

FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES

MAESTRÍA DE COMUNICACIÓN

CONVOCATORIA 2008-2010

TEMA:

**UNA ALTERNATIVA CONCEPTUAL Y EMPÍRICA A LA TECNOFOBIA
SOCIAL: APROXIMACIÓN A LA CONSTRUCCIÓN TECNO-SOCIAL DEL
OTAKU A TRAVÉS DE LA HIBRIDEZ DE LOS BINARIOS DICOTÓMICO
REAL- VIRTUAL / FÍSICO-ARTIFICIAL**



HECHO POR: GABRIELA FRANCISCA MÉNDEZ GUERRERO

FECHA: 15 DE MARZO DE 2010

Una alternativa conceptual y empírica a la tecnofobia social: aproximación a la construcción tecno-social del Otaku a través de la hibridez de los binarios dicotómico real- virtual / físico-artificial.

“La dimensión tecnológica atraviesa la existencia humana. Desde la producción hasta la cultura, desde las finanzas hasta la política...” (Thomas:01)

A manera de introducción:

En el presente trabajo se realizará una aproximación y comparación teórica- empírica a la luz de los aportes conceptuales de: Hernán Thomas, Bruno Latour, Michael Foucault, Homi Bhabha, Corine Enaudeaun, Pierre Lévy, Roger Silverston, Bruce Bimber, Paúl Virillo, Derrick De Derckhove y Sherry Turckle. El diálogo de dichos autores nos proporcionarán diversos enfoques de análisis; así como, nos brindarán herramientas necesarias para leer y entender los nuevos fenómenos sociales y ciberculturales, a partir de un de un enfoque conceptual diferente al de la sociología de lo social¹ y los principios normativos que la modernidad legó en el discurso social.

A partir de una aproximación teórica sobre cibercultura, virtualidad, realidad y simulación pretendo presentar al fan Otaku como un sujeto cibercultural que es simétricamente construido, porque explícitamente está configurado por lo técnico y por lo social. Este estudio empírico me permitirá generar nuevos discursos sociales en los cuales se hable de la hibridez del tiempo, del espacio, del ser y la tecnología como una alternativa para salir de las nociones tecno-fóbicas, usualmente empujadas, para entender a los mundos socio-técnicos y a los nuevos medios tecnológicos.

De ésta manera podré evidenciar que, en la actualidad, gracias al boom de las tecnologías de la información y comunicación, desde una perspectiva kuhniana, el paradigma moderno se encuentra en crisis. Estamos viviendo una revolución científica (Kuhn, 1971: 13) que es inconmensurable con los principios modernos, ya que éstos, nos son insuficientes para explicar los actuales fenómenos sociales. Por ese motivo los

¹ Es el estudio de la sociedad en base a esencialismos.

principios, prácticas y discursos que rigieron en un tipo de sociedad ahora generan angustia y lecturas apocalípticas sobre la sociedad y su relación con la tecnología.

Antecedentes al pensamiento moderno y sus rezagos culturales:

Desde un enfoque focultiano podemos decir que el ser humano y la sociedad está controlados y normados a través de discursos que configuran la ontología de un período determinado, definiendo de esa manera, diversos principios hegemónicos y no hegemónicos -que son circundantes- que median la lectura social y configuran al ser. Es decir, generan los límites de lo que puede ser pensado o dicho en un determinado momento de nuestra historia.

Es así como surgen diversos discursos que poco a poco se superponen a la ontología teológica que normaba y estructuraba un tipo de sociedad. Se generó un cambio epistémico que determinó los principios ontológicos de un nuevo ser y de una nueva sociedad. De esta manera, se posicionó y legitimó, en cierto momento de la historia de la humanidad, a la modernidad -y sus principios básicos- como el eje discursivo y epistémico que determinó los límites de las explicaciones del mundo.

En ésta época la razón desplaza en cierta medida a la religión porque se convirtió en el eje central de la sociedad, y permitió que la ciencia se sitúe como la principal manera para abordar y entender a la “realidad” a lo verdadero. El conocimiento científico y sus categorías definieron los principios esenciales -al igual que la religión en la edad media- de la sociedad; los cuales, se posicionaron de manera casi teológica: “ En el siglo XIX Dios habla por medio de la razón” (Latour, 2007: 15).

Cabe destacar que el pensamiento moderno surgió gracias a los trabajos teóricos de René Descartes, mismos que se basaron en el surgimiento de la razón y la consolidación de ciencia. Este proyecto se encargó de polarizar a lo social de lo natural; generando la división del mundos en binarios dicotómico; los cuales se constituyeron en los parámetros de la realidad, en donde se distingue: lo moderno/pre-moderno; lo ilustrado/lo salvaje, lo humano/lo no humano, etc.

“La modernidad nos hace creer que hay una disociación entre naturaleza y sociedad, ahí radica la promesa de la modernidad: mostrarnos a la sociedad disociada de la naturaleza” (Latour,2007:60)

Por ese motivo, el pensamiento moderno separa a lo social de lo natural los encasilla en parámetros polarizados que definen a principios universales “que explican al mundo”. Esta manera de entender a la ciencia diferencia y divide a los sujetos de los objetos, colocando a los primeros en el plano de los sociales y a los otros en el de lo material. Es decir, que desde una mirada funcionalista, los fenómenos deben ser identificados - naturales o sociales- y separados, para que éstos sean correctamente estudiados en base a sus competencias y características específicas: Los objetos no forman parte de lo social y viceversa.

Esta tendencia a la separación, que ejerce la modernidad sobre la sociedad, genera las diversas tipificaciones sociales, y por consiguiente, implícitamente, las nociones de lo que se reconoce como culto o bárbaro; desarrollado o sub desarrollado; normal o a normal; real o virtual; humano o tecnológico -artificial- entre otros.

La modernidad y el pensamiento “racional occidental”, a través de los viajes en busca de más conocimiento y en busca de conquistar nuevos horizontes se expandió por el mundo, generando -como dice Latour- una acción a distancia, misma que legitimó un tipo de discurso y dividió al mundo entre los colonizados y colonizadores, modernos y pre-modernos.

De esta manera, la ciencia y razón se definieron como la tecnología del yo que ordenó las estructuras de la vida social, legitimó a un tipo de ser humano y posicionó a la razón – construido en textos con la pretensión de ser reales y racionales- como ese orden del discurso verdadero que explicaba verazmente al mundo.

Para Foucault el orden del discurso son las diferentes formas que sostienen las relaciones de poder. Dicho orden surge el momento en que diversas organizaciones, con cierta autoridad de agencia, colocan a un tipo de enunciado en el centro –por ejemplo la razón, pensamiento occidental, lo real- del discurso, en donde un horizonte definido ha naturalizado a un tipo de enunciación social; y por consiguiente, ha mediado los imaginarios socio-simbólicos de las personas. En éste sentido, la historia del

pensamiento, en base a la modernidad, se edificó en enunciados lineales, purificados y polarizados que “definieron el propio tejido documental de las relaciones sociales” (Foucault, 1999: 10).

Esta posición epistémica legitimó a ciertas maneras de ver al mundo; así como actores sociales hegemónicos. Es así que las personas racionales de occidente tenían el derecho legítimo de conquistar a otros pueblos pre-modernos y llevarles “la iluminación”; es decir se genera una práctica a simétrica de establecer discursos y prácticas sociales. Se legitimó un tipo de poder basado en binarios excluyentes, y se construyó la noción del otro pre-moderno que debe ser estudiado y orientado hacia la razón y normalidad.

Cuando hablamos de asimetría y de división polarizada del mundo, surgen lecturas sociales normalizadas, mismas que hacen imposible pensar otros límites o maneras de entender al mundo. En base a esta lógica lo que no encaja en el paradigma “racional” moderno es estereotipado y genera ansiedad social, porque no se acopla a los límites establecidos por un tipo de discurso dominante.

Así por ejemplo surge el estereotipo, el mismo que encasilla lo que no se puede explicar desde el paradigma moderno, y lo fija (Bhabha; 2002 : 91) a un algo que solamente puede ser explicado desde sus características “naturales”²; de ésta manera, volverlo adaptable con el discurso hegemónico.

“El estereotipo es un modo de representación complejo, ambivalente, contradictorio, tan ansioso como afirmativo “Bhabha; 2002: 95)

Es así como se generan representaciones de lo que debe ser o no ser en el mundo, y se construye simbólicamente a un tipo de ethos social. “El ethos es verdadero, en cuanto está en lo estable, lo identificable” (Enaudeau; 1999: 32). Por eso el mundo no tiene otra presencia que el cuadro que erige, representando a un tipo de realidad.

Como asegura Homi Bhabha “el estereotipo no es una simplificación por ser una falsa representación de una realidad dada. Es una simplificación porque es una forma detenida, fijada de representación, que, al negar el juego de la diferencia construye un problema de representación del sujeto de relaciones psíquicas y sociales” (Bhabha; 2002:100) dicho estereotipo encasilla la ansiedad de un discurso que empieza a

² Hablar de características naturales es crítico porque eso define un ser o una sociedad que no puede cambiar.

evidenciar sus propios límites-por ejemplo el de la modernidad-, y por consiguiente, comienza a generar controversia en el mismo, permitiendo el surgimiento de otros discursos no dominantes que pueden modificar al esqueleto social.

Es de ésa manera como la modernidad sirvió para estructurar bio-políticamente principios cognitivos y lecturas sociales, las cuales eran suficientemente satisfactorias para explicar al mundo y generar modelos metodológicos (división natural social), conceptuales (sociología de lo social) para hablar de los fenómenos sociales. Además el pensamiento moderno se permeó en las personas y sus prácticas, generando una noción de lo verdadero.

Extrapolando el análisis hacia la tecnología y los fenómenos sociales actuales:

“Nunca nos enfrentamos a la ciencia, a la tecnología o a la sociedad; sino a una gama de asociaciones más o menos sólidas; por lo tanto entender qué son los hechos y las máquinas es lo mismo que entender quiénes son las personas”

(Latour, 1992:264)

Considerando este análisis, la tecnología entendida desde una perspectiva artefactual ha generado grandes ansiedades sociales, mismas que buscan ser explicadas y que se vuelven insuficientes para entender a la sociedad y sus fenómenos. Es así que por ejemplo nace el estereotipo ambivalente sobre la tecnología, donde es vista como uno de los caminos necesarios para el desarrollo social; sin embargo, este desarrollo siempre implica, de manera polarizada, la pérdida de la humanidad y las “buenas” maneras “naturales” del ser humano. Por eso, el momento en que un lugar pre-moderno adopta a la tecnología empieza a ser desarrollado, pero al mismo tiempo, va minando al buen salvaje que lleva dentro.

Desde el paradigma de la modernidad la tecnología es construida, de manera binaria, desde una postura determinista o desde una posición apocalíptica.

Desde el determinismo la tecnología es neutral, universal y evolutiva. Esta posición está sustentada con principios conceptuales como los de Bruce Bimber, quien considera que “las explicaciones nomológicas, la sociedad está dirigida por la tecnología, misma

que surge independientemente de los deseos y valores de los hombres”. “La lógica de las leyes, dependen de las características tecnológicas” (Bimber,1996 :100).

Los deterministas consideran que la tecnología es la materialización de la razón, y por consiguiente su adopción y desarrollo implica un mejor posicionamiento de la sociedad y un mayor desarrollo. Desde esta perspectiva la tecnología implica ser más moderno y tener mejores oportunidades de “desarrollo”. “La cultura, la organización social y los valores se derivan de leyes de la naturaleza que se manifiestan a través de la tecnología”. (Bimber,1996 :115)

Este tipo de razonamientos se alinea con la noción evolutiva del paradigma moderno que hasta ahora permea a la sociedad, y permite realizar planes sociales o políticas públicas en base a éstas nociones de tecnología. Por ejemplo, gracias a lecturas desde este enfoque se cree que la tecnología por sí sola mejorará la acción pública y democratizará a la sociedad, generando mayor participación y mejorando a los procedimientos de la sociedad.

De igual manera, al leer a la tecnología desde la modernidad, es imposible entender los fenómenos sociales ya que los límites de los discursos modernos no permiten entender a la pluralidad; es así que los principios normativos establecidos en la modernidad se vuelven criticables e incompatibles con los nuevos fenómenos sociales, donde la división asimétrica se vuelve insuficiente para explicar la unión indisoluble entre humano, sociedad y máquina.

Los nuevos medios tecnológicos, como el internet, están rompiendo con la visión artefactual de la tecnología y haciendo cada vez más necesario el buscar nuevos discursos y explicaciones, antes impensables, para entender a la sociedad. Esta incapacidad ha generado posturas apocalípticas, muy críticas hacia el desarrollo tecnológico.

Pese a los grandes aportes de teóricos trascendentes para el desarrollo del conocimiento como Baudrillard, los representantes de la Escuela de Frankfurt, Bimber, Virilo, etc; su posición frente a la tecnología resultan insuficientes porque al estar posicionados ontológicamente desde un tipo de conocimiento (nomológico), se invisibiliza la fuerza socio-técnica de las tecnologías. En este momento de nuestra historia y gracias a los diversos fenómenos sociales – como la comunidad virtual Otaku- se vuelve insuficiente

hablar de tecnología en términos de buena- mala, crítica-acrítica; sino que por el contrario, se ha vuelto necesario observar a la sociedad desde otra perspectiva epistémica, salirnos de las explicaciones universales y permitir que localizadamente la sociedad actúe y nos permita entenderla.

En éste sentido la angustia de los apocalípticos se traduce en que los nuevos medios de comunicación van a desestructurar a la sociedad y eventualmente la disolverán, porque se están configurando seres humanos “líquidos e intrascendentes”³. Las críticas están usualmente orientadas hacia la pérdida de criticidad del ser humano, el conocimiento se vuelve banal, perdemos las nociones de sociabilidad, de tiempo, de espacio, nos volvemos retraídos, sustituimos lo natural por lo tecnológico, nos volvemos minusválidos sociales, nos ensimismamos, etc.

Por ese motivo podemos decir que de manera práctica la tecnología ha cambiado los límites establecidos por la modernidad y por consiguiente lo impensable-lo aberrante desde los apocalípticos- se ha vuelto una realidad que poco a poco a generado cambios sistémicos y emergencias puntuales, que como asegura Foucault, han modificado la posición hegemónica de los discursos y lecturas del mundo.

Una nueva perspectiva: generando nuevos discursos sociales, una posición híbrida socio-técnica

“Estamos empezando a descubrir que todavía somos humanos después e una transición de una era en la que sentíamos que la noción de humano iba unido a la personalidad culta” (De Derchove ; 1999:88)

Como he esbozado en los párrafos anteriores, en la actualidad nos enfrentamos a un nuevo mundo el cual nos impone estructurar discursos diversos a los anteriormente clausurados; los mismos que nos permitirán entender y estudiar a los fenómenos actuales de la sociedad sin caer en relativismos o en asunciones que nos encasillan a ciertos parámetros de acción e interpretación.

Para intentar no caer en el determinismo o apocalipsis tecnológica es necesario leer a la sociedad y a sus fenómenos desde otro enfoque; sino logramos modificar nuestros límites conceptuales-determinado por las clausuras de la modernidad y sus impensables-repetiremos inevitablemente los modelos sociales que nos han vuelto ciegos, relativistas

³ Noción muy neo-positivista

y a críticos sobre la influencia de la tecnología con la sociedad –por ejemplo internet democrático por sí solo.

Por ese motivo, en éste trabajo se plantea empezar a hablar de la hibridez social y simétrica, en donde las identidades sociales son móviles y no necesariamente se encuentran polarizadas hacia un tipo de sociedad y ser humano. Así planteo alinear éste trabajo con las propuestas teóricas y políticas de varios teóricos como: Buttlar, Latour, Haraway, etc; los mismos que, plantean repensar al mundo fuera de los binarismos excluyentes de la modernidad.

Para entender esto es importante definir desde Latour y Michel Serres al concepto híbridos, los cuales son reconocidos como cuasi-objetos, que no tienen un espacio definido ni en lo social ni en lo científico exclusivamente, no son del todo sujetos ni del todo cosas, tiene de ambas, y de ninguna específicamente (Latour,2007); y por consiguiente, no son únicos ni generalizantes.

“Los híbridos son composiciones y asociaciones de elementos heterogéneos, pertenecientes tanto a la esfera de lo humano como a la esfera de aquello que llamamos lo artificial, lo no-natural, aquello que es construido socialmente y que no corresponde a la esfera de la ‘naturaleza de las cosas...’ (Vercelli. Tesis-18)

En éste contexto, propongo entender a la sociedad desde la simetría, la misma que no pretende establecer igualdad “sino registrar las diferencias, y comprender los medios prácticos que permiten que los colectivos se dominen unos a otros “(Latour: 157).

Cuando hablamos de simetría es importante entender que en oposición a la creencia moderna no existe una sociedad universal con reglas y construcciones únicas; sino que hay diversas redes que están mediadas por diferentes tecnologías de ordenamiento. Es decir, dejamos de lado la noción de que existe una sociedad única; y por el contrario, empezamos a entenderla como un conjunto de redes dinámicas que se encuentran en constante construcción y que tienen categoría y tecnologías particulares que la norman y ordenan.

Gracias al posicionarnos desde una perspectiva simétrica podemos entender a la sociedad, a las personas, tecnologías y procesos de manera integrada. En el contexto

del presente ensayo, podemos presentar a la tecnología inmersa directamente con la sociedad, y por consiguiente, salirnos de las posturas deterministas y apocalípticas anteriormente descritas.

Desde ésta perspectiva la tecnología no está ligada al artefacto ni al boom de las nuevas tecnologías de la información y comunicación; sino que por el contrario, simétricamente, podemos entender a la sociedad co-construida con lo tecnológico y por tanto, desde éste enfoque, podemos analizar los fenómenos culturales y sociales actuales que han quebrantado el paradigma moderno.

En ese sentido, y con la luz que nos da esta posición epistémica podemos modificar nuestra noción de tecnología y colocarla como central en la vida del ser humano.

Si pensamos que el fuego fue la primera tecnología, podemos decir que lo humano y lo no humano estuvo juntos desde siempre, y que éstos han implicado su alineación e implicación directa.

“No hay una relación sociedad-tecnología, como si se tratara de dos cosas separadas. Nuestras sociedades son tecnológicas así como nuestras tecnologías son sociales. Somos seres socio-técnicos”. (Thomas:04)

Es así que como Hernán Thomas aborda en su análisis, la existencia del hombre, de la mujer y las sociedades es impensable sin las tecnologías, ya que éstas han definido el tipo de sociedad y sus límites. Por ejemplo la escritura, como tecnología, marcó un movimiento histórico importante que posteriormente sustentó, entre muchas otras cosas, al paradigma moderno y el saber como orden del discurso social (Foucault, 1999: 15).

“Es que, en verdad, no se trata de “sus tecnologías y usted”, o, en un nivel más abstracto, de la relación entre “Tecnología y Sociedad”. Usted está tecnológicamente constituido. Usted es un ser tecnológico, más allá de que esta idea le resulte agradable o no” (Thomas: 04).

Esta perspectiva nos hace viable analizar a los fenómenos culturales actuales –como la comunidad Otaku-; los cuales anteriormente eran vistos como una deformación del desarrollo tecnológico, la cual iba a disolver al mundo.

Sin embargo, después de aceptarnos como seres socio-técnicos podemos dejar de lado la tecnofobia y entender que la tecnología permea toda la construcción de las personas de la sociedad y el mundo. Es así que podemos hablar de la cibercultura como esos

“entorno de un sistema socio-técnico-cultural son materialistas, simbólicos y organizativos” (Levy, 2007: prologo X).

Según Pierre Levy las máquinas están directamente relacionadas con la sociedad y la cultura. Las técnicas e innovaciones son imaginadas, fabricadas y reinterpretadas por los hombres y para los hombres. Por eso, la tecnología constituye a la humanidad, en conjunción con los sistemas sociales, el lenguaje, las prácticas, normas e instituciones.

Del apocalíptico al híbrido integrado: Una lectura del Otaku⁴

Después de la reflexión conceptual abordada anteriormente, considero que es importante mencionar que un fenómeno cibercultural puede ser abordado desde diversos enfoques, los mismos que reafirmarán un tipo de construcción social. Como lo hemos dejado claro en los párrafos anteriores, nosotros desarrollaremos una reflexión asentada en el principio de la simetría, con el cual, pretendemos demostrar los limitantes que la modernidad y las posturas tecno-fóbicas o deterministas conllevan; y de esta manera abrir un campo para los discursos sociales sobre las relaciones socio-técnicas.

Como fundamento empírico a ésta reflexión queremos presentar un breve acercamiento a la comunidad Otaku, misma que, desde mi perspectiva es ejemplo adecuado para hablar de cibercultura y de culturas, sociedades o seres humanos sicotécnicamente contruidos.

El Otaku es el fanático, a nivel mundial, del manga y el anime; el mismo está mediado por representaciones y prácticas sociales alineadas con la cultura popular japonesa. Cabe destacar que desde la simetría podemos decir que, el fanático del manga y el animé tiene una construcción simbólica híbrida y simétrica porque se ha apropiado y configurado a través de la tecnología, la virtualidad, la simulación y la realidad⁵; configurando de esta manera, grandes comunidades –virtuales y reales- alineadas con un tipo de construcción simbólica⁶; las cuales generan prácticas y comportamientos sociales determinados⁷: el Otaku a construido una cultura mediada por representaciones híbridas propias de su comunidad.

⁴ Otaku es un término japonés acuñado durante la década de los ochenta, que se utiliza para describir a los fanáticos que tienen un interés obsesivo o un pasatiempo determinado.

⁵ La realidad está vinculada al espacio específico de una red Otaku y la realidad simbólica japonesa.

⁶ Haciendo referencia a como el Otaku tiene características propias, en donde nadie puede ser parte de dicha comunidad a menos que tengas el capital simbólico necesario.

⁷ Tipos de interacción, de comunicación de referencias de sí mismos, etc.

Sin embargo, al analizar las características de éstas comunidades y personas a través de la perspectiva moderna, la noción de subjetividades híbridas o de comunidades no universalmente normadas es un impensable. Después de haber charlado con algunos familiares y amigos de Otakus he podido evidenciar que ellos son vistos como personas raras, no integradas socialmente, y en cierta medida son relacionadas con patologías emocionales; ésta lectura evidencia los límites de la comprensión y la representación social del Otaku, al ser leído desde una perspectiva esencialista asimétrica.

“Una de las complicaciones de la representación es que está sujeta a interpretaciones culturales atravesadas por relaciones de poder, representaciones sociales, construcciones mentales y desencuentros personales”. (Clifford; 1996: 42)

En ese sentido podemos evidenciar que en nuestra sociedad se han implantado un tipo de discurso, que es “verdadero” y “normal”. El cual, hasta el momento, resulta casi imposible deconstruir: todavía no podemos salirnos de las lecturas binarias que determinan lo bueno y lo malo, o, lo real y lo irreal –virtual-.

Desde ésta perspectiva y extrapolando esta reflexión a los aportes conceptuales de Homi Bhabha, se podría decir que el Otaku, leído desde una postura normativa tecno-fóbica que se mantiene en los binarios dicotómicos, está fijado por un estereotipo ambivalente y fetichista⁸.

Es así que desde una perspectiva apocalíptica el Otaku puede representar a ese otro que tiene características positivas y negativas. En ese sentido, en la breve aproximación empírica realizada, socialmente, el Otaku es reconocido por ser un nerd muy inteligente, que al mismo tiempo es raro, solitario, retraído e inestable; es visto como un ermitaño que se refugia a sí mismo en el animé y se refleja en ese espejo (según la metáfora del espejo de Lacan) evitando vivir la realidad y quedándose en la ficción.

Esta lectura invisibiliza las prácticas sociales interculturales, técnicas y virtuales que influyen en la relación del fan con el mundo social; de igual manera, éstas lecturas, relativiza y minimizan al Otaku y su expresión cultural, a principios polarizados de bueno-malo; normal-a normal, etc.

Fetichismo, entendido desde Lacan, es el horror del otro me genera un fetiche que esta se representa en la metáfora ambivalente (comprar: algo con algo-buen salvaje-animal) y la metonimia (dar un nombre por otro)

Por ese motivo, considero que el Otaku y su red no pueden ser limitados a categorías esenciales; y por el contrario, necesitan ser entendido en su configuración socio-técnica.

De forma breve, considero que es importante abordar algunos ejes importantes que configuran e influyen en el Otaku, y de esta manera, rebatir algunas lecturas apocalípticas sobre el fan de la cultura popular japonesa, y de esta manera generar discursos que permitan entender a otras identidades, culturas, sociedades u personas que viven explícitamente en la hibridez tecno-social.

Examinando al Otaku:

Para realizar ésta parte del trabajo, y como una primera aproximación, he tomado algunos de los principios que Paúl Virilo ha argumentado en su texto *Cibermundo ¿una política suicida?* para oponerse a las nuevas tecnologías de información y comunicación, y compáralas o rebatirlas con un análisis desde una postura integrada que he propuesto en el presente ensayo.

Entre los principales argumentos que sostiene Virilo para oponerse a las nuevas tecnologías de la información y comunicación tenemos:

1. La sociedad se va a desestructurar y diluir en la actual era de las tecnologías, asegura que cibernética social, las telecomunicaciones, Internet y la automatización interactiva es una amenaza para nuestra sociedad (Virilo; 1997: 56)
2. El segundo eje que el aborda para criticar a las nuevas tecnologías, es que éstas causarán cambios profundos en la concepción de la sociedad. Asegura que perderemos las nociones de realidad, de tiempo y de espacio; causando problemas estructurales en lo social. Virilo Asegura que si “si perdemos la ciudad (la realidad) lo habremos perdido todo” (Virilo;1997: 52)

Virilo cree que ésta pérdida de la noción de realidad ha generado que el tiempo y el espacio se modifiquen, y por consiguiente las relaciones sociales. Este autor considera que ya no somos más compañeros de los que están cerca, sino que ahora preferimos estructurar comunidad con los que está lejos, perdiendo el lenguaje, la comunicación y la sociabilidad, los mismos que son el pilar de una determinada sociedad. Por eso, el sugiere salir de éste mundo tecnológico y recuperar la lengua y la distancia (Virilo; 1997: 64)

3. Éste autor, en su crítica apocalíptica de la tecnología, también se encuentra muy preocupada por las nociones y características del yo, porque asegura que estamos perdiendo nuestra potencialidad física, “estamos miniaturizando el cuerpo y sus propiedades, estamos reduciendo las propiedades del viviente” (Virilo; 1997;4) porque ahora a través de las simulaciones y la interactividad estamos alejándonos cada vez más de nosotros mismos.

“Pienso que por culpa de las tecnologías estamos perdiendo el propio cuerpo en aras del cuerpo espectral, y el mundo propio en aras de un mundo virtual” (Virilo; 1997: 49)

De manera breve éstas son las principales críticas que realiza Virilo a los nuevos medios tecnológicos, considero que cada uno de éstos justifican un tipo de lectura y paradigma. Muy probablemente Virilo se inscribe con la Modernidad y cree que hay una sola manera de ver al mundo y de entender a la sociedad. La angustia generada por las nuevas tecnologías es porque los fenómenos ciberculturales, como el Otaku, están quebrantando poco a poco éste paradigma, generando nuevos discursos y prácticas que poco a poco reestructurarán a la sociedad.

Sin embargo, como ya lo he mencionado en reiteradas ocasiones en éste trabajo, considero que ésta es una visión que para el contexto actual es limitado. Es necesario repensar a los aportes conceptuales, ser críticos y permitir que la sociedad hable por sí misma. De ésta manera nos quitaremos la venda de los ojos y empezaremos a ver a los fenómenos sociales sin los límites de verdad, falsedad o de bueno o malo.

Desde una perspectiva simétrica, podemos falsear las tres inquietudes de Virilo y proporcionar un horizonte de posibilidades conceptuales, en donde se hace evidente la necesidad de dar voz a esos nuevos actores y discursos que habían sido silenciados con el paradigma moderno.

Ejemplificando esto, empíricamente podemos pensar al Otaku y sus condiciones estructurales, simbólicas y representativas. Así podremos demostrar que las tecnologías no son buenas ni malas en sí mismas, sino que éstas son producto y productoras humanas: Los seres vivos y la sociedad está mediada por la tecnología, no podemos olvidar que somos híbridos, que cambiamos y hacemos cambiar a las tecnologías para que éstas actúen con nosotros mismos.

1. En relación a la creencia de que estamos desestructurando a la sociedad a través de los nuevos medios de comunicación, considero que es importante exponer a la comunidad Otaku y sus características principales.

Es importante destacar que en el caso de los Otakus, las nuevas tecnologías son las que han estructurado a su ser y les han permitido construirse a sí mismos y sus representaciones en base a éstos medios tan criticados. Es así que en cierta medida podemos decir que la cultura popular japonesa (manga y animé) es la tecnología del yo de la comunidad Otaku, porque ésta define las bases de la propia existencia del Otaku. El manga y el animé ordena su vida, sus relaciones sociales, características simbólicas y performativas.

La televisión, según Silverston, entre los sociólogos no es digna de estudio, solamente llega a ser criticada por alienar a las personas y por generar sociedades banales. Considero que ésta es una lectura enraizada en los preceptos de alta y baja cultura definidos en la época moderna, misma que legitima binarios excluyentes.

Sin embargo, en el caso del Otaku es importante retomar a los estudios sobre la pantalla, y alejarlos de los estereotipos que se han forjado alrededor de ella; ya que la la pantalla ha tenido gran importancia en su configuración social,

“La sociología de la pantalla requiere el compromiso de pensar en la pantalla no sé lo como un objeto material, un producto de la tecnología a o un marco, sino un objeto social y simbólico: como el foco no sólo de una serie de prácticas de comunicación, sino como parte de la cultura del hogar, una cultura privada y doméstica que a su vez está inserta en la más amplia cultura de un vecindario y de una nación” (Silverston;2002: 2).

Por eso, retomando a Silverstone, consideramos que analizar a la televisión y a la pantalla, en nuestra época es básico, porque este conocimiento nos ayudará a dar cuenta de fenómenos sociales actuales. Por ejemplo, el mundo Otaku, sus imaginarios, construcciones culturales y relaciones sociales se configura y potencia a través de la pantalla.

“Lejos de ser el medio alienado que han descrito sus críticos, la televisión es en realidad un creador de comunidades, un socializador” (DE Derckhove; 1999 :41)

2. Cuando Virilo hace referencia a la pérdida de noción de realidad, estamos de acuerdo con él el momento en que asegura que ésta tendencia modificará la velocidad, distancia y socialización.

El Otaku vive en un mundo virtual y real al mismo tiempo, en donde estas diferenciaciones dicotómicas resultan innecesarias, porque al ser entendido como un ser híbrido, es más importante entender las prácticas de los fans del animé, más que categorizarla como positivas o negativas.

El Otaku está configurado en conjunción con lo técnico, y en ese sentido, el fan del animé juega en los intersticios de éstas categorías –real y virtual. Desde la propuesta de De Derckhove, podemos asegurar que el momento que la pantalla es la configuradora del Otaku, hablamos de un ser o una comunidad constantemente expuesta y construida en conjunción con la interactividad. Así la TV “actúa muy parecido a los sucesos de la vida real evocando respuestas multisensoriales integradas.” (De Derckhove; 1999:39) y configurando nociones de realidad que no pueden ser entendidos desde la noción de lo que es o ficticio.

Por el contrario en éste contexto hablamos de las diferencias de lo real y lo virtual en los parámetros que Quéú nos propone. Lo virtual no significa algo irreal, él considera que las imágenes virtuales esbozan una nueva manera de entender nuestra relación con la realidad porque “lo virtual nos propone otra experiencia de lo real”. (Quéú, 1995: 17)

Es así que el Otaku vive entre dos tipos de posibilidad de realidad una mediada directamente por la pantalla y otra influida por ésta pero sin mediadores implícitos. Es decir, que el Otaku adopta las posibilidades del un tipo de realidad –virtual o real- y las traslapa a la otra realidad, y viceversa.

En éste sentido rompemos con la noción moderna de un solo tipo verdad y realidad; sino que, a través de ésta perspectiva conceptual damos paso al surgimiento de múltiples representaciones de la realidad. De esta manera la interactividad se vuelve un tipo de realidad posible que actúa en la mente de los usuarios; es en aquí, donde lo físico empieza a perder trascendencia porque la interacción se genera a niveles sensoriales.

“La diferencia significativa radica en que, mientras “la vida real” normalmente provoca una participación física, mental y emocional; el contenido simbólico de la pantalla no conduce a una acción sino a una interpretación” (De Derckhove; 1999: 39).

Desde ésta perspectiva la barrera entre lo real y lo virtual se disuelve, configuramos imágenes mentales propias que se conducen desde la pantalla hacia fuera del cuerpo (De Derckhove; 1999: 39). Por ejemplo, el Otaku empieza a crear una historia animada de su vida y empieza a generar un sinnúmero de significaciones “reales” básicas mediadas por lo que se vive en la pantalla.

Desde la perspectiva teórica de Sherry Turcke podemos argumentar que la realidad y la virtualidad se sobreponen y actúan instantáneamente, como una suerte de ventanas de la pantalla, que nos presentan diversas maneras de vivir a la realidad.

Es así que para el Otaku, al igual que en el estudio de los MUD de Turckle, las ventanas representan diferentes alternativas de vida - como son la virtualidad, el animé la red social, etc- que tienen diferentes roles en nuestra construcción simbólica. Es por eso que, para el Otaku, el animé o la interactividad, puede ser la ventana más real para su construcción significativa: así lo virtual se vuelve más trascendente y real que lo físico (Sherry Turckle; 2001: 4)

Por otro lado, considero que la lectura realizada por Virilo, sobre el rompimiento de las relaciones sociales y la no comunicación, es muy relativa; ya que eso, depende de la manera en que uno quiera entender a la socialbilidad.

En base a una lectura moderna se cree que el Otaku es retraído y no sociable; sin embargo, creo que ese es un error en el que incurre la traducción por los límites de sus principios epistémicos. Los Otakus al vivir en una realidad virtual continuada o mixta, construyen sus nociones de socialización desde una perspectiva híbrida; es así que la distancia, el tiempo y el espacio son relativos; la sociabilidad se genera sin que esta esté normada por dichas variables: Al contrario de lo que se cree, ellos no son ermitaños y solitarios; sino que sus nociones de socialización son diferentes.

Como hemos podido observar en éste pequeño análisis: la red Otaku y la construcción social del Otaku está mediada por la integración de los binarios dicotómicos real-

virtuales y físico-artefactual. Estos principios se entremezclan, y sus fronteras se disuelven, falseando uno de los principales pilares del pensamiento moderno.

3. La noción de miniaturización de la vida tan criticada por Virilo, esta estrechamente relacionada con la oportunidad que los nuevos medios de comunicación nos dan para romper con las esencias. Ya no existe una vida o un hombre esencial; sino que éste es subjetivo y heterogéneo en sí mismo porque está construido por múltiples personalidades y yoes que le dan vida, tanto en la realidad como en la virtualidad.

En el caso del Otaku a través del simulacro, que rige su construcción real y virtual, podemos hablar de múltiples personalidades que la constituyen; de ésta manera, la simulación les permite extender los alcances de su cuerpo” (De Derckhove; 1999::72)

El Otaku y su manera de vivir híbrida nos permite ver que los límites entre el hombre y la máquina son cada vez menos explícitos y por consiguiente es necesario que “intentemos re-definir los límites entre la identidad y la personalidad” (DE Derckhove; 1999: 72)

Es así como el nuevo espacio en el que habita el Otaku se materializa en la hibridez de lo físico y de lo artificial, el momento en que las simulaciones se vuelven parte inherente del ser humano. El Otaku vive en un mundo de simulaciones en donde sus yoes virtuales y reales se entremezclan y generan una identidad diversa.

Desde ésta postura y para rebatir cualquier noción apocalíptica de los socio-técnico, considero necesario que el Otaku sea entendido como un organismo cibernético, híbrido entre la máquina y lo humano. El Otaku será un cyborg, una criatura de realidad social y ficción (Haraway, 1991:309).

Considero que la materialización de ese Otaku cyborg es el Avatar, el mismo que es utilizado por el Otaku para representarse a sí mismo en la realidad y en la virtualidad. En el caso del fan del animé el avatar tiene una trascendencia fundamental porque es el que materializa a la identidad y construcción simbólica real y virtual del Otaku.

Cabe destacar que el avatar es una especie de robot digital, “un paquete de software que uno pone en línea como su representante en el mundo virtual” (De Derckhove; 1999: 82); y en el caso del Otaku, también en el mundo real.

A manera de conclusión:

Lo que a lo largo de éste ensayo he querido demostrar, es que actualmente nos encontramos en un punto de quiebre en donde el paradigma de la modernidad se encuentra en crisis, porque las lecturas sociales, en base a éstos principios, a pesar de ser muy válidas, pueden llegar a invisibilizar y relativizar la trascendencia de los fenómenos sociales y ciberculturales.

“El mundo está constituido con referentes vacíos que nosotros llenamos con los discursos y las representaciones construidas” (Belting; 2002:61). En este sentido debemos comprender que existen grupos culturales diversos con características particulares, y que nuestra lectura o traducción de los mismos no puede ser pura o única, porque existen diversas dimensiones de la realidad que no alcanzamos a visualizar si nos encontramos parados en una posición externa o lejana a una cultura determinada.

Por ese motivo, éste trabajo tiene la función de generar discursos sociales que fomenten a la investigación simétrica y socio-técnica; ya que, como he demostrado en éste trabajo existen comunidades o fenómenos sociales que necesariamente deben ser entendidas desde una posición diferente a la moderna. De ésta manera conseguiremos ampliar el campo y las posibilidades de las investigaciones y discursos sociales.

Bibliografía:

- Bhabha, Homi, *El lugar de la cultura*, Manantial, Buenos Aires, 2002, pp. 91-110.
- Bimber, Bruce El determinismo tecnologico y la "dialectica de la historia". 1996
- Derrick, De Derckhove Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la we. 1999. Gedisa. Barcelona
- Enaudeaun, Corine. La paradoja de la representación. 1998.Paidos. Buenos Aires
- Foucault, Michael (1999) *El orden del discurso* Tusquets Editores, Barcelona, tercera edición, Barcelona.
- Haraway, Donna. (1991). *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo XX*. Madrid: Ediciones
- Lévy, Pierre, (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. España: Anthropos.
- Lévy, Pierre, (1999). *¿Qué es lo virtual?*. España: Paidos.
- Quéau, Philippe (1995). *Lo virtual virtudes y vértigos*. Barcelona
- Silverston, Roger De la Sociología de la Televisión de la pantalla. Bases de una referencia global.
http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/silverstone03.pdf Turkle , Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity ion the Age of the Internet*. Nueva York: Simon & Schuster
- Thomas, Hernána, Textos seminario Quito, Marzo 2010
- Virillo, Paúl Cibernundo ¿una política suicida?. Dolmen. 1997. Chile