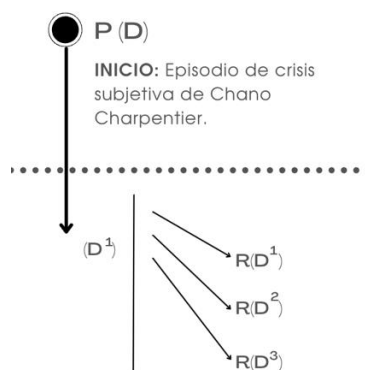


Fuente: elaboración propia (2022)

2.2.1. Primera fase: descendente/horizontal

En la Figura n° 2, (D¹) se instala en el nivel de los medios de comunicación masivos que rápidamente tomaron el caso constituyéndolo como un discurso sobre un hecho policial. La barra ilustra la diferencia entre producción y reconocimiento, siendo R(D¹), R(D²) y R(D³) discursos y prácticas en reconocimiento por parte de otros medios masivos en el mismo nivel, ilustrando un inicio del proceso de la circulación del caso.

Figura n° 2: Gráfico de primera parte de primera fase. Nivel: medios de comunicación masivos



Fuente: elaboración propia (2022)

Por la reconstrucción que se ha podido realizar, posiblemente uno de los discursos con el que comienza la circulación del caso (D^1), es emitido en el noticiero de la mañana de TN, a las 8.36 del 26 de julio de 2021. “Tenemos que hablar de Chano otra vez” comienza el periodista del segmento y luego describe los hechos en orden cronológico, en base al parte policial. La noción de “brote psicótico” se reitera continuamente. Si bien la información es retomada de internet, el segmento al que hemos llegado se emitió previamente en un noticiero por cable (TN La Viola, 2021a).

Imagen n° 1. (D^1) del segmento del noticiero de TN por la mañana



Fuente: TN La Viola. (26 de julio de 2021). Internaron a Chano Charpentier: sufrió un brote psicótico, quiso apuñalar a un policía y recibió un balazo. TN.

Los discursos en reconocimiento $R(D)$, se multiplicaron en diversos medios masivos. Los sentidos de estos discursos son del mismo orden que (D^1). Algunos ejemplos son: Radio Rivadavia 630, en el programa de Luis Majul en la emisión de la mañana del 26 de julio $R(D^1)$ (Radio Rivadavia, 2021), la tapa de Diario Clarín en su versión impresa el 27 de julio $R(D^2)$ (Clarín, 2021) y la segunda emisión por la tarde del 26 de julio del noticiero de TN $R(D^3)$ (TN La Viola, 2021b). Esto da la pauta de la rápida apropiación y construcción del hecho por parte de los (MM).

Hasta aquí se reconstruye una primera parte de la primera fase que se concentra solo en la producción y reconocimiento intra-sistémico de los dispositivos socio-institucionales y/o sistemas sociales. Sin embargo, este gráfico sería incorrecto sin la segunda parte, denominada así por una pretensión de orden, dado que aconteció en el mismo momento, pero en el nivel de los medios con base en internet y los sistemas socioindividuales.

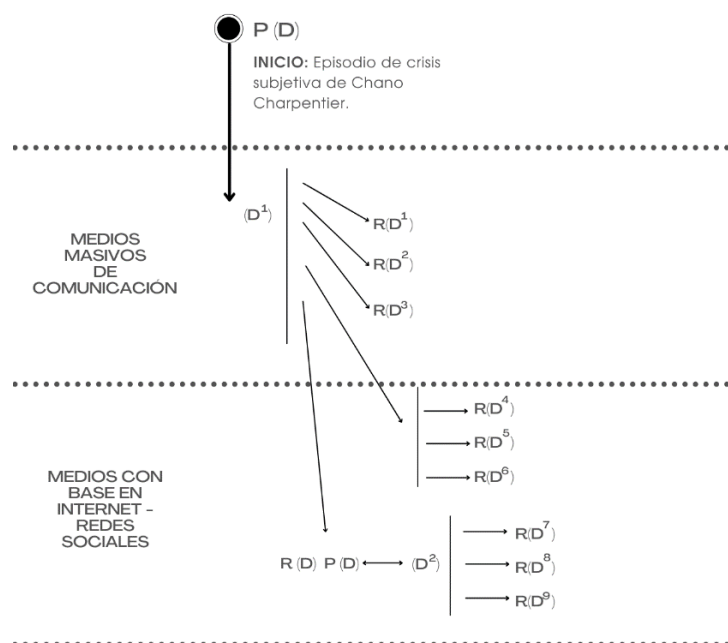
Imagen n° 2. R (D²), ejemplo de multiplicación de discurso



Fuente: Clarín. (27 de julio de 2021). Chano, baleado por un policía: está grave. *Diario Clarín*.

La Figura n.º 3 amplía la circulación del caso. Se han agregado números a las instancias (D) y R(D) para permitir una lectura del análisis lo más clara posible. Como se ha adelantado, es posible notar que hay un movimiento descendente hacia un nivel inferior, un proceso inter-sistémico en el cual colectivos mediatizados (CM), individuos profesionales o categorizados (INDP) y amateurs (IA) forman parte de la instancia de reconocimiento, así como portales digitales y redes sociales de los propios medios masivos de comunicación (MD y MMD).

Figura nº 3. Gráfico de segunda parte de primera fase. Nivel: medios de comunicación con base en internet



Fuente: elaboración propia (2022)

Se realiza una distinción entre (D¹) relacionado a la producción de discurso de los medios masivos en términos policiales -incluye portales webs y redes sociales de dichos medios- y (D²) en el nivel de los medios con base en internet, por parte de enunciadores de menos estatuto quienes reelaboran el acontecimiento y producen otro discurso sobre el hecho relacionado a la salud mental, el consumo de drogas, la discapacidad, etc. Recalamos la velocidad de reconocimiento, producción y circulación de (D²), casi simultánea a (D¹).

En el gráfico, R(D⁴) (Clarín, 2021a), R(D⁵) (Infobae, 2021a) y R(D⁶) (Jotax.digital, 2021) responden a las editoriales de los medios masivos siguiendo la misma línea de contenido. En cuanto a R(D⁷) refiere a discursos de colectivos mediatizados (CM) (Repensar la discapacidad, 2021), R(D⁸) individuos profesionales o categorizados (INDP) (Nahir, 2021) y R(D⁹) individuos amateurs (AI) (Calu Pereira, 2021; Garrote garrote, 2021), quienes produjeron posteos en Instagram con preguntas reflexivas y de concienciación sobre la situación, así como memes que marcaban su posición valorativa respecto al acontecimiento.

En su mayoría, estos memes son más bien empáticos con el protagonista, condenando el accionar de la policía y las tramas de discriminación que se tejen en los grandes medios según la clase social y el consumo de drogas, por ejemplo: memes que versan sobre la diferencia entre el uso de los enunciados “brote psicótico” *versus* “falopero de mierda” (Hablame de memes, 2021). Se afirma la presencia de un marco metacomunicacional sobre lo risible (Fratlicelli, 2012), con tintes irónicos, mediante la producción de estos memes que empatizaron con la situación, aunque también se encontraron otros que tuvieron por objeto la burla, sin ser los principales.

Imagen n° 3. R(D⁴). Ejemplo de redes sociales de un medio de comunicación masiva



Fuente: Clarín [@clarincom]. (26 de julio de 2021a). *En las últimas horas, Santiago #Chano Moreno Charpentier (39) protagonizó un confuso episodio por el que terminó internado* [Fotografía]. Instagram.

Imagen n° 4. R (D⁷). Ejemplo de mensaje de colectivo mediatizado (CM)



Fuente: Repensar la discapacidad [@repensar.la.discapacidad]. (26 de julio de 2021). *ACTUALIZACIÓN SOBRE CHANO: Hasta hace unas horas solo se conocía la versión policial. Su mamá, #MarinaCharpentier desmintió rotundamente lo* [Fotografía]. Instagram.

Imagen n° 5. R (D⁹). Ejemplo de posteo de amateur (IA)



Fuente: Calu Pereira [@caluupereira]. (26 de julio de 2021). *Es importante que hablemos de salud mental y sobre todo es fundamental sacarle el estigma al tema y a quienes* [Imagen, caricatura]. Instagram.

Imagen n° 6. R (D⁹). Ejemplo de posteo de amateur (IA), en formato meme respecto al accionar de la policía



Fuente: Garrote garrote [@garrote.garrote]. (26 de julio de 2021). *Pobre Chano, pobre..... #chano #chanocharpentier* [Imagen, caricatura]. Instagram.

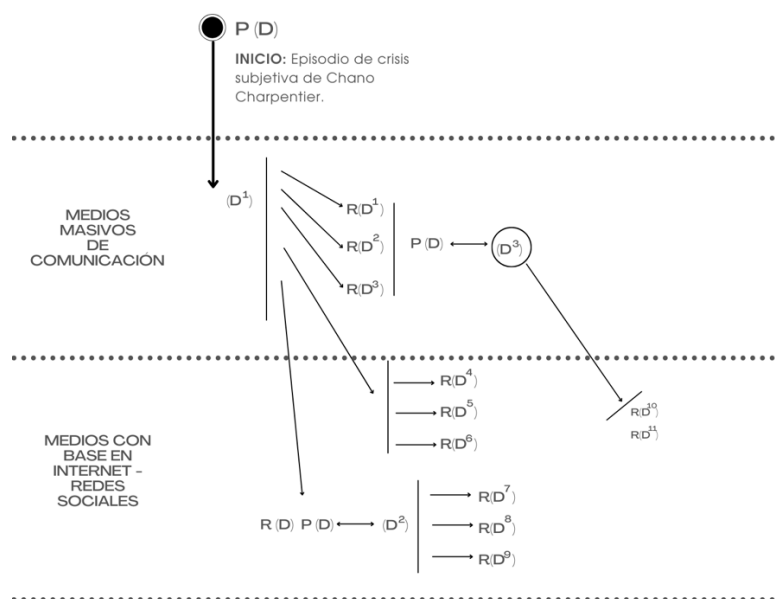
Imagen n° 7. R (D⁹). Ejemplo de posteo de amateur (IA), en formato meme sobre discriminación y uso de drogas



Fuente: Hablame de memes [@hablamedememes]. (26 de julio de 2021). *A ver si entendí ¿Chano chocó contra una bala?* @lagataconbolas..... #chano #accidente #bizarro [Imagen, caricatura]. Instagram

Antes de terminar este primer análisis, sería impertinente no dar cuenta del debate sobre las pistolas Tásar, a partir de una entrevista realizada a Sergio Berni el 26 de julio por Pablo Duggan en Radio 10, en la cual defiende el accionar de la policía y este tipo de armas para estas situaciones (D³). Aunque no se ha podido rastrear el audio en la entrevista en la radio, “los trazos de la circulación de han vuelto más visibles permitiendo reconstruir sus huellas y efectos” (Verón, 2013). De este modo, se recuperó la instancia de reconocimiento en el nivel inferior que generó una circulación inter-sistémica, la cual, complejizaría el debate y la circulación posteriormente. En la Figura n° 4 las vemos representada con la siguiente denominación: R(D¹⁰) (Radio 10, 2021) y R(D¹¹) (Infobae, 2021b).

Figura n° 4. Tercera parte de primera fase. Nivel: medios de comunicación masivos hacia medios con base en internet. Circulación respecto al debate de las pistolas Tásers, a partir del comentario en Radio 10 de Sergio Berni



Fuente: elaboración propia (2022)

Se deja el gráfico explícito de esta circulación, a sabiendas de que no es la ocasión de realizar un análisis particular respecto a dicho debate. La discusión de las Tásers terminó formando parte del movimiento de los discursos sobre la LNSM, como un problema refractado, pero no el principal.

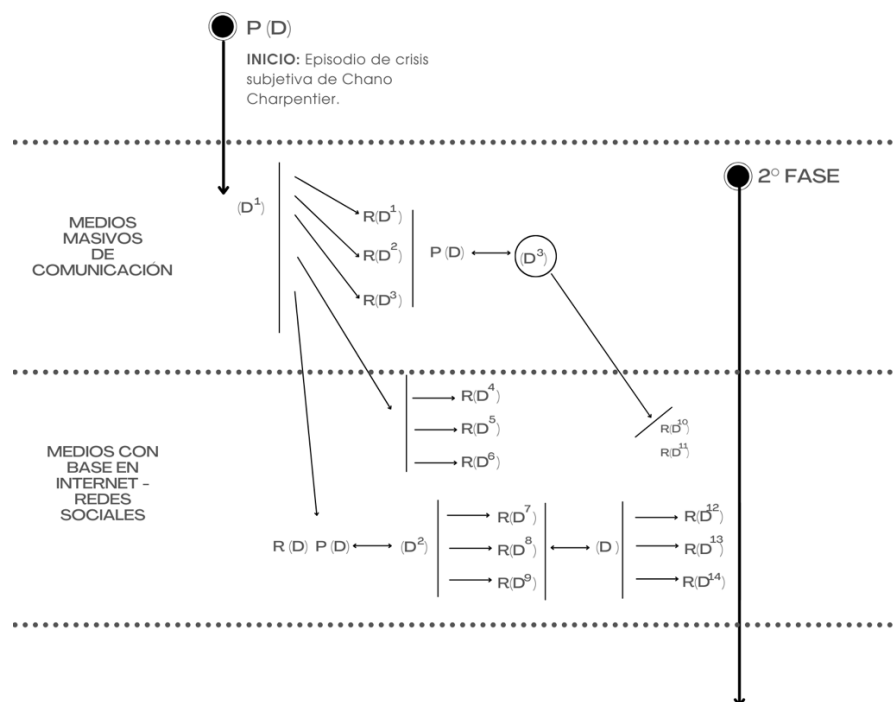
Imagen n° 8. R (D¹⁰). Comentario de Sergio Berni al respecto de las Tásers que reabre debate e impulsa a las personas amateurs a contestar y dar diversas opiniones



Fuente: Radio 10 [@radio10]. (26 de julio de 2021). #AUDIO 📻 | "Si la policía hubiera tenido una pistola Tásers esto no hubiera ocurrido", @sergioberniarg habló con @pabloduggan sobre [Imagen]. Instagram.

Para finalizar el análisis de esta primera fase, es pertinente dar cuenta de un proceso de circulación horizontal intra-sistémico que se dio en los medios con base en internet. Se destaca que por ciertos días –aproximadamente tres–, cuando en los (MM), (MMD) y (MD) el discurso se anquilosaba en el debate sobre las Táser como se ha mostrado, otros enunciadores de menor estatuto continuaron con un reconocimiento y producción de discursos que enfatizaron la importancia de hablar sobre salud mental, circularon números telefónicos para pedir ayuda, esbozaron una voz comprensiva y desestigmatizante sobre los padecimientos mentales, informaron sobre la normativa y su falta de implementación, así como incitaron al debate. Como se verá en la Figura n° 5, aquí cierra la primera fase.

Figura n° 5. Gráfico de cuarta parte primera fase. Nivel de medios con base en internet. Circulación horizontal de sentido intra-sistémica en enunciadores hipermediáticos individuales



Fuente: elaboración propia (2022)

A continuación, se presentan ejemplos de los enunciadores, su estatuto, los discursos y sentidos producidos, que dan cuenta de una dirección horizontal. En este sentido, R(D¹²) responde a colectivos mediatizados (CM) (Centro de estudios psicosociales, 2021), R(D¹³) a individuos profesionales o categorizados (INDP) (Lic. Ailín Gómez Mari, 2021; Cristel Fabris, 2021) y R(D¹⁴) y se destaca la presencia de influencers, como @_miloavila (Milo Avila, 2021) quien respondía a los comentarios de sus seguidores.

Hubo una creciente circulación de parte de enunciadores amateurs (IA) a partir de intercambiar, comentar situaciones personales, empatizar con las experiencias relatadas, pedir información al respecto e interactuar en las plataformas que permiten consultar, poner me gusta, etc. Aquí se demuestran dos de las hipótesis fundamentales trabajadas por Carlón (2021) al respecto de la especificidad de las redes sociales mediáticas. Por un lado, que gran parte de los enunciadores son quienes dicen ser por fuera de estas mismas redes; sea que cuenten una experiencia personal o brinden un consejo como profesional, las personas creen en aquella

Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas

palabra fundamentada en la experiencia por fuera de la mediatización. La segunda, que una mayoría de los internautas identifica a estos enunciadores sociales y se establecen intercambios discursivos.

Imagen n° 9. R(D¹²). Ejemplo de colectivo mediatizado (CM) que defiende la implementación de la LNSM



Fuente: Centro de estudios psicosociales [@centrodeestudiospsicosoc]. (27 de julio de 2027). *La plena implementación de la Ley de Salud Mental es uno de los desafíos más grandes de la Argentina!* [Fotografía]. Instagram.

Imagen n° 10. Ejemplo de R(D¹³) a individuos profesionales o categorizados (INDP). Brinda información y reflexión sobre la LNSM y los protocolos establecidos



Fuente: Lic. Ailín Gómez Mari [@psico.gomezmar]. (27 de julio de 2021). *Seguramente algo pudiste escuchar acerca de la noticia donde Santiago Charpentier, más conocido como "Chano", cantante y músico Argentino, sufrió* [Imagen]. Instagram.

Imagen n° 11. R(D14). Influencer. Video en el que cuenta episodios de angustia. La gente lo apoya e identifica



Fuente: Milo Ávila [@_miloavila]. (28 de julio de 2021). *Quitémosle el dramatismo fantasmal a este video y a la salud mental, tomemos el tema desde la sinceridad del* [Video]. Instagram.

Sería inapropiado afirmar que un enunciador amateur, profesional o institucional en particular generó, a partir de la producción de un discurso, una dirección ascendente que impactó en el nivel superior de los medios masivos logrando instalar la salud mental como tema y el debate al respecto de la ley, es decir, que por sí mismo haya invertido el recorrido de la comunicación masiva de los sistemas socio-individuales a los dispositivos socio-institucionales. Sin embargo, como si se verá en la segunda fase, se comprueba que unos días después los medios masivos produjeron discursos al respecto, reconfigurando el devenir discursivo del caso. Hay un punto de contacto de particular relevancia en la relación inter-sistémica que configura un cambio de escala y, por ende, el inicio de una segunda fase.

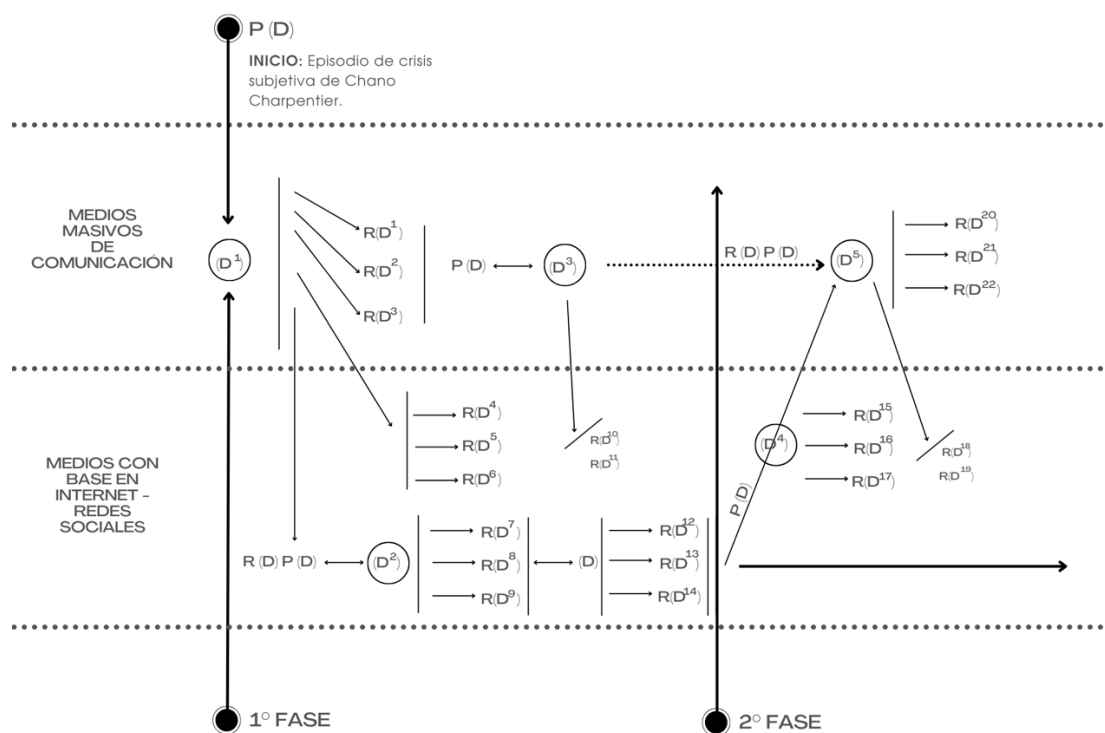
2.2.2. Segunda fase: ascendente/horizontal

En esta segunda fase, denominada ascendente/horizontal, se produce un salto de escala en la mediatización, esto es, de un proceso intra-sistémico respecto a la LNSM y de la salud mental en general que se venía dando en los medios con base en internet, se pasa a uno inter-sistémico donde los medios masivos retoman estos temas, dando un giro de sentido en la enunciación previa (caso policial, pistolas Tásers, etc.). Al respecto, se realizan dos aclaraciones. Por un lado, la

conversación continúa en las redes sociales, señaladas en la Figura n° 6 con una flecha horizontal negra. Se ha decidido marcarla dado que la dirección horizontal es tan relevante como el resto de las direcciones, por las potenciales condiciones de constitución de colectivos o establecimiento de debates masivos. Por el otro, no se pretende demostrar que quienes son enunciadores en las redes sociales hayan impactado directamente en los medios, pero si demuestra que los medios de comunicación recogen este guante temático-discursivo días después de los acontecimientos. Esta escalada y complejización del sentido, y de particular interés dado que manifiesta que la normativa es un contenido circulante cuando la excusa para abordarla es un caso de estas dimensiones, también atraviesa a los portales webs, medios digitales (MD) y redes sociales de medios masivos (MMD). Se presentan bajo la nomenclatura (D⁴).

Aquí se destaca un cambio en la escala de la mediatización que incrementa una complejidad comunicacional a medida que las discusiones y opiniones en torno a la salud mental y la LNSM se presentaban en ambos niveles, entramándose con otros debates y temas. De este modo, por un breve lapso, la ley pasó del silencio a conglomerar una serie diversa de discursos y valoraciones públicas. Dado que es relevante identificar el origen de este quiebre, para conocer el estatuto del objeto que estamos estudiando, el gráfico –como continuación del anterior– se muestra de la siguiente forma.

Figura n° 6. Gráfico de segunda fase: ascendente/horizontal



Fuente: elaboración propia (2022)

Primero y en principal, (D⁴) responde a los portales webs y medios digitales varios, los cuales han sido esquemáticamente atravesados por una flecha ascendente de manera intencionada, para connotar gráficamente la fuerte presencia y recurrencia que comienza a darse sobre la salud mental y el debate por la normativa. Más allá de los posicionamientos de estos medios en un abanico que excede el binarismo, a favor/en contra de la ley o buena/mala, la mayoría de los

discursos y conversaciones respecto al caso policial se suspenden o minimizan. Ahora la producción discursiva responde a la eficacia o no de la LNSM para tratar situaciones como las de Chano.

Se presentan algunos ejemplos de discursos y enunciadores. R (D¹⁵) son medios digitales independientes de los medios masivos (SINESE.INFO, 2021; El Resaltador, 2021), R (D¹⁶) y son un ejemplo de un estatuto mayor de enunciador, como el que constituyen quienes enuncian en las redes sociales de los grandes medios de comunicación (Clarín, 2021b; Pagina 12, 2021) y R (D¹⁷) grafican a portales webs de noticias de gran repercusión, como es Infobae o el portal de Diario La Nación (Herrera Milano, 2021; Cohen, 2021).

Imagen n° 12. R (D¹⁵). Ejemplo de medios digitales independientes de medios masivos





Fuente: El Resaltador [@elresaltador]. (27 de julio de 2021). *Chano, abordajes y reflexiones* 
 *Después de lo sucedido en la casa del ex líder de "Tan Biónica" el domingo* [Imagen]. Instagram.

Imagen n° 13. R (D¹⁶). Ejemplo de un estatuto mayor de enunciador: redes sociales de los grandes medios de comunicación.



Fuente: Clarín [@clarincom]. (28 de julio de 2021b). "LAS ADICCIONES SON UNA ENFERMEDAD" 🙄 La madre de #Chano #Charpentier hizo un pedido desesperado desde la puerta del Sanatorio [Imagen]. Instagram

Imagen n° 14. R (D¹⁷). Ejemplo de portales webs de noticias de gran repercusión



Fuente: Herrera Milano, R. (30 de julio de 2021). Brotos psicóticos en el marco de una ley de salud mental criminal. *Infobae*.

Si se sigue la flecha ascendente hacia los medios masivos, se encuentra (D⁵), interpelado tanto por las resonancias de (D³), representado con una línea de puntos; como por la producción discursiva que se da desde los medios con base en internet que circulan el tema. Por un lado, la línea de puntos destaca que si bien los (MM) recogen el guante temático de la salud mental, se

vio inevitablemente entramado en los discursos al respecto de la policía, la violencia, las armas, etc. En esta línea, (D⁵) condensa un híbrido temático. Los resultados arrojan que en la mayoría de los (MM), hubo una contienda contra la normativa, sea desde la opinión de periodistas, conductores o profesionales y más diversidad de valoraciones respecto al accionar policial. En el análisis se connota que no ocurrió lo mismo, o con la misma intensidad, en los medios con base en internet.

La Figura n° 6 muestra los discursos en reconocimiento en los mismos (MM), representados esquemática y ejemplarmente por R (D²⁰) (Televisión Pública Noticias, 2021), R (D²¹) (América TV, 2021) y R (D²²) (Urbana Play 104.3, 2021) en el cual, por ejemplo, aparece Matías Alé contando y comparando su propia experiencia. Las informaciones son retomadas de medios digitales, pero fueron buscadas a sabiendas de que se emitieron inicialmente en medios tradicionales analógicos. Por otro lado, (D⁵) tuvo sus propios procesos intersistémicos, como muestran R (D¹⁸) y R (D¹⁹). Sin embargo, se ha decidido avanzar hacia la subfase horizontal detectada y no profundizar en esta instancia.

Si se recalca que, desde aquí hasta el término del periodo analizado, los discursos en producción y reconocimiento están relacionados a la Ley y obligan a sentar posición. No solo se concreta una nueva fase de circulación, también se da un giro de sentido en el caso que obligará a múltiples enunciadores a posicionarse respecto del tema.

Imagen n° 15. Ejemplo de R (D²⁰). La circulación en torno a la salud mental y la LNSM asciende hacia los grandes medios.



Fuente: Televisión Pública Noticias [@Televisión Pública Noticias] (28 de julio de 2021). *Caso Chano: salud mental y consumos problemáticos*. Youtube.

Se concluye que, en esta fase, según las direcciones comunicacionales, suceden dos fenómenos que se despliegan en simultáneo. Tal como muestra la Figura n° 6, por un lado, el reconocimiento de los discursos sobre la salud mental asciende al nivel de los medios masivos de comunicación, generando sus propias instancias de reconocimiento de discurso, de modo intersistémico. Por el otro, en el nivel de las redes sociales, se da un proceso intra-sistémico, establecido por otras instancias de reconocimiento y por el intercambio entre pares con quienes

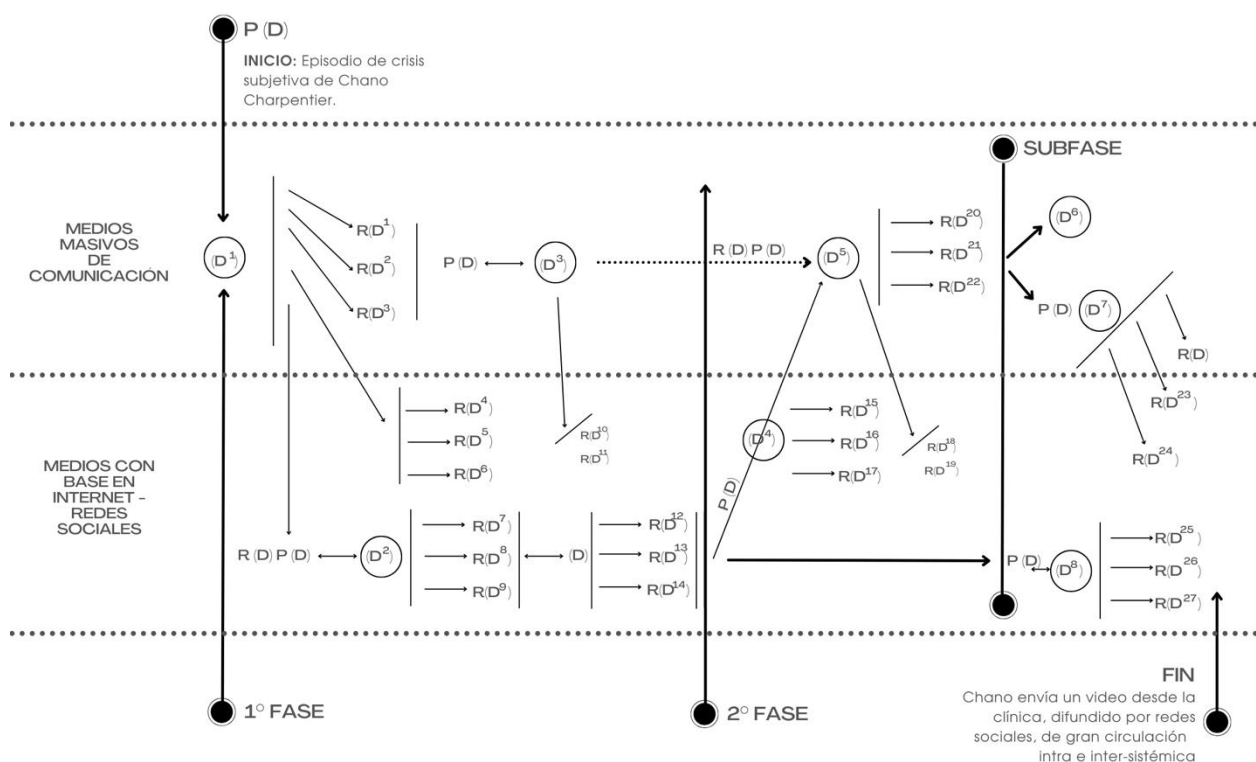
los enunciadores de estos discursos dialogan. Se abre una subfase horizontal que se analiza a continuación.

2.2.3. Subfase: horizontal en ambos sistemas

Hacia el final, se revela una subfase que tiene dos características. La primera es la generación de direcciones horizontales en ambos niveles de circulación intra-sistémica respecto al contenido sobre salud mental y la LNSM. Lo que se percibe es que el discurso que se viene rastreando (desde D^2) se instala totalmente en ambos sistemas de medios. Hasta el momento, solo se ha podido pesquisar procesos inter-sistémicos entre los medios de comunicación masivos emitido por canales tradicionales y sus propios medios digitales (MMD) con base en internet. En esta línea, famosos y periodistas reconocidos le dedican columnas y editoriales al caso en términos de salud mental: hay que decir algo, hay que ordenar lo dicho. Del abanico de enunciadores, se ha retomado una editorial de Jorge Lanata, graficada como (D^6). En cuando al nivel de los medios con base en internet, emergen enunciadores que no se habían presenciado previamente. Las instituciones (I) en sus redes sociales, como enunciadores privilegiados de mayor estatuto, se pronuncian con la misma intención: organizar lo dicho en los días que ha sucedido el caso.

Una segunda característica de esta subfase es que lentamente los discursos se desligarán de la situación particular de Chano para hablar de la salud mental en términos amplios y seguir indagando posturas y opiniones sobre la normativa. No solo en la producción discursiva del nivel superior (D^7), también en el inferior de las redes sociales que no son medios, particularmente de las instituciones (D^8).

Figura n° 7. Subfase, horizontal en ambos sistemas

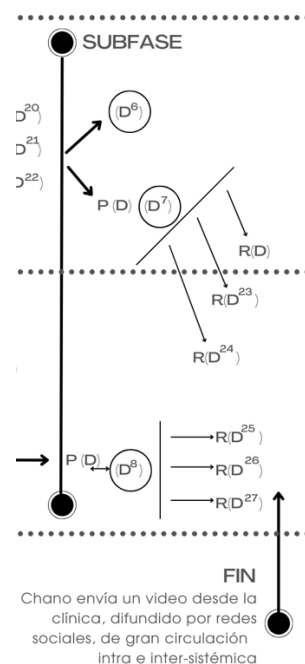


Fuente: elaboración propia (2022)

Ahora bien, teniendo el gráfico construido en su totalidad, el mismo da cuenta de la apertura de lo que se denominó subfase horizontal. Por un lado, en el nivel de los (MM), el 02 de agosto del 2021 Jorge Lanata le dedicó una editorial a Chano y a su familia donde se sensibiliza con la misma, defiende la situación en términos de “es enfermo mental, no es un criminal” y desbarata la Ley. Se grafica a partir de (D⁶) (El Doce, 2021). Sería pertinente poder rastrear las instancias de reconocimiento de este discurso, pero se decide avanzar en otras vías.

La nomenclatura (D⁷) representa una nueva instancia de producción de discurso, que se reconoce tanto en el nivel superior de los (MM), como en los de base a internet, pero que responden a los medios masivos (MMD). A sabiendas de que son distintos niveles, pero que el discurso es replicado, es que se ha denominado circulación horizontal, aunque hay un proceso innegable inter-sistémico. En este sentido, las redes sociales de los medios masivos de comunicación se redujeron a reproducir las mismas noticias que se realizaban en un nivel superior, siendo ejemplo de esto R (D²⁵) (Ayuso, 2021; Joaquín, 2021; Magnani, 2021; Vásquez, 2021). Asimismo, encontramos ejemplos de otras posturas como R (D²³) (FM La patriada, 2021), un medio independiente de amplia llegada, que aportan contenidos al respecto de cómo es tratado el tema de la salud mental en los grandes medios. Justamente, la dificultad de establecer niveles y procesos “puros” agrega capas de complejidad y da la pauta de la instalación del tema que se ha venido recorriendo en ambos niveles, con una diversidad de enunciadores. Es lo que representan (D⁷) y (D⁸) y las instancias de reconocimiento relevadas.

Figura n° 8. Recorte específico de subfase



Fuente: elaboración propia (2022)

Finalmente, se destaca la dirección horizontal intra-sistémica, tal como muestra la Figura n° 8, en lo que respecta al nivel de los medios con base en internet, pero que son inferiores en el espacio del gráfico respecto a las redes de los medios masivos. Se ha pesquisado que este momento de circulación, así como el abordaje del tema (caracterizado por alejarse

Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas

paulatinamente del caso en particular, pero asentando posición respecto a la normativa), coincide con lo que sucede en los niveles superiores. La circulación horizontal intra-sistémica de los medios con base en internet que no responden a medios masivos está principalmente dada por enunciadores institucionales (I). Se grafican bajo las nomenclaturas de R (D²⁵) (Proyecto Suma, 2021), R (D²⁶) (Camacho, 2021) y R (D²⁷) (Intercambios AC, 2021). Esto permite argumentar cierta instalación del tema en ambos sistemas de medios que, poco a poco, desligará la situación particular de Chano para hablar de la salud mental en términos generales y seguir indagando posturas y opiniones sobre la LNSM.

Se sostiene que esta subfase termina el 12 de agosto de 2021 cuando se difunde por redes sociales, y es repetido en múltiples medios y plataformas, un video-mensaje que envía Chano desde el Sanatorio Otamendi. Desde este entonces, hay un nuevo giro que no es pertinente para el análisis que aquí se ha propuesto, por lo que se da por terminado. No se ha podido detectar el origen cero de este video.

Imagen n° 16. (D⁶). Editorial de Jorge Lanata en su programa de televisión



Fuente: El Doce [@eldoce]. (2 de agosto de 2021). *El caso Chano: la editorial de Jorge Lanata con un emotivo final*. Youtube.

Imagen n° 17. R (D²⁴). Ejemplo de red social que responde a medio masivo.



Fuente: Magnani, R. (7 de agosto de 2021). El "caso Chano": cómo viven las familias de las personas con adicciones. *Clarín*

Imagen n° 18. R (D²⁵). Ejemplo de medios con base en internet que no responden a medios masivos, principalmente dada por enunciadores institucionales.



Fuente: Proyecto Suma [@proyectosumasaludmental]. (2 de agosto de 2021). *Los Dres. Gustavo Lipovetzky, director académico de Proyecto Suma, y Daniel Abadi, coordinador del Área Estigma, fueron entrevistados por el [Imagen].* Instagram.

3. Resultados, limitaciones y reflexiones

En este artículo se tomó un caso de amplia difusión y circulación como fue el de Chano Charpentier acontecido entre el 25 de julio y el 12 de agosto de 2021, el cual ha sido caracterizado como un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 y de la temática salud mental en las sociedades hipermediatizadas.

Un resultado relevante encontrado es que el tema estuvo en auge desde el inicio del caso en el sistema de los medios de comunicación con base en internet, principalmente por enunciadores amateurs, profesionales y colectivos sociales, siendo luego retomado por los medios de comunicación masiva y sus medios digitales. Si bien no fue posible comprobar que un enunciador en particular haya influido en este cambio de escala, ha sido definitivamente posterior. Un segundo hallazgo es que se establece un periodo donde la salud mental y la normativa es el tema de debate privilegiado, más allá de las posturas y valoraciones de los múltiples enunciadores, permitiendo una circulación de la LNSM no siempre supeditada a un caso en particular, sino como contenido relevante en sí mismo. Finalmente, se encontró que el abanico de quienes han enunciado es amplio y que una gran mayoría de quienes conocen y apoyan la ley, se encuentran en las redes sociales con base en internet, lo cual es destacable dado que aquí se generan las condiciones para posibles colectivos con potencial implicancia en el espacio público.

Se agrega que este tipo de análisis se vuelve relevante, luego de esta primera puesta a prueba, para quienes defienden la normativa como la garante de derechos de quienes viven situaciones de profunda vulneración. Permite comprender las dificultades de una posible circulación en los medios masivos, por fuera de un caso de esta índole, que bregue por la información y la implementación de la normativa, y no un continuo ataque como sucede desde su reglamentación, hace más de una década.

En cuando a las limitaciones, si bien se han enumerado algunas en el transcurso del trabajo, se agregan otras en particular. Por un lado, retomar un caso mediatizado y de amplia circulación como el de Chano desborda los fines de un solo artículo. Por ello se han dejado escritas posibles líneas de investigación a futuro. Por otro lado, se pesquisó particularmente para el nivel de los medios en internet, una sola red social, Instagram, bajo la búsqueda limitada de hashtags. Esto reduce y sesga el corpus, aunque no pierde su potencialidad de haber probado un tipo de estudio particular para el campo de la salud mental y la comunicación. Se adhiere la dificultad para llegar a los materiales emitidos en medios tradicionales (televisión, radio y diario) y los orígenes de ciertos discursos en producción, dado que la cantidad de información producida en el periodo de interés es exorbitante. También se han dejado de lado ciertos enunciadores claves como han sido los familiares, así como los profesionales llamados a dialogar en los medios masivos. Finalmente, si bien no fue posible realizar un análisis espacial específico al respecto de los debates y valoraciones sobre la legislación, a continuación, se realiza una síntesis sobre la semiosis que produjo el caso-prisma trabajado, retomando argumentaciones y posiciones por fases.

En la primera fase, los medios masivos constituyeron un discurso sobre un hecho policial, usando la noción de “brote psicótico” y no, por ejemplo, la de crisis subjetiva elegida en este artículo. El significante brote psicótico implica un borramiento de la trayectoria del padecimiento y del contexto, como si “surgiera de la nada”, produciendo efectos estigmatizantes. Al contrario

de la noción de crisis subjetiva que comprende al sufrimiento psíquico en tanto variante en el tiempo y no determinante (HCN, 2010). Estos medios en el nivel con base en internet (MMD) siguieron la misma línea de contenido. Sin embargo, enunciadores de menos estatuto (CM, INDP, IA) reelaboraron el acontecimiento, produciendo otro discurso sobre el hecho relacionado a la salud mental, los consumos, la discapacidad, etc. incorporando preguntas reflexivas, enfatizando la importancia de hablar sobre salud mental, circulando números telefónicos, informando sobre la normativa, etc.

En cuanto a la segunda fase, se produjo un salto de escala en la mediatización: el proceso intra-sistémico respecto a la LNSM y de la salud mental dado en los medios con base en internet, pasa a uno inter-sistémico donde los medios masivos retoman estos temas. En cuanto al sentido en la distribución de enunciadores, los (MD) como portales webs no masivos enfatizan la necesidad de hablar y reflexionar sobre la salud mental, así como de la falta de información respecto a la LNSM. Por su parte, los medios masivos digitales (MMD) y no digitales (MM) tienden a seguir sus líneas editoriales acostumbradas: la gran mayoría busca desacreditar la ley, reforzando mitos al respecto (Poblet Machado et al., 2021). Los resultados arrojan que en la mayoría de los (MM), hubo una contienda contra la LNSM, sea desde la opinión de periodistas, conductores o profesionales. Se recalca que, desde aquí, hasta el término del periodo analizado, los discursos en producción y reconocimiento están relacionados a la Ley, concretando un giro de sentido en el caso que obligará a enunciar y tomar posición respecto del tema.

En la subfase, lo que se percibe es que el discurso que se viene rastreando desde el inicio se instala totalmente en ambos sistemas de medios. En cuanto a (MMD) famosos y periodistas le dedican tiempo y espacio mediatizado al caso en términos de salud mental, recalcando su importancia social, buscando reflexionar y sensibilizar, pero en cuanto a la normativa expresan duras críticas. En cuanto al nivel de los medios con base en internet, emergen enunciadores como las instituciones (I), que se pronuncian efectivamente en línea con la reflexión e importancia sobre la salud mental, pero en defensa de la normativa, aunque recalquen faltantes de implementación. Una característica de esta subfase es que los discursos se desligarán de la situación particular de Chano para hablar de la salud mental en términos amplios y seguir indagando posturas y opiniones sobre la ley.

Por último, emergen algunas reflexiones para tener presentes en futuros estudios. La Ley Nacional de Salud Mental 26.657 es del año 2010, periodo en que las redes sociales y los medios con base en internet aún no tenían la presencia propia de la época hipermediatizada actual. Sin embargo, desde el momento cero ha sido ampliamente discutida (Faraone, 2012). Se comprueba, en primera instancia, que quienes están dispuestos a hablar de ella y darla a conocer siguen siendo las personas ya interpeladas por esta problemática, escapando de estos círculos cerrados solo cuando un caso de tal envergadura desborda los temas y acarrea consigo la normativa y sus complejidades. Como sustento de esto, se puede argumentar que durante el caso de Chano hubo otros dos similares de personas travestis en el interior del país que no llegaron a los medios masivos. Por otro lado, en periodos donde la Ley “está en boca de todos”, las voces expertas seleccionadas para enunciar al respecto siguen siendo profesionales del ámbito médico o psi, lo cual denota que la salud mental sigue siendo pensada unívocamente en clave médica o clínica. Con estudios como el realizado, es posible percatarnos de su dimensión social, cultural y comunicacional.

Antes de terminar, es menester asentar que el descubrimiento respecto a los múltiples enunciadores de las redes sociales que rápidamente recogieron el guante respecto a informar y desnaturalizar lo que los medios decían sobre las adicciones, los diagnósticos, la normativa, la salud mental, etc. brinda un horizonte esperanzador de potencial construcción de un colectivo específico en el futuro que haga de estas causas enunciadas como individuales, una cuestión de toda la sociedad.

Referencias

- Bianchi, E. (2019a). ¿De qué hablamos cuando hablamos de medicalización? Sobre adjetivaciones, reduccionismos y falacias del concepto en ciencias sociales. *RELMECS*, 9(1), 1-24. <https://doi.org/10.24215/18537863e052>
- Bianchi, E. (2019). Ciencias sociales, salud mental y control social. Notas para una contribución a la investigación. *Revista Salud Mental y Comunidad*, (7), 12-28.
- Bianchi, E., Faraone, S. A., Oberti, M. L. y Leone, C. (2020). Medicalización como problema de salud internacional. *La prensa escrita online sobre TDAH en Argentina (2001-2017)*. *Astrolabio*, (24), 17–51. <https://doi.org/10.55441/1668.7515.n24.24961>
- Carlón, M. (2015). Público, privado e íntimo: el caso Chicas bondi y el conflicto entre derecho a la imagen y libertad de expresión en la circulación contemporánea. En P. C. Castro (Org.), *Dicotomía público/privado: estamos no caminho certo?* (pp. 211-232). EDUFA.
- Carlón, M. y Scolari, C. (2009). El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate. *La Crujía*.
- Carlón, M. (2021). *Circulación del sentido y construcción de colectivos en una sociedad hipermediatizada*. Nueva Editorial Universitaria.
- Conrad, P. (2007). *The Medicalization of Society: On the Transformation of Human Conditions into Treatable Disorders*. Johns Hopkins University Press.
- Conrad, P. (2013). Medicalization: Changing contours, characteristics, and contexts. En W. Cockerham (Ed.), *Medical Sociology on the Move: New Directions in Theory*. Springer.
- Conrad, P. y Bergey, M. (2014). The impending globalization of ADHD: Notes on the expansion and growth of a medicalized disorder. *Social Science and Medicine*, 122, 31-43. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2014.10.019>
- Conrad, P. y Rondini, A. (2010). The Internet and Medicalization. Reshaping the Global body and Illness. En E. Ettore (Ed.), *Culture, Bodies and the Sociology of Health*. Ashgate.
- Faraone, S. (2012). El acontecimiento de la ley nacional de salud mental. Los debates en torno a su sanción. *Revista Debate Público. Reflexión de Trabajo Social*, (4), 47-61.
- Fratelli, D. (2012). El arte de las parodias en YouTube. El caso Trololo. En M. Carlón y C. Scolari (Comps.), *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. *La Crujía*.
- Honorable Congreso de la Nación (2010). *Ley Nacional de Salud Mental, Ley N° 26.657*, 25 de noviembre.
- Oberti, M. L. (2023). Aportes para abordar el campo de la salud mental desde la perspectiva de los estudios, preguntas y problemas de la comunicación social y la cultura. *Salud Mental y Comunidad*, (14), 105-109.

- Poblet Machado, M. A., Oberti, M. L., Faraone, S. y Bianchi, E. (2021). Derribando mitos. Una contribución a la problematización en torno a la ley nacional de salud mental. *Revista Debate Público. Reflexión de Trabajo Social*, (22), 221-232.
- Verón, E. (1987). *La semiosis social*. Gedisa.
- Verón, E. (1997). Esquema para el análisis de la mediatización. *Diálogos de la Comunicación*, 48, 9-17.
- Verón, E. (1998). Mediatización de lo político. Estrategias, actores y construcción de los colectivos. En G. Gauthier, A. Gosselin y J. Mouchon (Comps.), *Comunicación y Política*. Gedisa.
- Verón, E. (2007). Semiótica como sociosemiótica. Entrevista a cura di Carlos Scolari. En C. Scolari y P. Bertetti (Eds.), *Me-diamerica. Semiotica e analisi dei media a America Latina*. Cartman Edizioni.
- Verón, E. (2013). *La semiosis social, 2. Ideas, Momentos, Interpretantes*. Paidós.

Corpus. Notas periodísticas

- Ayuso, M. (3 de agosto de 2021). Testimonio: “A los padres nos cuesta decir: mi hijo tiene un problema de salud mental”. *La Nación*. <https://bitly.ws/32W7D>
- Cohen, H. (30 de julio de 2021). Lo que el caso Chano nos dice sobre el desconocimiento de la Ley de Salud Mental. *La Nación*. <https://bitly.ws/32W7z>
- Clarín. (27 de julio de 2021). Chano, baleado por un policía: está grave. *Diario Clarín*. <https://bitly.ws/32W7o>
- Infobae. (26 de julio de 2021a). Chano atacó a un policía con un cuchillo tras agredir a su madre: le dispararon y está en terapia intensiva. *Infobae*. <https://bitly.ws/32W7F>
- Infobae. (26 de julio de 2021b). Sergio Berni: “Chano está vivo porque tuvo suerte, se podría haber evitado con el uso de la pistola Taser”. *Infobae*. <https://bitly.ws/32W7P>
- Herrera Milano, R. (30 de julio de 2021). Brotes psicóticos en el marco de una ley de salud mental criminal. *Infobae*. <https://bitly.ws/32W7R>
- Joaquín, J. (2 de agosto de 2021). Tal como es, el caso Chano, basta de prejuicios. Carta de lectores. *La Nación*. <https://bitly.ws/32W7U>
- Magnani, R. (7 de agosto de 2021). El "caso Chano": cómo viven las familias de las personas con adicciones. *Clarín*. <https://bitly.ws/32W82>
- TN La Viola. (26 de julio de 2021a). Internaron a Chano Charpentier: sufrió un brote psicótico, quiso apuñalar a un policía y recibió un balazo. *TN*. <https://bitly.ws/32W85>
- TN La Viola. (26 de julio de 2021b). El desesperado llamado de Chano Charpentier al 911: “Mi mamá está con cuatro médicos adentro de mi casa y me quiere meter en un psiquiátrico”. *TN*. <https://bitly.ws/32W88>
- Radio Rivadavia. (26 de julio de 2021). Chano atacó a un policía tras agredir a su madre y recibió un disparo en el abdomen. *Radio Rivadavia*. <https://bitly.ws/32W8g>
- Vásquez, V. (7 de agosto de 2021). Las deficiencias del marco legal de Salud Mental de la Argentina. *Infobae*. <https://bitly.ws/32W8v>

Corpus. Posteos de Instagram

Chano Charpentier: un caso-prisma de la circulación discursiva de la Ley Nacional de Salud Mental 26.657 en las sociedades hipermediatizadas

Calu Pereira [@calupereira]. (26 de julio de 2021). *Es importante que hablemos de salud mental y sobre todo es fundamental sacarle el estigma al tema y a quienes* [Imagen, caricatura]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CRzZHvtDsvc/>

Centro de estudios psicosociales [@centrodeestudiospsicosociales]. (27 de julio de 2021). *La plena implementación de la Ley de Salud Mental es uno de los desafíos más grandes de la Argentina!* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR2I4ARl5p4/>

Clarín [@clarincom]. (26 de julio de 2021a). *En las últimas horas, Santiago #Chano Moreno Charpentier (39) protagonizó un confuso episodio por el que terminó internado* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CRYqIO2NHrs/>

Clarín [@clarincom]. (28 de julio de 2021b). *"LAS ADICCIONES SON UNA ENFERMEDAD" 🙄 La madre de #Chano #Charpentier hizo un pedido desesperado desde la puerta del Sanatorio* [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR3ywkYFFBn/>

Cristel Fabris [@lic.fabris]. (27 de julio de 2021). *Cuando suceden situaciones como esta, siento mucho mucho enojo con el mundo. No porque sea Chano, sino por lo que* [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR2WbHUrl3D/>

El Resaltador [@elresaltador]. (27 de julio de 2021). *Chano, abordajes y reflexiones 📖 ➡ Después de lo sucedido en la casa del ex líder de "Tan Biónica" el domingo* [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR2ZnI0MyOz/>

Fernando Camacho [@fernandocamachoat]. (3 de agosto de 2021). *No es la ley, son los que se niegan a ejecutarla #saludmental #acompañamientoterapeutico #chano* [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CSHQH5OrYZG/>

FM La Patriada [@fmlapatriada]. (10 de agosto de 2021). 🎧 *A partir de la situación de #Chano, reflexionamos con @mirandacarrete sobre #saludmental: ¿Cómo se trata en los #medios de comunicación?* [Audio e imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CSaH8yILFeG/>

Garrote garrote [@garrote.garrote]. (26 de julio de 2021). *Pobre Chano, pobre..... #chano #chanocharpentier* [Imagen, caricatura]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CRzLJC2jr1W/>

Hablame de memes [@hablamedememes]. (26 de julio de 2021). *A ver si entendí ¿Chano chocó contra una bala? @lagataconbolas..... #chano #accidente #bizarro* [Imagen, caricatura]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CRzitJmMrN9/>

Intercambios AC [@intercambios_ac]. (30 de julio de 2021). 📌 *La @defdelpublico presentó las "Recomendaciones para el tratamiento mediático de los consumos problemáticos de drogas legales e ilegales".* [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR97DmKgTiu/>

Jotax.digital [@jotax.digital]. (26 de julio de 2021). 📌 *La reconstrucción de los hechos desde el country de Exaltación de la Cruz donde sucedió todo.* 📺 *Chano* [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CRzVRVgBFTx/>

Lic. Ailin Gomez Mari [@psico.gomezmari]. (27 de julio de 2021). *Seguramente algo pudiste escuchar acerca de la noticia donde Santiago Charpentier, más conocido como "Chano", cantante y músico Argentino, sufrió* [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR2LsjUAKo4/>

Milo Ávila [@_miloavila]. (28 de julio de 2021). *Quitemosle el dramatismo fantasmal a este video y a la salud mental, tomemos el tema desde la sinceridad del* [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR42VSnA0oC/>

Nahir [@sm3llycatt]. (26 de julio de 2021). ✨ Comparto este video con mucho amor, si les gusta puedo subir otros leyendo algunos fragmentos para poder informarnos entre [Video]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR0C0DdjJA/>

Pagina 12 [@pagina12]. (1 de agosto de 2021). INSENSIBILIDAD SOCIAL FRENTE AL PADECIMIENTO PSÍQUICO. Según @lucianolutereau, el caso Chano vuelve a mostrar que, aunque muchas cosas hayan cambiado [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CSDDoSGImxN/>

Proyecto Suma [@proyectosumasaludmental]. (2 de agosto de 2021). Los Dres. Gustavo Lipovetzky, director académico de Proyecto Suma, y Daniel Abadi, coordinador del Área Estigma, fueron entrevistados por el [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CSFShPRN1OR/>

Radio 10 [@radio10]. (26 de julio de 2021). #AUDIO 📻 | "Si la policía hubiera tenido una pistola Taser esto no hubiera ocurrido", @sergioberniarg habló con @pabloduggan sobre [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CRyoNjNtGi8/>

Repensar la discapacidad [@repensar.la.discapacidad]. (26 de julio de 2021). ACTUALIZACIÓN SOBRE CHANO: Hasta hace unas horas solo se conocía la versión policial. Su mamá, #MarinaCharpentier desmintió rotundamente lo [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CRz0JsNgFHt/>

SINESE.INFO [@sineseinfo]. (27 de julio de 2021). 🟡 HABLEMOS DE SALUD MENTAL 🟡 📌 Frente al tratamiento que los medios de comunicación le dieron al caso, la [Imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CR1314uq309/>

Corpus. Facebook y YouTube

América TV [AmericaTV]. (28 de julio de 2021). La mamá de Chano y la ley de salud mental. [Video en publicación de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?extid=SEO---&v=415075533160306>

El Doce [@eldoce]. (2 de agosto de 2021). El caso Chano: la editorial de Jorge Lanata con un emotivo final. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KactLBxnIOw>

Televisión Pública Noticias [@Televisión Pública Noticias] (28 de julio de 2021). Caso Chano: salud mental y consumos problemáticos. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=g4wB3yETfgA>

Urbana Play 104.3 [@UrbanaPlayFM]. (29 de julio de 2021). Matías Alé nos visitó en #TodoPasa | Nota completa. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5ZJbbGHGsfI>

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas¹

Mariano Zukerfeld², Andrés Rabosto³, Mariano Fredes⁴, Celeste De Marco⁵

Recibido: 21/09/2023; Aceptado: 15/11/2023

Cómo citar: Zukerfeld, M; Rabosto, A; Fredes, M. y De Marco, C. (2023). Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas. *Revista Hipertextos*, 11 (20), e075. <https://doi.org/10.24215/23143924e075>

Resumen. Desde la difusión de ChatGPT las discusiones sobre los impactos de la inteligencia artificial generativa (IAG) se han masificado. Tales debates, en Argentina se han desarrollado importando marcos de análisis y sin apoyo empírico. Por ello, el presente artículo busca difundir resultados parciales de una encuesta en curso sobre la utilización de ChatGPT en Argentina. En términos teóricos, el artículo parte de entender que la IAG es parte de la fase de las plataformas del capitalismo digital, donde priman la tendencia a la plataformización y a la automatización digital del trabajo, y donde sobresale el modelo de acumulación de capital de *profit from openness*. ChatGPT representa ambas tendencias. Los principales hallazgos que se presentan aquí indican una alta penetración de ChatGPT en ámbitos productivos: 75% de quienes lo han usado alguna vez, declara usarlo en tareas laborales. Más relevante, el 85% de quienes lo han usado considera que obtiene ganancias de productividad horaria. Sin embargo, un 60% evalúa que su empleo no será automatizado en el futuro. Así, los datos sugieren que la prioridad no está tanto en los desafíos que traería la sustitución completa, sino en los que impone la complementariedad y la distribución de ganancias de productividad.

Palabras clave: ChatGPT, encuesta, trabajo, productividad, automatización

Sumario. 1. Introducción. 2. Marco teórico y antecedentes. 3. Metodología. 4. Resultados. 5. Conclusiones.

¹ El trabajo de investigación que se refleja en este documento ha sido financiado por el Centro Interdisciplinario de Estudios en Ciencia, Tecnología e Innovación (CIECTI) a través de fondos del Programa de Innovación Federal Federal (PIF). Contrato de Préstamo BID N° 5293/OC-AR, administrado por la Agencia Nacional de Promoción de la Investigación, el Desarrollo Tecnológico y la Innovación (Agencia I+D+i).

² CONICET- e-TCS/CCTS/Umai. Contacto: marianozukerfeld@gmail.com

³ CIECTI - e-TCS/CCTS/Umai. Contacto: andres.rabosto@gmail.com

⁴ INDEC- e-TCS/CCTS/Umai. Contacto: mfredes33@gmail.com

⁵ CIECTI. Contacto: celesdemarco@gmail.com

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas

Survey of ChatGPT uses in Argentina: Preliminary results on frequency of use, productivity at work and task substitution.

Abstract. Since the spread of ChatGPT, discussions about the impacts of generative artificial intelligence (GAI) have become widespread. In Argentina, such debates have been developed by importing analytical frameworks and without empirical support. Therefore, this article seeks to disseminate partial results of an ongoing survey on the use of ChatGPT in Argentina. Theoretically, the article starts from understanding that GAI is part of the platform phase of digital capitalism, where the trend towards platformization and the digital automation of work prevail, and where the capital accumulation model of profit from openness stands out. ChatGPT represents both trends. The main findings presented here indicate a high penetration of ChatGPT in productive areas: 75% of those who have used it at least once claim to use it for work tasks. More relevantly, 85% of those who have used it believe they achieve hourly productivity gains. However, 60% believe that their job will not be automated in the future. Thus, the data suggests that the priority is not so much on the challenges of full substitution, but on those imposed by complementarity and the distribution of productivity gains.

Keywords: ChatGPT, survey, work, productivity, automation

Pesquisa sobre o Uso do ChatGPT na Argentina: Resultados Preliminares sobre a Frequência de Uso, Produtividade no Trabalho e Substituição de Tarefas.

Resumo. Desde a difusão do ChatGPT, as discussões sobre os impactos da inteligência artificial generativa (IAG) tornaram-se generalizadas. Na Argentina, tais debates têm sido desenvolvidos importando quadros analíticos e sem apoio empírico. Portanto, este artigo procura divulgar resultados parciais de uma pesquisa em andamento sobre o uso do ChatGPT na Argentina. Teoricamente, o artigo começa entendendo que a IAG é parte da fase de plataformas do capitalismo digital, onde a tendência à plataforma e à automação digital do trabalho prevalecem, e onde o modelo de acumulação de capital de lucro a partir da abertura se destaca. ChatGPT representa ambas as tendências. As principais descobertas apresentadas aqui indicam uma alta penetração do ChatGPT em áreas produtivas: 75% daqueles que o usaram pelo menos uma vez afirmam usá-lo para tarefas de trabalho. Mais relevante, 85% daqueles que o usaram acreditam que alcançam ganhos de produtividade por hora. No entanto, 60% acreditam que seu trabalho não será automatizado no futuro. Assim, os dados sugerem que a prioridade não está tanto nos desafios da substituição completa, mas nos desafios impostos pela complementaridade e pela distribuição dos ganhos de produtividade.

Palavras-chave: ChatGPT, pesquisa, trabalho, produtividade, automação

1. Introducción

Desde la difusión de ChatGPT las discusiones sobre los impactos de la inteligencia artificial generativa (IAG) y los grandes modelos de lenguaje (LLM por sus siglas en inglés) se han masificado en la conversación pública y académica. Temáticas como los sesgos, los errores, el debate sobre si la inteligencia artificial (IA) es “buena” o “mala”, “inteligente” o no, si va a automatizar por completo numerosas ocupaciones, entre otras, se abordan reiteradamente. Tales debates, por cierto, han sido por lo general importados con o sin mediaciones que los adapten al contexto local.

En muchos casos, desafortunadamente y en parte por la novedad y dinamismo del fenómeno, las discusiones cuentan con bases empíricas escasas, indirectas y/o provenientes de otros contextos. Particularmente, en relación a ChatGPT, hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la Argentina no se han publicado aún artículos académicos con resultados de encuestas que den cuenta de su utilización en los ámbitos laborales locales, sus impactos en la productividad y en las perspectivas acerca de la eventual sustitución de empleos.

Es por eso que el presente artículo busca difundir resultados parciales de una encuesta en curso sobre la utilización de ChatGPT en Argentina, cuyos rasgos se detallan en la sección 3. Se trata de una iniciativa que se complementa con otras investigaciones en curso: la medición de la exposición a la sustitución laboral mediante el análisis de exposición a la sustitución de tareas y empleos en base a una adaptación de las tareas de O*NET al Clasificador Nacional Ocupacional; la realización ad hoc de entrevistas a representantes de empresas de distintos sectores; y el análisis del marco normativo vigente y las políticas públicas en curso.

En términos teóricos, este artículo parte de entender que la IAG es parte de la fase de las plataformas del capitalismo digital. Como tal, se basa principalmente en un modelo de acumulación de capital de *profit from openness*. Así, mediante la apropiación impaga (legal o no) de conocimientos digitales entrena algoritmos cuyos productos y servicios luego comercializa con fines de lucro. De este modo, el modelo de negocios de OpenAI y otras firmas no debe ser visto como un fenómeno excepcional, sino como parte de una tendencia de la presente fase que la emparenta con YouTube e Instagram, pero también con Coursera o Elsevier.

Los principales hallazgos que se presentan aquí indican que hay una alta penetración del ChatGPT en los ámbitos productivos: 75% de quienes lo han usado alguna vez declara usarlo en su ámbito laboral. En ese contexto, y más relevante, el 85% de quienes lo han usado considera que obtiene ganancias de productividad horaria. Sin embargo, un 60% evalúa que su empleo no será automatizado en el futuro. Así, los datos sugieren que la prioridad no está tanto en los desafíos que traería la sustitución completa, sino en los que impone la complementariedad.

Este artículo está estructurado del siguiente modo. La sección 2 presenta los antecedentes y el marco teórico de la investigación, mientras que la sección 3 brinda la información metodológica relativa a la encuesta. La sección 4 es la principal, y en ella se discuten los resultados obtenidos en torno a tres ejes: frecuencia de uso, productividad y sustitución de tareas y empleos. Finalmente, la sección 5 presenta las conclusiones.

2. Marco teórico y antecedentes

2.1 Fases del capitalismo

Partimos de un marco de análisis en el que Las IAG son consideradas un rasgo determinante de la actual fase del capitalismo digital. La historia del capitalismo puede dividirse en tres etapas: el capitalismo mercantil, que abarca aproximadamente desde mediados del siglo XV hasta finales del XVIII; capitalismo industrial, que ocupa el período comprendido entre finales del siglo XVIII y el tercer cuarto del siglo XX; y capitalismo digital o informacional, cuyos comienzos pueden datarse aproximadamente en la década de 1970 y que continúa hasta hoy. Naturalmente, dentro de cada etapa hay fases. Específicamente respecto al capitalismo informacional se distingue una fase de redes, que llega hasta mediados de la década del 2000, y la fase de plataformas, que se extiende hasta el presente (Srnicek, 2018; Zukerfeld, 2020).

Durante la fase de redes, observamos el surgimiento y desarrollo de internet como una infraestructura digital que facilitó la circulación de información a gran escala, sentando las bases para una economía interconectada e informacional (Castells, 2006). En esta primera fase, los modelos de negocio de la naciente economía digital se basaron en el enforcement de la propiedad intelectual con la finalidad de generar una escasez artificial de los bienes digitales (Blondeau et al., 2004). En la fase de plataformas, a diferencia de la fase de redes, el foco se desplaza de la mera conectividad y el intercambio de información hacia la centralización, agregación y análisis de grandes volúmenes de datos en “plataformas”, infraestructuras digitales que intermedian entre diferentes grupos de usuarios (Srnicek, 2018). Este proceso implica la utilización de datos y contenidos generados colectivamente para entrenar algoritmos avanzados, cuyos productos son posteriormente comercializados como “servicios”, es decir, dando acceso remoto -muchas veces abierto- a los mismos, y monetizando este acceso por distintas vías -publicidad, suscripciones, etc.- (Zukerfeld, 2020).

Si bien la comparación entre etapas y fases del capitalismo debe considerar la totalidad, en la tabla 1 se presenta una comparación acotada a algunas variables relevantes para enmarcar el presente artículo.

Tabla 1. Capitalismo industrial y las dos fases del capitalismo digital

Variables relevantes	Capitalismo industrial (1780-1970)	Capitalismo digital	
		Fase de las redes (1973-2005)	Fase de las plataformas (2005-?)
1. Tecnologías prototípicas	Tecnologías de la materia/energía Tecnologías de la información analógica	Tecnologías de la información digital	
2. Bienes prototípicos	Bienes industriales (insumo principal = materia/energía, altos costos marginales relativos)	Bienes digitales (insumo principal o output = información digital, costo marginal relativamente bajo)	

3. Formas de automatización y sustitución	Automatización mecánica: Sustituye tareas manuales rutinarias Sustituye en en el sector industrial	Robotización fija, software y contenidos Sustituye tareas manuales y cognitivas rutinarias Sustituye en el sector servicios	Robotización móvil, inteligencia artificial Sustituye tareas cognitivas no rutinarias Sustituye en el sector información
4. Modelos de negocios	Exclusión, propiedad física	Exclusión y escasez artificial del conocimiento, expansión de la propiedad intelectual Modelo de ganancias en base a los cercamientos (profit from enclosures)	Apertura con fines de lucro: modelos de apropiación incluyendo o profit from openness

Fuente: Elaboración propia.

2.2. Las tendencias del trabajo en el capitalismo digital

En lo que respecta a las tendencias del trabajo en el capitalismo digital, la fase de las redes se destaca por haber dado forma a la tendencia a la informacionalización o digitalización del trabajo (Zukerfeld, 2020), esto es, una creciente parte de la fuerza de trabajo empezó a tener como principal medio de producción algún tipo de tecnología digital (TD) y como principal resultado un bien informacional primario (BI), es decir, constituido íntegramente por información digital (ID) (Zukerfeld, 2014). En esta tendencia, las tecnologías digitales (TD) se destacaron típicamente por la ejecución de instrucciones programadas explícitamente, lo que las hizo efectivas para complementar o sustituir tareas humanas que podían estandarizarse y reducirse a reglas explícitas (Zukerfeld, 2014). En consecuencia, la tendencia a la digitalización del empleo tuvo importantes impactos en los trabajos que implican tareas cognitivas rutinarias, como la entrada de datos, la contabilidad y, en general, todo tipo de tareas administrativas de oficina. A su vez, cuando las tecnologías digitales desembarcaron en las fábricas para programar brazos robóticos y líneas de montaje, desplazaron trabajos intensivos en tareas físicas rutinarias, como operarios de la línea de montaje.

En esta fase, los estudios del trabajo centraron su atención en los impactos de las tecnologías digitales sobre el mercado de trabajo (Autor, Katz, y Krueger, 1998; Autor et al, 2003), encontrando que, en conjunto, estas tendencias condujeron a una reducción de la demanda de trabajadores que realizan tareas "rutinarias" (Acemoglu y Autor, 2011) al mismo tiempo que aumentaba la productividad de los trabajadores que poseían habilidades complementarias con las TD, como la programación, la escritura, el análisis de datos, la investigación, la gestión de organizaciones y todo tipo de empleos intensivos en tareas cognitivas no rutinarias (Autor, 2013).

Así mismo, al interior de este tipo de ocupaciones, diversos estudios encontraron importantes brechas de género en el acceso y uso de tecnologías digitales (Basco y Levena, 2019; Yansen, 2020; Guitart, Rabosto y Segal, 2022).

Este fue el marco estándar sobre el que, ya en la fase de plataformas del capitalismo digital finalizada la primera década del siglo XXI, se empezaron a desarrollar los estudios enfocados en los impactos potenciales, ya no de las TD en general, sino de la IA en el mercado de trabajo (Frey y Osborne, 2013). Los estudios pioneros en esta línea se basaron en un conjunto difuso de tecnologías, métodos y aplicaciones de IA, como la robótica de movimiento, el *Machine Learning*, la visión computacional y los vehículos de conducción autónoma (Frey y Osborne, 2013, Autor, 2014; Arntz et al., 2016). De este modo, si bien por un lado se reconocía como rasgo característico de la nueva etapa la sustitución o automatización digital, a su vez se arrastraban un conjunto de sesgos que limitaban el análisis. Por un lado, se trataba de la misma manera a tecnologías que afectan a trabajos digitales y tecnologías que afectan a trabajos físicos. Por otro, se confundían los efectos de tecnologías que ya se encuentran ampliamente difundidas con otras que tienen menor o ninguna difusión. Finalmente, se perdía de vista que algunas de estas tecnologías poseían muy bajas barreras de acceso y uso, mientras que otras poseían barreras de acceso muy elevadas. De allí que estos estudios hayan arrojado estimaciones tan variadas como incongruentes entre sí y de poca utilidad práctica para la recomendación de políticas.

Sin embargo, desde hace algunos años (Brynjolfsson y Mitchell, 2017; Felten et. al, 2021), pero en forma acelerada con la salida al mercado de ChatGPT, emerge una naciente literatura que se enfoca en la estimación y análisis de la exposición ocupacional de los mercados de trabajo a los LLM y, más en general, a las IAG, principalmente en los Estados Unidos y Europa (Brynjolfsson et al. 2023; Eloundou et al., 2023; Felten et al., 2023; Noy y Zhang, 2023; Peng et al., 2023; Zarifhonorvar, 2023; Pawel, Janine, y David, 2023). El punto clave de esta bibliografía es que, a diferencia de la literatura precedente, encuentran que los LLM y las IAG alcanzan mayormente a una variedad de empleos intensivos en tareas cognitivas consideradas “no rutinarias”, como la programación de *software*, la escritura creativa, la investigación, el diseño gráfico, la gestión, etc. que se suponían “a resguardo” de los efectos de sustitución o automatización digital.

La bibliografía tiende a coincidir en la dirección de los impactos, aunque hay discrepancias en cuanto a la magnitud de los mismos, así como a la distribución de la exposición entre complementariedad (a veces llamada “aumento”) y sustitución o automatización (Eloundou, et al. 2023; Pawel, Janine y David, 2023). En cualquier caso, si bien nos encontramos en una fase temprana para sacar conclusiones, en general los estudios parecen sugerir que la reorganización del empleo tiende a prevalecer sobre la sustitución de puestos de trabajo, ya que la automatización de algunas tareas provoca la reorganización de las ocupaciones hacia tareas en las que los humanos tienen habilidades complementarias con las IAG, pero no sustituibles (Pawel, Janine y David, 2023).

En cualquier caso, la novedad de la tendencia actual del empleo en relación a las IAG es que tiene como foco de impactos al conjunto de tareas que componen las ocupaciones de los trabajadores que se han beneficiado de oleadas anteriores de adopción de tecnologías digitales y que se suponían “a resguardo” de los efectos de automatización digital. De este modo, la expansión de la IAG puede provocar importantes cambios en la relación entre tecnología, empleo, desigualdad y productividad (Brynjolfsson et al., 2023). A su vez, estas transformaciones

pueden ocurrir a un ritmo dramático, dada la veloz adopción y las bajas barreras de acceso y uso que poseen estas tecnologías.

Finalmente, yendo más allá de las tendencias laborales, la fase de las plataformas del capitalismo digital tiene como uno de sus modelos de acumulación de capital característico al *profit from openness* (Lund y Zukerfeld, 2020) en el cual las firmas permiten el acceso libre a los bienes digitales pero se apropian de manera impaga de conocimientos, información y datos generados por los usuarios. Esto emparenta los modelos de negocios de YouTube, Instagram, Coursera, Red Hat o Elsevier, pese a sus numerosas diferencias epidérmicas. El punto clave es que en el caso de las IAG más difundidas, como ChatGPT o Bard, encontramos precisamente ese mismo modelo de negocios: la utilización impaga y con fines de lucro de grandes volúmenes de datos, asociada a productos cuya utilización parcial puede ser gratuita. Esto lleva a preguntarse quién se apropia y quién debe apropiarse de las ganancias de productividad que generan las IAG basadas en este modelo de negocios.

En lo que respecta a la productividad laboral, Peng et al. (2023) realizan un estudio en el que contrataron ingenieros de *software* mediante la plataforma Upwork en Estados Unidos para una tarea de codificación específica, y encuentran que aquellos a los que se les da acceso a GitHubCopilot (una IAG asistente del desarrollo de *software* basada en GPT3) completan la tarea dos veces más rápido que quienes no lo usan, y que los desarrolladores *juniors* muestran los mayores incrementos de productividad. Del mismo modo, Noy y Zhang (2023) estudian el impacto en tareas de escritura profesional, y encuentran que aquellos con acceso a ChatGPT completan las tareas de escritura con un incremento de la productividad en torno al 50%. Además, muestran que ChatGPT comprime la distribución de la productividad, siendo los trabajadores menos calificados los que más se benefician del uso. Brynjolfsson et al. (2023) estudian la introducción de un asistente conversacional basado en IAG en atención al cliente, y encuentran que el acceso a la IAG aumenta la productividad, medida por los problemas resueltos por hora, en un 14% en promedio, con mayor impacto en los trabajadores *juniors* y poco calificados. Por otro lado, ya a nivel firma, Eisfeldt et al. (2023) estudian el impacto de las IAG en el valor de las firmas que cotizan en bolsa en Estados Unidos. en función del grado de exposición de su fuerza laboral a las IAG, y encuentran que el efecto del lanzamiento de ChatGPT en los valores de las empresas con mayor exposición fue significativo, generando una diferencia en los rendimientos de aproximadamente 0,4 % diario, que en proyección anual supera el 100%.

En conjunto, la literatura encuentra entonces qué: El riesgo distintivo de esta etapa es la automatización digital; las IAG pueden devenir en el corto plazo en tecnologías de propósito general, con efectos transversales en toda la economía; las ocupaciones con mayor exposición a las IAG son aquellas cognitivas no rutinarias y rutinarias; hay discrepancias en torno al grado de exposición con potencial de automatización o con complementariedad; en todos los casos, sin embargo, se encuentran ganancias de productividad horaria; la distribución de esas ganancias no es del todo claro.

En Argentina, si bien existen valiosos trabajos con abordaje cualitativo sobre estudios de caso de utilización de IA en firmas (Yoguel, Chanders y Mochi, S, 2021; Baum et al., 2023; Franco, Graña, Rikap, y Robert, 2022) o sobre procesos de trabajo específicos (Palermo, Radetich y Reygadas, 2020) aún no se dispone de estudios que aborden cuantitativamente el impacto de ChatGPT en el trabajo. ¿Qué proporción de usuarios de ChatGPT lo emplea para tareas

laborales? ¿Cómo perciben estos usuarios los cambios en su productividad laboral? ¿Cómo se representan su futuro laboral en relación a la posibilidad de sustitución o automatización por las IAG? Este artículo busca aproximarse a estas preguntas en base a los datos obtenidos en la encuesta de usos de ChatGPT.

3. Metodología

La encuesta fue desarrollada por investigadores del equipo de Estudios sobre Tecnología, Capitalismo y Sociedad (e-TCS) del CCTS/Umai y el área de Economía Digital del Centro Interdisciplinario de Estudios en Ciencia, Tecnología e Innovación (CIECTI). Se implementa a través de un cuestionario autoadministrado, por medios digitales, diseñado para ser completado en aproximadamente 5 minutos, que se estructura alrededor de cuatro ejes temáticos: el grado de conocimiento acerca de la herramienta; los usos laborales y/o educativos, donde se consideran algunas dimensiones como la frecuencia y los tipos de uso, ganancias de productividad, conformidad con los resultados obtenidos, utilidad y precisión de las respuestas; percepciones respecto de la confiabilidad en la búsqueda de información sensible u objetiva, la automatización de los procesos laborales; y por último, representaciones acerca del modelo de negocios y la propiedad intelectual de los contenidos producidos por la inteligencia artificial. Sin embargo, *en este artículo sólo se presenta información relativa al mundo del trabajo*, tomando como unidades de análisis a las personas que dicen estar trabajando al momento de responder la encuesta.

La difusión se realiza principalmente a través de redes sociales, dirigida a la población mayor de 13 años residente en la República Argentina, haya tenido contacto o no con ChatGPT. El relevamiento se encuentra en etapa de implementación, habiéndose obtenido al momento del presente análisis 2.484 respuestas efectivas, pero se espera que al concluirlo se cuente con 10.000 respuestas. La muestra resultante es no-probabilística, por lo cual se optó por una estrategia de muestreo por cuotas, con revisiones cada 1.000 respuestas que permiten mantener cierto grado de comparabilidad con la población objetivo. Dada la ausencia de información empírica, el interés de los decisores de política pública que accedieron a presentaciones parciales y la dinámica del objeto, se juzgó conveniente publicar este avance de investigación. La salvedad más importante que debe hacerse refiere a que la muestra parcial sobre la que se presentan los análisis se condice con la población objetivo respecto de algunas variables, pero no de otras, como se aprecia en la Tabla 2.

Tabla 2. Composición de la muestra respecto de la composición de la población nacional.

Indicador	Categorías	Parámetro poblacional	Encuesta	Indicador	Categorías	Parámetro poblacional	Encuesta
Vivienda propia	-	65,50%	53,64%	Sexo	Masculino	49,13%	41,56%
Estado	Ocupado	55,88%	88,17%		Femenino	50,87%	55,54%
	Desocupado	4,12%	2,83%		No binarie	-	1,49%
	Inactivo	40,00%	8,94%	Grupos de edad	10-19 años	18,43%	3,84%
Categoría ocupacional	Patrón	3,42%	1,89%		20-29 años	18,00%	38,96%
	Cuenta propia	21,96%	15,32%		30-39 años	17,09%	36,17%
	Asalariado formal	47,01%	59,43%		40-49 años	15,41%	12,35%
	Asalariado informal	27,60%	22,34%		50-59 años	11,75%	4,52%
Nivel educativo	Pimario inc o menos	4,97%	0,00%		60-69 años	9,44%	3,55%
	Pimario completo	13,45%	0,09%		70 y más años	9,88%	0,61%
	Secundario inc	24,18%	0,50%	Regiones	Cuyo	7,33%	1,95%
	Secundario comp	25,90%	5,59%		AMBA	30,39%	71,03%
	Univ/terciario inc	14,52%	33,96%		NEA	9,20%	1,33%
	Univ/terciario comp	16,99%	36,67%		NOA	12,65%	1,37%
	Post universitario	X	23,18%		Pampeana	34,73%	20,82%
			Patagonia		5,69%	3,49%	

Fuente: Elaboración propia

Así, el presente trabajo presenta relevantes asociaciones entre variables aunque no generalizables a la población. En particular, las conclusiones son válidas fundamentalmente para las personas con altos niveles de educación formal residentes en el AMBA.

Adicionalmente, debe considerarse que en todos los casos los resultados refieren a representaciones de las personas que responden la encuesta, y no necesariamente a situaciones objetivas. La adecuación de unas y otras puede existir, pero no es algo que estos resultados pueden garantizar.

4. Resultados

En esta sección presentamos resultados parciales del análisis de la encuesta. Los mismos refieren a un subconjunto de dimensiones de la misma referidas específicamente a la frecuencia y tipos de usos, las representaciones sobre productividad en los usos laborales, y las representaciones sobre el potencial de automatización. A continuación, analizamos estas dimensiones en función de las variables demográficas y ocupacionales.

4.1 Frecuencia de uso

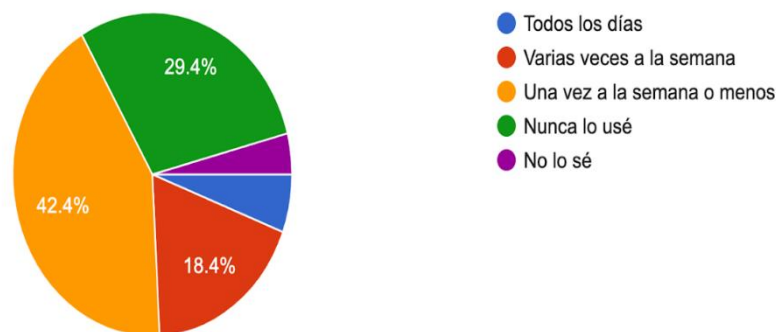
En primer lugar, podemos observar que un 70,6% de quienes responden la encuesta han utilizado al menos una vez ChatGPT, mientras que un 42,4% lo utiliza una vez a la semana o menos, mientras que un 18,4% lo utiliza varias veces a la semana y un 5,8% refiere utilizarlo de manera cotidiana⁶.

Gráfico 1. Frecuencia de uso de ChatGPT

⁶ Que la categoría modal de uso sea "una vez a la semana o menos" ameritaría un análisis específico para el que se requiere información adicional que no fue contemplada en el cuestionario original de esta encuesta, de modo que será objeto de futuras indagaciones.

¿Con qué frecuencia utilizás ChatGPT ?

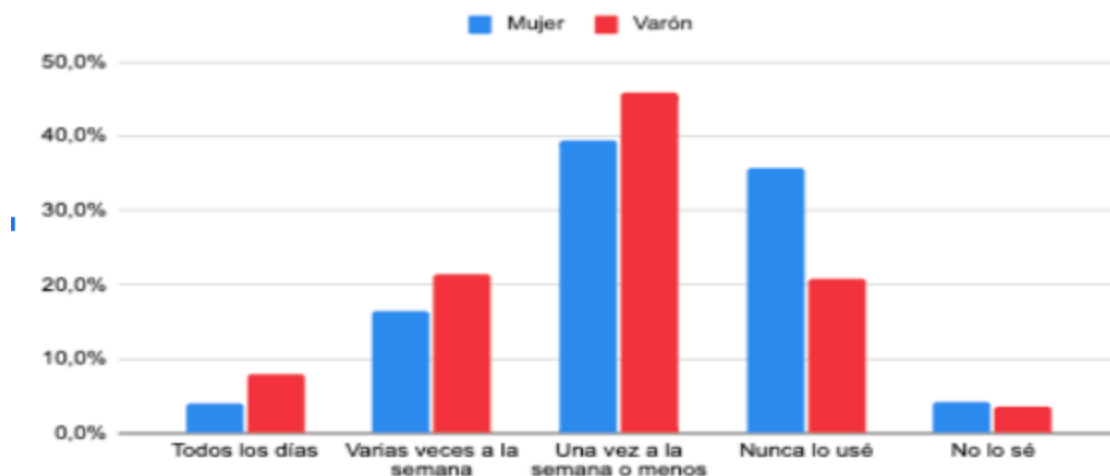
2,126 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Al analizar la frecuencia de uso según (Gráfico 2) género, se observa que las mujeres se representan haberlo utilizado menos que los varones.

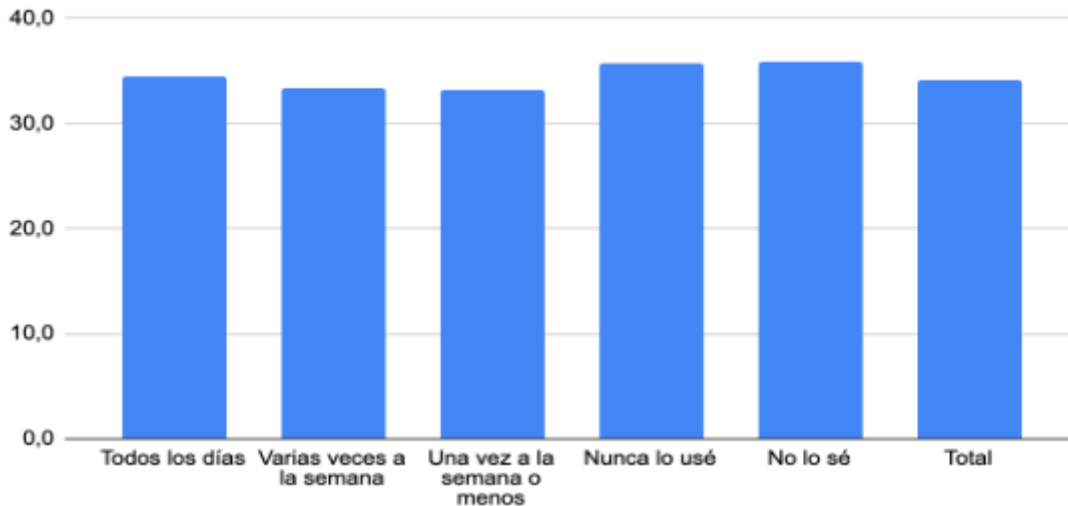
Gráfico 2. Frecuencia de uso según género



Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la edad promedio según frecuencia de uso (Gráfico 3), se observa una distribución homogénea, lo que sugiere que no habría mayores diferencias según grupos de edad.

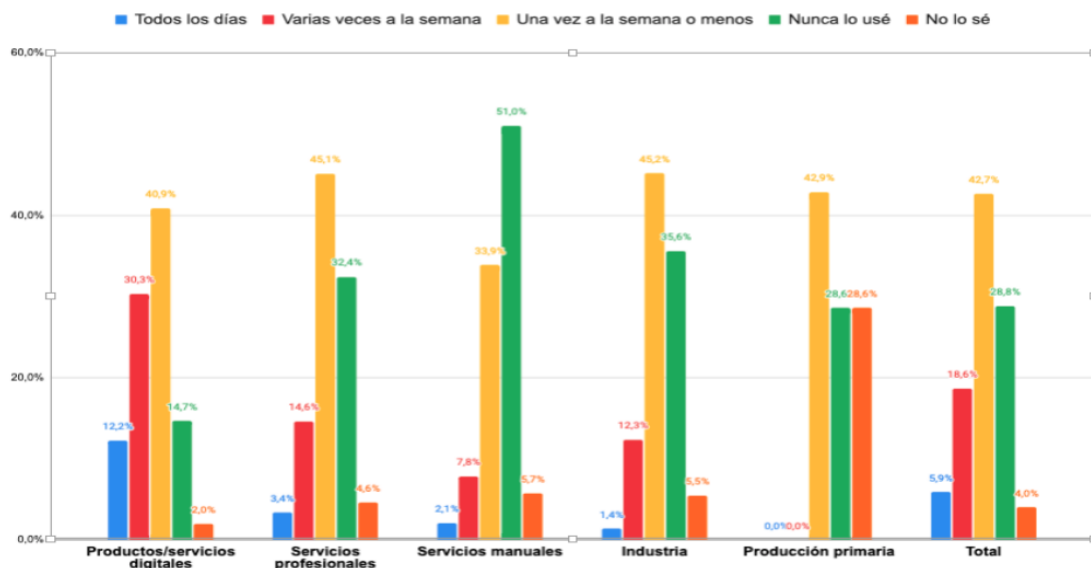
Gráfico 3. Edad promedio según frecuencia de uso



Fuente: Elaboración propia

Respecto del tipo de uso, un 74,7% de quienes están ocupados manifiestan utilizar ChatGPT en su actividad laboral. Al desagregar estas respuestas según el sector de la ocupación, se destaca el uso laboral en las ocupaciones de productos/servicios digitales -lo que en otros trabajos hemos denominado sector información digital (Rabosto y Segal, 2022), donde el 42,5% lo utiliza varias veces a la semana, incluyendo un 12,2% que lo emplea a diario (Gráfico 4). Por su parte, la producción primaria es donde el uso es más esporádico. Sin embargo, es en el sector de servicios manuales donde se indica el menor uso, pues más de la mitad de los encuestados refiere no haberlo utilizado nunca.

Gráfico 4. Frecuencia de uso según sector de ocupación



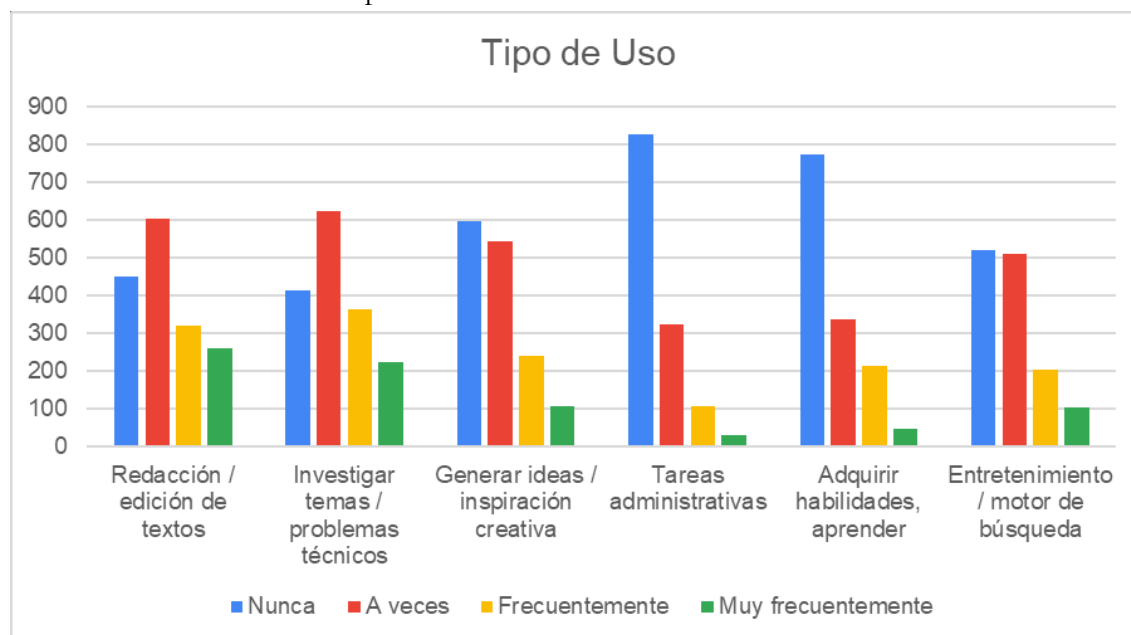
Fuente: Elaboración propia

Al indagar respecto del tipo de uso (Gráfico 5), podemos apreciar dos tipos que resultan los más frecuentes: la redacción o edición de textos y la investigación de temas técnicos. La inspiración creativa se ubica por detrás, aunque las respuestas afirmativas se concentran en la frecuencia de uso más esporádica, algo similar a lo que sucede con el uso para entretenimiento.

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas

Por último, los usos administrativos o de formación son los que resultan menos difundidos dentro de las alternativas propuestas.

Gráfico 5. Tipos de uso de ChatGPT. Frecuencias Absolutas

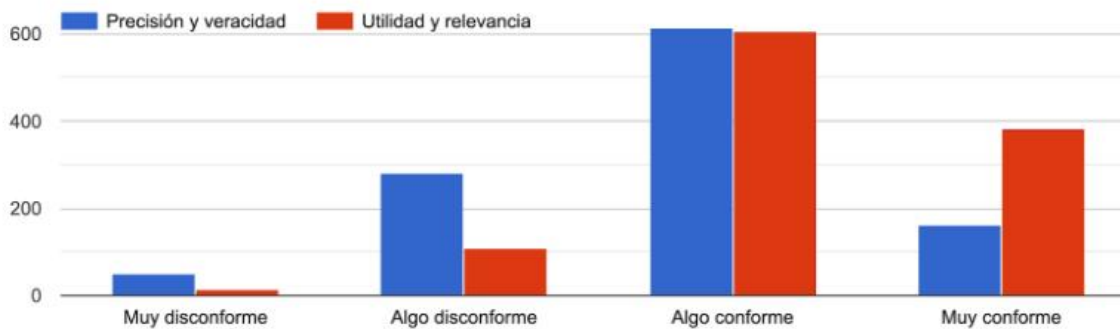


Fuente: Elaboración propia

En cuanto al nivel de conformidad con los resultados obtenidos al emplear el *software*, podemos apreciar que las respuestas son principalmente positivas, con un mayor nivel de satisfacción respecto de la utilidad y relevancia en desmedro de la precisión y veracidad (gráfico 6). Este resultado es sugerente porque al combinarse, como veremos, con el hecho de que se perciben incrementos de la productividad horaria, podría ser que en parte esa mayor productividad cuantitativa no se estuviera reflejando en la calidad del producto. Esto es, ChatGPT podría estar acelerando el cumplimiento de tareas, pero no necesariamente con un nivel elevado de precisión. En cualquier caso, se requiere más análisis para afirmar o descartar esta hipótesis.

Gráfico 6. Conformidad con ChatGPT. Frecuencias Absolutas

¿Qué tan conforme estás con los resultados que obtuviste al usar ChatGPT para tareas laborales en cuanto a los siguientes aspectos?



Fuente: Elaboración propia

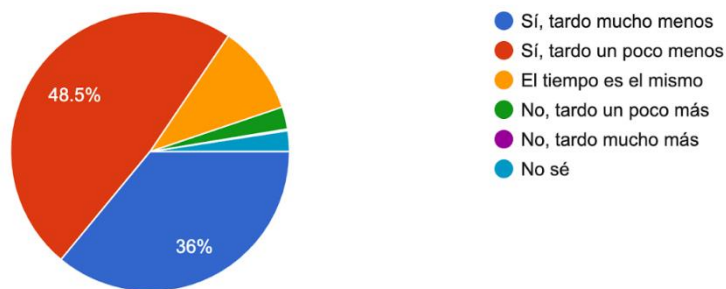
4.2 Productividad

En lo atinente a la productividad, resulta notorio que casi el 85% de los encuestados considera que ésta aumenta, mientras que un 36% afirma que dicho aumento es considerable (Gráfico 7).

Gráfico 7. Percepción de productividad horaria por uso de ChatGPT.

Quando realizás una tarea laboral con ayuda de ChatGPT, ¿creés que el tiempo se reduce?

1,122 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Esta proporción es levemente mayor dentro de la población masculina, quienes consideran muy significativo el aumento en la productividad, llegando a casi el 40% (gráfico 8).

Gráfico 8. Percepción de productividad horaria por uso de ChatGPT según género.

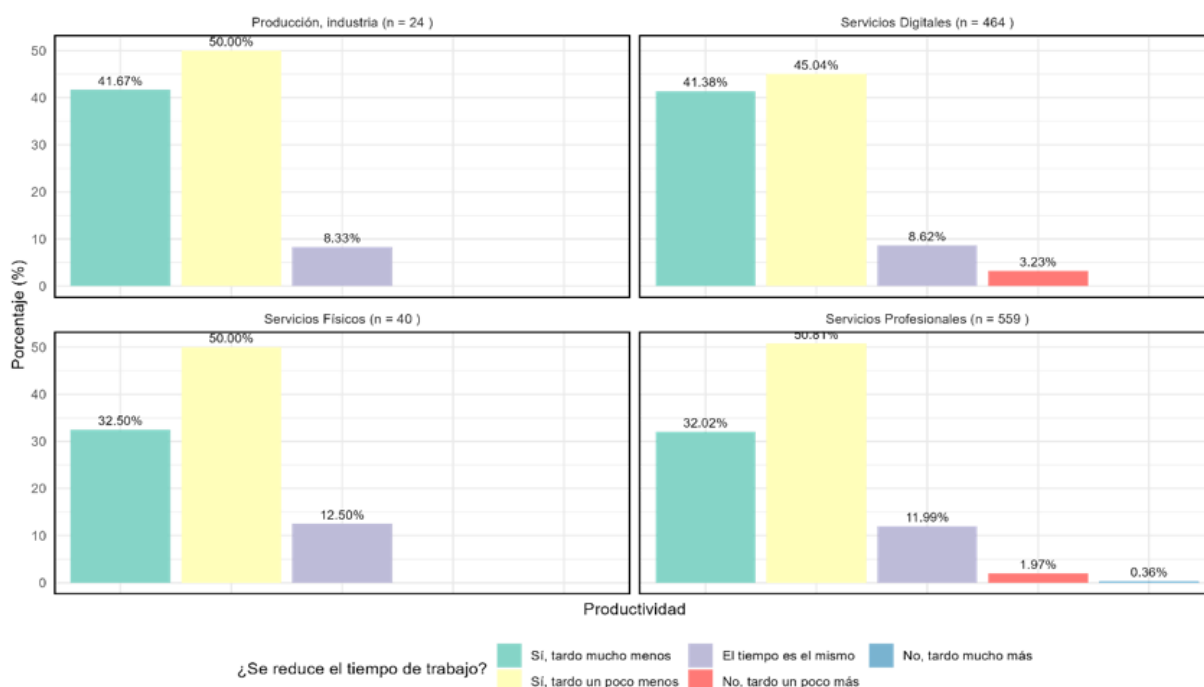
Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas



Fuente: Elaboración propia

Tampoco se observan diferencias relevantes al analizar el aumento en la productividad según el tipo de ocupación, pues se ubica por encima del 80% para todos los casos. Las ganancias más importantes se observan en las ocupaciones industriales (aunque el escaso número de casos en esta categoría no permite sacar conclusiones al respecto) y en el sector información -servicios/productos digitales-, donde quienes consideran que el tiempo de trabajo se reduce significativamente superan el 40%, proporción que se reduce al 32% en otro tipo de servicios (físicos o profesionales) (Gráfico 9).

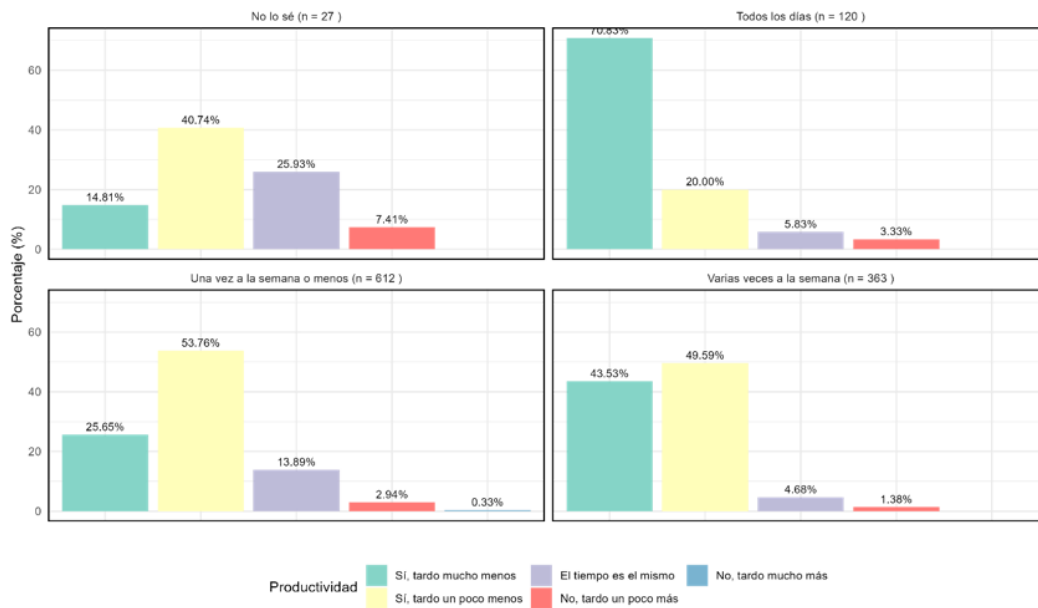
Gráfico 9. Percepción de productividad horaria por uso de ChatGPT según tipo de ocupación.



Fuente: Elaboración propia

Como resulta previsible, quienes más utilizan la herramienta son quienes consideran que tienen mayores aumentos en la productividad (Gráfico 10). Así, entre quienes lo utilizan cotidianamente el 70% considera que su productividad aumenta significativamente, además de un 20% que considera que aumenta levemente. Si bien el 93% de quienes lo utilizan varias veces a la semana cree que su productividad aumenta, el 50% cree que lo hace levemente frente a un 43,5% que lo considera más significativo. Dicha proporción desciende al 26% entre quienes lo utilizan de manera más esporádica.

Gráfico 10. Percepción de productividad horaria por uso de ChatGPT según frecuencia de uso.

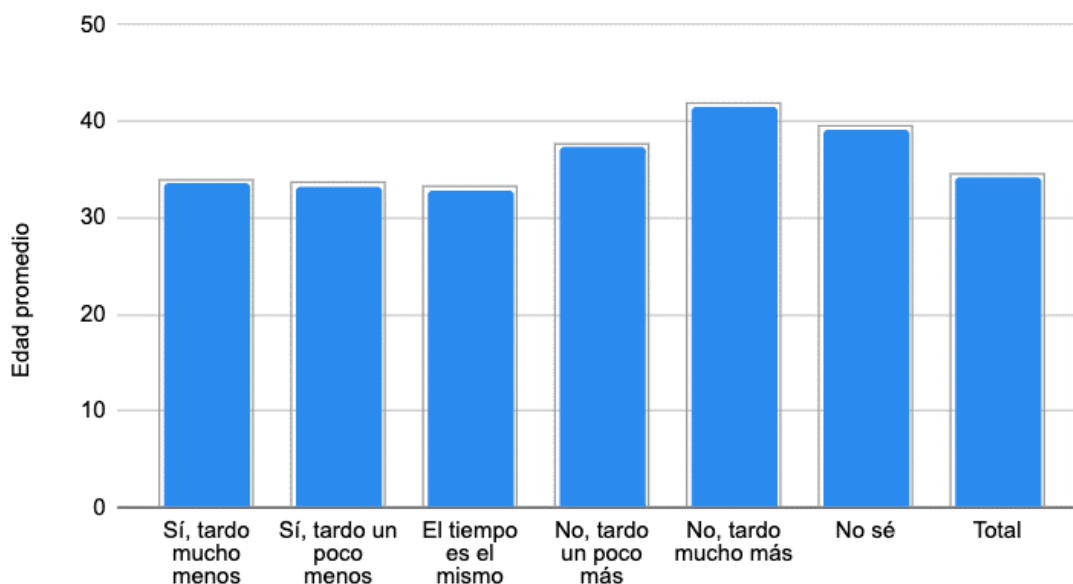


Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la edad promedio, si bien la distribución resulta relativamente homogénea (Gráfico 11), se aprecia una diferencia significativa entre quienes perciben menores ganancias de productividad al emplear ChatGPT. Para este grupo, la edad media asciende por encima de los 40 años, mientras que para quienes tienen ganancias de productividad se sitúa más cerca de los 30 años.

Gráfico 11. Percepción de productividad horaria por uso de ChatGPT según edad promedio.

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas



Fuente: Elaboración propia

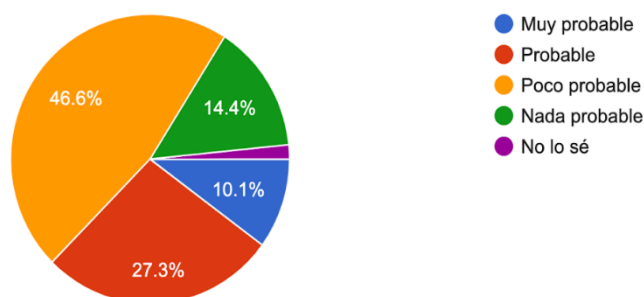
4.3 Sustitución de tarea y empleos

Otra de las dimensiones contempladas en la encuesta es la representación acerca de la probabilidad de que las tareas realizadas en el trabajo actual sean reemplazadas por inteligencia artificial en un futuro inmediato. Al respecto, casi la mitad de la muestra (46,6%) considera poco probable la automatización, mientras que un 14,4% lo cree nada probable. Sólo un 10% cree que sus tareas pueden ser reemplazadas por estos desarrollos de manera muy probable.

Gráfico 12. Percepción de automatización laboral por IA.

¿Qué tan probable considerarás que las tareas que realizás en tu trabajo actual puedan ser reemplazadas por inteligencia artificial en un futuro cercano?

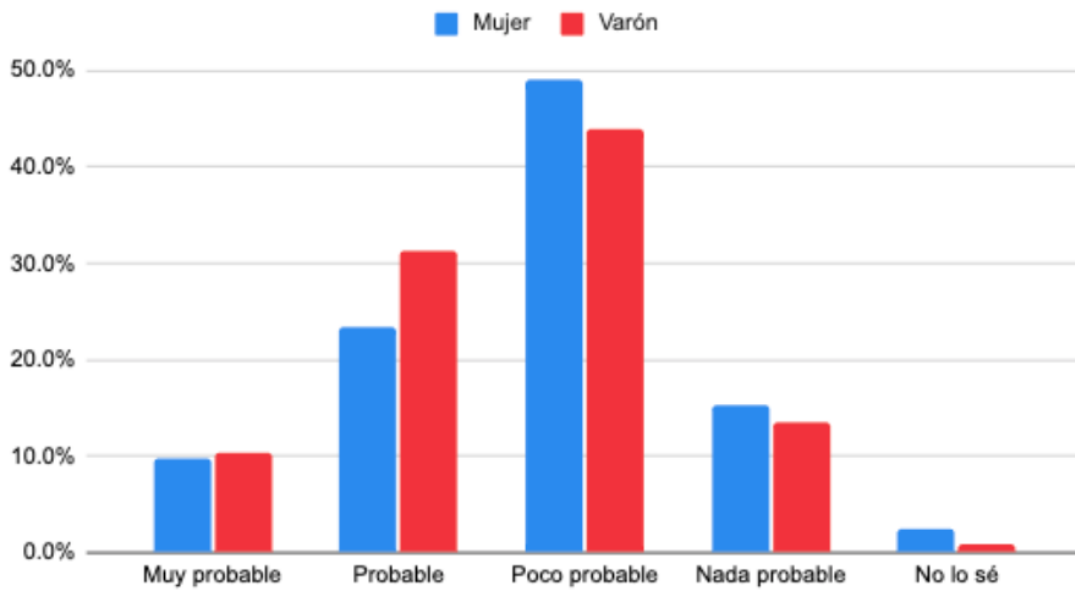
1,503 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Dichas consideraciones no presentan diferencias sustanciales para los distintos géneros, aunque son los varones quienes consideran más probable la posibilidad de reemplazo.

Gráfico 13. Percepción de automatización laboral por IA según género.



Fuente: Elaboración propia

Si bien la consideración predominante es que la sustitución resulta poco probable, al observar las respuestas según la situación ocupacional vemos que la probabilidad de reemplazo aumenta para las ocupaciones más inestables. El porcentaje de empleados en trabajos fijos no registrados que lo consideran muy probable casi duplica a quienes tienen empleos registrados, 17,2% frente a un 9,2%. Algo similar, aunque en menor medida, ocurre con los trabajadores por cuenta propia, pues quienes tienen trabajo estable responden que la probabilidad es más baja, con una diferencia de 4 puntos porcentuales (14,3% frente a 10,1%). Una excepción a esta interpretación la constituyen los trabajadores con contrato temporal o por proyecto, que presentan la frecuencia más baja de esta respuesta, 6,9%. También los trabajadores por cuenta propia en empleos ocasionales, quienes son por un amplio margen quienes consideran nada probable la sustitución (21,4% frente a un 14,5% general).

Tabla 3. Percepción de automatización laboral por IA según relación laboral.

	Muy probable	Probable	Poco probable	Nada probable	No lo sé	Total
Trabajo fijo registrado	9.20%	27.7%	47.1%	14.7%	1.3%	100.0%
Trabajo fijo no registrado	17.2%	22.7%	45.4%	13.5%	1.2%	100.0%
Contrato temporal o por proyecto	6.9%	24.4%	50.6%	15.6%	2.5%	100.0%
Empleador	14.3%	39.3%	32.1%	14.3%	0.0%	100.0%
Trabajo por cuenta propia estable	10.1%	30.8%	48.5%	10.1%	0.6%	100.0%
Trabajo por cuenta propia ocasional	14.3%	28.6%	28.6%	21.4%	7.1%	100.0%
Total	10.1%	27.2%	46.6%	14.5%	1.6%	100.0%

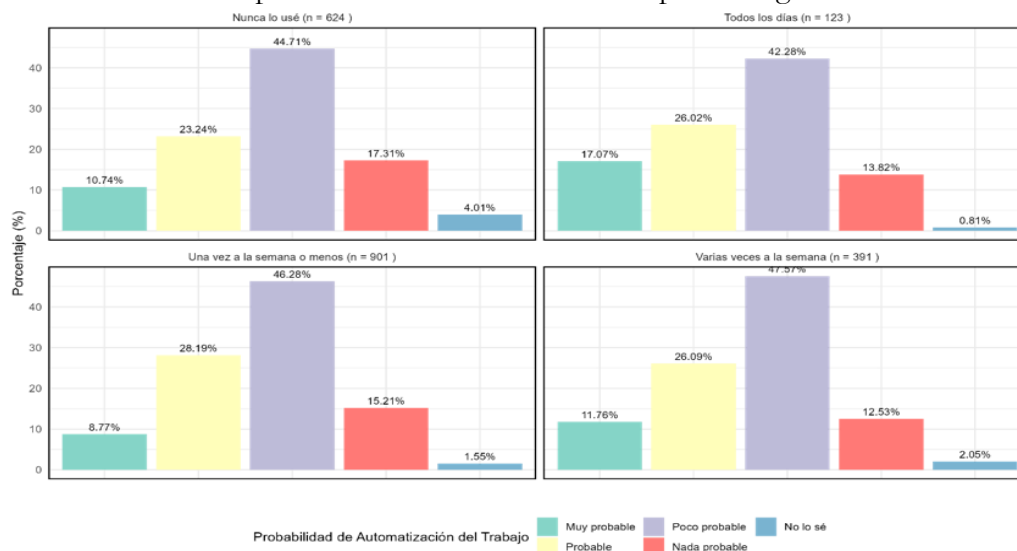
Fuente: elaboración propia

Algo similar ocurre al observar la percepción de automatización en función de la la frecuencia de uso y de la ocupación, donde en todos los casos tiende a primar la percepción de que el reemplazo es poco o nada probable.. Sólo entre quienes usan ChatGPT todos los días observamos una mayor cantidad de respuestas que indican una probabilidad alta de reemplazo,

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas

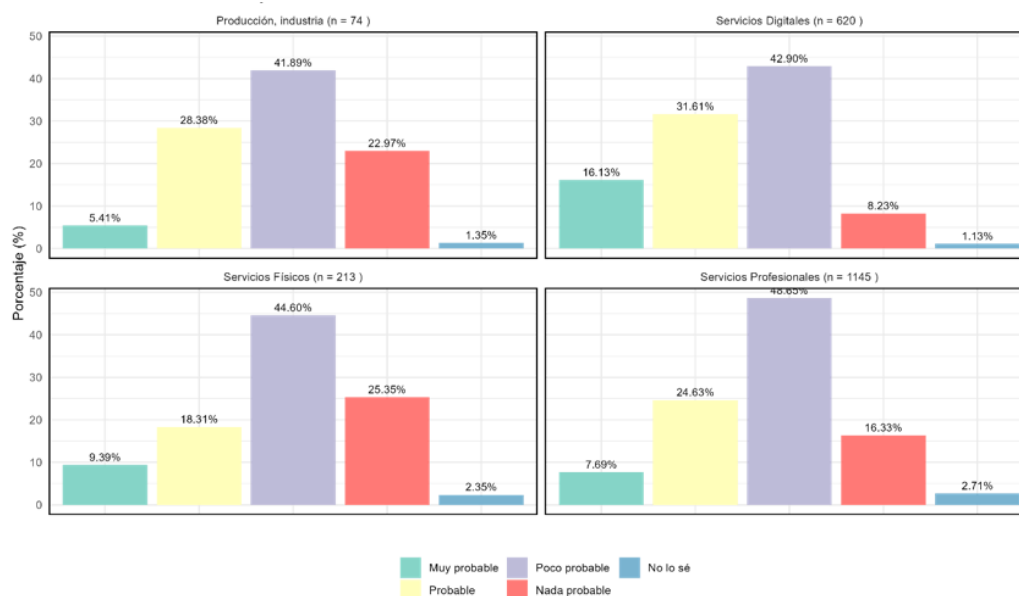
de 17,07% en comparación al 10,1% del total de los ocupados. La suma de las categorías de “Muy probable” y “Probable” oscila entre el 30% y el 36% en la mayoría de los casos, con la excepción de quienes lo utilizan todos los días (43%) (Gráfico 14) y quienes trabajan en productos/servicios digitales (47%) (Gráfico 15).

Gráfico 14. Percepción de automatización laboral por IA según frecuencia de uso.



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 15. Percepción de automatización laboral por IA según ocupación.



Fuente: Elaboración propia

5. Conclusiones y discusión sobre posibles políticas

El análisis preliminar de los datos surgidos de la investigación- aún en curso- sugieren algunas tendencias claras en la muestra recolectada (que, como hemos mencionado, presenta un sesgo hacia personas con altos niveles de educación formal residentes en el AMBA). Las mismas son:

Alta y veloz adopción de ChatGPT en ámbitos laborales

Los datos analizados revelan que la adopción de ChatGPT en entornos laborales es no solo alta, sino también rápida: un 70% de los encuestados declaró haber utilizado al menos una vez ChatGPT. El nivel de adopción es llamativamente alto y el mismo puede deberse a que la encuesta haya sido mayormente respondida por usuarios de ChatGPT. En todo caso, el dato más relevante es que, entre los usuarios de ChatGPT, un 75% lo ha usado para tareas laborales. Por otro lado, esta tendencia parece ser transversal a todos los sectores, aunque es más intensa en ocupaciones del sector información digital. Así, ChatGPT parece ser más que una simple novedad y se perfila como un actor estable en la economía y el mercado de trabajo.

Ganancias de productividad, bajo temor a la sustitución del empleo

A su vez, el análisis de la encuesta también muestra que los trabajadores perciben que ChatGPT contribuye significativamente al incremento de la productividad horaria: un 85% de quienes lo utilizan para tareas laborales manifiesta percibir un incremento en su productividad. Al mismo tiempo, esta percepción de ganancia de productividad contrasta con un temor relativamente bajo a la automatización laboral: algo más de un 60% considera que la probabilidad de automatización es poco o nada probable. En conjunto, estos resultados podrían interpretarse como una señal de que no se percibe como una amenaza directa para el trabajo humano. En lugar de ello, es visto como un complemento.

Brechas de Género

En cuanto a las diferencias de uso entre varones y mujeres, aunque las brechas son pequeñas, es notable que las mujeres informaron haber utilizado ChatGPT en menor medida que los hombres y perciben menores incrementos de productividad en el uso laboral. A su vez, consideran que la probabilidad de automatización por IA es menor, en comparación a la consideración hecha por los hombres. En conjunto, y en línea con la bibliografía sobre género y tecnología (Basco y Levena, 2019; Yansen, 2020; Guitart, Rabosto y Segal, 2022), estos datos pueden indicar la existencia de una brecha de género en la adopción, y en los beneficios de la adopción, de ChatGPT en Argentina.

Preguntas pendientes

En cualquier caso, y en coincidencia con la literatura internacional, los datos aquí presentados respaldan la hipótesis de que la IAG entraña notables incrementos de productividad laboral con relativa independencia del sector de actividad económica aunque más intensos en las actividades digitales. Ante este escenario, teniendo en cuenta que el modelo de negocio de ChatGPT se basa en *profit from openness* (Lund y Zukerfeld, 2020)), -esto es, la utilización impaga y con fines de lucro de grandes volúmenes de datos, asociada a productos cuya utilización parcial puede ser gratuita-, desde una perspectiva de políticas públicas para el desarrollo en el contexto de una economía emergente la pregunta central es, entonces, cómo se apropian o distribuyen esas ganancias de productividad entre distintos actores sociales y nacionales. ¿En qué proporción se apropian las

firmas propietarias de IAG, las firmas globales, las empresas locales, los trabajadores, el Estado, la sociedad civil? En esta dirección, creemos, deben enfocarse las próximas indagaciones al respecto.

Recomendaciones para el debate de políticas públicas

El camino recorrido por la fase de plataformas del capitalismo digital muestra que las ganancias de productividad derivadas de las tecnologías digitales no necesariamente (ni siquiera parcialmente) serán canalizadas al hacia el desarrollo nacional, a menos que existan un conjunto de políticas públicas coherentes, coordinadas y planificadas en dirección a tal fin. a combinación de los resultados aquí presentados con investigaciones precedentes, sugerimos las siguientes líneas de discusión para el abordaje de políticas públicas:

1. **Regulación de IA:** Dado el carácter global de estas tecnologías, es esencial avanzar en una agenda de discusión hacia un marco regulatorio propio con fines de desarrollo para la IA, que aborde cuestiones como el estímulo y la promoción, la señalización, la audibilidad, y la autorización o prohibición de usos específicos.
2. **Transparencia y Auditabilidad:** Dado que, como hemos visto, se trata de tecnologías con altos niveles de adopción a nivel laboral y con consecuencias sobre las organizaciones, el mercado de trabajo y los trabajadores, los algoritmos, deben ser transparentes y auditables para garantizar su justicia y equidad.
3. **Legislación sobre Datos:** Los usos de estas tecnologías están generando datos sensibles cuya gestión es desconocida tanto por los usuarios como para las organizaciones y el Estado. Por ello, más allá de la regulación de la IA, es necesario a su vez una legislación integral, armonizada y actualizada sobre bases de datos, datos personales, datos científicos, etc.
4. **Trabajo Digital y Legislación Laboral:** El desarrollo de marcos para la organización colectiva del trabajo digital en función de las especificidades de este -incluyendo convenios colectivos específicos para actividades digitales- así como la adaptación de la legislación laboral a las características del capitalismo digital son pasos necesarios para proteger los derechos de los trabajadores en esta etapa.
5. **Formación en Habilidades Digitales:** La formación de grado y posgrado en carreras informáticas no puede ser soslayada en lo que refiere a formación de capacidades locales con potencial de escalar en la cadena global de valor de la producción de software e IA. Sin embargo, más allá de la educación formal, es esencial integrar en forma sistémica vías de educación no formal e informal para capacitar a las juventudes, especialmente de sectores populares, en habilidades digitales de avanzada para garantizar su inclusión en la economía digital.
6. **Centralización de Políticas Digitales:** Finalmente, sería conveniente que el conjunto de estas acciones pueda desarrollarse de manera coordinada. Con este fin, sería deseable evaluar la posibilidad de planificar y dar coherencia a las diversas políticas de estímulo y regulación de la transformación digital, proyectando la creación de un ente centralizado a nivel nacional que supervise y coordine las políticas de tecnologías digitales, garantizando una estrategia cohesiva y efectiva de desarrollo.

Referencias

- Acemoglu, D. y Autor, D. (2011). Skills, tasks and technologies: Implications for employment and earnings. *Handbook of labor economics*, 4, 1043-1171.
- Alvarado Retamal, E. C. y Veramendi, M. (2023). Significaciones de los jóvenes sanjuaninos en torno a las nuevas modalidades de trabajo. 9° Encuentro de Investigadores de Ciencias Sociales región Centro Oeste (InReCo) 6° Binacional con la IV Región de la República de Chile [Ponencia].
- Autor, D., Levy, F. y Murnane, R. J. (2003). The skill content of recent technological change: An empirical exploration. *The Quarterly journal of economics*, 118(4), 1279-1333.
- Autor, D. (2013). The task approach to labor markets: an overview. *Journal Labour Mark Res* 46(3), 185–199.
- Autor, D. (2014). Polanyi's Paradox and the Shape of Employment Growth. Working Paper w20485. National Bureau of Economic Research.
- Autor, D., Katz, L. y Krueger, A. (1998). Computing Inequality: Have Computers Changed the Labor Market. *The Quarterly Journal of Economics*, 113 (4), 1169-1213.
- Arntz, M., Gregory, T. y Zierahn, U. (2016). The risk of automation for jobs in OECD countries: a comparative analysis. *OECD Social, Employment, and Migration Working Papers*, 189.
- Basco, A. y Lavena, C. (2019). *Un potencial con barreras: la participación de las mujeres en el área deficiencia y tecnología en Argentina*. BID.
- Baum, G., Lepratte, L., Yoguel, G. y Cahais, H. (2023). *Los procesos de co-producción y emergencia de innovaciones en Grandes Sistemas Informáticos del sector público: el caso e-Sidif*. CIECTI.
- Blondeau, O., Whiteford, N. D., Vercellone, C., Kyrou, A., Corsani, A., Rullani, E., Boutang, M. y Lazzarato, M. (2004). *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Traficantes de sueños.
- Brynjolfsson, E., Li, D. y Raymond, L. R. (2023). Generative AI at work (No. w31161). National Bureau of Economic Research.
- Brynjolfsson, E. y Mitchell, T. (2017). What Can Machine Learning, Do? Workforce Implications. *Science*, 358, 1530-1534.
- Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global. La era de la información*. Alianza.
- Eloundou, T., Manning, S., Mishkin, P. y Rock, D. (2023). Gpts are gpts: An early look at the labor market impact potential of large language models. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.10130>
- Eisfeldt, A. L., Schubert, G. y Zhang, M. B. (2023). Generative ai and firm values (No. w31222). National Bureau of Economic Research.
- Felten, E., Raj, M. y Seamans, R. (2021). Occupational, industry, and geographic exposure to artificial intelligence: A novel dataset and its potential uses. *Strategic Management Journal*, 42(12), 2195-2217.
- Felten, E., Raj, M. y Seamans, R. (2023). How will Language Modelers like ChatGPT Affect Occupations and Industries?. *General Economics*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.01157>
- Franco, S. F., Graña, J. M., Rikap, C. y Robert, V. (2022). Industria 4.0 como sistema tecnológico. Argentina Productiva 2023, Documento Nro 37. Ministerio de Economía Secretaría de industria y desarrollo productivo.

Encuesta de usos de ChatGPT en Argentina: Resultados preliminares sobre frecuencia de uso, productividad en el trabajo y sustitución de tareas

- Frey, C.B. y Osborne, M.A. (2013). The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation?. *Technol Forecast Soc Change*, 114, 254–280.
- Guitart, V., Rabosto, A. y Segal, N. (2022). Brechas de género en el sector de software en Argentina. *Integración y Comercio*, (48), 125-167.
- Lund, A. y Zukerfeld, M. (2020). *Corporate Capitalism's Use of Openness: Profit for Free?* Springer Nature.
- Noy, S. y Zhang, W. (2023). Experimental evidence on the productivity effects of generative artificial intelligence. *SSRN 4375283*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4375283>
- Palermo, H. M., Radetich, N. y Reygadas, L. (2020). Trabajo mediado por tecnologías digitales: sentidos del trabajo, nuevas formas de control y trabajadores ciborg. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 4 (7), 1-35.
- Pawel, G., Janine, B. y David, B. (2023). Generative AI and jobs a global analysis of potential effects on job quantity and quality. International Labour Organization.
- Peng, S., Eirini K., Peter C. y Mert, D. (2023). The Impact of AI on Developer Productivity: Evidence from GitHub Copilot. *Software Engineering*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.06590>
- Rabosto, A. (2023). El ChatGPT y la última milla del humanismo. *Revista Nuso*. <https://nuso.org/articulo/chat-gpt-inteligencia-artificial-capitalismo-humanismo/>
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Yansen, G. (2020). Género y tecnologías digitales: ¿qué factores alejan a las mujeres de la programación y los servicios informáticos?. *Teknokultura*, 17(2), 239-249.
- Yoguel, G., Chanders, V. y Mochi, S. (2021). Innovación por coproducción en industria 4.0: un estudio de caso de inteligencia artificial aplicadas a imágenes médicas. CIECTI.
- Zarifhonarvar, A. (2023). Economics of chatgpt: A labor market view on the occupational impact of artificial intelligence. *SSRN 4350925*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4350925>
- Zukerfeld, M. (2010). Cinco Hipótesis sobre el Trabajo Informacional. Aproximaciones a la caracterización del mundo laboral en el Capitalismo Cognitivo. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología* (9), 76-85.
- Zukerfeld, M. (2014). Inclusive Appropriation and the Double Freedom of Knowledge: On the Capitalist exploitation of non-for profit software, contents and data producers. *Sociología del Lavoro*, 133, 144-158.
- Zukerfeld, M. (2020). Bits, plataformas y autómatas: las tendencias del trabajo en el capitalismo informacional. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 4 (7), 1-50.

Hacia una necesaria desnaturalización de las interfaces. Reseña de Nanofundios (Editorial de la UNC - La Cebra, 2022) de Agustín Berti

Sebastián Agustín Torrez¹

Recibido: 22/11/2023; Aceptado: 05/12/2023

Cómo citar: Torrez, S.A. (2023). Hacia una necesaria desnaturalización de las interfaces. Reseña de Nanofundios (Editorial de la UNC - La Cebra, 2022) de Agustín Berti. *Revista Hipertextos*, 11 (20), e076. <https://doi.org/10.24215/23143924e076>

Ficha técnica:

Título: Nanofundios: crítica de la cultura algorítmica

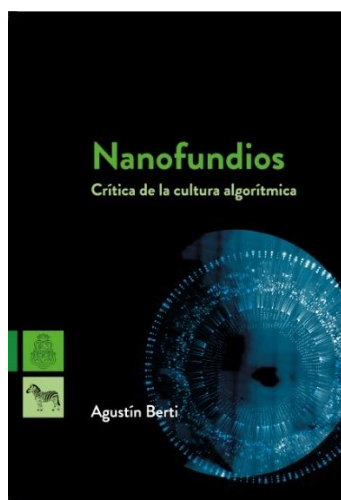
Año de edición: 2022

Autor: Agustín Federico Berti

Editorial: Editorial de la UNC - La Cebra

Ciudad de edición: Córdoba - Adrogué

Págs: 232



¹ Doctorando en Filosofía (FFyH - IDH, UNC) financiado con una beca de finalización de doctorado del CONICET. Magíster en Tecnología, Políticas y Culturas (CEA, UNC). Licenciado en Filosofía (FFyL, UBA). Miembro de Dédalus, grupo de pensamiento sobre la técnica. Su tema de investigación son las interfaces en la Sociología y la Filosofía de la técnica. Es autor de la entrada “Percepción técnica” en el *Glosario de filosofía de la técnica* (2022), del artículo “Reflexiones sobre la retención terciaria: Husserl, Twardowski y Stiegler” (2020) y de *El concepto de intencionalidad en la fenomenología como psicología descriptiva: Brentano, Twardowski y Husserl* (2016). Contacto: sebagustorrez@gmail.com

Nanofundios, el último libro de Agustín Berti, sistematiza una serie de discusiones centrales en los debates humanísticos sobre ciencia, tecnología y sociedad a partir de una lúcida propuesta de desnaturalización de las plataformas. Éstas son presentadas como un caso privilegiado de las diversas interfaces que realizan la acción bidireccional de mostrar contenidos que captan nuestra atención y ocultar los mecanismos que cosechan nuestros datos. El autor reconoce el potencial de la analogía con la minería para explicar el extractivismo algorítmico de datos, pero propone como superadora de ésta la metáfora compuesta que pone en tensión la reducción de escala del nano matemático y la amplitud de extensión del fundo agrario. Así, llega a una postura situada donde el estado actual de la cultura algorítmica replica la reprimarización de la economía latinoamericana cuya concentración está apalancada por capitales para los cuales la inversión en bits y en semillas es intercambiable o simultánea. Esta vía de indagación le permite proponer al nanofundismo como una “fase de la industria cultural caracterizada por la concentración de la producción y distribución mediática basada en la captura, almacenamiento, extracción y procesamiento de datos” (2022, p. 26). Cada vez que el forraje multicolor de los contenidos es consumido por nuestra atención en las pantallas, en algún sofisticado granero de las granjas de servidores se producen nuevos datos-semillas que sin demora sembrarán alimentos más adaptados a nuestros gustos atencionales. Berti apunta a desnaturalizar la apariencia de las pantallas, esos espejos negros que muestran plataformas en las cuales las grandes corporaciones nanofundistas “nos miran mirar” (2022, p. 37).

Agustín Berti es Doctor en Letras por la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), investigador en el Instituto de Humanidades (CONICET-UNC), director alterno y docente en la Maestría en Tecnología, Políticas y Culturas (CEA-FCS/FFyH/FA,UNC) y profesor titular de Teoría Audiovisual en el departamento de Cine y TV de la Facultad de Artes de la UNC. Más allá de su vasto currículum, Berti forma parte de un grupo federal de intelectuales que ha iniciado hace más de una década las discusiones ininterrumpidas sobre la técnica en Argentina con fructíferos diálogos con la región y otros continentes. La combinación de su sostenida curiosidad por los temas de cada presente, su capacidad de análisis situado y sus destrezas sociales hacen de Berti una persona que “para cualquier cuestión conceptual encuentra la anécdota que le calce y para cualquier anécdota encuentra la interpretación que le va” (P. M. Rodríguez, 2022, p. 13). Este estilo coloquial e informado está plasmado en la narrativa impresa de *Nanofundios* que es tan amena como profunda, abundante de ejemplos y anécdotas, un catálogo ecléctico de obras literarias, cinematográficas, musicales y digitales acompañadas de su interpretación filosófica en clave de crítica a la cultura algorítmica. Así como el autor puede dialogar con un público muy diverso, *Nanofundios* se ajusta tanto a lecturas no académicas como a un exigente público interdisciplinario.

El objetivo que se propone Berti en la introducción de *Nanofundios* es ambicioso: “reconstruir un complejo entramado ambiental, social, político y económico organizado en torno a una estética y una política de la información” (2022, p. 23). Aquí resuenan ecos de conceptos clave de la metodología de la teoría del actor red de Bruno Latour. Aunque se debe aclarar que, si bien el enfoque de *Nanofundios* supone una simetría entre lo humano y lo no humano, también supera el momento descriptivo y avanza hacia una propuesta de intervención en la realidad técnica influida por la propuesta del filósofo de la técnica Gilbert Simondon. En tal caso, la alienación surge de una desinformación con respecto a la técnica y el antídoto es una reapropiación crítica y activa de esta última por medio de una cultura técnica que “debe entenderse como una forma particular de

modulación de información” (Berti, 2022, p. 22). En esta amplitud de miras, aunque en *Nanofundios* el foco esté puesto en el cuestionamiento de cultura algorítmica propia de las plataformas de video a demanda, la misma crítica es propuesta por el autor como extrapolable al “agronegocio, las actividades extractivas, la producción industrial, las finanzas y la industria cultural” (2022, p. 23) en general.

El capítulo “El sueño de los *Doppelgängers*, o el meta-humanismo de plataformas” presenta el estado de situación global de la actual cultura digital que atraviesa disputas relacionadas con el Estado, la familia y la propiedad. También explicita las principales herramientas teóricas que guiarán su análisis, de las cuales destacaré tres. En primer lugar, una ontología realista de lo digital sobre la que se basa un análisis de la administración automática que atraviesa la industria cultural. En segundo lugar, una idea de nanofundio que intenta dar respuesta al problema epistemológico de abordar desde un punto de vista realista las abstracciones matemáticas de los datos y su circulación concreta en los soportes de almacenamiento y exposición. En tercer lugar, supone una acertada idea de interfaz –aún en vías de definición en la Filosofía de la técnica– como una forma de operación entre niveles. Este último punto es transversal a los dos anteriores porque las interfaces “traducen los órdenes de complejidad digital a nuestros términos humanos y nos permiten operar en ellos” (Berti, 2022, p. 30).

Esta clave de interpretación de las plataformas como interfaces, sumado al recurso al pensamiento sobre la técnica de Simondon, al giro materialista en estudios humanísticos y los aportes en clave empírica como los de la arqueología de medios, le permiten a Berti adoptar una postura emparentada con un realismo de las relaciones superador de las duplicidades del cartesianismo de lo digital y de otros obstáculos teóricos tales como “el antropocentrismo, la ilusión de la desmaterialización y el anacronismo de la noción fuerte de individuo” (2022, p. 38). Desde ese punto de vista, el autor justifica “la centralidad de la plataforma como dispositivo meta-humano de percepción, extracción y catastro [que] está en el corazón de las disputas políticas, estéticas y epistemológicas contemporáneas” (Berti, 2022, p. 41).

En el capítulo “La memoria de los objetos”, Berti problematiza la cuestión de los soportes de la memoria y se pregunta “qué pasa realmente con las cosas cuando se digitalizan” (2022, p. 43). En este caso, el autor recurre a la teoría de la *retención terciaria* de Bernard Stiegler que, a su vez, le permite enlazar el tema de *Nanofundios* con la cuestión fundamental de la relación originaria entre técnica y humanidad. Se trata de un capítulo donde el autor sintetiza y ameniza la ardua discusión sobre temas tan complejos como el tiempo, la exteriorización de la memoria y la transmisión del saber. Así, el pensamiento de Stiegler actúa como una bisagra para conectar el pensamiento de Simondon con una actualización influenciada por la propuesta de Yuk Hui que Berti sintetiza bajo la idea de “un medio asociado digital social, en el que los objetos evolucionan a partir de los datos generados por los sujetos” (2022, p. 62). Esta complejidad teórica está balanceada en su justa medida por medio de ejemplos provenientes de referencias literarias ya clásicas como el *Neuromancer* de William Gibson de 1984 donde se acuña el término “ciberespacio”. También los escollos de la percepción maquínica y el ciclo de la imagen simondoniano encuentran su ilustración con la vívida anécdota de Alejandro, el pescador de cangrejos que identificó una curiosa y productiva regularidad. De esta manera, *Nanofundios* nos acerca progresivamente a conceptos más elevados de la “ontología relacional de lo digital” (Berti, 2022, p. 71) como el de *programabilidad* o *intérprete* que, en su cruce con el caso de las técnicas del *big data* aplicado a la

cibervigilancia antiterrorismo, hacen posible identificar como sospechosos a aquellos individuos cuya pretendida no producción de datos en el mundo digital es un dato en sí mismo.

El capítulo “Figura y fondo” tiene como ejes las nociones de subjetividad e identidad en un contexto de gestión algorítmica de flujos de información. Según Berti, estos últimos encuentran un punto de inflexión a modo de salto de escala tecnológico a partir del atentado a las Torres Gemelas en 2001. El autor repara en la mirada atenta de los Estados sobre lo que ocurre en el medio digital a medida que aumenta la producción de datos en paralelo con la progresiva consolidación de Internet. Con respecto a ello, indica el modo en que “comienzan a hacerse visibles las implicancias políticas del reconocimiento de patrones” (Berti, 2022, p. 77). Esto lo conduce a un llamado de atención que nos interpela oportunamente en un momento histórico donde somos prosumidores de nuestras propias burbujas algorítmicas: “hemos naturalizado estas emanaciones digitales” (Berti, 2022, p. 78). Desnaturalizarlas implica tomar conciencia de que cada acción o falta de acción en el mundo digital es una producción de datos que desencadena procesos automáticos.

Este capítulo también recurre al contrapunto con un fondo masivo de inmigrantes sobre el que se pretende inicialmente destacar la figura del terrorista. Fiel a su estilo, Berti no se limita a ilustrar la cuestión con casos concretos, sino que avanza hacia el tema de cómo el Estado transforma a todos los ciudadanos en sospechosos cuando aplica sobre ellos las mismas “tecnologías y dispositivos originariamente diseñados para las ‘clases peligrosas’” (2022, p. 82). Así, *Nanofundios* pone a sus lectores ante la cuestión de la identidad en el mundo digital para pasar del ámbito subjetivo a la esfera de las identidades difusas de los objetos digitales en un contexto de realizabilidad múltiple. Finalmente, esto conduce a un rescate de la codificación como “la base de los objetos digitales” (Berti, 2022, p. 103). Esta es una de las características que diferencia a estos últimos de los objetos industriales y que hace del nanofundismo una forma de interpretar los límites de los objetos digitales como algo impuesto, desde afuera y con fines meramente económicos, sobre la evolución técnica intrínseca de dichos objetos. Por eso, el autor insiste nuevamente en la necesidad de cuestionar “los supuestos del nanofundismos, ya que no hay nada *natural* o *inevitable* en ese orden técnico que favorezca la clausura de los objetos técnicos, y mucho menos una autoría fuerte como garante de los derechos de propiedad intelectual” (Berti, 2022, p. 105).

A partir de esta desnaturalización, el autor continúa una crítica global a los nanofundios que implica un cuestionamiento al capitalismo de plataformas que, en última instancia, también oculta la infraestructura técnica de sus servidores “detrás de los espejos negros de nuestras pantallas” (Berti, 2022, p. 108). Entre los aportes específicos de este capítulo para el estado de la cuestión, cabe destacar que, como complementación de los autores clásicos de la Filosofía de la técnica, Berti recurre al abordaje forense de Kirschenbaum para mostrar que las marcas de materialidad no obstaculizan la realizabilidad múltiple de los objetos digitales ni de sus medios asociados.

El capítulo “Los espejos negros” se centra en el despliegue de la infraestructura de la percepción. Berti desarrolla el tema de la externalización de la memoria individual y colectiva partiendo de la teoría de la retención terciaria de Stiegler. Su desarrollo se entrelaza con un análisis de los fenómenos culturales de lo que considera como el siglo XX largo que va desde 1985 con la primera proyección cinematográfica por parte de los Lumière hasta la apertura de Internet al público con el navegador Mosaic en 1993. En ese largo siglo, se suceden tres

infraestructuras de la percepción que se sustentan cada una en la previa. La primera es el cine y se caracteriza por la “sincronicidad temporal y la convergencia espacial” (Berti, 2022, p. 116). La segunda infraestructura se compone de los sistemas de radio y televisión que se caracterizan por un consumo basado en la “sincronicidad distribuida” (Berti, 2022, p. 116). Y, finalmente, con Internet surge la tercera infraestructura de la percepción que es tema central de análisis por parte de Berti ya que la reproducción *on demand* de contenidos codificados en archivos de audio y video “consolida el régimen estético de los nanofundios y sirve también para explicar la diferencia de la percepción serial contemporánea frente a la cinematográfica” (2022, p. 117). En tal caso, la particularidad reside en el hecho de que “ya no se trata tanto de una modalidad narrativa televisiva sino de una propiamente digital, de gestión de flujos de información y de atención” (Berti, 2022, p. 117).

En este capítulo, el autor nos inserta en varios de los tópicos de los debates actuales sobre la percepción técnica. Entre ellos, se puede mencionar su particular lectura de la obra de Walter Benjamin donde acerca las intuiciones de éste último sobre la reproductibilidad técnica a la teoría de la retención terciaria stiegleriana. Su análisis del flujo informacional-atencional en las ficciones seriales contemporáneas también es particularmente valioso por su reflexión sobre la ontología subyacente. Sobre este punto, deseo destacar su sugerencia implícita de que si hay algo así como macro-interfaces que son las plataformas de video a demanda, éstas también contienen y se articulan sobre micro-interfaces que dan sistematicidad al flujo de captación de atención/datos. Esta sutileza se observa en su descripción del modo en que se capturan los datos en los distintos comandos de la interfaz gráfica de los diversos sistemas de *streaming*. Por un lado, Berti señala que “al funcionar en el contexto de plataformas on-line, son las películas y las series las que miran cómo miramos” (2022, p. 132). Pero, por otro lado, también da pistas concretas para ejercer tal desnaturalización:

No se trata sólo de qué miramos, sino cuándo, dónde, en qué dispositivo, qué vimos antes y después, cuántas veces retrocedimos o avanzamos, cuándo abandonamos, cuándo retomamos, qué agregamos a nuestra lista, qué agregamos y nunca vimos... La lista de datos a capturar es vastísima y algunos de éstos no tienen sentido para la intelección humana, aunque la correlación maquinaica pueda identificar patrones útiles a partir de los mismos. Y en esa dinámica la ficción serial resulta sumamente efectiva. (Berti, 2022, p. 133)

Pero Berti no se detiene en el micro-análisis, sino que nos reconduce nuevamente a una visión global del fenómeno analizado. Es en este mismo capítulo donde, atendiendo a la contracara de las pasturas de las pantallas, explicita su tesis personal: “las granjas de servidores son una forma de propiedad de la tierra. Y es allí donde se disputará la nueva lucha de clases, en los protocolos y en los servidores, en las bases de datos y los tendidos de redes” (Berti, 2022, p. 140). Con respecto a esto, cabe advertir que, aunque Berti rescate la necesidad de reparar tanto en la infraestructura de *hardware* como en el *software*, no cae en un dualismo de lo digital; postura que critica desde hace varios años con otros colegas desde un punto de vista simondoniano (Blanco y Berti, 2016).

El capítulo “Algunas vistas del valle inquietante” presenta un análisis de la representación o de los tipos de imágenes digitales y del tipo de condicionamiento que opera sobre la vida individual y colectiva. Berti sortea los escollos de la “falsa dicotomía” (2022, p. 157) y el solapamiento de las imágenes visibles e invisibles para humanos y máquinas para desarticular “la confusión entre lo remoto y lo virtual” (2022, p. 157) que se acentuó con el auge de la mediación técnica de las

prácticas durante la Pandemia. En este capítulo, los nanofundios quedan explicitados como el territorio donde se recolectan los datos que surgen tanto de una plataforma como Netflix, como de una aplicación de mensajería como Loom.ai. En este caso, queda resaltado el aspecto relacional y encadenado de las interfaces que cohesionan una mecánica de extracción de datos que “procura capturar lo específicamente individual para suplirlo. El avatar se confunde con la interfaz que se confunde con el dispositivo de captura de datos” (Berti, 2022, p. 163). De esta manera, se combina la descripción de las poéticas del nanofundio con la de la operatoria de sus imágenes maquínicas.

El capítulo “Neocolonialismo atencional y tranqueras digitales” profundiza en el problema de la atención como insumo de la economía del conocimiento en paralelo con la tendencia a la reducción de la producción cultural a la categoría de mero contenido algorítmicamente administrable y autoralmente legible. La metáfora tecno-campesina de las tranqueras digitales ilustra la cuestión de fondo: la múltiple disputa de derechos de autor, estándares técnicos y monetización que existe detrás de los “múltiples intentos por computar la circulación de las delimitaciones del flujo de información” (Berti, 2022, p. 178). Si bien Berti no se refiere en este caso a Simondon, bien podría interpretarse esto desde la idea de la interfaz entendida como un “un límite activo que es pasaje de información” (1960/2015, p. 483) o un “límite moviente” (1960/2015, p. 501) entre las diversas partes de un dominio digitalizado en el que operan isodinámicamente diversos órdenes de magnitud. Y así, cobra sentido para el mundo digital lo que Simondon pensaba para el caso de la individuación en el mundo físico:

los límites llegan bajo una serie de dispositivos abstractos que permiten encapsular conceptualmente los flujos (como obra literaria, canción, versión del programa, película, show televisivo, serie de ficción y un largo etcétera), y de dispositivos concretos que permiten inscribirlos (libros, discos, latas de filmico, cintas magnéticas, archivos digitales y otro largo etcétera), para así incorporarlos a cánones y catálogos. (Berti, 2022, pp. 178-179)

Estos últimos continentes también son móviles, tal como lo demuestra la venta de catálogos entre las plataformas de *streaming*. De este modo, *Nanofundios* deja entrever cómo los límites de los encapsulamientos digitales también son móviles. Una temática poco abordada sobre la cual Berti comienza a arrojar luz para desnaturalizarla atendiendo a las posibilidades de posicionamiento cognitivo y pragmático que se abren como “filtraciones y desbordes” (2022) en los flujos de la información a modo de “resistencia a la visión maquínica” (2022, p. 181) o como “estrategias de desreferencialización” (2022, p. 182).

El capítulo “Discronías” plantea un recorrido sobre obras de ficción que exponen las preocupaciones y los supuestos subyacentes a las proyecciones distópicas sobre los actuales fenómenos técnicos; obras que también ofrecen gérmenes de un pensamiento crítico sobre la relación entre la técnica y lo humano. Sin dejar de reconocer el salto de escala que supone la actual producción y estandarización del flujo de datos digitales, el autor expresa su preocupación sobre la necesidad de “pensar una política no antropocéntrica” (Berti, 2022, p. 210). El desafío que *Nanofundios* explicita es el de “cómo formular una teoría capaz de superar los obstáculos de la *Realpolitik* en su etapa algorítmica y sus derivas securitistas y representativas” (Berti, 2022, p. 210).

Ante este panorama, Berti esboza una propuesta que es humanista mas no antropocéntrica. Se trata de una especie de salida (aún en construcción) por arriba del laberinto del procesamiento

maquínico de datos. La clave está en atender a que, una vez que se acepta la inminencia de un entorno digital estandarizado, los patrones pueden ser reapropiados como “un nuevo modo técnico de representación, un modo que modifica radicalmente el alcance de la anticipación y que a su vez propicia nuevas concretizaciones por ofrecer un mayor conocimiento de las sinergias posibles de la máquina y el medio” (Berti, 2022, p. 213). El autor reconoce que se trata tanto de un problema epistemológico como político y brinda claves necesarias para comenzar a desandararlo. Entre ellas, quizás la más valiosa sea la de explicitar la necesidad de indagar críticamente sobre los aspectos técnicos de los nanofundios sin perder de vista “la centralidad política de las interfaces” (Berti, 2022, p. 41).

A modo de balance general, *Nanofundios* se inserta oportuna y eficazmente en las actuales discusiones sociológicas, artísticas y filosóficas sobre la Técnica relacionadas con lo que se conoce como “sistema DAP (datos, algoritmos y plataformas)” (P. M. Rodríguez, 2022, p. 16). Una de las contribuciones fundamentales que Berti le aporta a la discusión sobre dicho sistema es que habilita la posibilidad de pensar un eje más que cohesiona a los tres anteriores. Aunque no lo pone en estos términos, el autor parece estar a favor de un sistema DAPI, donde la “I” final corresponde a las *interfaces*. En una ontología relacional digital multinivel, las interfaces parecen perfilarse como una clave transversal para analizar en sí mismos los datos, los algoritmos y los programas en tanto entidades relacionales como así también para comprender los tipos específicos de relación-interfaz que se dan entre o dentro de ellos. La explicitación de la interfaz en un contexto de nanofundios es un primer paso hacia una desnaturalización del intercambio de datos-atención del que somos parte en el actual capitalismo de plataformas. Obras como las de Berti y las de la gran comunidad de colegas que reflexionan sobre estos temas en Argentina y la región son necesarias para fortalecer la cultura técnica y la actitud crítica sobre la técnica que permitan avanzar hacia lo que, dentro de una especie de neo-simondonianismo, Cristina Sá denomina *armonización rítmica bio-digital* (2019, p. 8).

Nanofundios es una obra de síntesis del recorrido académico de Berti que está inmerso activamente en estas discusiones desde 2009. Esta reseña es sólo una sugerencia entre las tantas lecturas posibles. Se puede acceder a *Nanofundios* desde una formación no académica o desde un enfoque académico específico con base en la filosofía, la sociología, el arte, los estudios mediales, la literatura, etc. ya que se trata un mojón que sintetiza varios senderos recorridos por el autor en el territorio de sus reflexiones compartidas fuera de las tranqueras tradicionales de la autoría fuerte. Esto se debe, también, a que *Nanofundios* es parte de un reflejo colectivo de una luz de cultura arrojada por varias obras recientes que surgieron en nuestro país en la última década (Blanco et al., 2015; Costa, 2021; Parente et al., 2022; P. E. Rodríguez, 2019). Berti nos regala una obra afín a nuestra época donde cada vez se hace más necesario que aparezcan discursos que cuestionen qué hay por detrás de la pastura multicolor de pixeles que cautivan nuestra atención y capturan nuestros datos más allá de las imágenes que nos devuelven los espejos negros.

Referencias

- Berti, A. (2022). *Nanofundios: Crítica de la cultura algorítmica*. La Cebra.
- Blanco, J. y Berti, A. (2016). No hay hardware sin software: Crítica del dualismo digital. *Quadranti. Rivista Internazionale di Filosofia Contemporanea*, 4(1-2), 198-214.

- Blanco, J., Parente, D., Rodríguez, P. y Vaccari, A. (Eds.). (2015). *Amar a las máquinas: Cultura y técnica en Gilbert Simondon*. Prometeo Libros.
- Costa, F. (2021). *Tecnoceno. Algoritmos, biobackers y nuevas formas de vida*. Taurus.
- Parente, D., Berti, A. y Celis Bueno, C. (2022). *Glosario de filosofía de la técnica*. La Cebra.
- Rodríguez, P. E. (2019). *Las palabras en las cosas: Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Cactus.
- Rodríguez, P. M. (2022). Sobre el arte de contar y de pensar. En A. Berti, *Nanofundios: Crítica de la cultura algorítmica* (pp. 13-18). La Cebra.
- Sá, C. (2019). Towards an Ontology of the Interface: Identifying the Interface as a Mediation Entity. *Leonardo*, 52(5), 479-482. https://doi.org/10.1162/leon_a_01450
- Simondon, G. (2015). *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Cactus.

¿El código sigue siendo ley? Entrevista con
Lawrence Lessig

Joshua Dávila¹, Primavera De Filippi² y Lawrence Lessig³

Recibido: 06/11/2023; Aceptado: 14/11/2023

Este artículo es una traducción⁴ de un episodio del Podcast especializado "The Blockchain Socialist" Dávila, J. (Anfitrión). (27 de agosto de 2023). OTNS: Is Code Still Law? Interview with Lawrence Lessig. [Episodio de Podcast]. En *The Blockchain Socialist*. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/480ncHgfKP1uEu3p39NUBW?si=76878af18d174bb2>

Cómo citar: Dávila, J; De Filippi, P. y Lessig, L. (2023). ¿El código sigue siendo ley? Entrevista con Lawrence Lessig. (Traducción de Ignacio Perrone), *Revista Hipertextos*, 11(20), e077. <https://doi.org/10.24215/23143924e077>

Resumen. En el marco de la conferencia "Blockchain Constitutionalism" (Florencia, Italia, Junio 5 al 7, 2023), Lawrence Lessig reflexiona y discute con Joshua Dávila y Primavera de Filippi, en torno a la vigencia de la idea de Lessig de que en Internet "el código es la ley" (el famoso título de su libro, muy influyente en especial en el mundo cripto), tanto en función de la relación con los valores políticos embebidos en esa arquitectura y su diseño original, como a la luz de nuevos desarrollos, en particular blockchain y las criptomonedas, y en especial la idea del Estado Red y la caja de Pandora de las soberanías en competencia con el Estado tradicional. Una discusión sumamente relevante respecto al rol del código y sus implicancias para la democracia.

Palabras clave: Código, regulaciones de Internet, Estado Red, arquitectura

¹ Licenciado en Neurociencias por la Emory University.

² Doctora en Copyright Law por el European University Institute. Master en Economía y Gestión Cultural por la Universidad Bocconi. Investigadora en CNRS y el Berkman-Klein Center en Harvard. Alquimista en DAOstack. Directora en COALA Global.

³ Profesor de leyes en Harvard, Doctor en Leyes por Yale.

⁴ La traducción fue autorizada por los autores y realizada por Ignacio Perrone (FSOC-UBA).

Joshua Dávila=**JD**

Primavera de Filippi=**PDF**

Lawrence Lessig=**LL**

JD: Hola a todos. Están escuchando el podcast “The Blockchain Socialist”, soy Josh.

Estoy aquí con mi co-anfitriona Primavera de Filippi y ambos estamos en Florencia en un evento sobre cripto patrocinado por BlockchainGov y tenemos el honor de tener a Lawrence Lessig para que se una a nosotros en el programa.

Lawrence Lessig, sos conocido, creo, por acuñar el término “El código es ley”, que se ha vuelto muy frecuente en el mundo de las criptomonedas y a lo largo de su historia, así que creo que estaría bien empezar con una breve introducción sobre vos mismo y quizás contar la historia de este término “el código es ley” y cómo ha cambiado o se ha mantenido igual a lo largo del tiempo.

LL: Claro, es estupendo estar aquí en Florencia y participar en esta conversación. He sido profesor de Derecho durante cientos de años y, al principio de mi trabajo jurídico, me centré en la transición del comunismo en Europa del Este. Y así, íbamos allí como americanos ingenuos, y veíamos a la gente ofrecer constituciones a estos países, y muy rápidamente, te das cuenta de que no eran sólo textos legales lo que necesitaban. Necesitaban normas sociales que apoyaran la infraestructura de los gobiernos republicanos libres que buscaban y, por tanto, la ausencia de normas hacía que la ley fuera irrelevante. Y luego, cinco años después de comenzar mi trabajo, empecé a estudiar la tecnología, la intersección entre la tecnología y la ley. Y de nuevo, tenías a los abogados que aprobaban normas y las imponían a la red. Y aquí, muy rápidamente, se puede reconocer que no era sólo que había una ausencia de ciertas normas, también fue la ausencia de una arquitectura que hizo posible que esas normas tuvieran agarre o tuvieran un lugar. Y se podía ver que la propia arquitectura era plástica, se podía cambiar. El código podía reescribirse, podía ser un código diferente. Se hizo evidente que los valores que la arquitectura apoyaba realmente anulaban los valores implícitos en la ley, por lo que en la Internet original no había Estado. No se podía saber dónde estaba alguien, lo que estaba haciendo. Y eso significaba que protegía la privacidad. Protegía la libertad de innovar porque no se podía saber que yo estaba usando TCP para hacer voz sobre IP o para enviar correo electrónico. Y también protegía la libertad de expresión porque yo podía decir lo que quería y no me podían regular. Esas eran las características de la arquitectura original.

JD: Por arquitectura original, ¿se refiere a Internet después de que se hiciera pública?

LL: Sí, esto es Internet alrededor de 1994-1995.

JD: De acuerdo.

LL: Y así, tal y como lo planteé originalmente en mi libro “Código y otras leyes del ciberespacio”, la cuestión era que debíamos reconocer los valores, los valores políticos, implícitos

en ese código, y ese código era, en ese sentido, ley. Pero entonces, una vez que ves que los valores estaban implícitos en la arquitectura y sabes que la arquitectura puede cambiar, lo que me preocupaba era que la gente que tuviera interés en un mundo legal diferente o un conjunto diferente de valores legales cambiara la arquitectura para perfeccionar su control o invadir la privacidad o limitar la expresión.

Y ese era el argumento de “Código y otras leyes del ciberespacio”, que tenemos una arquitectura que nos da valores que celebramos, pero no podemos contar con esa arquitectura porque la misma gente que la hizo puede rehacerla o podemos superponerle tecnologías que cambien esos valores.

Y recuerdo que, en la reseña de mi libro en el New York Times, David Pogue escribió: “Lessig escribe como si Internet se fuera a convertir en una tecnología de vigilancia y violación constante de la privacidad de las personas, pero la prueba no está ahí”. Y es como si en realidad eso fuera porque es lo suficientemente sensible a lo que estaba creando la privacidad y a lo fácil que esa privacidad podría ser arrebatada.

JD: Cuando decías que “el código es ley”, mi impresión es que casi parece un reconocimiento de que Internet es una especie de pieza de infraestructura de plástico que puede llevar incorporada la política.

LL: Sí.

JD: Así que también es reconocer que la ley es como un campo muy político donde quien tiene el poder de cambiar la ley tiene el poder de cambiar un montón de cosas. Cambiar normas, cambiar un montón de cosas, que a la gente se le permita o no hacer varias cosas, ¿no?

LL: En un sentido general es cierto. Pero luego nos damos cuenta de que en realidad es más difícil cambiar algunas cosas que cambiar otras.

Si pensamos en un gobierno que intenta regular los cigarrillos o el consumo de cigarrillos, el gobierno podría gravar los cigarrillos. Eso es bastante fácil de hacer en un mercado que funciona bien porque se puede recaudar el impuesto. De este modo, sube el precio y la gente está menos interesada en fumar.

El gobierno podría intentar estigmatizar a la gente que fuma. California lo hizo y puso todo tipo de anuncios en vallas publicitarias que hacían ver a los fumadores como personas débiles o patéticas. Eso es intentar cambiar las normas que rodean al tabaquismo, y es más difícil.

Pero hubo un periodo en el que el gobierno federal habló de regular la nicotina de los cigarrillos para hacerlos menos adictivos. Por lo tanto, cambiar el código del cigarrillo, y si eso fuera efectivo, sería una forma bastante barata de reducir la adicción y así lograr el objetivo de reducir el tabaquismo.

Cada una de ellas es una intervención. Y lo que el regulador tiene que hacer es dar un paso atrás y decir, bueno, ¿cuál es la intervención más fácil, el tipo de intervención menos restrictiva o, cualquiera que sea la dimensión que se está tratando de maximizar, ¿cuál es la forma correcta de intervenir para lograr el resultado que se está tratando de alcanzar? Y esa es la dinámica que creo que faltaba en el contexto de la gente que piensa en cómo la ley interactúa con la tecnología.

PDF: Y así, este concepto de “el código es la ley”, también implica que cualquiera que controle el código controla la ley. Y si se trata de un actor privado, entonces se puede crear algún tipo de poderoso orden privado, pero el actor privado también está sujeto a un gobierno, y por lo tanto, cualquiera que sea el orden privado que está tratando de imponer, en última instancia, si el gobierno está regulando a quien opera en línea, el gobierno también está operando la infraestructura tecnológica, ¿verdad? Entonces, esto significa que hay una soberanía limitada en la infraestructura tecnológica que se crea. ¿Crees que blockchain cambia la situación?

LL: Bueno, blockchain la cambia en la medida en que se trata de un conjunto de valores técnicos más afianzados. No se podría haber creado una criptomoneda a partir de la Web 1.0. No tenía Estado, no había infraestructura para el cifrado de claves privadas, nada de eso habría sido factible. Y así, si hubieras tratado de hacer una criptomoneda, no habría sido eficaz porque habría sido muy fácil de hacer trampa. Pero cuando tienes una criptomoneda de blockchain, el código hace que sea prácticamente imposible hacer trampas, al menos en el libro mayor, no en el borde. Así que ese código tiene un valor mucho más significativo para aquellos que quieren construir este tipo particular de aplicación y desafía la soberanía de los gobiernos, porque en la medida en que los gobiernos disfrutaban de tener un monopolio sobre la regulación de la moneda, ahora hay una moneda efectiva que no pueden regular.

Pero siempre es relativo. Nunca es absoluto.

El gobierno tiene autoridad soberana sobre blockchain, en el sentido de que puede empezar a cerrar todos los sitios de intercambio y a todos los que participan en ellos y a cualquiera que tenga una demanda elevada de electricidad, porque probablemente esté realizando minería de criptomonedas.

El gobierno siempre puede hacer algo. No está claro que el gobierno pueda hacerlo siempre de forma eficaz o eficiente, porque el código puede crear un obstáculo demasiado grande.

PDF: Por lo tanto, estoy tratando de jugar con la analogía del Estado red y blockchain, y de alguna manera me pregunto si el gobierno realmente tiene soberanía sobre blockchain. ¿O tiene soberanía sobre las interfaces y las gateways que llevan la cadena de bloques a su propia jurisdicción? Si quieren cerrar los sitios de intercambio de criptomonedas, es porque existen en sus propias jurisdicciones. Puede que les cueste mucho más cerrar los sitios centralizados y, por supuesto, puede que se den cuenta de que pueden sancionarlos. Pero de nuevo, esto es sólo con la interfaz, con la gente en sus propias jurisdicciones. Así que me pregunto, ¿no es eso similar a decir que hay un Estado nación red, que tiene su propia moneda? Y entonces, por supuesto, un país puede decir que no podemos intercambiar esta moneda en su jurisdicción. “No aceptamos esta moneda en nuestra jurisdicción”, pero eso no significa que tengan jurisdicción sobre la emisión de esa moneda extranjera, ¿no?

LL: Esa es exactamente la forma de verlo, que tienen un efecto relativo, aunque no tengan un efecto absoluto sobre la propia tecnología. Ha habido muchas etapas en la historia de Internet en las que la gente ha hablado del software de código abierto de esta manera. El software de código abierto está ahí fuera, el gobierno no puede controlarlo una vez que está ahí fuera, claro, en el sentido de que el gobierno no va a hacer estallar los chips que ejecutan el software. Pero el

gobierno puede hacer que sea prácticamente inútil gravando a cualquiera que utilice el software o regulando los sitios de intercambio del software o cualquier intervención que tenga sentido.

El gobierno tiene mucho poder para manipular este software, aunque no tenga el poder de destruir en última instancia el conocimiento que el software representa, por lo que siempre está pensando en cuál es la eficiencia relativa de las diferentes formas de intervenir y hay que reconocer que el gobierno tiene ahora una gama más amplia de herramientas que puede desplegar utilizando estas diferentes modalidades de control.

PDF: En cierto modo, si tomamos la moneda como una prerrogativa específica del Estado, ¿crees que la tecnología blockchain también está permitiendo otras cosas que normalmente se asocian con un gobierno en particular, por ejemplo, como la identificación y cosas por el estilo? ¿Existen herramientas alternativas que la tecnología blockchain proporciona y que no estaban disponibles antes y que ahora pueden competir de alguna manera? O tal vez ser complementarios con aquellas cosas en las que normalmente funciona el monopolio del Estado.

LL: Sí, los Estados fomentan el desarrollo de instituciones maduras, en la banca, pero no sólo en la banca y esas son cosas costosas de establecer. Y blockchain permite establecer la función de esa institución sin la institución misma. Y eso se vuelve realmente valioso si estás en un contexto relativamente subdesarrollado donde las instituciones no existen. Pero la función de la institución ahora existe porque tienes un ordenador conectado a Internet que puede conectarse a una tecnología blockchain. Creo que deberíamos pensar en la gama de funciones que queremos fomentar o desalentar y luego pensar en cómo cada una de estas diferentes modalidades, código o normas o leyes o mercados, facilitan o inhiben cada una de ellas.

Lo que siempre he querido decir es que tenemos que pensar en esto de forma holística. Por eso, Josh, cuando abriste la entrevista, me resultó un poco extraño oír cómo la gente utilizaba el meme “el código es la ley”. Me sentí muy mal. Me sentí un poco culpable escuchando a algunos de estos acusados que están siendo procesados por sus esquemas cripto, insistir en que ahora esto está permitido porque el código es ley. Y yo digo, “Oh Dios mío, ¿soy responsable aquí?” Porque, sí, el código es la ley, pero no es la única ley.

OK, usted podría decir que la ley del código me permitió hacer esto, pero si la ley de la regulación de la SEC dice que no se puede hacer esto, usted está atascado. Así que nunca se trata de que una cosa sea la única, sino de reconocer que cada una de estas cosas forma parte de un todo y que cualquier regulador inteligente tendrá que pensar en cuál será la compensación entre ellas.

PDF: Volvamos a la cuestión de las redes. Creo que hay al menos dos razones, dos justificaciones por las que la gente piensa o promueve la idea de un Estado red. Una es que no nos gusta la jurisdicción del Estado en el que estamos y, por tanto, queremos alejarnos y crear una jurisdicción alternativa para dejar de estar sujetos a la soberanía del Estado. La otra es que nos hemos dado cuenta de que ahora tenemos nuevas posibilidades gracias a esas tecnologías, que nos permiten como comunidad, como nación en red, no importa cuál sea el vocabulario, pero que nos permiten tener nuestra propia moneda, tener nuestro propio sistema de identificación, utilizar la función de esas instituciones, que es más una capa adicional que podemos añadir a la jurisdicción territorial existente, de la que no estamos necesariamente interesados en escapar.

Y así, escuchando lo que dices, me suena que no crees que la tecnología blockchain por sí sola permita escapar de la jurisdicción, porque si eres residente en el país, todavía encontrarán una manera de criminalizar lo que sea que hagas con el blockchain. Pero, ¿crees que, no obstante, blockchain permite la creación de esas capas adicionales de soberanía? ¿Y consideras que esta capa adicional es una capa de soberanía, a pesar de que no se superponga a la jurisdicción territorial nacional?

LL: Sí, porque la soberanía siempre se solapa, y podemos subrayar la diferencia con tiempos pasados y subrayar la continuidad con tiempos pasados. Así que la diferencia sería decir que ahora esto da a la gente la oportunidad de salir a todo tipo de comunidades diferentes. Yo podría haber sido alguien que estaba ahí afuera, trabajando en una mina de carbón. Y ahora entiendo que puedo convertirme en un programador y quedarme en mi casa y tener toda mi economía a través de mi conexión a Internet. Y puedo pedir comida a domicilio. Y así, en cierto sentido, he escapado de la vida que tenía antes en esa jurisdicción. Pero sigo en esa jurisdicción. Así que si realizo actividades ilegales en mi ordenador, pornografía infantil o algo por el estilo, las puertas se derribarán y alguien entrará y me detendrá. Así que nunca escapo del todo.

Eso hace que parezca que esto es algo nuevo, que puedo escapar. Pero, por supuesto, históricamente siempre hemos vivido en mundos que tienen jurisdicciones superpuestas. Si eras sacerdote en una iglesia, en una ciudad, en una nación, como sacerdote en la iglesia, tenías cierta soberanía dentro de la iglesia. Y el Estado, muchos Estados, reconocían el poder de la iglesia para proteger a aquellos dentro de ella, pero ese poder era limitado. No era completo. Y usted podría estar bien en la comunidad, pero el Estado podría ser tomado por una iglesia diferente y comenzar a querer regularlo porque usted es de la iglesia equivocada. Estas capas superpuestas siempre han existido, pero creo que ahora son más significativas porque es más fácil pasar a una existencia más completa en estos “espacios separados”, aunque no estén separados en un sentido físico absoluto, son sólo una especie de capas sobre el espacio físico en el que vives.

Así que siempre estás en línea y en el mundo real, y nunca estás sólo en línea. Todavía no. Quizá cuando podamos migrar completamente nuestra inteligencia a la IA, entonces será diferente.

JD: A veces tengo la sensación de que muchos tecno-utópicos olvidan que son humanos de carne y hueso, como si ya vivieran completamente en línea.

LL: Sí. Y otra cosa que olvidamos son las limitaciones no diseñadas, no intencionadas, del mundo real que hacen posible la sociedad. Una de las más importantes es que antiguamente no podías filtrar lo que no querías ver, saber u oír. Cuando vivías en una ciudad, cogías el periódico, el periódico cubría todas las noticias. Caminabas y veías gente sin hogar o edificios en ruinas. Tenías que enfrentarte a ello y lidiar con ello, y una consecuencia de ello es que teníamos estructuras democráticas que funcionaban relativamente bien porque la gente conocía y tenía que lidiar con los mismos problemas, vivían en el mismo mundo.

Uno de los temores que suscita la posibilidad de moverse en todos los mundos diferentes que uno quiera es que la capacidad de filtrar lo que uno ya no quiere oír o saber o afrontar crece de forma espectacular. Este es el ejemplo paradigmático de por qué Estados Unidos tiene un sistema político que se está cayendo a pedazos, porque la gente opta por su propio universo de

noticias y vivimos en estas burbujas diferentes y ni siquiera entendemos los mismos hechos. Y eso es una característica o un error de esta tecnología cada vez más sofisticada y eficiente para decidir: “Sé quién eres, y voy a alimentarte con lo que quieres, y no voy a alimentarte con lo que sé que no quieres porque no me mirarás tanto si lo hago”.

Y nadie creó el mundo que teníamos antes y que hacía posible la deliberación democrática. Ahora tenemos que recrear ese mundo o recrear las condiciones para la deliberación democrática, si queremos que continúe algo parecido a una sociedad democrática.

JD: Sí, totalmente de acuerdo. Creo que uno de los efectos secundarios de la globalización ha sido la alienación del espacio local. La mayoría de la gente no conoce a sus autoridades locales, ni siquiera a sus vecinos.

LL: Sí, en Estados Unidos hay comunidades “dormitorio”, donde la gente duerme y luego se desplaza a la ciudad para trabajar y no tiene ninguna conexión con su comunidad local, sólo necesita agua y electricidad. La cuestión es que el mundo antiguo, en el que había que conectarse, nunca fue diseñado por nadie. Era sólo una característica de la fricción, una característica de cómo era el mundo. El reto es que ciertas capacidades humanas, potencialidades, potencialidades sociales, dependían de esa realidad contingente. Y cuando la realidad cambia, tenemos que averiguar si es posible recrear esas posibilidades.

PDF: Al mismo tiempo, quizá porque soy muy aficionada al mundo de Internet, creo que también es cierto que cuando estamos en un país determinado, nos relacionamos sobre todo con personas que comparten al menos la cultura de ese país, incluidos los inmigrantes. Internet también nos permite interconectarnos con personas de todo el mundo, lo que podría tener una fuerte alineación de valores. Al menos ese es el objetivo con este tipo de comunidad o nación red, que es que estás bastante alineado en un grado concreto, pero eso no significa necesariamente que compartas la misma cultura y que pienses de la misma manera. Creo que también hay un beneficio cuando pensamos en esas naciones en red, y es que de repente, además de la proximidad territorial que tienes con tus vecinos, con los que a menudo no sientes realmente proximidad, interactúas o te identificas con personas de todo el mundo con las que compartes afinidades y valores particulares, aunque provengan de un entorno diferente, de una cultura muy diferente y demás. Hasta ahora, también es una forma de conectar con gente que tiene diversidad de opiniones y demás, con los que sería mucho más difícil de identificarse o de crear lazos si sólo pudieras crear una nación con gente con la que tienes proximidad territorial.

LL: Eso es cierto. La cara de Jano, va en ambos sentidos, ¿no? Si piensas en vos mismo como un adolescente gay en medio de Iowa, lo que Internet te permite hacer es conectar con un montón de gente parecida a vos en todo el mundo, porque probablemente no haya tantos en el medio de Iowa. O al menos, hace quince años. Pero la otra cara de la moneda es que si usted es un pornógrafo infantil o se interesa por el sexo infantil, era difícil en el viejo mundo alimentar ese interés, pero es más fácil en el nuevo mundo. Así que estas comunidades que estás permitiendo pueden ser tanto buenas como malas y creo que simplemente tenemos que aprender a celebrar lo bueno y mitigar lo malo.

No estoy en contra de nada de esto. Sólo estoy a favor de que tengamos una comprensión más sofisticada o sutil de cuáles van a ser las influencias en este espacio y cómo respondemos a ellas.

Y rechazo firmemente el naturalismo o el “ismo” de la forma en que la gente habla de esto. Cuando nació Internet, mi amigo John Perry Barlow decía que Internet simplemente “es” un lugar donde no se puede regular el comportamiento, y eso creo que llevó a la gente a no prestar atención a la forma en que la arquitectura estaba evolucionando para hacer realmente fácil identificar y rastrear y regular todo tipo de comportamiento que pensaban que Internet iba a proteger. Creo que todavía nos falta un buen reconocimiento de ese punto.

PDF: ¿Crees que es deseable que esas comunidades red, que nos gusta llamar naciones red por diferentes razones, lleguen a organizarse de una manera que va más allá de la forma en que tradicionalmente se organizaban las comunidades en línea, y donde la diferencia es esencialmente que pueden beneficiarse de este tipo de infraestructura soberana de modo que ya no es sólo una comunidad con un servidor en un país en particular, es una comunidad que está creando su propia moneda soberana, un sistema de identificación soberano? ¿Crees que esto es deseable o que también puede generar una extraña competencia de extrañas interfaces con los Estados nación existentes?

LL: Ambas cosas. Creo que es deseable en el sentido de que la libertad para crear todo tipo de comunidades diferentes es un bien presunto. Pero también creo que inevitablemente van a crear tensiones reales con la existencia del mundo real. Así que tenemos que ser capaces de equilibrar, restringir o crear otras posibilidades para asegurarnos de que el mundo real no queda destruido por estas posibilidades de estos espacios diferentes. Y de nuevo, creo que el debate político es el lugar más fácil para ver esto.

Si la consecuencia de que todo el mundo viva en su propio Estado red es que no entienden los problemas básicos del mundo físico, como que no entienden que hay un calentamiento global o que el agua está contaminada o lo que sea, entonces actuar políticamente en el mundo real se convierte en algo imposible o sensato. Se hace imposible. Así que creo que tiene que haber alguna capacidad para asegurar que, sí, estás viviendo en tu pequeño Estado red, tienes tus propias pequeñas soberanías en marcha. Pero ellas existen dentro del mundo físico que también tenemos que tener en cuenta y reconocer.

PDF: Me gustaría argumentar que lo contrario también es cierto, es decir, que hoy en día es difícil para un municipio, por supuesto, pero incluso para una nación, ser capaz de coordinarse internacionalmente para hacer frente a los desafíos globales, porque es una unidad demasiado pequeña. Y en una implementación ideal de esos sistemas de Estados red, también puedo ver cómo, porque de repente estás creando toneladas de redes nacionales de personas en diferentes países que eligen coordinarse entre sí porque se identifican como una Estado red, de repente también pueden permitir algún tipo de polinización cruzada política, si se quiere, en la que, como me coordino con gente de todo el mundo, aunque todos vivamos en un país concreto, existe una especie de posesión hacia atrás en la que la agenda política que tenemos como Estado red repercutirá de forma inherente en cada Estado nación individual, lo que puede facilitar la coordinación internacional, si se diseña adecuadamente.

LL: Estoy seguro de que eso es cierto hasta cierto punto. Yo era mucho más optimista sobre su fuerza antes de la guerra de Ucrania. Pensaba que lo que ocurriría con la guerra de Ucrania es que todos los rusos de clase media yuppie en ciernes sentirían las consecuencias de verse aislados del resto de su comunidad, que eran todos los consumidores de Starbucks de todo el mundo, y que ese aislamiento los llevaría a la resistencia política. Luchadores dentro de su propia nación, ¿verdad?

No sucedió así. Muy rápidamente la identidad local dominante abruma a esta identidad internacional. Ahora, podría ser demasiado pronto. Tal vez la guerra de Ucrania en 20 años, si estamos vivos en 20 años, sería más abierta y eficazmente resistida por las fuerzas internas dentro de un país como Rusia. Pero creo que es difícil decir que estemos ahí ahora mismo.

JD: Quería adentrarme un poco más en los aspectos específicos de blockchain. Imagino que eres consciente de cómo la gente utiliza el término “código es ley” en el mundo de las criptomonedas, generalmente como una especie de justificación de por qué nada debería cambiar esencialmente sobre el código de Bitcoin. O por ejemplo, estoy segura de que has leído sobre el DAO Hack. Tengo curiosidad por saber qué opinas de ese tipo de situaciones en las que se utiliza el término “código es ley” en este tipo de contexto en el que no se trata de un Estado nación, sino de un juego financiero de alto riesgo.

LL: Ese fue, creo, un ejemplo clásico de lo que gente como Cass Sunstein ha llamado “los acuerdos incompletamente teorizados de la vida”. Todo el mundo en el espacio Ethereum habría pronunciado “el código es ley” y se lo habría creído. La gente sí dijo expresamente que se trataba de una plataforma inmutable. Esta es la razón por la que se podía confiar en ella y algunas de las personas, la gente “Ethereum clásica”, realmente creen eso por completo. Ya sabes, si de repente resulta que Ethereum iba a lanzar armas nucleares sobre toda Europa Occidental, si el código fuera a hacer o permitir eso, ¿seguirían insistiendo en que vamos a bloquearlo y no vamos a permitir que cambie?

No lo sé, pero al menos en el ámbito de las pérdidas financieras, de algo como el DAO Hack, están dispuestos a decir “¡Diablos, sí!” Pero luego, para otras personas era un precio demasiado alto a pagar. Ahora, no tuvieron que resolver eso durante las primeras etapas de Ethereum porque en realidad no se planteaba el punto. Realmente no importaba, pero una vez que surgió, una vez que esta ambigüedad latente salió a la superficie, entonces parecía que la comunidad no estaba tan unida como lo estaba, y se dividió.

Y creo que esto siempre va a estar presente con este marco de “el código es ley” porque nadie está diciendo realmente “sin importar las consecuencias, incluso el fin de la civilización”. Nadie está diciendo eso. Están diciendo algo menos. Y dependiendo del contexto, yo sería un “Ethereum clásico”, si estamos hablando de un juego de Roblox, o hablando de Minecraft, y la consecuencia es que pierdo toda mi comunidad. Pero diablos, eso es “el código es ley”, así son las cosas. Pero una vez que te das cuenta de que está afectando a las personas fuera del juego, por ejemplo, que está afectando a la capacidad de las personas de jubilarse, que está afectando a todo tipo de cosas del mundo real... Y comprendo perfectamente por qué se pasa a un modo diferente, y la ley ciertamente intervendría y diría: “sí, es muy interesante, tenéis este jueguito en marcha, pero la consecuencia de vuestro jueguito es que hemos perdido 400 millones de dólares de activos productivos” o algo así.

JD: Entonces, ¿crees que la decisión de revertir la cadena de bloques, de volver atrás y eliminar el hackeo fue..., eso sigue cayendo dentro de “el código es ley”?

LL: Yo diría que lo que demuestra es que “el código es ley y no la única ley”, ¿no? Había un código que creaba la oportunidad de realizar ese hackeo. Pero había otra ley, en el exterior, que decía que ese hackeo en realidad violaba ciertos principios bastante fundamentales de la economía. Y así, cuando decidieron revertir el hackeo, o bifurcar para poder revertir el hackeo, eso fue respetar la ley externa y tratar de proteger los intereses que la ley externa está tratando de proteger, violando el principio interno de “el código es ley”. Un código gana y el otro pierde. Y creo que ese conflicto va a ser inevitable.

PDF: Así que si volvemos a la cuestión del Estado Red. Da la sensación de que, por un lado, si quieres ser un Estado red necesitas tener esta infraestructura soberana. Al mismo tiempo, la única manera de que esta infraestructura soberana sea realmente soberana es que reduzca al máximo la capacidad de intervención individual. Lo que también significa que, de alguna manera, esto conduce a esta situación tan paradójica en la que la única forma en la que puedes ser plenamente auto-soberano como Estado red es teniendo esta estructura gubernamental o andamiaje institucional completamente inmutable, porque cuanto más espacio dejas para la intervención humana, más espacio dejas para que un gobierno concreto regule a los humanos que pueden intervenir en el sistema y, por tanto, también reduciendo la auto-soberanía.

LL: Sí, lo cual es una buena razón para no imaginar nunca que vamos a tener un Estado red completamente autosuficiente, porque en la medida en que todos sigamos viviendo en este planeta, y en la medida en que los gobiernos sigan siendo poderosos, tendrán que intervenir en determinados lugares, y lo harán de forma agresiva, para proteger los ingresos fiscales o para proteger a las personas vulnerables, como los niños. Pero creo que también intervendrán de forma más sistemática, para proteger otros intereses menos significativos, ya sean los derechos laborales o lo que sea. Pero todas esas son razones por las que el gobierno intervendrá. Y si crees que vas a construir un Estado inmune a todo eso, no creo que estés hecho para este mundo.

JD: Devastador.

PDF: Una pregunta sobre la terminología ontológica. Como hemos discutido mucho, estamos hablando de Estado Red, ¿estamos hablando de algo que no es un Estado? ¿Qué es lo que hace que un Estado sea un Estado? Y una hipótesis sobre la que me encantaría escuchar tu opinión es que sí tiene sentido llamar Estado a esas redes en la medida en que tienen al menos un grado parcial de soberanía. Sería raro decir que una comunidad digital que se gobierna a sí misma en un servidor concreto de una jurisdicción sea un Estado red, no es más que una comunidad en línea. Pero el hecho de que exista al menos este deseo de crear un marco institucional soberano, aunque no sea el único soberano que regula al pueblo, pero tener esta infraestructura que tiene cierto grado de soberanía, ¿crees que es una justificación para avanzar hacia la terminología del Estado en contraposición a la de simple comunidad en línea?

LL: No creo que sea malo referirse a ella como un Estado siempre y cuando se reconozca que hay jurisdicciones estatales que compiten entre sí y que se solapan, y afirmar que es un Estado no significa necesariamente afirmar su capacidad real para regular todo lo que ocurre en el Estado.

Al final de “Código y otras leyes del ciberespacio”, reflexioné sobre la experiencia de ir a Vietnam en los años 90, que era, en aquel momento, un único Estado unitario, de tipo autoritario. El Estado tenía poder para regular lo que quisiera, pero la tecnología de regulación era muy pobre. Así que, de hecho, la gente tenía una vida muy libre. Podían hacer básicamente lo que quisieran porque la capacidad del Estado para hacer algo al respecto era muy débil. Por el contrario, Estados Unidos se presenta como una sociedad libre en la que puedes hacer lo que quieras, pero la eficacia de la regulación hasta en los rincones más ínfimos de tu vida es abrumadora.

Ambos son Estados. La diferencia entre ellos es la tecnología de la regulación o la eficacia de la tecnología de la regulación, y no creo que debamos cuestionar la soberanía de Estados Unidos frente a la soberanía de Vietnam sólo porque observemos que la capacidad de regulación de Estados Unidos es mucho mayor que la capacidad de regulación de Vietnam.

JD: Una última pregunta, para ser un poco provocadora, y aunque tal vez la hayamos respondido parcialmente a través de nuestra conversación, pero ¿el código sigue siendo ley para tí ahora, tantos años después de escribir el libro original? Y si tuvieras que hacerlo de nuevo, ¿lo habrías reformulado o habrías añadido algún matiz al meme?

LL: No sé si lo habría reformulado, desde el punto de vista de “toda publicidad es buena publicidad”. Incluso los malentendidos llevan a entendimientos. Pero no, creo que el código es más ley hoy que entonces. Piensa en la privacidad, ¿no? Tuvimos una privacidad efectiva en su día debido a la ineficacia de la vigilancia. Ahora la tecnología de Internet es una tecnología extremadamente eficiente para la vigilancia. Es realmente difícil ocultarse. Sé que hay gente que podría esconderse eficazmente, pero los simples mortales somos persistente y eficazmente vigilados en absolutamente todo lo que hacemos. Eso es debido al código. Es un modelo de negocio el que impulsó ese código, así que no creo que debamos pasar por alto el incentivo económico.

JD: La privatización tuvo mucho que ver.

LL: Por supuesto. Y la capacidad informática. El hecho de disponer de ordenadores que podían empezar a ejecutar modelos de inteligencia artificial para orientar la publicidad en función de las preferencias de las personas impulsó la tecnología del capitalismo de la vigilancia. Eso es lo que lo hizo posible. Así que el código es más importante hoy que entonces, sin duda. Y no creo que haya menos razones para ser sensibles y críticos con los valores implícitos en el código. De hecho, creo que hay más razones para hacerlo, y en la medida en que se pueda señalar que el código incorpora valores que son incoherentes con lo que decimos que son nuestros valores, al menos se plantea la cuestión: Bueno, ¿qué vamos a hacer al respecto? ¿Vamos a aceptarlo sin más?

Se dice que el código del capitalismo de vigilancia más los incentivos de las plataformas, produce un mercado político de ideas que tiene un incentivo para mantener a la gente ignorante y enfadada con la gente del otro lado, y eso derrota la posibilidad de la democracia. Cuando

reconoces eso, entonces tienes que decir ¿qué voy a hacer al respecto? ¿Nada? ¿Voy a quedarme sentado y dejar que la democracia se derrumbe a causa de esta interacción?

Creo que la respuesta debería ser no. Pero la cuestión es que señalar las conexiones facilita la reflexión sobre cómo puedo intervenir, qué puedo hacer. En ese caso concreto, no creo que vayas a hacer nada con la tecnología. No vas a dinamitar la IA, no vas a dinamitar los procesadores, las unidades generales de procesamiento, pero puedes empezar a pensar en gravar el modelo de negocio, gravar la economía de la atención, un impuesto cuadrático sobre la cantidad de tiempo que Facebook te consigue, ya sabes, cuantas más horas pasa es un aumento cuadrático del precio. Hay un montón de maneras de intervenir para hacer frente a este problema, pero creo que tenemos que prepararnos para enfrentar el hecho de que tenemos que intervenir.

JD: Bien.

PDF: También me gusta la forma en la que has ido añadiendo a este lema de “el código es ley, pero no es la única ley” y en cierto modo creo que es una bonita reflexión sobre la forma diferente en la que pensamos sobre el Estado red donde diré que Balaji Srinivasan es más de “el código es ley” o “mi Estado red es mi Estado red”. Es como si hubiera una ley, que es el código o el Estado soberano, en contraposición a la forma en que percibimos la noción de Estado red, que es más esta capa adicional de soberanía, que es que puedes crear tu propia ley que está hecha por código o por cualquier infraestructura que consigas construir. Pero tampoco es la única, e idealmente hay muchas otras redes a las que también puedes pertenecer. Además, el Estado nación subyacente que también siempre tendrá el estado de derecho o cualquier sistema que tengan. Por tanto, creo que la evolución del lema que intentas promover ahora es una visión muy compatible de la forma en que intentamos promover los Estados red, en contraposición al tipo absolutista de Balaji.

LL: Sí, me alegro de que sea útil porque parece que es necesario algún cambio en la comprensión, aunque sólo sea por esos pobres infelices que ahora van a la cárcel porque pensaban que Dios era ley en sentido absoluto.

Referencias

Lessig, L. (1999). *Code and other laws of cyberspace*. Basic Books.

Lessig, L. (2006). *Code: Version 2.0*. Basic Books.

Instrucciones para autores

Hipertextos recibe contribuciones originales e inéditas en lengua castellana que no estén atadas a compromisos editoriales ni sujetas a referato en otra publicación. Consulte las diferentes secciones aquí: <https://revistas.unlp.edu.ar/hipertextos/about/submissions#políticas>

Los textos serán evaluados por dos pares anónimos externos –por lo que se solicita que se omitan las referencias que permitan identificar al autor más allá de la primera página-.

Los trabajos deben estar escritos en un procesador de textos (en .doc, .rtf, .odt) y han de prepararse de acuerdo a las siguientes normas:

1. Formato general del texto: descargue la plantilla o siga las instrucciones que allí figuran en el siguiente link:
<https://revistas.unlp.edu.ar/hipertextos/libraryFiles/downloadPublic/72>
2. Forma de citado APA Séptima edición

Las contribuciones que no respeten estas normas serán devueltas a los autores.

Una vez preparados, los textos deben enviarse al siguiente correo:

editor@revistahipertextos.org

Los autores de las contribuciones que sean aceptadas para su publicación deberán, en su momento, completar un formulario de cesión de derechos.

Objetivos y alcances

Hipertextos tiene como objetivos:

Contribuir al desarrollo de pensamiento crítico y a la reconstrucción de la creatividad intelectual desde el mismo seno de la academia, enfatizando las transformaciones del capitalismo y las consecuencias sociales de su devenir, tanto en el plano teórico, como en el de los estudios de caso y análisis empíricos.

Rescatar la interdisciplinariedad frente al saber fragmentario e inconexo de la investigación formalmente acreditada. Tratar de crear un ambiente de optimismo crítico y de fuertes convicciones sobre el papel colectivamente relevante del pensamiento y la investigación.

Invitar a participar, convergiendo o divergiendo, a todos aquellos que, desde distintas miradas, se sientan convocados por estas temáticas en particular y por el debate intelectual en general.

Estimular la participación de quienes carecen de titulaciones académicas, ya sea por su juventud o por otros motivos, apuntando a valorizar las producciones de quienes estando por fuera o en tránsito en el mundo académico deseen escribir en Hipertextos.

Temáticas sugeridas

Se enumeran a continuación algunas temáticas indicativas, aunque de ningún modo excluyentes.

- *Relación Conocimiento, Tecnología, Sociedad.* Distintos abordajes del vínculo tecnología-sociedad, referentes a diversas clases de conocimientos y de tecnologías. Tecnologías en diversos períodos históricos. Tecnologías para la inclusión social.
- *Cultura y tecnologías digitales.* Transformaciones en los procesos de producción circulación y consumo de bienes culturales. Música, Cine, TV, textos. Cambios en las pautas culturales de diversos sectores sociales. Patrones culturales on-line: ciberculturas, cultura hacker, comunidades virtuales. Transformaciones en las identidades individuales y colectivas.
- *Capitalismo cognitivo o informacional.* Artículos relativos a la caracterización de la presente etapa del capitalismo. ¿Nueva etapa o continuidad? Estadísticas, trabajos cualitativos y propuestas conceptuales para aprehender el movimiento de la totalidad capitalista.
- *Discusiones sobre la teoría del valor trabajo.* ¿Vigencia, caducidad, limitaciones o reconfiguración de la teoría del valor marxiana? El conocimiento como objeto de la teoría del valor.
- *Trabajo y Tecnologías digitales.* Las transformaciones en el mundo del trabajo: las mutaciones en el mundo laboral asociadas a la difusión de las tecnologías digitales. Trabajo informacional, trabajo inmaterial, digital labour, trabajo mediado por plataformas (gig labour), automatización y prosumerización. La tensión entre el ocio y la explotación (playbour).
- *Circulación, producción y apropiación de conocimientos y bienes informacionales.* Debates sobre trabajo impago, free work y explotación en la web. Nuevos modelos de negocio.

- *El rol de la Propiedad Intelectual en la actualidad.* Debates y experiencias alrededor de los distintos derechos aglutinados bajo este significante. Software Libre y Contenidos bajo Creative Commons. Producción colaborativa mercantil y no mercantil. Distintos tipos de Redes Sociales en Internet, estudios de caso, precisiones teóricas, comparaciones, etc. Tanto redes sociales realizadas con software libre como con software privativo y para distintos fines (Facebook –LinkedIn, Wikipedia, entre otras).
- *Educación y tecnologías digitales.* Educación a distancia, entornos virtuales de aprendizaje, aprendizaje colaborativo, mutaciones en los roles de los actores de la enseñanza. Inclusión digital y educación: Plan 1 a 1, como Ceibal y Conectar Igualdad.
- *Política, políticas públicas y tecnologías digitales.* Políticas públicas en torno de las tecnologías digitales, políticas de acceso e inclusión digital. Derechos humanos y TD. Políticas en torno del uso y producción de software, incluyendo software libre. Digitalización de la gestión estatal, e-government, cambios en los modos de hacer política, ciberactivismo, modalidades de democracia directa, voto electrónico.
- *Control y tecnologías digitales.* Ponencias sobre la llamada Sociedad de Control, desde sus aspectos teóricos hasta estudios de caso. La masificación de las cámaras de vigilancia, los debates sobre la privacidad, la Internet de las Cosas, las bases de datos y otros fenómenos asociados al incremento de las posibilidades de control social digitalizado.
- *Tendencias emergentes.* Inteligencia artificial, big data, criptomonedas, usos montarios y no monetarios de blockchain, impactos económicos, sociológicos, estéticos y filosóficos.
- *Deseo y subjetividad.* Construcción social del deseo, el placer y el goce en entornos digitales. Las aplicaciones de citas (love apps). El consumismo romántico en el capitalismo cognitivo. La mercantilización de los afectos y las alternativas.

Contacto y envío de artículos

editor@revistahipertextos.org

Web

<https://revistas.unlp.edu.ar/hipertextos>

Facebook



<https://www.facebook.com/RevistaHipertextos/>

Instagram



https://instagram.com/hipertextos_revista