

Cibercultura/es: capitalisme cognitiu i cultura

Rocío Rueda Ortiz*

Resum

Les tecnologies de la informació, la comunicació i la imatge conformen la infraestructura i dimensió estructural de la cibercultura, entesa com un nou escenari de pràctiques socials, de relacions de poder, de xarxes tecnosocials d'interacció i coordinació d'accions, d'organització, però també de mercat unificador d'informació, de coneixements i de sensibilitats. Aquest text proposa fer una anàlisi del capitalisme contemporani com a model de producció dominant que troba el principal recurs productiu en les qualitats comunicatives i cognoscitives d'humans i màquines, això és, en la seva capacitat de processar símbols. Considerem que aquesta condició desafia, d'una banda, el concepte de cultura i les maneres de produir-la, de socialitzar-la i d'apropiar-se'n per a la integració als processos de valorització econòmica, i de l'altra, planteja la necessitat de crear altres marcs conceptuals, noves metàfores per comprendre l'actual escenari conflictiu i complex on perviuen i s'inclouen diferents modes de producció, temps culturals i socials sobre fenòmens i canvis de diversa índole social, política, ontològica i estètica, que tenen fortes implicacions en les maneres com avui es construeixen les subjectivitats, les pràctiques socials, l'educació i les ciutadanes en la cibercultura.

Paraules clau

cibercultura, capitalisme cognitiu, ciutadania, TIC

Recepció de l'original: 21 de desembre de 2007

Acceptació: 18 de febrer de 2008

Si puede resumirse en una sola frase la filosofía crítica del pasado siglo xx lo haría diciendo que el siglo xx comenzó pensando la política desde categorías técnicas y que terminó pensando la técnica desde categorías políticas. Fernando Broncano, 2005.

Los procesos de creación y de efectuar de los mundos, en las sociedades informacionales, son indisociables de una política de las redes, los flujos y de las memorias artificiales. La circulación de la palabra (agenciamiento de enunciación), de las imágenes (percepción común), de los conocimientos, de las informaciones y los saberes (la inteligencia común) es el lugar de un enfrentamiento a la vez estético y tecnológico, de una batalla por la creación de lo sensible y por los dispositivos de expresión que los efectúan. Maurizio Lazzarato, 2006.

Presentació¹

La cibercultura com a camp d'estudi exigeix una mirada interdisciplinària que inclou tant els estudis socials de la ciència i la tecnologia, com la filosofia política de la tecnologia, els estudis culturals, la comunicació i l'economia política crítica. Aquests estudis proposen categories relacionals amb «l'alteritat», el saber i el poder, que fan impossible la formulació d'universals aplicats a l'esmentat camp. En efecte, la ciber-

(*) Docent investigadora de l'Institut d'Estudis Socials Contemporanis, IESCO, de la Universitat Central (Colòmbia) i catedràtica de la Universidad Pedagógica Nacional (Colòmbia); vinculada al grup Educació i Cultura Política d'aquesta Institució. És autora de *Para una pedagogía del hipertexto. Una teoría de la deconstrucción y la complejidad* (Barcelona, Anthropos, 2007). Adreça electrònica: rruedaortiz@yahoo.com

(1) Ponència presentada al «I Seminario Internacional y VI Nacional de Investigación en Educación y Pedagogía», organitzat per la Universidad Pedagógica Nacional (Bogotà, 29-31 de maig de 2007). Aquest text és un avenç conceptual del projecte d'investigació *Cultura política, ciutat i ciberciudadanías*, que actualment realitzem des del doctorat interinstitucional en Educació, entre el grup Educació i Cultura Política de la Universidad Pedagógica Nacional i el grup Educación Popular de la Universidad del Valle, amb el suport de Colciencias (contracte Colupn, núm. 20130).

cultura designa una nova relació entre éssers humans, organismes (vius i no vius) i l'ambient en què els éssers es transformen i modifiquen el sistema d'interacció entre artefactes, procediments, subjectes, experiències i llenguatges (Stiegler, 1998). L'exercici de poder, les pràctiques socials i les negociacions que envolten una tecnologia determinada resulten ser més importants que les qualitats pròpies de l'artefacte (Law, 2004; Callon, 1998; Latour, 1999; Bijker, 1994; Winner, 1987), però en canvi s'hi reconeix la generació de sistemes de pensament i de pràctica, d'infraestructures materials i socials, en contextos específics.

L'encreuament del món cultural, comunicatiu i polític és fonamental perquè planteja el projecte de desenvolupament com un assumpte de modernització econòmica i d'un progrés planificat i lineal². El model comunicatiu de la cibercultura contrasta amb el model dominant unidireccional dels mitjans massius: es basa en un nou marc d'interacció on es tracta de diferents marcs d'acció, de la interacció subjecte-subjecte(s) i un model profundament relacional en el qual es construeixen visions negociades de la realitat, els receptors són potencialment emissors, els lectors, escriptors; en suma, és un nou espai d'interacció dialògica (Lévy, 1998; Escobar, 2005). A més, correspon a un augment de la densitat de les xarxes de comunicació i transport i tendeix a formar una comunitat única, encara que es tracti d'una comunitat conflictiva, inequitàtiva i injusta. Però alhora, i de manera paradoxal, la unitat del sentit esclata, perquè la pràctica es comença a realitzar a través del contacte i la interacció efectiva; el que s'hi observa és més aviat la precarietat del sentit, que esdevé problemàtic, fugisser, a través de comunitats virtuals que es construeixen i dissolen permanentment. Cultura oral, escrita, audiovisual i digital conviuen, se sobreposen, però és el descentrament cultural del llibre i l'apoderament de les noves generacions amb nous llenguatges i escriptures, una de les transformacions més problemàtiques per a les nostres societats, i les maneres de definir els sabers legítims, els modes de circulació, l'autoria i l'escola com a institució central del saber (Martín-Barbero, 2005; Lévy, 1998).

Doncs bé, amb relació a anteriors estudis (Rueda i Quintana, 2004; Rueda, 2005 i 2006), aquest text repren el camí dels postestructuralistes de la diferència (Foucault i Derrida), i de la filosofia de l'esdeveniment (Negri, Hardt, Virno i Lazzarato). S'hi assenyalen les implicacions del fet de reconèixer la cultura i l'economia no ja com a camps aïllats, o no relacionats externament, sinó que cultura, comunicació, creació lingüística, construcció social de sabers, són mitjans de producció i productes; és a dir, cal assumir que la cultura s'ha integrat als processos de producció i de valoració econòmica en les societats contemporànies, que és la força vital del capitalisme cognitiu. Aquest canvi ve precedit per una transformació en les maneres de sentir, transformació que fa possible les mutacions econòmiques³. En aquest capitalisme, l'economia política clàssica de l'escassetat no sembla ser l'adequada, al contrari, hi ha una crisi de sobreproducció, un excés d'oferta de béns tecnològics, però aquest capitalisme captura i restringeix les possibilitats de pensar altres maneres de viure. El

-
- (2) Com ja assenyalen Arturo Escobar (1999) i Boaventura de Souza (2003), el desenvolupament ha fracassat ja que la desigualtat entre els països rics i pobres continua en augment. De fet, la categoria «subdesenvolupats» requereix una anàlisi crítica que «deconstrueixi» els seus imaginaris i propiciï noves representacions com a actors productius de discursos i pràctiques alternatives sobre la societat, la naturalesa, la tecnologia i l'economia.
- (3) Vegeu la tesi de *tecnicitat* de Martín-Barbero i la de *sensorium* de Bajtin.

nostre sistema educatiu i, en general, els programes formals i informals d'apropiació de ciència i tecnologia es continuen pensant amb relació a l'economia de l'escassetat, i les competències, habilitats i coneixements, i les accions que s'hi proposen, responen a la seva lògica, instrumentalitzen el currículum, reactualitzen models de tecnologia educativa i taylorisme amb esquemes de política global que restringeixen cada vegada més una cultura de la innovació i imposen una cultura de la uniformització i l'estandardització (Rueda, Roza i Rojas, 2007). Aquesta nova condició de la cultura ens porta a preguntar-nos per què s'estan produint transformacions en les elaboracions que tenen a veure amb l'ordre social, les diferents jerarquies i les formes d'estructuració de les relacions de poder i d'autoritat, transformacions que es produeixen en les subjectivitats i en les identitats ciutadanes, en suma, en la/les cultura/es política/ques (Herrera *et al.*, 2005) que emergeixen en el context històric contemporani al voltant de la cibercultura.

La catedral i el basar. Capitalisme cognitiu i intel·lecte general

A continuació descriurem alguns exemples de les maneres de producció contemporànies. Eric S. Raymond relata dues maneres de desenvolupament de programari: l'estil *catedral* i l'estil *basar*. L'estil *catedral* s'inscriu en la lògica tradicional de la divisió tècnica del treball, de la seva planificació i de la seva organització racional, que privilegiava l'aproximació centralitzada i jeràrquica. El programari és concebut com a catedrals, elaborat amb molta cura per pensadors aïllats o per petits grups de mags que treballen separats del món. La producció aquí és serial: l'enginyer elabora, el desenvolupador programa i el consumidor consumeix. A l'estil *basar*, al contrari que en la construcció de catedrals silencioses i plenes de veneració, la comunitat Linux sembla més aviat assemblar-se a un basar, formiguer de rituals i d'aproximacions diferents, on sembla aparentment impossible que pugui emergir un sistema estable i coherent si no és fruit d'una successió de miracles. La comunitat Linux proposa «paralitzar el cicle de producció». La idea és distribuir ràpidament una versió oberta, no acabada del programari i implicar, mitjançant una dinàmica cooperativa, un nombre important d'usuaris en el treball de millora del producte. La *paral·lelització*, que desarticula el temps i l'espai de producció, proposa un espai públic de cooperació en el qual la presència de l'altre esdevé també instrument de treball. Aquesta presència, desposseïda de dependències i jerarquies, no és una abstracció consubstancial a la mercaderia, sinó la condició mateixa de l'acte de producció (Raymond, 2004; Blondieu, 2004).

Pot afirmar-se que la producció de programari sigui només un assumpte tecnicoeconòmic? Més aviat en podem extreure que, tant la catedral com el basar responen a dos models de producció, a dues pràctiques socials, a dues cultures informàtiques, a dues modalitats polítiques de relació social. És evident que també tenen a veure amb un model econòmic; però quan les relacions socials no es basen en la competència depredadora i s'inscriuen en una lògica d'emulació i de cooperació reticular, d'una mobilització col·lectiva de les intel·ligències, no estem parlant del mateix sistema econòmic capitalista que coneixem, per exemple, a través de multinacionals com ara Microsoft. La comunitat Linux i de programari lliure construeix, al marge de les relacions tradicionals de domini, un espai públic de cooperació i de còmplices solidaritats que trastocuen les relacions socials i la pròpia subjectivitat.

Vegem-ne altres casos, per exemple el de Nick Dyer-Whiteford (2004). Als Estats Units, la indústria del joc digital ocupa al voltant de 30.000 persones que tenen un nivell de qualificació, de seguretat i de remuneració molt variable. Concebre, escriure i programar mons virtuals requereix una síntesi de capacitats narratives, estètiques i tecnològiques. Es tracta d'una indústria de joves, reclutats en la cultura que ella mateixa ha creat, fascinats per la tecnologia i familiaritzats amb aquest tipus de disseny per la seva pràctica incessant del joc. En aquest treball immaterial que és incompatible amb les tècniques de gestió tayloristes/fordistes (Negri i Hardt, 2002), la indústria del joc esdevé el lloc principal per a l'experimentació del treball en equip, el lideratge, les feines a temps flexible, les oficines obertes, les jerarquies suaves, una gestió participativa dels recursos humans i una ètica de la «feina com a joc». Això implica direcció *soft*, cooptació *cool* i explotació mistificada, horaris sense fi, esgotament físic i mental i inseguretat crònica, feina organitzada fora de tota tradició sindical i de protecció social estable. Però tanmateix percebuda com a interessant i més ben remunerada que el treball en cadena de la generació anterior.

No obstant això, cal observar encara més detalladament els circuits de producció de programari i maquinari. Ambdós impliquen la feina digital, però es tracta de manipulacions molt diferents: en un cas, el codi binari manipulat pels programadors masculins al món desenvolupat, i en l'altre, les àgils i petites mans d'una força de treball global infravalorada econòmicament, fonamentalment femenina, reclutada per la seva presumpta docilitat i disponibilitat, subjecta a una disciplina de treball ferotge i en unes condicions laborals que minen la salut en pocs anys⁴. Tots els sistemes de joc, a la consola i a l'ordinador, comparteixen un component vital amb altres parts de l'economia digital: els microxips. Es tracta de requeriments específics per al muntatge de consoles, de cartutxos i perifèrics. Els microxips i el maquinari són els productes d'una indústria mundial. Les fàbriques es troben a les zones industrials de Mèxic, Amèrica Central, sud de la Xina, Malàisia, les Filipines, Taiwan o Corea. Nintendo, Sega, Sony o Microsoft, subcontracten la creació de consoles de maquinari a aquestes regions, on es forma el nou proletariat global. Les consoles de videojocs, com ara les PlayStation de Sony, depenen del *coltan*, un mineral rar extret per un salari de misèria pels miners rurals del Congo, on els beneficis que produeix aquesta matèria primera s'han convertit en un dels principals factors d'incitació a una guerra civil espantosa. La creativitat del treball immaterial que es concentra al nord global recolza així sobre el sòcol del treball paupèrrim del sud planetari (Dyer-Whiteford, 2004, p. 55).

Aquests relats manifesten diversos aspectes d'ordre cultural com les diferències de gènere, regió, raça i classe social, però també quant a l'ordre dels cossos i les subjectivitats que sorgeixen d'aquests models de producció. No es tracta ara només d'una configuració econòmica particular, sinó d'un conjunt de maneres de viure, d'una política, d'una constel·lació social, antropològica i ètica. Les diverses i desiguals pràctiques socials i experiències en què es formen aquests joves, el temps cultural i social superposats a un ara global-local de la indústria del programari i maquinari, no solament ens mostren les habilitats i competències –cognitives, lingüístiques– que requereixen les noves generacions per entrar en aquest mercat, sinó la seva diferenciació i segmentació cultural, com també la presència de formes d'explotació i subjecció inèdites.

(4) Klein (2001) fa un treball etnogràfic interessant sobre les dones treballadores d'IBM.

Ara bé, es tracta d'un capitalisme que arriba primer amb les paraules, els signes, les imatges, és a dir, a través de màquines d'expressió, que són la potència i el poder de les societats de control. Es tracta, doncs, d'un capitalisme cognitiu, que designa el desenvolupament d'una economia basada en la difusió del saber i en la qual la producció del coneixement passa a ser la principal aposta de la valorització del capital⁵. El capitalisme cognitiu es tradueix llavors en una inversió política i epistemològica. Com a concepte polític assenyalava la transformació d'un model tècnic que activa una nova constel·lació expansiva de sabers i coneixements. En la seva dimensió epistemològica, es tracta d'un capitalisme relacional i afectiu que supera la manera de producció disciplinària (Rodríguez i Sánchez, 2004, p. 14). Però també afegiríem que es tracta d'un nou règim tècnic, d'una nova *tecnicitat* (Martín-Barbero, 2005) en la qual se substitueix el caràcter exterior i de pròtesi de la relació del cos de l'obrer amb la màquina, i inaugura un aliatge entre el cervell i la informació, mitjançant tecnologies del temps i de la memòria, que actuen a distància sobre els hàbits mentals, les forces que els componen, els desigs, els afectes, i les creences (Lazzarato, 2006). La noció d'espai i de temps que constitueix subjectivitats s'ha transformat, ara són un continu permanent configurat per diversos espais de socialització, escola, empresa, fàbrica, mitjans massius i NTIC, tots constitueixen una nova gramàtica de formació ciutadana. Es tracta d'altres ciutadanes.

Aquesta nova condició del capitalisme ha estat rastrejada per alguns teòrics al «fragment sobre les màquines» de Marx (1997, pp. 227-230), on s'assenyalava la creixent aplicació de la ciència al procés productiu, objectivada en el sistema de màquines, de tal manera que el coneixement social general es converteix en la força productiva immediata, o *general intellect*, entès com a aptituds generals de l'esperit: el llenguatge, la disposició per a l'aprenentatge, la capacitat d'abstracció i d'interacció, l'autoreflexió, etc., que esdevenen accions concertades o coordinades. Aquest coneixement general, ara com ara, es caracteritza menys per l'objectivació científica dels dispositius tecnològics, que pel fet de poder posar a treballar les capacitats intel·lectuals, comunicatives i lingüístiques genèriques en el procés productiu, fins al punt que la cooperació de cervells esdevé el principal recurs econòmic i l'autèntic capital fix del teixit empresarial (Virno, 2003; Negri i Hardt, 2002). L'intel·lecte general esdevé un atribut del treball viu ja que comprèn llavors –com en els casos de la producció basar i els joves del videojoc–, coneixements formals i informals, imaginació, inclinacions estètiques, jocs lingüístics, comunicació i interacció. Per tant, els seus aspectes característics no rau exclusivament en el treball, sinó en les formes de vida, de la política, del consum cultural, dels usos i pràctiques de la comunicació.

(5) Per alguns, es tracta d'una transició a l'interior del capitalisme que comporta mutacions tan radicals com les que van assenyalar el pas del capitalisme mercantil esclavista i absolutista al capitalisme industrial assalariat i democràtic; una transició que suposa una metamorfosi en el règim salarial. Així, la pròpia naturalesa del valor, la seva forma, el lloc i les modalitats de la seva extracció són remodelades dràsticament. Aquest canvi es produeix juntament amb altres tres mutacions: la crisi ecològica que fa inconcebible una extensió planetària del paradigma industrial del desenvolupament; una nova divisió internacional del treball fundada sobre principis cognitius i en la qual la regulació recolza en una nova recerca del saber i en la captació de l'aspecte cognitiu en profit del financer; i la tercera, que té a veure amb la constitució de l'Imperi en declivi de l'Estat-nació com a espai i palanca essencial del desenvolupament que determina el canvi social.

En aquest sentit, tal com ja ha assenyalat Virno (2003), l'oposició que va establir Habermas entre «acció instrumental» i «acció comunicativa» –o treball i interacció– es posa certament en qüestió per aquesta nova manera de producció *postfordista*. L'«acció comunicativa» no té ja el seu àmbit exclusiu en les relacions eticoculturals ni en la política. Al contrari, la paraula existeix al cor mateix de la producció capitalista. És a dir, el treball és interacció. Aquesta tesi també ha estat adoptada per Toni Negri i Michael Hardt, en el seu famós text *Imperio* (2002), encara que ells en destaquen el lloc que ocupa el cos, amb els seus desigs, impulsos i afectes. Tot i que d'entrada semblin dues posicions diverses, una centrada en el llenguatge verbal i l'altra en el cos, el cert és que coincideixen a l'hora de subratllar el caràcter biopolític del treball postfordista, és a dir, la seva estreta implicació dins la vida.

Ara bé, quina és la característica d'aquests cossos? Els autors esmentats empenen principalment el concepte de *multitud*, per oposició al de *poble*, com a instrument decisiu per a la reflexió sobre l'esfera pública contemporània⁶. *Multitud* significa molts, pluralitat, conjunt de singularitats que actuen concertadament a l'esfera pública sense confiar-se al monopoli de la decisió política que és l'Estat –a diferència del poble que hi convergeix. La *multitud* persisteix a l'escena pública, a l'acció col·lectiva pel que fa a les tasques comunes –comunitàries–, però sense convergir en *un* de sol, sense esvaïr-se en el seu moviment centrípet. Per a Spinoza, de qui prové el concepte de multitud en aquests autors, n'és la base, el fonament de les llibertats civils. Per tant «els molts» són aquells que, quan treballen, recorden totes les facultats genèricament humanes, comunes i compartides. No obstant això, la multitud és una manera de ser, ambivalent i contradictòria: rebel·lió o servitud, esfera pública, abolició del treball sotmès a un patró, o flexibilitat sense límits.

Una altra tesi que implica aquesta reconceptualització sobre el capitalisme actual és que és justament l'abundància i no l'escassetat la condició dels coneixements i els béns culturals en les societats contemporànies. En l'economia clàssica, l'escassetat es fonamenta sobre el caràcter destructor del consum i sobre la naturalesa exclusiva o privada de la cessió i de l'adquisició. Però en el capitalisme cognitiu, la informació, no es perd, i en utilitzar-la, no es destrueix, perquè la informació i el coneixement són la font d'altres formes de riquesa. En efecte, amb la digitalització i l'abaratiment dels costos de reproducció, la difusió potencial és tan gran que fa possible especular una completa llibertat d'accés, com l'ha concebuda, per exemple, el moviment de programari lliure.

Així, la difusió mateixa d'aquest tipus de béns proporciona un valor d'ús afegit que sorgeix de les possibles espirals de creacions que se'n deriven. El seu *estatut comú* es considera la millor garantia de l'expansió de la riquesa cognitiva. No obstant això, aquesta idea del comú que s'entreu com a nova ciutadania, contrasta, d'una banda, amb la retòrica de les corporacions multinacionals i els Estats per als quals la defensa de la creació ve acompanyada de la modificació restrictiva de les lleis de propietat intel·lectual⁷; és a dir, drets d'exclusivitat sobre la producció i distribució

(6) Cal destacar que l'oposició multitud/poble va ser al centre de les controvèrsies pràctiques –fundació d'estats centrals moderns, guerres de religió, etc.– i teoricofilosòfiques del segle XVII. Aquests dos conceptes en pugna provenen de Hobbes i Spinoza i van jugar un paper fonamental en la definició de categories políticoculturals de la modernitat. Finalment va ser la noció de poble la que va prevaler (Virno, 2003).

(7) Philippe Quéau assenyalava que la propietat intel·lectual va ser inventada per preservar l'interès de la humanitat, perquè l'obra sobrevisqui al seu creador. Fins ara, la Convenció de Berna només protegia les

dels béns immaterials⁸. D'altra banda, aquesta estreta lògica financera en què s'inscriuen els fenòmens de concentració monopolista de la informació, sotmet a una mena d'estrangulació l'intel·lecte general, perquè coopta i disminueix la potència de les subjectivitats (individuals i col·lectives), i en mina la capacitat i voluntat de cooperació. El treball immaterial llavors esdevé *mercaderia viva* que s'inscriu, a escala planetària, en el règim de la propietat social i el bé comú de la humanitat, al qual, com hem mostrat abans, s'accedeix de manera desigual i segmentada.

Tornant als nostres relats de l'inici d'aquest apartat, hi veiem l'èxit del capitalisme cognitiu, capaç de tancar formes emergents d'*intel·lecte general* dins un circuit de mercantilització, flexiblement integrat i en expansió constant. Però d'altra banda i, de manera paradoxal, sabem que també s'hi palesa la dependència de la producció d'activitats de codi de font obert i de la pirateria creixent inherent a les xarxes i als territoris que són fonamentalment consumidors de tecnologies *eurocèntriques* i on es produeix maquinari en condicions paupèrrimes. De fet, la mateixa socialització de la joventut per la via dels jocs enceta una dimensió subversiva per la proliferació de pràctiques *ciberactivistes* i *hacktivistes*, que esclata en la cultura del programari i s'expandeixen cap a esferes molt més polítiques, com ara el *creative commons*, o el *copy left* i els cada vegada més amplis nous moviments socials, que ràpidament aposten per esdevenir moviments en xarxa. En certa manera es tracta d'una «força corrosiva amb què el biopoder contemporani mina la mercantilització cognitiva» (Dyer-Whiteford, 2004, p. 62). En efecte, la potència de creació i de realització de la cooperació depèn llavors tant de la disponibilitat i l'accés als «béns públics» o «col·lectius» o «comuns» (ciència, sabers, salut, educació, Internet, etc.); com de l'*agenciamt* d'una multiplicitat d'intel·ligències, d'un saber fer, d'afectes que circulen a la xarxa i a fora, és un *agenciamt* heterogeni de singularitats, de fluxos i col·lectius (Lazzarato, 2006). Per això, davant les visions totalitzadores de la globalització neoliberal, cal reconèixer-hi també l'explosió de singularitats individuals i col·lectives que es manifesten com a revers dels processos totalitzadors, com a pràctiques socials que construeixen altres modes d'interacció, d'acció i coneixement, que fan esclatar les diferències que no s'hi inscriuen i que no s'hi deixen enxampar. Arribats a aquest punt, hem de reconèixer que l'entorn *cibercultural* comporta una tensió entre sabers de diversos ordres (acadèmics, socials) i que requereix una lectura que qüestionï la perspectiva d'un *únic* totalitzador que desconeix, invisibilitza i nega altres (subjectivitats, sabers, llengües) i el reconeixement de l'acció del que és múltiple, de les diferències amb relació a la unitat o uniformitat, però en el sentit que assenyalava Derrida (1989), en la mesura que difereix, en la seva dimensió espacial, en el fet de no ser idèntic, i en la seva dimensió temporal, és a dir, com a reserva, com a negació i afirmació de l'espai que és un i múltiple. L'esdeveniment de la cibercultura presenta la paradoxa següent: com més extens és (universal, interconnectat), menys

formes d'expressió material, els suports de les idees, la idea mateixa era considerada un bé comú i inapropiable. Si es confon la relació entre idea/expressió material, com succeeix amb el cas de la prohibició al codi de programació de programari, la revisió de la Convenció de Berna, el 1996, per reforçar la legislació sobre la propietat intel·lectual, constitueix una temptativa que apunta a permetre l'apropiació del que no és apropiable, és a dir, de la idea mateixa (Quéau, 1999).

- (8) Els sectors estratègics de totes les economies es troben en joc: l'alimentació i la salut, per les patents sobre la vida i sobre les medicines; l'educació, pels processos de privatització i per la vinculació de la investigació pública a les grans companyies; el programari i la xarxa, per les patents sobre els mètodes de programació i per la privatització d'Internet; els béns culturals, per l'aplicació restrictiva i reactiva dels drets d'autor, per esmentar-ne alguns casos. Vegeu Rodríguez, i Sánchez (2004).

totalitzable n'és el temps i l'espai. Cada connexió suplementària afegeix més heterogeneïtat, noves fonts d'informació, noves línies de fuga, encara que el sentit general sigui cada vegada menys llegible, cada vegada més difícil de circumscriure, de tancar, de dominar. Ens obliga a participar de l'augment de la multiplicitat de singularitats i del desordre. Tot i que compleix una funció anàloga a altres dispositius d'universalització de la ciència: la religió, l'escriptura; el ciberespai uneix els individus virtualment en un mitjà ubic.

Allò cultural de la ciber*cultura*

Com hem vingut assenyalant, les maneres com s'està organitzant la producció, la circulació i els consums dels béns culturals –comuns–, no són meres operacions polítiques o mercantils; sinó que instauren noves maneres d'entendre el fet cultural i els seus acompliments socials. García Canclini (2004), accentuant els processos de globalització actuals, suggereix que cal entendre la cultura com el conjunt de processos a través dels quals dos o més grups representen i intueixen imaginàriament el fet social, gestionen i conceben la relació amb els altres, és a dir, les diferències; ordenen la seva dispersió i la seva incommensurabilitat mitjançant una delimitació que fluctua entre l'ordre que fa possible la societat, les zones de disputa local i global, i els actors que l'obren a allò que és possible. En conseqüència, proposa passar d'una noció de la cultura lligada a identitats culturals més o menys contingudes, a processos d'interacció, confrontació i negociació entre sistemes socioculturals diversos, on coexisteixen diferents teories que de vegades s'ignoren i xoquen entre elles, però tal volta necessàries per comprendre la complexitat i encavallament de les cultures que avui s'expressen en tres temps culturals els centres gravitacionals dels quals han estat o en la desigualtat, o en la diferència, o en la connexió/desconnexió. Així d'un món multicultural de juxtaposició d'ètnies o grups en una ciutat o nació, en passem a un altre d'intercultural globalitzat⁹. En qualsevol cas, es tracta, per a García Canclini, de posar èmfasi en la interacció *entre* cultures, en allò cultural, com a adjectiu, més que en la cultura com a substantiu, no com a entitat que diferencia una societat d'una altra, sinó com a sistema de relacions de sentit que identifica diferències, contrastos i comparacions, un àmbit que propicia les relacions entre els grups. Nosaltres hi insistiríem dient que aquest espai *inter* és un territori relacional, diferencial, de significació i poder de les pràctiques socials, que, per cert, supera i qüestiona les nocions de mestissatge i d'hibridació plantejades per aquest mateix autor.

El ciberespai és un àmbit d'aprehensió d'aprehensions, una captura de captures dels cossos-cervells, ja sigui unilateral o recíproca, això és, «un àmbit de constitució de maneres de percepció comunes i de maneres d'organització i d'expressió de la intel·ligència comuna» (Lazzarato, 2006, p. 172). No obstant això, és un espai on l'*entre* cultures, té dues dimensions altament problemàtiques i naturalitzades en les anomenades societats de *la* informació i *el* coneixement: la unificació de la llengua i dels coneixements vàlids, investits per estratègies oposades (unes apunten cap al

(9) Sota concepcions multiculturals s'admet la diversitat de cultures, subratllant-hi la diferència i proposant polítiques relativistes de respecte, que sovint reforcen la segregació. En canvi la interculturalitat remet a la confrontació i a l'entrellaçament, la qual cosa succeeix quan els grups entren en relacions i intercanvis. Ambdós termes impliquen dues maneres de producció del fet social: multiculturalitat suposa acceptació de l'heterogeni; interculturalitat implica que els diferents són el que són en relacions de negociació, conflicte i préstecs recíprocs.

monolingüisme i altres cap al plurilingüisme, unes cap al coneixement tecnocientífic i altres cap als coneixements «altres»¹⁰.

D'una banda, les pràctiques de la informació i la comunicació estan constituïdes per forces que apunten també cap a la unificació, la centralització, l'homogeneïtzació i la destrucció de la multiplicitat i l'heterogeneïtat de les paraules, de les llengües o dels règims de signes. No es tracta d'un corrent creador i d'un altre de repressiu. Ambdós són creadors, però l'un «cerca abans que res la unitat en la varietat», mentre que l'altre cerca la «varietat en la multiplicitat» en el si d'ells mateixos. El primer utilitza les màquines d'expressió en una lògica de reproducció i d'unificació, mentre el segon utilitza les màquines d'expressió per produir una «diferència que va diferint», un diàleg no acabat ni interminable. L'un s'orienta cap a la unitat, cap a la totalitat; l'altre, cap a la multiplicitat, el diàleg, la plurivocalitat.

Però la política de la multiplicitat no pot prosperar sense una forta participació i *entrecreuament* de les cultures i els llenguatges dels altres, perquè els uns són impossibles sense els altres. Lazzarato, reprenent Bajtin, planteja una política de les llengües i de les cultures que s'adiu més al sentit d'una «criollització» que no d'un «multiculturalisme»¹¹. Aquesta trobada, aquest *entre*, de què parla García Canclini, és decisiu de cara al futur de la multiplicitat perquè el que està en joc és la seva potència d'expressió, el seu re/des/coneixement. És per això que cal estar alerta davant de la uniformització i legitimitació d'una única llengua vàlida –l'anglès– que exclou no només altres llengües¹², sinó també altres formes d'expressió que no es relacionen amb els dispositius tecnològics actuals. Així, en la cibercultura, la batalla no és només pels *béns comuns*, sinó per *la posada en comú* dels diferents sentits de la vida i de la societat, de les maneres de construir i narrar les nostres identitats, de recuperar les nostres memòries (com a reserves bio-tecno-culturals) on, per cert, trobem la possibilitat que la multiplicitat es reconegui com a diferències, potències de vida i resistència a la imminència del present i la velocitat. Més encara, com assenyala Martín-Barbero (2005), en el cas d'Amèrica Llatina, hi ha el desafiament d'assumir l'heterogeneïtat com a valor *articulable* en la construcció d'un nou teixit col·lectiu, de noves formes de solidaritat, que inclou la demanda per la justícia social i el reconeixement politicocultural de la gent¹³. És a dir, la multitud anunciada per Negri i Hardt

(10) Sens dubte, només assenyalo aquests dos problemes, però no vol dir que altres problemàtiques culturals lligades al gènere, la raça, l'ètnia, etc., no siguin importants o s'hagin superat. Aquestes conviuen de manera complexa i encavallada amb aquestes problemàtiques emergents que estem caracteritzant. Vegeu Rueda (2005).

(11) Vegeu el treball d'Édouard Glissant (2002), que fa un plantejament molt interessant sobre la «criollització» com a condició de les llengües i les cultures basant-se ara en la metàfora del rizoma de Deleuze per oposició a la idea d'una arrel única. Per a Glissant, el món es criollitza, o les cultures del món, en contacte instantani i absolutament conscients, s'alteren mútuament per mitjà d'intercanvis, de col·lisions irremissibles i de guerres sense pietat, però també per mitjà de progressos de consciència i d'esperança que autoritzen a afirmar que les diferents humanitats actuals es desposseeixen amb dificultat d'allò en el qual han insistit des d'antic, a saber: el fet que la identitat de l'individu no té vigència ni reconeixement llevat que sigui exclusiva amb relació a la de tots els altres individus.

(12) De fet, i com se sap, la repressió de la llengua, o la seva «retallada», dels dialectes, dels seus parlants, de les formes d'expressió tradicionals i populars, va ser la condició lingüística de la constitució de la nació (colonització interna de les cultures i de les llengües minoritàries). La televisió i les xarxes d'acció a distància operen vers una centralització de la llengua per a un nacionalisme de segon grau.

(13) A Amèrica Llatina, en el camp de les experiències d'«informàtica comunitària», i informàtica social s'hi han trobat projectes de desenvolupament local on xarxes i organitzacions socials comparteixen coneixements a través de TIC com una possibilitat d'organització social alternativa, que evidencien una lluita permanent per superar les lògiques de sistemes institucionals dominants que obstaculitzen la cons-

no és possible si no hi ha efectivament una democràcia intercultural on diverses maneres de viure i produir significació puguin coexistir i complementar-se, com a política cultural.

D'altra banda, el segon aspecte que volem destacar fa referència a una crítica a la metàfora de l'*Imperi* dins el context d'heterogeneïtat estructural de la nostra regió. Doncs bé, cal preguntar-nos quins són els coneixements considerats vàlids per a aquesta producció immaterial, com hi juguen els diversos coneixements (*altres*) de les nostres cultures indígenes, populars, subalternes, que si bé és cert que cada vegada hi són més «incloses», no és un reconeixement epistèmic, sinó pragmàtic i, en diríem, mercantil. És a dir, Negri, Hardt, Virno, Lazzarato, descriuen aquest procés de transformació del capitalisme com una certa línia de superació i continuïtat d'etapes: societats disciplinàries, societats de control, fordisme, postfordisme, però hi cal destacar, com ho anomena Castro-Gómez (2007, p. 81 i ss.), «el rostre postcolonial de l'Imperi». En efecte, aquests autors decreten la mort del colonialisme i no observen com les noves representacions del desenvolupament reforcen, en clau postmoderna, les jerarquies modern/coloniales que estableixen una diferència entre el coneixement vàlid d'uns (científicotècnic) i el no-coneixement o *doxa* dels altres (que han de ser disciplinats o exclosos, o inclosos segmentadament). És a dir, la colonialitat del saber/poder no ha mort amb el capitalisme cognitiu, sinó que ha canviat de forma. Els coneixements «d'altres» poden ser considerats útils (per a la conservació del medi ambient, per exemple), però no s'assumeixen com a coneixement vàlid, perquè aquest continua sent exclusiu del coneixement tecnocientífic i dels seus experts. Per això la *democràcia intercultural* requereix d'una *democràcia epistèmica*, tal com reclama Castro-Gómez.

En suma, volem destacar la superposició temps/espai de diversos moments socials i culturals que avui s'encavallen en un nou model de producció globalitzant que, al seu torn, pressuposa també la pugna per una cultura política dominant, que sabem que a Occident comparteix les referències al racionalisme, l'universalisme i l'individualisme. Aquests principis, com assenyala Arturo Escobar (1999), han estat apropiats de manera contradictòria a Amèrica Llatina, sobre la base d'una exclusió política i social, així com d'una desigualtat i intensa jerarquització en diversos ordres. Exclusions, invisibilitzacions, desconeixements que es produeixen a/des de les pràctiques quotidianes que continuen reforçant les relacions de saber/poder colonials encara que ara tinguin una pell tecnològica de *bits* i *bytes*. Als nostres estudis sobre les pràctiques d'ús de les TIC a l'escola (Rueda i Quintana, 2004; Rueda, Roza i Roges, 2007), no només hi vam veure les condicions de desigualtat davant els «béns comuns» en què es troben joves de sectors populars respecte a joves de capes mitjanes i altes, sinó les exclusions i iniquitats que s'han «racionalitzat» i «naturalitzat» en les relacions de gènere entre *les* i *els* joves davant les TIC i, també, les altres exclusions per culpa de la raça, regió, de coneixements *altres*, que no han entrat a l'acadèmia i, per tant, continuen reproduint les relacions de poder i les pràctiques socials que se'n deriven.

trucció d'una societat de llibertat, democratització i justícia social (Fazio i Goldstein, 2003), així com lluites de col·lectius relacionades amb identitats, reivindicacions de drets, o apostes estètiques, que estan inventant altres maneres d'apropriar-se o «d'inapropriar-se» de les tecnologies (Escobar, 2005; Fienquielievich, 2000; Rueda, 2006). La traducció en termes ciutadans és la creixent presència d'estratègies tant d'inclusió/exclusió com d'apropiació exercides dins i des de l'àmbit de la cultura, i que postulen l'aparició d'un nou tipus de subjecte polític (Martin-Barbero, 2003; Herrera *et al.*, 2005).

És per això que la comprensió del capitalisme cognitiu a les nostres regions no pot ser aliena a aquest tipus de reflexions perquè les metàfores que usem per descriure'l, també en són creadores i ens creen.

Investigació, performativitat i política

Quan investiguem sempre hi ha una *presència* per excel·lència que situem en primer pla dels nostres estudis, però darrere, hi ha «absències», «altres», ressonàncies i patrons d'una classe o una altra que també hi són, en tenim les empremtes que no podem ignorar. El que substituïm i el que considerem important a les agendes acadèmiques i públiques té implicacions polítiques.

És per això que considerem important pensar el camp de relació de l'educació, la cultura i les tecnologies de la informació i la comunicació com un camp complex i, sens dubte, polític. Necessitem mostrar les lògiques de reproducció, colonialisme i escassetat que acompanyen el capitalisme contemporani i que alhora neguen les que tenen a veure amb la innovació i la interculturalitat. La producció intel·lectual, la investigació, l'educació ens han d'ajudar a inventar-nos altres maneres d'estar junts, a propiciar l'encontre intercultural dels nostres sabers i memòries biològiques, tecnològiques i culturals, en qualitat de potències que requereixen actualització i realització, i també deconstrucció. De la mateixa manera que hem destacat la necessitat de reconèixer coneixements *d'altres* i lluitar per la diversitat de llengües, també demanem que es pensin *altres* ciutadanes en què es reconeixin les condicions de desigualtat, injustícia social de la gent, però també, capaces de veure-hi les multiplicitats que resisteixen i inventen altres mons, i sàpiguen entrar en l'espai *inter*, de trobada amb altres, amb l'altre, i amb «allò que en la presència del present no es presenta» que ens permeti participar activament en la construcció de les nostres societats locals i globals. Per això el títol d'aquest text és un plural, *cibercultures*, com a repte per evitar caure en intents totalitzants.

No és fàcil pensar en moments en què les nostres màquines d'expressió són també d'acceleració, i la velocitat envaeix l'espai i, en general, les maneres de viure actuals. Pensar el futur, com assenyala Wenceslao Castañares, és en gran mesura, pensar el present, un present instantani i fugaç, i per això inaprehensible. «I tanmateix, la necessitat de saber, no només per preveure i proveir, sinó per comprendre, continua sent tan peremptòria com sempre. Necessitem anar més enllà i pensar a més llarg termini per molt vertigen que ens faci» (Castañares, 1998, p.12).

Referències

- Bijker, W. (1994) *Of bicycles, bakelites and bulbs. Steps toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, MIT Press.
- Blondieu, O. (2004) «Génesis y subversión del capitalismo informacional» a Blondieu *et al. Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid, Traficantes de Sueños, pp. 31-48.
- Callon, M. (1998) «El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico», a Domènech, M.; Tirado, F.X. [comp.] *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona, Gedisa, pp. 143-170.

- Castañares, W. (1998) «Pensar el futuro». *Revista de Occidente* (Madrid), 206, pp. 5-12.
- Castro-Gómez, S. (2007) «Decolonizar la universidad. La hybris del punto cero y el diálogo de saberes» a Castro-Gómez, S.; Grosfoguel, R. [Ed.] *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. Bogotá, Siglo del Hombre Editores, pp. 79-92.
- Dyer-Whiteford, N. (2004) «Sobre la contestación al capitalismo cognitivo. Composición de clase en la industria de los video-juegos y de los juegos de ordenador» a Blondieu *et al.*, *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid, Traficantes de Sueños, pp. 49-62.
- Derrida, J. (1989). *La escritura y la diferencia*. Barcelona, Anthropos.
- Escobar, A. (1999) *El final del salvaje. Naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea*. Bogotá, Cerec /Ican.
- Escobar, A. (2005) «Other worlds are (already) possible: cyber-Internacionalism and Post-Capitalist Cultures» *TEXTOS de la ciberSociedad*, 5. Disponible a: <http://www.cibersociedad.net> [accés: 14.2.2008].
- Fazio, M. E.; Goldstein, R. (2003) *Algunas ideas acerca de la medición del Impacto Social de las TIC's*. Centro de estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educación Superior. Disponible a: http://www.centroredes.org.ar/documentos/documentos_trabajo/files/Doc.Nro10.pdf [accés: 12.3.2008].
- Finkelievich, S. [comp.] (2000) *Ciudadanos, a la Red. Los vínculos sociales en el ciberespacio*; Buenos Aires, Ediciones CICCUS, la CRUJIA.
- García Canclini, N. (2004) *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona, Gedisa.
- Glissant, E. (2002) *Introducción a una poética de lo diverso*. Barcelona, Ediciones del Bronce.
- Herrera, M. *et al.* (2005) *La construcción de cultura política en Colombia. Proyectos hegemónicos y resistencias culturales*. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional.
- Klein, N. (2001) *No Logo. El poder de las marcas*. Barcelona, Paidós.
- Latour, B. (1999) *Pandora's hope. Essays on the reality of science studies*. Cambridge, MIT University Press.
- Law, J. (2004) *After Method. Mess in social science research*. Oxon, Routledge Press.
- Lazzarato, M. (2006) *Políticas del Acontecimiento*. Buenos Aires, Tinta Limón.
- Lévy, P. (1998) «Sobre la Cibercultura». *Revista de Occidente* (Madrid, Fundación José Ortega y Gasset), 206, pp. 13-31.
- (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós.
- López, J. A. *et al.* [ed.] (2001) *Filosofía de la tecnología*. Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos.
- Lozada, M. (2004) «El ciberciudadano: representaciones, redes y resistencias en Venezuela y América Latina», a Mato, D. [coord.] *Políticas de ciudadanía y sociedad civil en tiempos de globalización*. Caracas, FACES, Universidad Central de Venezuela, pp. 167-180.
- Martín-Barbero, J. (1998) *De los medios a las mediaciones*. Bogotá, Convenio Andrés Bello, SECAB.

- (2003) «Saber hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades», *Revista Iberoamericana de Educación* (Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos), 32, pp. 17-34. Disponible a: <http://www.rieoei.org/rie32a01.pdf> [accés: 14.2.2008].
- (2005) «Globalización comunicacional y transformación cultural», a De Moraes, D. [coord.] *Por Otra comunicación. Los media, globalización cultural y poder*. Barcelona, Icaria-Intermón-Oxfam, pp. 39-62.
- Marx, K. (1997) *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857-1858*. Mèxic, Siglo XXI. Volum II.
- Negri, T.; Hardt, M. (2002) *Imperio*. Barcelona, Paidós.
- Quéau P. (1999) *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona, Paidós.
- Raymond, E. (2004) *La catedral y el Bazar*. Disponible a: <http://biblioweb.sindominio.net/s/view.php?CATEGORY2=5&ID=79> [accés: 14.2.2008].
- Rodríguez, E.; Sánchez R. (2004) «Entre el capitalismo cognitivo y el commonfare» a Blondieu et al., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid, Traficantes de Sueños, pp. 13-28.
- Rueda, R. (2003) *Para una pedagogía del hipertexto: una teoría entre la deconstrucción y la complejidad*. Facultat d'Educació. Universitat de les Illes Balears (Tesi doctoral; dir: Antoni Colom).
- (2005) «Inclusión digital: paradojas y utopías educativas» *Memorias del VIII Seminario Internacional de Educación, cultura y trabajo*. Novo Hamburgo (Brasil), Universitat de Feevale, pp. 119-130.
- (2006) «Educación y tecnologías de la información: un campo pedagógico estratégico, político e innovador». *Nuevamerica* (Río de Janeiro), 110, pp. 54-59.
- Rueda, R. Quintana, R.A. (2004) *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Bogotá, Universidad Central, IDEP i Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Rueda, R. Quintana, R.A.; Martínez, J. (2003) «Actitudes, representaciones y usos de nuevas tecnologías: el caso colombiano» *Tecnología y Comunicación Educativas*. (Mèxic, ILCE) 38, pp. 48-68. Disponible a: http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c58rueda.pdf [accés: 14.2.2008].
- Rueda, R.; Rozo, C.; Rojas, D. (2007) *Tecnologías de la información y la comunicación en la formación inicial de docentes en el Distrito Capital*. Bogotá, Universidad Central-IESCO, Secretaría de Educación de Bogotá (en prensa).
- Souza, B. (2003) *La caída del Angelus Novus: Ensayos para una teoría social y una nueva práctica política*. Bogotá, Universidad Nacional, ILSA.
- Stiegler, B. (1998) *Technics and time, 1: The fault of Epimetheus*. Stanford, Stanford University Press.
- Turkle, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona, Paidós.
- Virno, P. (2003) *Gramática de la Multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Madrid, Traficantes de Sueños.
- Winner, L. (1987) *La ballena y el reactor. Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona, Gedisa.

Cibercultura/s: Capitalismo cognitivo y cultura

Resumen: Las tecnologías de la información, la comunicación y la imagen son la infraestructura y dimensión estructural de la cibercultura, entendida como un nuevo escenario de prácticas sociales, relaciones de poder, de redes tecnosociales de interacción y coordinación de acciones, de organización, pero también de *mercado* unificador de información, conocimientos y sensibilidades. Se propone aquí hacer un análisis del capitalismo contemporáneo como modelo de producción dominante que tiene su principal recurso productivo en las cualidades comunicativas y cognoscitivas de humanos y máquinas: en su capacidad de procesamiento de símbolos. Tal condición está desafiando el concepto de cultura y sus modos de producirla, socializarla y apropiarla por su integración a los procesos de valorización económica; pero también nos está planteando la necesidad de crear otros marcos conceptuales, nuevas metáforas para comprender el actual escenario conflictivo y complejo donde perviven y se traslapan diferentes modos de producción, tiempos culturales y sociales, en relación con fenómenos y cambios de diversa índole social, política, ontológica y estética, que al cabo tienen fuertes implicaciones en los modos en que se construyen las subjetividades, las prácticas sociales, la educación y las ciudadanías en la cibercultura.

Palabras clave: cibercultura, capitalismo cognitivo, ciudadanía, TIC

Cyberculture(s) : capitalisme cognitif et culture

Résumé: Les technologies de l'information, de la communication et de l'image constituent l'infrastructure et la dimension structurelle de la cyberculture, entendue comme nouveau scénario de pratiques sociales, de relations de pouvoir, de réseaux techno-sociaux d'interaction, de coordination d'actions, d'organisation, mais aussi de marché unificateur d'information, de connaissances et de sensibilités. On propose ici de faire une analyse du capitalisme contemporain en tant que modèle de production dominant qui a sa principale ressource productive dans les qualités communicatives et cognitives des êtres humains et des machines : dans leur capacité à traiter les symboles. D'une part, cette condition met en cause le concept de culture et ses modes de production, de socialisation et d'appropriation par son intégration aux processus de mise en valeur économique et, d'autre part, elle nous impose la nécessité de créer d'autres cadres conceptuels ainsi que de nouvelles métaphores pour comprendre le scénario conflictuel et complexe actuel dans lequel survivent et se chevauchent différents modes de production, et de temps culturels et sociaux par rapport aux phénomènes et aux changements de divers types qui se produisent dans les domaines social, politique, ontologique et esthétique, et qui ont, en dernière instance, de fortes implications dans les modes dans lesquels se construisent dans la cyberculture les subjectivités, les pratiques sociales, l'éducation et les citoyennetés.

Mots clés : cyberculture, capitalisme cognitif, citoyenneté, TIC

Cyberculture(s): Cognitive Capitalism and Culture

Abstract: The technologies used for information, communication and images serve as the infrastructure and structural dimension of cyberculture, which is seen as the new setting for social practices, power relations and the technosocial networks of interaction and coordinated action and organisation. At the same time, cyberculture is viewed as a unifying *marketplace* of information, knowledge and sensibilities. We offer an analysis of contemporary capitalism as the predominant model of production, locating its main productive resource in the communicative and cognitive qualities of human beings and machines, i.e. in their ability to process symbols. On the one hand, the work goes into how this situation is challenging the concept of culture and our ways of producing, socialising and appropriating it for use in the creation of economic value. On the other hand, it looks at the need to create new conceptual frameworks and fresh metaphors to capture the current scenario and its conflicts and complexities. At present, a variety of modes of production and differing cultural and social times survive and overlap, reflecting changes of a social, political, ontological and aesthetic nature. Ultimately, they will have strong implications for the ways in which subjectivity, social practices, education and citizenship are being constructed in cyberculture.

Key words: cyberculture, cognitive capitalism, citizenship, ICT