



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Universidad
Nacional
de Córdoba

REPOSITORIO DIGITAL UNIVERSITARIO (RDU-UNC)

Avatares de la construcción identitaria de los trabajadores en el trabajo en espacios virtuales

César Pablo San Emeterio

Ponencia presentada en 12º Congreso Nacional de Estudios del Trabajo - Asociación Argentina de Especialistas en Estudios del Trabajo (ASET) realizado en 2015 en Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Grupo Temático N° 17 - Identidades, cultura y formas de conciencia en el trabajo

Coordinadores: Javier P. Hermo y Cecilia M. Lusnich

Avatares de la construcción identitaria de los trabajadores en el trabajo en espacios virtuales

Autor/es: César Pablo San Emeterio

E – mails: cesarpablosanemeterio@gmail.com

Pertenencia institucional: Facultad de Ciencias Económicas y Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC)

Introducción

El concepto de trabajo ha tenido una evolución consistente con el progreso de las estructuras y sistemas económicos donde los procesos de transformación de lo real han acaecido. Incluso la misma categoría trabajo no tiene una entidad ontológica ni sustancial, sufriendo los avatares de los procesos históricos que la conforman como categoría diferenciable de otras prácticas sociales, e incluso, el término trabajo está sujeto a los avatares de la dialéctica social y política de una determinada estructura social (De la Garza y Neffa, 2001).

Si la categoría trabajo presenta esta sinuosidad conceptual, necesariamente la misma sinuosidad se presenta en la subjetivación y operación de dicha categoría en los diversos colectivos de trabajo en sus procesos identitarios. Señalamos que es en el sistema capitalista donde el trabajo emerge claramente como categoría social diferenciada asociada a la transformación humana de la naturaleza. Esto ha tenido diversos enfoques, sea el trabajo como mercancía con valor de mercado del liberalismo de donde surge el carácter abstracto del mismo; sea la concepción antropológica del trabajo del marxismo (De la Garza y Neffa, 2001), que asume como componente central de la estructura económica a las relaciones sociales de producción, donde se produce la plusvalía y donde todo la estructura social está determinada por el trabajo y la apropiación de su producto. En este



marco, la identidad del trabajador pasa a configurar una dimensión central por cuanto define un parámetro de la identidad de clase necesaria para un proceso revolucionario. También pueden proponerse la existencia de marcos analíticos más organicistas donde la división del trabajo social pasa a ser un componente esencial de las organizaciones complejas. Desde este enfoque la identidad deviene central por cuanto sustenta la posibilidad de la negociación corporativa y la organización sindical como soporte organizacional objetivo de la identidad de los trabajadores sin necesariamente suponer un proceso revolucionario como en el marxismo (De la Garza y Neffa, 2001).

En el marco de estas diversas tradiciones conceptuales, la categoría trabajo deviene central en la organización social en la modernidad, y cobra pleno auge en las sociedades occidentales desde principios del Siglo XX, asociada a la extensión del modo capitalista de producción por todo el globo terráqueo hasta abarcar a finales del Siglo XX prácticamente todas las regiones de la tierra. De todos modos, a medida que avanza la sociedad industrial y se consolida el modelo bajo características fordistas (De la Garza y Neffa, 2001), también comienza el sistema de producción a entrar en crisis, siendo situada de manera relativamente consensuada la misma en la década del 1970. Ésta se manifiesta en fenómenos que tienden a cuestionar los procesos identitarios de los trabajadores forjados bajo este paradigma señalado precedentemente. Estos procesos son, entre otros, el avance del cuentapropismo, la globalización con su deslocalización concurrente (De la Garza y Neffa, 2001), la estratificación en las organizaciones que deviene en trabajadores con identidad empresaria o de estatus (Dubar, 2001), la crisis del modo de producción taylorista-fordista y la aparición de otros modelos productivos, la pérdida de relevancia del trabajo como constructor de identidad y el debate acerca del fin del mismo trabajo como categoría relevante de análisis social (De la Garza y Neffa, 2001), entre otros. En esta ponencia trabajaremos sobre uno de dichos factores posibles que suponen un proceso de transformación identitaria profunda.

Consideramos que un fuerte cuestionamiento a los modos de construcción de identidad en el trabajo proviene del desarrollo progresivo de los espacios construidos virtualmente, siendo el espacio de simulación virtual (Quéau, 1995) su versión más completa con diversos grados posibles de inmersión. En estos entornos virtuales acaecen hechos reales que transforman lo real externo a dichos espacios virtuales, por lo cual el trabajo en estos entornos son subsumibles dentro de la categoría trabajo, que no obstante, debe redefinirse en algún punto para ser adaptarse a estas nuevas modalidades.



En estos entornos de trabajo virtual, la interacción es mediada por tecnologías digitales que permiten una transformación profunda de muchos procesos productivos y que suponen un impacto radical en los modos de construcción identitaria tradicionales, los cuales han estado sujetos de manera central a la lógica del encuentro presencial en un mismo espacio físico, sea en los espacios internos de trabajo de una organización, sea en espacios de clase como un sindicato, o sea en la misma calle en las luchas obreras. Podemos mencionar el declive de la identidad de oficio en pos de la identidad instrumental (Dubar, 2001) en el marco del desarrollo incipiente del capitalismo. Esto tuvo su mojón central con el despojo y rearticulación del saber productivo del trabajador al producirse la división técnica y social del trabajo en el marco del taylorismo, lo que supuso la escisión entre diseño y ejecución de las tareas. Esto propició un debilitamiento de la construcción identitaria asociada de manera directa a la tarea y propició el desarrollo de colectivos amplios de trabajadores que tuvo expresión en el declive de los sindicatos de oficio y el auge de los sindicatos por rama o sector, más propio del fordismo, e incluso de los sistemas corporativos de negociación colectiva, como se dio en el caso del peronismo en Argentina a mediados del siglo XX (De la Garza y Neffa, 2001; Novick, 2001).

La imposibilidad del contacto físico proximal en los espacios de trabajo virtual supone profundas transformaciones en curso, tanto a nivel de la interacción del trabajo como en la relación entre estos colectivos de trabajo y otros colectivos de trabajo. Si focalizamos en la identidad podemos inferir que los procesos de conformación de la misma son profundamente transformados, aunque sea imposible en este momento discernir plenamente cómo será dicho proceso de manera plena y sus consecuencias. No obstante podemos situar algunos tópicos centrales sobre los cuales consideramos que este proceso puede darse y algunas de los posibles impactos de dicho proceso en curso.

Desarrollo

Como lo planteamos anteriormente, el concepto de trabajo ha sufrido múltiples mutaciones en la historia de la humanidad, surgiendo como categoría claramente diferenciada de otras actividades sociales, en el marco de la consolidación capitalista del trabajo en tanto mercancía, lo que produjo una distancia sustancial entre el acto de trabajo y los actos no mercantiles de la vida de los sujetos y comunidades. Esto produjo que lo económico tuviera un espacio específico de actuación, es decir, el mercado autorregulado por el sistema de oferta y demanda, en tanto causa y producto del



surgimiento de los estados modernos (Wallerstein, 1998; Polanyi, (1992 [1957])). Es en el mercado donde se producen los diferentes intercambios económicos en base a un sistema de precios relativos, y entre los bienes que se intercambian está el propio trabajo en tanto mercancía sujeta a los vaivenes de la oferta y la demanda que supone el valor del salario. El mercado en tanto institución desarraigada del sistema social (Polanyi, 1992 [1957]) necesitó una ciencia desarraigada del conjunto de las ciencias sociales, dando surgimiento a la ciencia económica diferenciada del resto de las ciencias sociales (Wallerstein, 1998), en un marco en el que la categoría trabajo se universaliza y se restringe conceptualmente a la esfera del mercado como bien de intercambio. El materialismo histórico toma a la categoría trabajo como estructurante de lo social y como motor del cambio de la estructura económica. La conciencia de clase en tanto sentido de pertenencia a una clase social definida objetivamente por la estructura económica, se transforma en el motor de la transformación social y superación del capitalismo.

Este proceso produjo el desarrollo de identidades laborales complejas en las que se mixturaron las identidades de oficio, antaño circunscriptas a los espacios urbanos y regladas de manera estricta, con las identidades nacientes del capitalismo. En el sistema de producción fordista se consolida y complejiza el fenómeno organizacional y de producción delimitada por un espacio físico específico, redefiniendo la espacialidad de las sociedades predominantemente agrícolas y los sistemas de saberes de producción, con el desarrollo de la ingeniería y la administración como las ciencias (o técnicas o tecnologías según los diferentes enfoques), que debían producir conocimiento de carácter explícito, objetivado, fundamentado y comprobado empíricamente, lo que supuso un menosprecio por el saber experiencial acumulado por los sistemas culturales de producción, tomados en un sentido antropológico, dando preeminencia a la racionalidad instrumental y a los sistemas de saber en tanto artificios tecnológicos (San Emeterio, 2011, 2012 y 2013). Esto produjo la división técnica y social del trabajo, la distancia entre trabajo intelectual y trabajo manual (o corporal, que pensamos que es el término más preciso), instituyendo un proceso complejo identitario en la medida en que la identidad se conformó desde diversas fuentes: el oficio con características tradicionales insertos en los espacios organizacionales, en particular los establecimientos fabriles, en algunos casos, identidades producto de la dialéctica entre saberes prescriptos y el colectivo de trabajo que enfrenta lo real del trabajo (Dejours, 1998), identidades producto de la pertenencia de clase vehiculizadas y sostenidas por los sindicatos (produciendo identidades diferentes de acuerdo a la ideología sindical), identidades producto de la complejización organizacional que instituye jerarquías en los



establecimientos, produciendo identidades de estatus asociadas (Dubar, 2001), entre otras posibles configuraciones.

El trabajo colectivo y su dinámica de intercambio, consolidaron espacios sociales internos y espacios sociales amplios donde los procesos identitarios de los trabajadores se desplegaron, desarrollaron e incluso, se politizaron. Además, la identidad en tanto ideología supuso un componente regulador central de la productividad del trabajo tornándose en un sistema de control común y negociado entre empresa y colectivo de trabajo.

De todos modos, las diferentes identidades en tanto tipos ideales en ciencias sociales, puede adolecer de representar de manera adecuada, no sólo la identidad psicológica asociada y que no forma parte de la argumentación central de esta ponencia, sino a la propia conformación de colectivos singulares y sus procesos de conformación identitaria singular, e históricamente conformada en un sistema de actividad concreto (Chaiklin y Lave, 1996.). Esta dimensión es central para superar la contradicción epistemológica entre estructura y acción, ya que una consideración dialéctica nos impide construir al sujeto o la estructura como causas uno del otro, y nos permite pensar a la acción como inherente a la estructura y a su proceso permanente de reconfiguración mediante la acción estructuralmente modelada. Entonces, haciendo esta salvedad, podemos decir que el cambio de las estructuras tecnológicas produce un impacto en los procesos identitarios que, sujetos a su lógica de construcción se transforman, en dialéctica con estos procesos tecnológicos que impactan en la dimensión antropológica del trabajo humano.

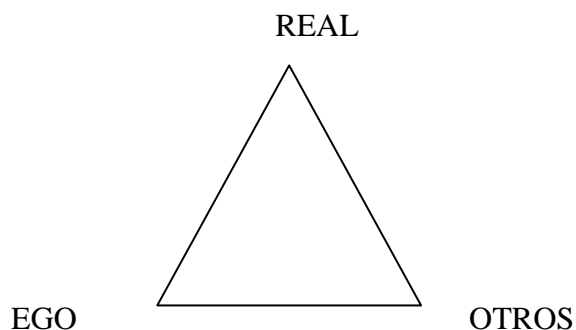
En este momento, la emergencia del trabajo en los espacios virtuales pone en cuestión la construcción de identidades a los modos que se han desarrollado en el pasado, ya que el deslocalizarse el trabajo y la interacción social, se pierde el componente dialógico directo y presencial del intercambio constructor de identidades en espacios de trabajo físicamente delimitados y se pierde el componente imaginario, tanto en la referencia al otro proximal como al propio espacio físico de actuación en tanto parte de la identidad imaginaria del sujeto que trabaja y que constituye una *affordance* común en un colectivo de trabajo (Begin y Clot, 2004). Esto implica una ruptura profunda y sustancial del vínculo humano con el trabajo que necesariamente, según nuestra apreciación, debe impactar profundamente en muchas dimensiones, incluyendo la dimensión identitaria objeto de esta ponencia.



Podemos decir que la propia existencia del lenguaje supone un proceso de virtualización filogenético y ontogenético de la experiencia humana e instituye a la propia especie humana como especie cultural. También afirmamos que una segunda virtualización, ya pensada organizacionalmente, deviene de la creación de dispositivos artificiales donde el trabajo es reglado de manera explícita mediante una estructura (Mintzberg, 1984), la cual instituye una virtualidad sistémica que permite la articulación de operaciones complejas, en la que el conjunto de interacciones de los procesos de trabajo no son coordinadas cara a cara sino que suponen un sistema global articulado. Esto implica que el sistema organizacional virtualiza las operaciones y las realiza en el campo de lo real mediado por dicha estructura simbólica virtualizada. Por ello, la virtualización no supone necesariamente a lo digital como componente indispensable, pero lo digital es un componente esencial para expandir de manera inédita la realidad virtual, creando incluso mundos que pueden suplantar al mundo real pero con efectucción final en dicho mundo real. Es decir, lo virtual adquiere estatuto ontológico propio y no se opone a lo real, sino que incluye un real en su propia configuración y un real externo a dicho mundo en el que puede actuar y transformar (Quéau, 1995). En este caso, pueden producirse actos de trabajo en el mundo virtual que impactan de diversa manera, y con diferentes dispositivos (informacionales o robóticos por ejemplo) en el mundo no virtual.

Tomamos el término de *simulación virtual* de Queau (1995) como un espacio matemáticamente conformado en su base y que permite crear nuevos mundos y no sólo representarlos. Nosotros asumimos un concepto amplio de virtualidad, en la medida en que se configuran espacios de interacción sincrónica y/o asincrónica mediante diferentes dispositivos tecnológicos, tales como correos electrónicos, mensajerías instantáneas, sistemas mediados por plataformas donde la interacción se realiza mediante *avatars*, o sistemas de interacción directa que refieren o representan los espacios físicos reales del que efectúa el acto de trabajo, como interacciones mediante cámaras y sonido. Es decir, que tomamos a lo virtual como un espacio producido que se diferencia del espacio físico real de actuación e interacción, pero que tiene efectos plenos en lo real, es decir, que si bien se diferencia de lo real, tiene un grado de efectucción en lo real que no sólo lo hace que no sea sólo imaginario, ni ficticio; sino que participa de algún modo en lo real sin confundirse con lo real *real* (valga la expresión). Dicho de otro modo, es otro real en tanto artificio construido por la cultura con lo cual se invierte la relación entre cultura y real, en la medida en que lo real no solo se domina sino que se crea desde la cultura, dimensión ontológica inédita en la historia de la humanidad.

Esta dimensión de la virtualidad en el trabajo humano, ha reconfigurado la relación antropológica entre acto de trabajo (EGO), colectivo (OTROS) y real (REAL), asumiendo la distinción que propone Dejours (1998) a partir del triángulo de Sigaut. Allí Dejours asume un enfoque antropológico a partir de las técnicas del cuerpo que propuso Marcel Mauss, y propone un enfoque de antropología de la técnica para conceptualizar el acto de trabajo, en tanto *acto tradicional eficaz* (Dejours, 1998). En tanto Ego realiza un acto de trabajo en el marco de una tradición que es juzgado como eficaz por el colectivo.



El proceso de virtualización referido produce disrupciones y reconstrucciones del vínculo en los tres vectores: en el vector ego-real impacta en que el efecto del acto de trabajo puede desdoblarse operando en lo real a partir de un virtual-real. Por ejemplo, un acto corporal de trabajo digitalizado puede producir efectos recurrentes aunque el acto corporal no sea recurrente (a esto lo exponemos en otra ponencia presentada en este Congreso). Esto además supone una distancia con lo real modificando los procesos de aprendizaje, al introducir una distancia por el tiempo diferido entre efectuación del acto de trabajo y la resistencia de lo real al acto. Incluso, la resistencia de lo real puede ser simulada en realidades virtuales. Por otro lado, se produce un efecto complejo en la relación otros-real, por cuanto el colectivo conformado y sus procesos de ajuste, coordinación social y juicios colectivos acerca de los actos de trabajo se configuran en un espacio mediado virtualmente y no compartido físicamente, es decir, en una realidad imaginaria reconstruida por lo virtual. Incluso, el vínculo con lo real, en algunos casos, es imaginariamente diferente como por ejemplo, en plataformas con entornos de *preferencias* donde cada usuario puede modificar de acuerdo a sus gustos el entorno donde transcurren los actos de su *avatar* (también construido de acuerdo a preferencias). Entonces, se modifica sustancialmente la relación del colectivo con lo real, por lo que necesariamente se modifica el proceso colectivo de conformación de saberes, aprendizajes,



innovaciones y evaluaciones colectivas de dicha interacción, conformando modalidades diferentes de producir tradición. El tercer vector ego-otros es central en la temática que estamos trabajando, por cuanto es en el vínculo del sujeto con los otros donde se conforma histórica y dialécticamente la tradición del colectivo, y por lo tanto, instituye la dimensión identitaria común en un marco de una interacción reglada y que trasciende la dimensión subjetiva personal. En el espacio virtual esta interacción se ve profundamente afectada por lo que la construcción de tradiciones colectivas debe diferir profundamente de las construidas en los espacios reales de interacción.

Entonces al abordar posibles impactos del trabajo virtual en los avatares identitarios desde esta triple dimensión, proponemos a modo de hipótesis inicial, un conjunto de puntos analíticos fundamentales para investigar el fenómeno;

a) No diferenciación entre actos de trabajo y actos de juego, retrotrayendo la lógica de análisis a las llamadas psicologías del desarrollo, donde las categorías de juego y trabajo están asociadas pero diferenciadas y situadas en etapas evolutivas diferentes del ser humano. En este caso, existe una falta de diferenciación en tanto el juego se asocia a lo lúdico y no difiere sustancialmente del acto de trabajo, pudiendo incluso ser considerado un trabajo el acto de jugar, como es el caso extremo de los que prueban los juegos y simulaciones diversas. Esto necesariamente impacta en el proceso identitario por cuanto si la categoría trabajo en referencia al acto (no necesariamente a la lógica instrumental de la retribución) se diluye en prácticas más amplias asociadas a lo lúdico, la identidad del sujeto en tanto trabajador puede diluirse en espacios identitarios más amplios y difusos.

b) El trabajo mediante dispositivos puede generar una vivencia de irrealidad respecto a los efectos del mismo en lo real, sea por la distancia física como puede ser en manejos de *drones*, por ejemplo, o sea por el diferimiento de la efectuación en lo real del acto de trabajo virtual. Esto implica una cisura entre el sujeto que efectúa el acto de trabajo y relación con lo real, lo que puede producir efectos subjetivos profundos en la vivencia y juicio acerca de las consecuencias del propio acto de trabajo, con lo cual la identidad en el hacer, el reconocimiento de los otros y el propio vínculo con lo real pueden afectar profundamente la identidad del sujeto trabajador.

c) Otro aspecto importante lo constituye la dificultad de realizar procesos interactivos directos entre los trabajadores al modo de los que se realizan en el campo interaccional de un espacio físico



claramente delimitado. Los espacios virtuales limitan esta interacción severamente, restringiéndola además a las posibilidades de los dispositivos tecnológicos utilizados. La interacción entre sujetos en un espacio virtual será diferente en la medida en que existan o no experiencias previas de conocimiento personal directo entre los que interactúan, y el modo y profundidad del vínculo previo. Podemos plantear dos situaciones extremas: por un lado, un colectivo conformado en el campo físico que interactúa en el espacio virtual, y un colectivo que se conforma de manera exclusiva en el campo virtual. Entre ambos extremos existen muchos puntos intermedios, aunque de todos modos es imposible no pensar que no impacte en el modo de constitución del colectivo de trabajadores el espacio en el cual se produce la interacción. Consideramos que los colectivos son producidos por reglas de producción y reproducción, por lo que el sostén identitario del colectivo virtual necesariamente será producto de esa efectuación virtual sin referencia a lo real físico y dependerá de la capacidad proyectiva corporal del sujeto en ese espacio de actuación virtual y el vínculo que el sujeto mantiene con su espacio físico real en la alternancia con el espacio virtual. Entonces, analizar los colectivos de trabajo virtuales implica analizar cómo son posibles o no, y el modo en el que se instituyen estos colectivos. También implica pensar que características estructurales comunes o diferentes guardan con los colectivos conformados en espacios interaccionales físicos concretos.

d) Por otro lado, se diluye el trabajo como proceso de transformación de lo real en procesos mediados por entornos virtuales, en tanto lo virtual forma parte de lo real pero no se confunde con el mismo, y los efectos en lo real pueden efectuarse en tiempos diferentes al acto de trabajo. Esto produce una fractura antropológica en la medida en que los efectos inmediatos del acto de trabajo pueden diluirse planteando una distancia entre el producto del acto en lo real, o incluso, permitiendo habilitar el hablar de dos efectos en lo real, por lo que el proceso identificatorio con el producto del acto puede desdoblarse en dos efectos, por lo que la identidad se duplica, o complejiza el proceso de reconocimiento del hacer, tanto del auto reconocimiento de los efectos del acto, como del reconocimiento de los otros respecto al producto del acto.

e) La duplicación del espacio de actuación del sujeto, o incluso la multiplicación de los espacios en la medida en que los espacios virtuales pueden ser diversos, puede implicar que el sujeto asuma identidades diferentes a las asumidas en su mundo físico real e inmediato, o incluso que multiplique sus identidades en referencia al espacio virtual en el cual interactúe, produciendo una posible



fragmentación identitaria, una emergencia de identidades que no se efectúan o no emergen en el espacio físico del sujeto. Todo esto produce una posible hibridación compleja de la identidad en el trabajo

f) La realización de actos de trabajo en entornos virtuales permite la permanencia del lenguaje utilizado en los dispositivos mediadores, ya que al efectuarse digitalmente pueden guardarse en una memoria digital que resguarde todo proceso interactivo realizado. Esto promueve procesos novedosos de construcción de la memoria y la tradición colectiva, la cual limita en alguna medida el proceso de resignificación situacional y temporal de los procesos de trabajo efectuados, al estar registrados en la memoria digital.

g) La corporalidad del sujeto se escinde del sujeto en la medida en que el cuerpo físico se ancla en un espacio físico pero la corporalidad imaginaria puede interactuar en otros entornos geográficos o exclusivamente virtuales, recomponiendo la identidad del sujeto en relación a la mirada de los otros significativos, en este caso, los colectivos de trabajo. Esto supone un proceso complejo de articulación de la actuación en dos mundos imaginarios que alternan: el mundo físico y el mundo virtual, lo que supone un desarraigo del mundo físico proximal, que es algo producido por toda virtualización, pero potenciada por la digitalización, la creación de entornos virtuales y la instantaneidad de los procesos de intercambios de información digital a escala global. Entonces, el otro significativo en tanto mirada recibida como retorno del acto de trabajo, implica que se fractura este vínculo central en la conformación de colectivos con procesos identitarios comunes, al no ser central la referencia a la mirada del otro respecto al cuerpo imaginario situado físicamente e instituyendo una *mirada virtual* generada por dispositivos de imagen diversos, tantas cámaras que pretenderían reproducir el espacio imaginario en lo virtual, o instituyendo nuevos imaginarios creados digitalmente.

h) La digitalización de actos de trabajo reproductibles al infinito, suponen una taylorización digital que redefine la plusvalía y la identidad de los despojados del fruto de su trabajo. Este punto es central con consecuencias múltiples en el campo económico y social, por cuanto implica que el trabajo del sujeto trabajador consiste en transferir saberes corporales del sujeto al sistema digital que controla dispositivos robóticos, con lo cual torna prescindible en gran medida al sujeto trabajador, quebrando además cualquier lógica de oficio. En el plano identitario, implica una



distancia del acto de trabajo con la efectuación del producto de dicho acto e implica un despojo del saber del trabajador inédito, por cuanto en el taylorismo original, la extracción de saber y el rediseño del acto de trabajo implicaban, no obstante, un reenvío del saber sobre el cuerpo de otro trabajador. En este caso, el reenvío del saber hacia un sistema robótico que lo efectúa, implica un vínculo radicalmente diferente del sujeto con su saber acerca del acto de trabajo.

Conclusión

Todo lo anterior implica mutaciones en las formas emergentes de la identidad individual y colectiva en el trabajo, por cuanto el trabajo en el espacio virtual reconfigura de manera ontológica la relación entre el sujeto y el campo de lo real, y también los dispositivos de interacción entre los trabajadores, por cuanto estos actúan en espacios virtuales donde se pierden recursos propios de la interacción mediada físicamente y se requieren otros recursos, que en muchos casos, son provistos por los dispositivos de actuación virtual.

Estos cambios requieren un trabajo investigativo profundo adecuado a estos cambios y por otro lado, reconfiguran el conjunto de los espacios socialmente diferenciados de trabajo, produciendo formas identitarias segmentadas con alto impacto social y económico, por cuanto esta segmentación de base tecnológica produce sujetos *diferentes*, con competencias diferentes, con recursos diferentes y con ámbitos de actuación diferenciados, y con retribuciones diferenciadas. Esta estratificación que se va produciendo altera completamente el mundo del trabajo y produce incluso, al estar diferenciada regionalmente e internacionalmente la distribución de estos modos de trabajo, las relaciones de poder entre los países y regiones produciendo un abismo político, económico y cultural similar al producido en el momento de surgimiento de la cultura industrial en el marco de una cultura agraria, con la diferencia que estos espacios culturales e identitarios diferenciados coexisten con la espacialidad física, al poseer la virtualidad el poder de trasvasar lo físico como ámbito de actuación.



Bibliografía

- BACHELARD, Gastón (1984). La formación del espíritu científico. Siglo XXI. Buenos Aires.
- BÉGUIN, Pascal y CLOT, Yves (2004). La acción situada en el desarrollo de la actividad. Revista Electrónica @ctivités, volumen 1, N° 2, París. Traducción del francés de Andrea Pujol.
- CHAIKLIN, Seth y LAVE, Jean (compiladores) (1996). Estudiar las prácticas. Perspectivas sobre actividad y contexto. Amorrortu. Buenos Aires.
- CLOT, Yves (2009). ¿El trabajo sin seres humanos? Modus Laborandi. Madrid
- DE LA GARZA TOLEDO, Enrique y NEFFA, Julio César (Compiladores) (2001). El trabajo del futuro, el futuro del trabajo. CLACSO. Buenos Aires.
- DEJOURS, Christophe (1998). El factor humano. PIETTE/CONICET. Buenos Aires.
- DESSOR, Dominique y GUIHO-BALLY, Marie-Pierre (compiladores) (1998). Organización del trabajo y salud. PIETTE/CONICET, Lumen. Buenos Aires.
- DUBAR, Claude (2001). El trabajo y las identidades profesionales y personales. En: Revista Latinoamericana de Estudios del Trabajo. Año 7 N° 13. Buenos Aires.
- LACAN, Jacques (1992). El reverso del psicoanálisis. Paidós. Buenos Aires.
- LE BRETON, David (2002). La sociología del cuerpo. Nueva Visión. Buenos Aires.
- LEVY, Pierre (1999). ¿Qué es lo virtual? Paidós. Buenos Aires.
- MINTZBERG, Henry (1984). La estructuración de las organizaciones. Ariel. Barcelona.
- NEFFA, J. Crisis y emergencias de nuevos modelos productivos (1999). En: DE LA GARZA TOLEDO, Enrique. (compilador) Los retos teóricos de los estudios del trabajo hacia el siglo XXI. CLACSO. Buenos Aires.
- NOVICK, Marta. Las nuevas reglas de juego en Argentina. Competitividad y actores sindicales. En: De la Garza Toledo, E (comp.) Los sindicatos frente a los procesos de transformación política. CLACSO. Bs. As. 2001.
- PARENTE, Diego (2010). Del órgano al artefacto. Acerca de la dimensión biocultural de la técnica. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata. La Plata.
- POLANYI, Karl (1992 [1957]). La gran transformación. Fondo de Cultura Económica. México DF.
- QUÉAU, Philippe (1995). Lo Virtual. Virtudes y Vértigos. Ediciones Paidós. Barcelona.
- ROJAS, Eduardo (1999). El saber obrero y la innovación en la empresa. Herramientas para la transformación. CINTERFOR/OIT. Montevideo.



SAN EMETERIO, César (2011). La reconfiguración de la subjetividad en el trabajo contemporáneo. Ponencia presentada en el X Congreso Nacional de Estudios del Trabajo. Organizado por la Asociación Argentina de Especialistas en Estudios del Trabajo (ASET). Facultad Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de Buenos Aires (UBA). Agosto.

SAN EMETERIO, César (2012). Cuerpo, saber, técnica y tecnología. Ponencia presentada en el 3rd International Colloquium of Philosophy of Technology Technical Worlds: Ontological, Epistemological and Normative Aspects of Artificiality, Villa General Belgrano, Argentina.

San Emeterio, César (2013). Automatismos corporales y automatismos tecnológicos en el marco del debate por el futuro del trabajo humano. Trabajo presentado en 11° Congreso Nacional de Estudios del trabajo. Organizado por la Asociación Argentina de Especialistas en Estudios del Trabajo. Buenos Aires.

SIBILIA, Paula (2005). El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.

WALLERSTEIN, Immanuel (1998). Impensar las Ciencias Sociales. Límites de los paradigmas decimonónicos. Siglo XXI. México.

RESUMEN

12° Congreso Nacional de Estudios del Trabajo – ASET

Grupo Temático N° 17 - Identidades, cultura y formas de conciencia en el trabajo

Coordinadores: Javier P. Hermo y Cecilia M. Lusnich

Grupo Temático alternativo N° 20: Cuestiones conceptuales y metodológicas de los temas que abarcan los estudios del trabajo

Coordinadores: Cynthia Pok y Andrea Lorenzetti

Título: Avatares de la construcción identitaria de los trabajadores en el trabajo en espacios virtuales

Autor/es: César Pablo San Emeterio

E – mails: cesarpablosanemeterio@gmail.com



Pertenencia institucional: Facultad de Ciencias Económicas y Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC)

Resumen

El concepto de trabajo ha sufrido múltiples mutaciones en la historia de la humanidad, y surgió como categoría claramente diferenciada de otras actividades sociales en el marco de la consolidación capitalista del trabajo en tanto mercancía, lo que produjo una distancia sustancial entre el acto de trabajo y los actos no mercantiles de la vida de los sujetos y comunidades.

Este proceso produjo el desarrollo de identidades laborales complejas en las que se mixturaron identidades de oficio, de clase, organizacionales, entre otras. En las organizaciones productivas se produjeron de manera privilegiada estas mixturas, asociadas a la emergencia del movimiento y consolidación del movimiento sindical. El trabajo colectivo y su dinámica de intercambio, consolidaron espacios sociales internos y espacios sociales amplios donde los procesos identitarios de los trabajadores se desplegaron, desarrollaron e incluso, se politizaron. Además, la identidad en tanto ideología supuso un componente regulador central de la productividad del trabajo tornándose en un sistema de control común y negociado entre empresa y colectivo de trabajo.

En este momento, la emergencia del trabajo en espacios virtuales pone en cuestión la delimitación precedente en diversas dimensiones: a) en algunos trabajos se ha perdido la delimitación clara entre actos de trabajo y actos de no trabajo, al confundirse sus operaciones con las lógicas de los videojuegos; b) los entornos de trabajo virtual limitan la interacción necesaria en la constitución de colectivos identitarios de trabajo e instituyen otras posibilidades de construcción de identidad; c) se diluye el trabajo como proceso de transformación de lo real en procesos mediados por entornos virtuales, en tanto lo virtual forma parte de lo real pero no se confunde con el mismo, y los efectos en lo real pueden efectuarse en tiempos diferentes al acto de trabajo; d) el sujeto puede asumir identidades diferentes a las asumidas en su mundo físico real e inmediato, lo que instituye una hibridación compleja de la identidad en el trabajo; e) el trabajo en los entornos virtuales permiten la permanencia del lenguaje en los dispositivos utilizados, lo cual posibilita procesos diferenciados de memoria colectiva; f) la corporalidad del sujeto se escinde del sujeto en la medida en que el cuerpo físico se ancla en un espacio geográfico pero la corporalidad imaginaria puede interactuar en otros



entornos geográficos o exclusivamente virtuales, recomponiendo la identidad del sujeto en relación a la mirada de los otros significativos, en este caso, los colectivos de trabajo; g) la digitalización de actos de trabajo reproductibles al infinito, suponen una taylorización digital que redefine la plusvalía y la identidad de los despojados del fruto de su trabajo.

Todo lo anterior implica mutaciones en formas emergentes de identidad individual y colectiva en el trabajo y la profundización de la segmentación entre estas diferentes formas identitarias.

Tres palabras clave: identidades emergentes, espacios virtuales, trabajo en espacios virtuales