

# **APROXIMACIÓN A UNA NARRACIÓN CULTURAL A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA**

**Paula Andrea Restrepo Hoyos**

Antropóloga de la Universidad de Antioquia

Profesora de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad de Antioquia

Investigadora asociada al grupo de investigación Bioantropología-Reproducción-BIOGÉNESIS

## **1. Introducción**

Narrar la cultura a través de la tecnología es contar historias acerca de las maneras en que las sociedades se relacionan con el mundo, partiendo de la idea de que la tecnología es una dimensión que las refleja. Es pensar las sociedades y su historia a partir de la forma en que transforman y piensan su entorno. Es saber que al narrar las maneras en que se configura la tecnología, se narra un mito sobre el cual se construye la sociedad.

El siguiente artículo desarrolla algunas ideas sobre las que espero seguir construyendo una visión antropofilosófica de la tecnología y de su relación con la cultura, que son parte de una hipótesis que espero seguir desarrollando, por tal motivo, más que concluyentes, son introductorias. Voy a esbozar un mapa de estas ideas para que sea más fácil seguir la lectura:

La tecnología, junto con las otras dimensiones de la sociedad como la ciencia, el arte y la religión, configuran, en su interacción dinámica, la cultura. Llamo tecnología al conjunto de artefactos (reales y virtuales) que le permiten al ser humano transformar su medio. Llamo cultura al modo de interpretar el mundo y actuar en concordancia (con la interpretación), que sustenta a una comunidad. En este sentido, acción y pensamiento no se pueden separar, pues son dos caras de una misma moneda.

Aunque cada una de las dimensiones de la sociedad tiene un modo de ver el mundo circunscrito a su círculo de especialistas, sus acciones están determinadas por la sociedad en pleno. Y son las dinámicas de dichas dimensiones, en

conjunto con los accidentes cotidianos que luego pasan a ser históricos, las que generan los cambios en esa sociedad.

Partiendo de la idea de que cada tecnología refleja siempre un modo de pensar, planteo que ésta es producto de la cultura. Por tanto, al entrar en contacto con ella, el grupo que la acoja se debe transformar culturalmente, al tiempo que la tecnología debe ser permeada por la cultura del grupo. De manera que lo que se debe instaurar entre la tecnología y sus usuarios es una comunicación, esto es, una relación que los transforme.

## **2. La cultura es la naturaleza humana**

La modernidad creyó deshacerse de todos los mitos que interpretaban el mundo. La religión ya no fue más una forma válida de ver el mundo, el pensamiento religioso fue sustituido por el pensamiento racional y por el pensamiento científico. El ser humano moderno dio su grito de libertad pues, en tanto se deshizo de las “mentiras” de la religión, sintió el mundo en sus manos, sin ningún obstáculo para comprenderlo y transformarlo.

A través de muchas críticas fueron desconstruídas todas las certezas modernas, pues se planteó que la ciencia y la racionalidad eran también mitos. La diferencia es que, para tales críticas el mito no era una mentira, tal como fue entendido por los modernos, sino una forma de ver e interpretar el mundo, mediada por los símbolos. Se vio que el mito era el único contacto que tenían los seres humanos con el mundo.

En otras palabras, se entendió que la naturaleza humana es cultural y que la cultura es nuestra naturaleza. Esta posición expresa dos ideas: primero, que aunque la cultura nos distingue de los otros animales, cada especie tiene la posibilidad de distinguirse de otras. Los otros animales no comparten una misma naturaleza, es tan difícil la comunicación entre otras especies, como la comunicación entre ellos y nosotros<sup>1</sup>. Cada especie tiene una naturaleza distinta. Y segundo, que la cultura es la forma que toma la naturaleza en los seres humanos, no un aspecto que los aisle de ésta. Voy a ampliar y a argumentar estas dos ideas:

---

<sup>1</sup> Es tan difícil la comunicación entre un cocodrilo y un pájaro, como entre cualquiera de ellos y un ser humano.

**Aunque la cultura nos distingue de los otros animales, cada especie tiene la posibilidad de distinguirse**, por tanto, el nuestro no es un sitio privilegiado, la cultura no nos hace mejores ni peores. Cada especie tiene una historia en la que crea una manera adecuada para relacionarse con su mundo y en la cual emerge una posibilidad cognitiva única. La posibilidad humana es la cultura.

Los seres humanos tenemos la cultura para distinguirnos por ejemplo de los simios, los simios también tienen un camino para conocer el mundo diferente al nuestro, y no por eso más o menos natural.

Explorar el comportamiento de otros animales, especialmente primates, ha hecho que veamos nuestra particularidad cada vez más restringida: se llegó a pensar que lo que nos distinguía era nuestra capacidad para fabricar y manipular herramientas, pero los estudios con primates nos han mostrado que algunos de ellos también lo hacen. Ahora estamos ante la idea de que lo que nos distingue es la capacidad de conocer el mundo a través de símbolos, en otras palabras, la cultura.

**La cultura es la forma que toma la naturaleza en los seres humanos.** Llamo cultura a un entramado complejo de interpretaciones y acciones urdido por símbolos (convenciones), que permiten la relación de un conjunto de personas. Acciones e ideas (interpretaciones) son dos caras de una misma moneda, lo cual significa que la forma en que los seres humanos transforman su mundo está determinada por las formas en que lo nombran, lo interpretan, lo sienten y lo ven.

La identificación con la cultura cumple dos funciones, por un lado nos separa de otros animales, y por otro, nos une a los otros seres humanos, no es una identidad electiva sino irremediable, es lo que significa ser (lo que nos hace) humanos. No es posible renunciar a la cultura. En estos términos el ser humano puede ser definido como “un animal inserto en tramas de significado que él mismo ha tejido”<sup>2</sup>

La cultura había sido un concepto limitado a definir las diferencias espaciales, pero dado que un aspecto que define la

---

<sup>2</sup> Geertz, Clifford (2000). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

cultura es su comunicación, y que nuestros modos de comunicarnos no se circunscriben al territorio compartido, las diferencias culturales se configuran por afiliación sentimental, espacial y temporal. Afiliación sentimental es cuando el modo de ver y actuar gira en torno a un afecto elegido libremente, como en la cultura Anime, la cultura punk o la cultura Hacker. La afiliación espacial gira en torno a la pertenencia a un territorio, como la cultura colombiana o la cultura latinoamericana. Y la temporal gira en torno a las ideas y acciones que suponen vivir en una época, podemos hablar entonces de la cultura moderna, postmoderna o medieval. Los tres modos de afiliación tienen una relación de complementariedad.

La cultura posibilita las relaciones en un sistema social, porque solo en sus términos se puede establecer la comunicación humana; se explica en términos de las interacciones entre los miembros de la sociedad; es un sistema emergente, pues no se puede describir en términos de las cualidades de cada uno de los miembros ni de las dimensiones de la sociedad, sino en términos de la red de significados que generan en su interacción. Los seres humanos nacemos inmersos en una red cultural, cada una de nuestras interpretaciones y acciones están hechas con sus fibras.

El arte, la ciencia, la tecnología y la religión, son modos de acción y pensamiento que, aunque están hechos con las mismas fibras del sistema cultural, generan discursos y acciones particulares que son la verdad de sus especialistas y seguidores. El sistema cultural general los valora, pero las acciones de tales dimensiones sociales, insertan cambios en la cultura. El que un modo de acción sea más influyente que otro está determinado a su vez por factores culturales, así por ejemplo la ciencia fue el principal factor de valoración para la modernidad, mientras que la religión lo fue para el medioevo. Las culturas occidentales validan sus tecnologías teniendo en cuenta valores cuantitativos, la velocidad para realizar tareas y la calidad de los materiales, mientras que las culturas aborígenes basan su validación en otro tipo de operaciones simbólicas relacionadas con su visión religiosa.

### **3. La tecnología es cultural**

Arriba mencionaba que algunos primates también fabrican y usan herramientas, es decir, objetos para transformar su

mundo, ¿cuál sería entonces la diferencia entre estos artefactos y los producidos por los seres humanos? Nuestros artefactos están insertos en nuestras tramas de significado. La relación que entablamos con nuestros artefactos es cultural y, esta misma característica ha hecho que se configuren en torno a modos de pensamiento delimitados por los valores propios del tiempo, el espacio y el afecto. Imaginemos por ejemplo un aparato que haga nuestros movimientos más lentos, todos ustedes se preguntarían, ¿pero para qué nos sirve? Pues para tener una vida más pausada, para estar más tranquilos, no importa que la producción de las fábricas se reduzca en un 50%, ni que el conocimiento no se desarrolle de la manera en que ahora lo hace. Aunque alguien logre crear semejante objeto, nuestra idea es ser más rápidos, y nuestras tecnologías apuntan a hacer más rápido el mundo, lo cual no significa que la lentitud sea mala o buena, sino que no es aceptada por nuestros sistemas de valores. La respuesta a la pregunta es: no nos sirve.

No afirmo que la tecnología, la religión o la ciencia afecten o sean afectadas por la cultura, desde la visión que presento esto es una obviedad. Tecnología y cultura coevolucionan, como un párrafo y un libro. Pensar que la tecnología es influenciada por la cultura es pensar que son instancias diferentes, que podrían no relacionarse. Y ya vimos que no podemos, desde ninguna dimensión de la vida, renunciar a la cultura.

Podemos entender la relación coevolutiva entre tecnología y cultura a través de la historia de Internet. La Red fue creada por el espíritu libertario hacker<sup>3</sup>, tal vez de ahí le venga su potencial de comunicación e información libre. “Pero en

---

<sup>3</sup> Los hackers, según Manuel Castells “no son una banda de informáticos locos sin escrúpulos que se dedican, a vulnerar los códigos, a penetrar ilegalmente en los sistemas o a desbaratar el tráfico informático. Los que actúan de ese modo reciben el nombre de crackers, y la cultura hacker los rechaza [...]

Tenemos que establecer un concepto más específico de lo que es un hacker para identificar a los autores de la transición entre un medio de innovación académica e institucionalmente constituido y el surgimiento de unas redes autoorganizadas que trascienden al control organizativo.

En este sentido restringido, la cultura hacker en mi opinión, incluye al conjunto de valores y creencias que surgieron de las redes de programadores informáticos interactuando on line en torno a su colaboración en proyectos autodefinidos de programación creativa (Levy, 1984 – 2001)”. En: La Galaxia Internet. P. 56

último término, la evolución de Internet depende de su utilización por la sociedad”<sup>4</sup>.

Cada nuevo uso de Internet representa un reto, pues dado que plantea posibilidades que no habían sido pensadas, la sociedad tiene que generar estrategias inéditas de uso. De esta manera, la sociedad se recrea en cada desafío que se le presenta.

Dado su espíritu libertario, uno de los mayores problemas de Internet es la expansión desordenada. Slashdot, una comunidad virtual de Michigan, Estados Unidos, desarrolló una estrategia para hacer frente a este problema. Cuando aun era pequeña, Slashdot no representaba ningún problema, pero al expandirse hasta recibir cincuenta mil personas al día, que no solo enviaban mensajes útiles para las discusiones sino una gran cantidad de spam, Rob Malda, su creador, tuvo que generar una estrategia para que slashdot no cayera en la completa anarquía: les dio potencial capacidad de decisión a todos los integrantes.

“Si se ha estado durante unas semanas como usuario registrado, el sistema envía en algún momento una alerta informando que se ha otorgado estatus de moderador (no es tan distinto de una citación judicial que llega por correo). Como en la analogía legal, los moderadores solo sirven para un lapso determinado, y durante ese lapso tienen el poder de calificar las contribuciones de otros usuarios en una escala de -1 a 5. Pero ese poder disminuye con el uso: cada moderador tiene una cantidad limitada de puntos que puede usar para calificar las contribuciones. Una vez distribuidos esos puntos, el puesto de moderador expira.

Esas calificaciones convergen en lo que Malda llamó Karma en el sistema, lo cual nos otorga privilegios adicionales. Los correos que llegan a continuación comienzan con una calificación superior a la general, y somos más proclives a que nos elijan moderadores en las sesiones sucesivas.”<sup>5</sup>

Internet tiene tanto potencial para la comunicación, como para introducir ruido e impedirla. Solo cuando la Red y la cultura entran en un proceso de coadaptación se optimiza la

---

<sup>4</sup> Castells, Manuel (2001). La galaxia Internet., reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad. Madrid: Areté

<sup>5</sup> Johnson, Steven (2001). Sistemas emergentes Oqué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Madrid: Turner, México: Fondo de la Cultura Económica. Pp. 138, 139

fuerza de esta relación. Coadaptación quiere decir que el cambio que las dos partes sufra debe contribuir al buen desempeño de ambas, que se adaptan la una a la otra, mientras que esa adaptación mutua les posibilita sobrevivir en el entorno.

Cuando se describen las interacciones entre la tecnología y la cultura como si en algún momento de la historia hubieran sido más débiles que ahora, se asume que es posible entender la humanidad por fuera de la cultura. Si la modernidad no tenía en cuenta, al legitimar sus tecnologías, factores como el medio ambiente o la supervivencia humana, era porque la cultura que la sustentaba, la cultura moderna, no tenía en cuenta ese tipo de valores y en cambio sí otros como el progreso y la optimización de la relación entre medios y fines. Las tecnologías son el producto de acciones humanas, es decir, que parten de una cultura, de un modo de interpretar el mundo. Por tanto, cada nueva tecnología requiere un nicho cultural específico para ser acogida.

Un ejemplo de esto es el caso de la investigación con células madre en la India, que, para ser posible supuso un cambio en el modo de ver el mundo de la clase media. La financiación federal de este proyecto fue suspendida en Estados Unidos en el año 2001, decisión influenciada por la base cristiana evangélica del Partido Republicano. Para el 2004 la India ya había empezado a destacarse por sus trabajos en esta área. Según Pankaj Mishra, novelista y periodista indio, este cambio tiene que ver con que “la mayoría de la clase media india profesa una forma terrenal de Hinduismo, que resulta ser adaptable a la época moderna, al respaldar las bombas nucleares y la biotecnología...”<sup>6</sup>

Este ejemplo supone el cambio en la concepción del mundo de una nación, pero hay casos en los que se requiere que el cambio se opere en un fragmento de la sociedad, por ejemplo en un grupo de edad. Algunas personas no logran usar plenamente ciertas tecnologías, pues su adopción requiere la adaptación del grupo social, o un grupo que crezca con la cultura en que está inmersa la tecnología. Un ejemplo de la primera opción es el caso de la relación entre las personas mayores y los computadores. Solo cuando estas personas se abren a la posibilidad de aprender de nuevo, logran

---

<sup>6</sup> Mishra, Pankaj. Cómo India concilia hinduismo con tecnología. En: The New York Times. Selección semanal ofrecida por El Tiempo. Domingo 28 de agosto de 2005

adaptarse, es decir, hacer uso de las tecnologías de manera adecuada. Ejemplo de la segunda opción es el caso de nuestros niños, que crecerán sintiendo que el computador e Internet siempre han existido y ni siquiera se imaginarán la vida sin estas tecnologías. Ellos aprendieron a jugar computador, eso hace que tengan una relación tan tranquila con él. Crecieron con Internet, los videojuegos y los computadores; no tienen que esforzarse para entenderlos porque viven en su lógica.

Las diferencias culturales entre una generación y otra puede ser tan grande, que intentar la comprensión mutua es un proceso tan difícil como la que se da entre un antropólogo colombiano y una comunidad africana. Además, la velocidad que han dado a nuestro mundo las nuevas tecnologías, es tan grande, que la diferencia en la comprensión del mundo entre las generaciones es gigantesca.

Entonces un problema que se puede presentar en la interacción entre usuarios y tecnologías es que no haya una comprensión de los aparatos sino solo una manipulación. Asunto que no entran a evaluar las políticas tecnológicas de nuestras empresas y universidades. Un artículo de LA NACION LINE (periódico argentino en línea) del 31 de octubre de 2005 ilustra con una anécdota el asunto al que me estoy refiriendo. La preocupación de un empresario porque el rendimiento en su empresa podía verse afectado por el uso del Messenger por parte de los empleados, le recuerda al columnista que ese era el mismo problema que se presentaba con el correo electrónico, que ahora es una de las herramientas más poderosas para hacer negocios. El tiempo en que vivimos requiere de que nuestras empresas se relacionen en tiempo real, “Imagínese poder tener sus clientes y colegas a mano, sin la necesidad de entablar una absorbente conversación telefónica, pero con idéntica velocidad de respuesta. Más inmediato que el mail e igual de versátil, el mensajero instantáneo está siguiendo el camino de las grandes herramientas de trabajo de la era digital”<sup>7</sup>.

Esto nos evidencia un problema con respecto a la apropiación de las herramientas, pues estamos muy preocupados por el rendimiento, pero no podemos entender que la apropiación de una tecnología no es un proceso de simple manipulación.

---

<sup>7</sup> Torres, Ariel. Esa costumbre de matar al mensajero. En: La Nacion Line (periodico argentino). Lunes 31 de octubre de 2005.



Para hacer uso de una tecnología es necesario comprenderla, entrar en su lógica, y definitivamente jugar es una buena manera. O al menos usar la herramienta sin intenciones concretas como en el caso del messenger o del correo electrónico.

Necesitamos entender lo que nos propone la tecnología y una manera de hacerlo es a través de una antropología de la tecnología que nos presente los valores y modos de pensamiento implícitos en la tecnología, y que diseñe caminos para su comprensión y apropiación. Crear cultura es crear comprensión, hacer que la gente entre en la lógica de los valores que proponen los instrumentos es introducirlos en una manera de ver el mundo y propiciar el cambio cultural. Pero también es necesario, explorar las maneras de pensamiento de las sociedades y grupos sociales por medio de una antropología cultural, para transformar las tecnologías de acuerdo a éstas.

Desde estas ideas quiero presentar dos conclusiones para su consideración: primero, que las tecnologías deben ser adaptadas a las culturas que las acogen, y segundo, que las acciones locales se deben encaminar al abordaje comprensivo de la tecnología, no hacia su manipulación técnica y acrítica.

### **Bibliografía**

Geertz, Clifford (2000). La interpretación de las culturas. Barcelona: Gedisa.

Johnson, Steven (2001). Sistemas emergentes O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Madrid: Turner, México: Fondo de la Cultura Económica. Pp. 138, 139

Mishra, Pankaj. Cómo India concilia hinduismo con tecnología. En: The New York Times. Selección semanal ofrecida por El Tiempo. Domingo 28 de agosto de 2005

Torres, Ariel. Esa costumbre de matar al mensajero. En: La Nacion Line (periodico argentino). Lunes 31 de octubre de 2005.