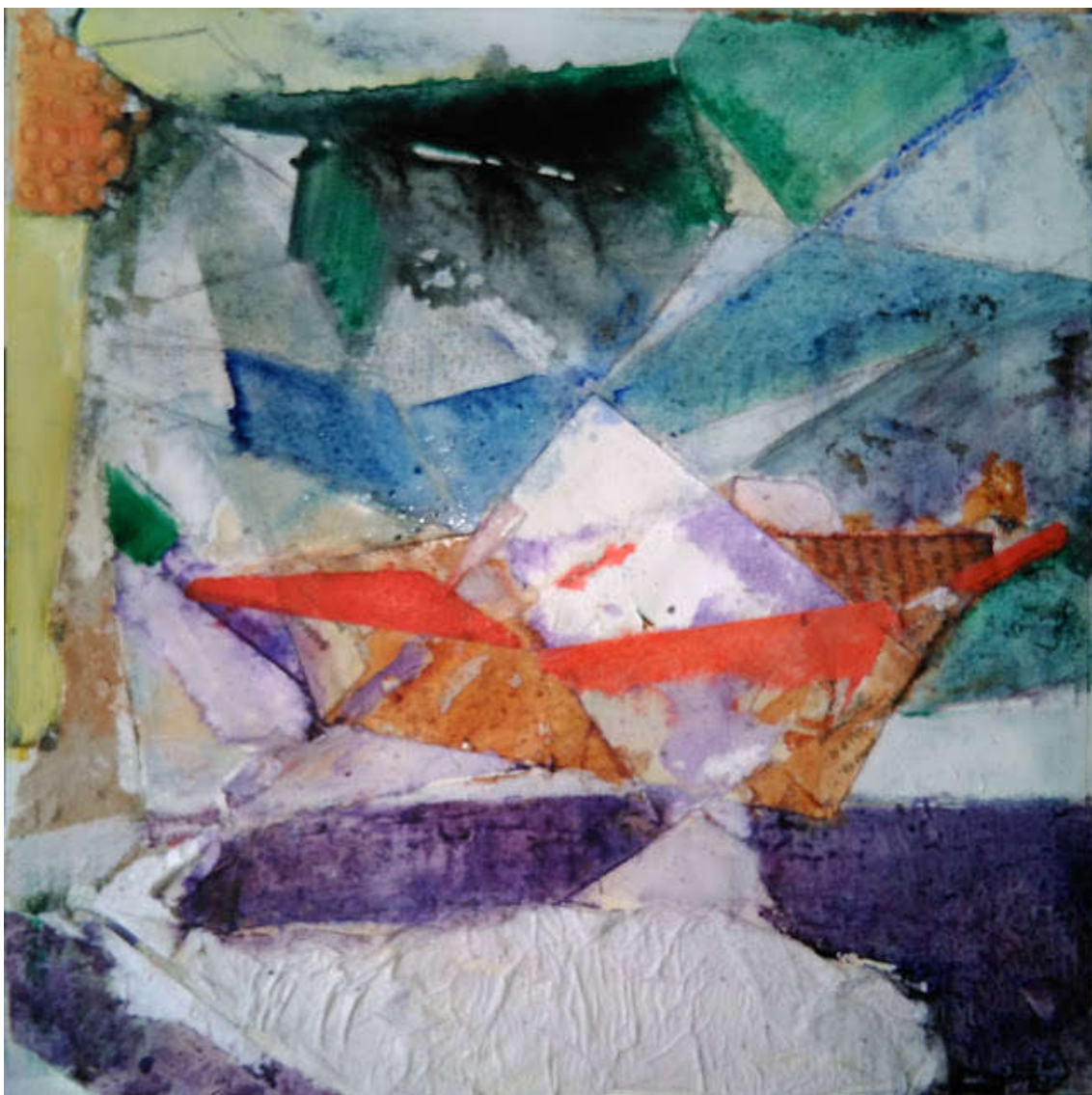


REVISTA STULTIFERA

DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

VOLUMEN 2, NÚMERO 1, PRIMER SEMESTRE DEL 2019

ISSN 0719-983X



UNIVERSIDAD AUSTRAL DE CHILE
SEDE PUERTO MONTT



Cobertura de servicios digitales, posconflicto y creatividad en Colombia: un análisis crítico

Digital services coverage, postconflict and creativity in Colombia: a critical analysis

José Rodrigo Córdoba-Pachón
School of Management, Royal Holloway
University of London

Resumen

Este artículo identifica y analiza posibles efectos del aumento de la cobertura de servicios digitales o de tecnologías de información y comunicaciones (TIC) en la creatividad en el posconflicto en Colombia. A la fecha se busca ampliar la cobertura de servicios y así mejorar las condiciones de vida de poblaciones que han sido afectadas por el conflicto armado de los últimos 50 años. Se argumenta que dicha ampliación podría limitar la creatividad de las poblaciones posconflicto si no se identifican posibles efectos en estas. Se desarrolla una postura y análisis inicial crítico sobre el fenómeno del aumento de la cobertura en servicios digitales utilizando las ideas de Michel Foucault sobre gubernamentalidad. Se identifican efectos y oportunidades para poder manejar las contradicciones identificadas y así mejorar el ejercicio de la creatividad.

Palabras clave: creatividad, posconflicto, servicios digitales, Foucault, gubernamentalidad, Colombia.

Abstract

This paper unveils and analyses potential effects of the practice of *extension of coverage* of information and communication technologies (ICTs) or digital services in post-conflict situations in Colombia. To date, there are several initiatives, policies and projects aiming to improve living conditions of post-conflict populations in the country via such an extension. Doing so could limit populations' creativity unless critical identification of effects and opportunities is

Recibido: 23/4/19. Aceptado: 30/5/19



José Rodrigo Córdoba-Pachón es Doctorado en Administración. Trabaja como Profesor Asociado de la Escuela de Administración, Royal Holloway, Universidad de Londres.

Contacto: Escuela de Administración, Royal Holloway, Universidad de Londres. Correo electrónico: j.r.cordoba-pachon@rhul.ac.uk

Cómo citar: Córdoba-Pachón, J. R. (2019). Cobertura de servicios digitales, posconflicto y creatividad en Colombia: un análisis crítico. *Revista Stultifera*, 2 (1), 30-49. DOI: 10.4206/rev.stultifera.2019.v2n1-03.

made. This article draws on Michel Foucault's ideas on governmentality to develop a critical analysis of ICT coverage for post-conflict situations. It identifies several effects and opportunities to foster individual and collective creativity in the future.

Keywords: creativity, post-conflict, digital services, Foucault, governmentality, Colombia.

Introducción

En el año 2016, en Colombia se firmó un acuerdo de paz entre el gobierno colombiano y la guerrilla de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), dando fin a un conflicto armado de más de 50 años. Para apoyar la implementación de este acuerdo, el gobierno nacional ha reforzado vínculos y ha obtenido financiación a nivel nacional e internacional. Diversos sectores y actores han expresado su apoyo y compromiso.

Como parte del período que sigue (posconflicto), se han tomado acciones como el desminado, la sustitución de cultivos ilícitos, la implementación de reformas políticas, legales y judiciales, así como la destinación de ciertas geográficas (o zonas veredales) para la relocalización y reintegración de excombatientes (Espectador, 2017). También a través de varias iniciativas y proyectos, se ha incrementado la capacitación a excombatientes y a víctimas del conflicto para que se reintegren a la vida social económica y cultural del país.

El gobierno a través de su ministerio de tecnologías de información y comunicaciones (MINTIC) se ha enfocado en el *aumento en la cobertura* de servicios digitales o de TIC como internet y comunicaciones para las poblaciones posconflicto (víctimas y excombatientes principalmente). Un ejemplo de esto es la expansión de los centros comunitarios de acceso denominados puntos de atención vive digital (García, 2018; MINTIC, 2016; Peña-Castañeda, 2016). También, y a través de instituciones como el servicio nacional de aprendizaje (SENA), existen iniciativas públicas y privadas que facilitan la capacitación en TIC y el emprendimiento empresarial a través de estas.

Se dice y se acepta que el aumento en la cobertura de servicios digitales en estos y otros sitios contribuye a aumentar la participación y educación ciudadana, así como también a promover desarrollo económico, económico y social que contribuya a mejorar las condiciones de vida de los grupos afectados (Ángel-Macrina, 2016; Peña-Castañeda, 2016). Sin embargo, está la oportunidad de analizar en más detalle cuales podrían ser

los efectos del aumento de la cobertura en servicios digitales en la creatividad individual y colectiva de las poblaciones posconflicto.

Por lo tanto, en este artículo se pretende dar una respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué posibles efectos y oportunidades en la creatividad de las poblaciones posconflicto podría generar el aumento de la cobertura de servicios digitales en Colombia?

Para responder a esta pregunta se revisan las ideas de Michel Foucault y en particular su trabajo sobre la gubernamentalidad (Foucault, 1978 y 2009). Con base en estas ideas, se desarrolla un marco analítico de preguntas con algunas respuestas respecto al aumento en la cobertura de servicios digitales que podrían servir para continuar el análisis más profundo y detallado a futuro.

El artículo se organiza de la siguiente manera. Primero se esbozan brevemente algunas ideas sobre el posconflicto colombiano y se relacionan con el aumento de cobertura en servicios digitales para fomentar creatividad. Se presenta la creatividad como un fenómeno sistémico, es decir como resultado de las interacciones entre varios aspectos o grupos de actores. Para adelantar un análisis crítico de estas interacciones, se aborda en detalle la noción de gubernamentalidad de Michel Foucault. Se proponen tres áreas de análisis para un estudio inicial sobre la mencionada cobertura. Estas áreas son: (a) programas de *gobierno*; (b) tecnologías de *gobierno* y (c) estrategias de conducta y contra-conducta. En cada área se formulan una serie de preguntas y respuestas en forma de efectos y oportunidades que permitirían continuar el análisis a futuro. El artículo concluye con algunas reflexiones finales.

El posconflicto colombiano, los servicios digitales y la creatividad humana

El posconflicto en Colombia se ha visto como una situación generadora de oportunidades tanto para los directamente involucrados en el conflicto (excombatientes) como a los que han sido afectados por el mismo (víctimas). Se ha dicho, por ejemplo, por parte de Jaramillo-Garzón en su editorial sobre retos en la investigación en ingeniería (una disciplina tecnológica) ante el posconflicto:

Nuestro país atraviesa uno de los periodos más importantes en su historia política reciente... no solo debe pensarse en los acuerdos que

garanticen la finalización de la guerra sino en cómo se va a lograr de ahora en adelante un desarrollo económico y social que ataque las raíces del conflicto. (Jaramillo-Garzón, 2016, p. 1)

Este autor se refiere también a las ideas de entidades gubernamentales como Colciencias, las cuales predicen de alguna manera que muchas de las soluciones que se van a requerir van a venir de la ciencia y la innovación, y que se necesita *creatividad e inteligencia* de parte de expertos y no expertos.

La necesidad de desarrollar *un ser* creativo respecto al posconflicto se ve como un esfuerzo individual y colectivo que requiere un cambio de mentalidad a la vez que procesos continuos de participación y negociación ciudadana (Ángel-Macrina, 2015 y 2016). Al respecto, Insuasty-Rodríguez y Borja-Bedoya (2016) comentan que:

La existencia de una sociedad que NO vibra al mismo ritmo que se supone generaría un hecho histórico como el que estamos viviendo...medios de comunicación masiva al servicio de los poderes económicos y que hacen uso de un lenguaje de confrontación y odio...una creciente paramilitarización bajo la lógica del control total...unos centros universitarios ajenos a la real realidad. (p. 2)

Lo anterior también identifica que deben superarse actitudes de individualismo, dependencia o pasividad que posiblemente hayan contribuido a que se hayan generado las condiciones para el conflicto armado en Colombia durante décadas.

En el campo científico de la creatividad humana, se dice que actitudes como las anteriores contrastan con otras necesarias para fomentar creatividad: perseverancia, dedicación, y *habilidad para manejar ambigüedades o contradicciones* (Csikszentmihalyi, 1996). Esta última ha contribuido a considerar a la creatividad como un *fenómeno sistémico*, es decir resultante de las interacciones de otros elementos a nivel intra e inter-individual (Barron, 1968; Csikszentmihalyi, 1988; Amabile, 1998; Montuori and Purser, 1995; Córdoba-Pachón, 2019). No solamente individuos con personalidades o talentos creativos sino también *entornos favorables* que faciliten la creatividad se requieren para generar creatividad no solamente a nivel personal sino también con impacto comercial o social.

Es más, en entornos creativos se pueden identificar y manejar elementos esenciales como, por ejemplo, la existencia de posibilidades para

adquirir habilidades de definición y solución de problemas, para adquirir experiencia y conocimiento sin miedo a fracasar en el intento, y para buscar su pasión o motivación interna por encima de estímulos externos (dinero) (Amabile, 1998). Adicionalmente, en estos entornos se sugiere cultivar y fomentar *interacciones, conexiones y relaciones* entre individuos, campos de conocimiento relevantes y grupos de influencia autorizados para seleccionar aquello (idea, producto, servicio) que se considera creativo (relevante, novedoso) para la sociedad en general (Csikszentmihalyi, 1988 y 1996).

En el posconflicto colombiano, el uso y aumento en la cobertura de servicios digitales y, más concretamente, en el sector público tiene muchas características de creatividad e innovación. Desde finales de los años noventa y con la creación del Ministerio de Tecnologías de Información y Comunicaciones (MINTIC), podría decirse que Colombia ha avanzado en crear conciencia e interés en el valor de la información y servicios digitales. Se han establecido y fortalecido relaciones entre el estado, la industria, la educación y los ciudadanos basadas en la eficiencia, la competitividad, la transparencia y la gobernabilidad (Córdoba-Pachón, 2014; Gomis-Balestri, 2017). A través de políticas y proyectos se ha aumentado la penetración en el acceso a internet y la conectividad en amplios sectores del territorio nacional.

Como resultado de lo anterior y con varias iniciativas, como por ejemplo los puntos de atención *vive digital* mencionados anteriormente, el programa *vive digital* o la *urna de cristal* (repositorio para manejo de preguntas, respuestas y consultas ciudadanas), Colombia continúa actualmente entre los treinta primeros lugares en el ranking mundial de participación ciudadana electrónica y es líder en Latinoamérica (United Nations, 2016). Hoy en día los ciudadanos colombianos tienen a su disposición un número importante de servicios de información, capacitación o trámites que facilitan su interacción con entidades gubernamentales.

A pesar de estos avances, sin embargo, todavía se percibe confusión sobre los efectos que los servicios digitales puedan tener en la sociedad colombiana. Ya en el 2009, Córdoba-Pachón y Córdoba-Pachón y Orr notaban como, a nivel de instituciones de gobierno, en Colombia existía ya una visión atractiva para el uso de servicios digitales que, centrada en el ciudadano y fomentando el aumento en la cobertura de estos, no se encontraba muy presente o asimilada a nivel regional y local. La participación ciudadana en la definición y evaluación de servicios digitales se asumía como subsidiaria de una idea global de ciudadanía en la que

ciudadanos necesitaban contar con servicios de información eficientes 24/7 (Holmes, 2001). Cualquier avance en términos de autonomía ciudadanía o transparencia y gobernanza se supeditaba a esta visión e inversiones para aumentar la cobertura y uso de servicios.

Lo anterior coincide de cierta manera con lo apuntado por Gomis-Balestri (2017) respecto de la digitalización servicios en el sector público en Colombia. A través de servicios digitales, el Estado colombiano ha avanzado en el control territorial, pero su presencia física es todavía necesaria. Al respecto este autor dice que *no debería confundirse la digitalización con la gobernanza*. Es más, se corre el riesgo de que en esta confusión el denominado ciudadano termine convirtiéndose en un *objeto* más que un sujeto activo.

Para el posconflicto, seguir esta línea de pensamiento y acción basada en la implementación y penetración territorial de servicios digitales requiere pausa, así como análisis crítico y constructivo. Vale la pena entonces analizar en más detalle la práctica del aumento en la cobertura de servicios digitales y sus posibles efectos en particular para la creatividad humana, sea esta individual o colectiva. Para comenzar este tipo de análisis se presentan las ideas de Michel Foucault sobre gubernamentalidad.

La gubernamentalidad de Foucault

En el año de 1978, en un curso denominado *bio-política*, Foucault revela su idea de *gubernamentalidad* como una serie de discursos, prácticas y técnicas de poder que han contribuido y continúan contribuyendo a asegurar la permanencia y diversificación de formas de gobernar hombres, cosas y relaciones entre estos. Foucault (1978) dice así:

Con esta palabra “gubernamentalidad”, aludo a tres cosas. Entiendo el conjunto constituido por las instituciones, los procedimientos, análisis y reflexiones, los cálculos y las tácticas que permiten ejercer esa forma bien específica, aunque muy compleja, de poder que tiene por blanco principal la población, por forma mayor de saber la economía política y por instrumento técnico esencial los dispositivos de seguridad.

Segundo, por “gubernamentalidad” entiendo la tendencia, la línea de fuerza que, en todo Occidente no dejo de conducir, y desde hace mucho, hacia la preeminencia del tipo de poder que podemos llamar “gobierno” sobre todos los demás: soberanía, disciplina, y que indujo, por un lado, el desarrollo de

toda una serie de aparatos específicos de gobierno, [y por otro] el desarrollo de toda una serie de saberes.

Por último, creo que habría que entender la “gubernamentalidad” como el proceso, o mejor, el resultado del proceso en virtud del cual el Estado de justicia de la Edad Media, convertido en Estado administrativo durante los siglos XV y XVI, se “gubernamentalizó” poco a poco. (Foucault, 1978, p.136)

Para llegar a esta idea analítica, Foucault estudia la transformación de formas de poder como aquella entre un pastor y miembros de su rebaño (Foucault, 1981 y 1988). También estudia Foucault la expansión de otras formas que bajo la noción de economía (entendida esta como el manejo de personas y recursos), trascienden el círculo familiar y permean el tramado social para apoyar la formación de estados-nación en Europa a finales del siglo dieciocho.

Para Foucault el surgimiento y la operación de gubernamentalidad(es) requiere entre otras cosas, de la voluntad de individuos *libres*:

El ejercicio del poder [en el arte de gobernar] consiste en “conducir conductas” y en arreglar las probabilidades. Gobernar, en este sentido, es estructural el posible campo de acción de los otros...El poder se ejerce únicamente sobre “sujetos libres” y solo en la medida en que son “libres”...Más que hablar de un “antagonismo” esencial [entre libertad y poder], sería preferible hablar de un “agonismo” —una relación que es al mismo tiempo de incitación recíproca y de lucha, ...de provocación permanente” (Foucault, 1988, pp.15-16. Corchetes añadidos).

Al incluir el término *agonismo* en su discusión, Foucault (1991) abre la posibilidad de que una situación dada podrían estar operando —a veces en colaboración, a veces en competencia directa— varios discursos, tecnologías o maneras de influenciar la conducta humana con fines y resultados diversos.

Aunque a Foucault no le interesaba mucho cómo sus ideas fueran a ser utilizadas (Noguera, 2009), sus estudios inspiraron a muchos de sus contemporáneos a adelantar diversos tipos de análisis. A la fecha, las ideas de gubernamentalidad se han utilizado en estudios de áreas como la economía política, la geografía humana, la globalización o la administración de la creatividad y la innovación en las organizaciones (Dean, 2010; Miller & Rose, 1990; Rose & Miller, 1992; Rose et al, 2006; Townley, 1993; Townley & Beech, 2011).

De estos y otros estudios posteriores y siguiendo a Noguera (2009), Dean (2010) y a Rose, O'Malley y Valverde (2006) es posible utilizar la gubernamentalidad como una *herramienta no solamente analítica sino también metodológica* para estudiar situaciones mundanas o cotidianas (Cañizares, 1988; Rose et al., 2006; Hanson, 2013), *donde la creatividad humana se afecta y también podría afectar el manejo de la conducta humana*. Como lo dicen Rose et al (2006):

La conducción de la conducta involucra autoridades, aspiraciones, pensamiento programático, la invención o el reutilizar de técnicas y tecnologías [de poder]...Las capacidades humanas de creatividad son centrales en vez de ser marginalizadas, aun cuando tal creatividad se da dentro de ciertos estilos de pensamiento y debe hacer uso de recursos, técnicas y demás elementos disponibles. (pp. 99 y 101. Corchetes adicionales)

La tarea analítica consiste entonces en revelar formas de poder que influyen la conducta humana en una situación dada, buscando establecer también las condiciones que permiten su surgimiento, así como también sus efectos posibles en sujetos individuales y colectivos (Dean 2010; Foucault, 1991 y 1994). De esta manera, también podrían identificarse o crearse formas alternativas o de *contra-conducta ética* que ofrezcan a aquellos afectados por la gubernamentalidad posibilidades para pensar y actuar dentro de relaciones de poder existentes, y de esta manera también ejercer su libertad individual o colectiva (Foucault, 2009; Rose, O'Malley, y Valverde, 2006).

Elementos de análisis del fenómeno del aumento de cobertura en servicios digitales en el posconflicto colombiano

Con las ideas anteriores, se propone entonces estudiar el aumento de la cobertura de servicios digitales en el posconflicto colombiano como el medio y resultado de la operación de gubernamentalidades. Siguiendo a Gordon (1980 y 1991), y Foucault (1978 y 1991), es posible adelantar el análisis en *tres áreas* diferentes a saber:

1. Programas de gobierno: Discursos visibles que contienen necesidades poblacionales a atender, junto con prescripciones calculadas y razonadas sobre instituciones, espacios y comportamientos a reorganizar para atenderlas.

2. Tecnologías de gobierno: Conjuntos de procedimientos, métodos y normas para lograr objetivos establecidos por los programas de gobierno anteriores que se manifiestan en maneras de actuar o comportarse y así conducirse o auto-conducirse.

3. Conducta y contra-conducta: Son funciones emergentes e inicialmente *invisibles* (no discursivas), que surgen de la alineación entre los anteriores programas y sus tecnologías de gobierno (Gordon, 1980; Rose et al, 2006). Las funciones surgen para atender objetivos específicos que pueden diferir de aquellos inicialmente prescritos o declarados explícitamente por los programas de gobierno y las normas tecnológicas. La identificación de funciones sirve para revelar efectos en la conducta humana y así revelar posibilidades de contra-conducta.

El método analítico resultante se muestra en el siguiente diagrama:

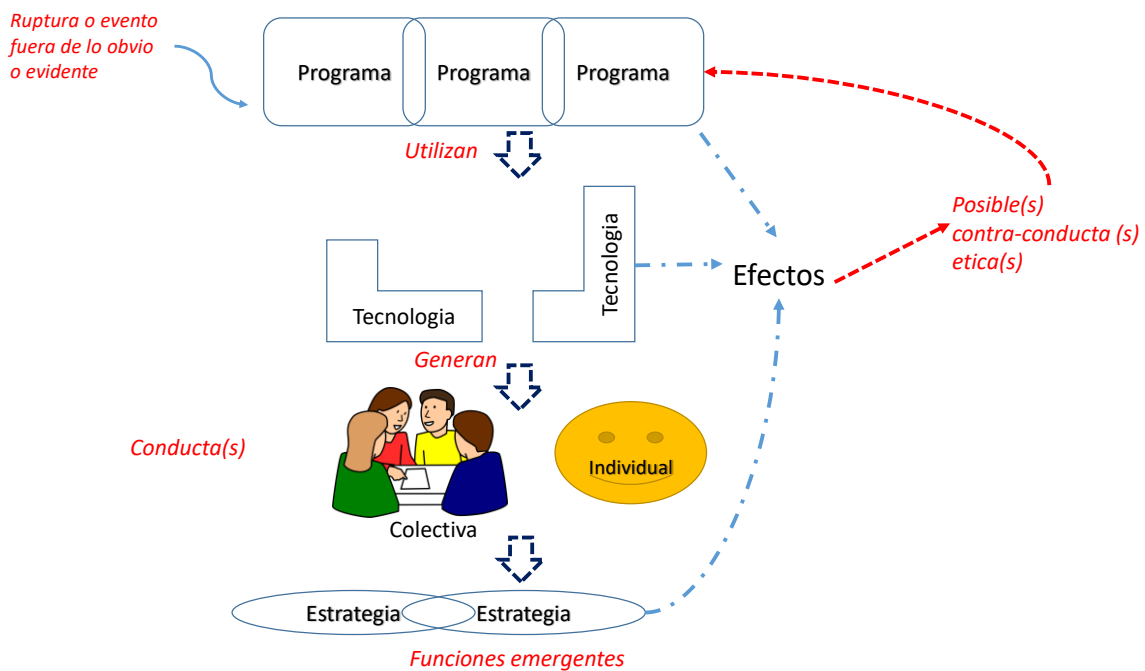


Figura 1. Método Analítico (Fuente: Autor)

Como lo sugiere Foucault (1991), un análisis de gubernamentalidades comienza por identificar un evento o serie de eventos sobre los cuales necesidades y decisiones se ven como "obvias", "necesarias" o "naturales". El aumento en la cobertura en servicios digitales puede considerarse como

una serie de decisiones de este tipo, ya que se identifica el acceso a servicios digitales como necesario y obvio: las poblaciones posconflicto se declaran como marginadas de estos servicios.

A continuación, y siguiendo el diagrama anterior, se presenta el desarrollo de un análisis inicial en el que se identifican una serie de convergencias con miras a invitar a la reflexión futura.

Un análisis inicial del aumento de cobertura en servicios digitales

Programas: convergencia entre asistencialismo y participación (digital).

Con base en la discusión anterior, se pueden discernir y proponer dos tipos de programa de gobierno que convergen para ofrecer un espacio de ejercicio de la creatividad en las poblaciones posconflicto:

En Colombia hay un programa previo de *asistencialismo* donde las poblaciones posconflicto y en particular los excombatientes aparecen como “de repente” en los escenarios políticos, económicos y culturales. En este programa se les declara como dependientes e ilegítimos en sus zonas de hábitat (Cañizares, 1988; Restrepo-Espinosa, 2012). Bajo ideales como aquel de lograr una paz duradera, la empresa de gobernarlos/ invitarlos a dejarse gobernar se declara como atractiva, necesaria pero también incompleta, como se mencionó al principio de este artículo.

Son estas poblaciones quienes pueden decidir —utilizando su libertad y aunque dentro de espacios físicos limitados (zonas designadas de integración geográfica)— hacer uso de la educación, información y otras asistencias proporcionadas por servicios digitales, mejorar su “autoconfianza”, generar nuevas ideas e incorporarse al resto de la sociedad colombiana en términos culturales, sociales y económicos a través de su normalización como ciudadanos (as) legítimos (as).

El programa anterior se enlaza con uno nuevo que muestra como el entramado social posconflicto se aprovecha: un programa de *participación ciudadana inducida*, heredado de las conversaciones que llevaron a firmar el acuerdo de paz (Ángel-Macrina, 2015 y 2016) y de los derechos constitucionales ciudadanos. En el acuerdo de paz se declara como necesaria la participación no solo para mantener, sino también para desarrollar nuevas iniciativas de posconflicto. De manera “natural”, se transita de la participación ciudadana a la participación digital.

Con la convergencia de estos dos programas, las poblaciones posconflicto pasan de ser poblaciones desconocidas para convertirse en poblaciones legítimas cuya legitimidad depende de que se conviertan en poblaciones *activas y creativas*. Ellas son quienes deben ahora ser responsables de su propia integración y de su éxito creativo. No es claro, sin embargo, cómo estas poblaciones pueden ayudar o se les permita a moldear servicios digitales públicos que han sido y siguen siendo definidos de manera centralizada y siguiendo criterios de eficiencia en la prestación de estos (Córdoba-Pachón, 2014) o como ellas puedan participar en proponer o incluso diseñar nuevos servicios.

Pareciera entonces que *otras formas de ejercer creatividad*, aquellas que no llevan a participación digital inducida y/o a crecimiento económico directo quedan excluidas (Hanson, 2013). A pesar de esto, y dado que los programas de gobierno son empresas incompletas, como se explicó anteriormente, es posible entonces que las poblaciones posconflicto puedan aprovechar su libertad para generar “otras” necesidades, discursos u objetivos de gobierno para alcanzarlas.

Para apoyar esta posibilidad, se sugieren las siguientes preguntas respecto a programas de gobierno de creatividad dentro del aumento de la cobertura en servicios digitales:

1. ¿Cómo se podrían establecer *otras* necesidades posconflicto, objetivos y maneras de alcanzarlos?
2. ¿Qué otros tramados sociales aparte de aquellos generados por el asistencialismo o la participación (digital) inducida podrían apoyar a gobernantes y gobernados por los programas anteriores en buscar atender las necesidades y objetivos anteriores?

Tecnologías de gobierno: convergencia entre segmentación y manejo por “proyectos”.

Para Foucault (1991), las tecnologías de gobierno comprenden diversas tácticas, procedimientos y dispositivos para establecer y asegurar normas de conducta que, debido al carácter incompleto de programas de gobierno, y a convergencias como la anteriormente presentada, vienen a llenar sus vacíos o inconsistencias. Según Foucault, las tecnologías de gobierno también incluyen aquellas que los sujetos utilizan para operar sobre sí mismos a través de la transformación dirigida a cierta parte de su “ser”

(Foucault, 1990). Precisamente, es en la convergencia entre estas diversas tecnologías donde Foucault concibe la operación de la gubernamentalidad.

Se propone distinguir los siguientes tipos de tecnología de gobierno (algunas existentes, otras nuevas) que parecen apoyar el gobierno del aumento en la cobertura de servicios digitales en el posconflicto:

1. *Tecnologías de segmentación*, que han permitido previamente conocer a ciudadanos-usuarios de servicios digitales (Cordoba-Pachon, 2014). Con la evaluación estadística de penetración y uso de estos servicios, se ha permitido la identificación de “tipos” o “perfiles” de ciudadanos. En el posconflicto, estas tecnologías permiten asumir que poblaciones afectadas se puedan y deban conocer de la misma manera. Con nuevas tecnologías como el *big data*, sería posible también predecir su comportamiento (Angel-Macrina, 2017), de manera que se garantice que los servicios diseñados centralizadamente, tengan algún grado de adopción/ penetración.

2. El aumento de cobertura se puede ver también afectado por *tecnologías de proyectos* como el manejo de proyectos, el *outsourcing*, el uso de métodos ágiles de desarrollo de software o el desarrollo de indicadores de desempeño. Comúnmente, estas tecnologías acompañan el diseño, implementación y entrega de servicios digitales públicos y privados. En el sector público, el manejo por proyectos se alinea de manera adecuada con reorganizaciones institucionales dentro y fuera del gobierno (Holmes, 2001). Al interior del gobierno colombiano, la utilización de los proyectos como instrumento se refleja actualmente en la creación de instituciones como la Agencia Nacional de Reintegración, la Unidad de Víctimas, así como también la reorganización de funciones dentro del MINTIC. Fuera del gobierno, la creación de alianzas público-privadas y acreditaciones (rankings) se establecen como mecanismos para asegurar cumplimiento de objetivos de manera transparente (Zepeda y Vergara-Ochoa, 2018).

Además de lo anterior, y como lo menciona Mitchell Dean (1996), un posible efecto del uso de tecnologías de poder en implementar maneras de dirigir la conducta humana es que se crucen lo que él llama los umbrales de *fuerza y orientación*, de manera que las tecnologías ensambladas como redes o sistemas se conviertan en *generadoras de sí mismas, desconociendo a los sujetos a quienes en principio pretenden manejar*. Para el posconflicto, esto podría interpretarse como que el aumento de cobertura de servicios digitales no se convierta en una auto-tecnología de gobierno que, basada en una serie de normas y apoyada por tecnologías como las anteriormente

mencionadas, deje de lado necesidades poblacionales (posconflicto u otras) y se dedique solamente a monitorear y mejorar desempeño (performance).

Para evitar lo anterior, se sugiere entonces que la creatividad posconflicto no necesita convertirse en algo medible o incluso tangible que dependa de tecnologías de gobierno impuestas para tal fin. Es recomendable ofrecer otras posibilidades diferentes a lograr desempeño, ejecución o cumplimiento, por ejemplo, satisfacción individual o colectiva e incluso fragmentación y contraste acerca del postconflicto. Las siguientes preguntas podrían ayudar al respecto:

1. ¿Cómo quisieran o necesitarían verse las poblaciones posconflicto a sí mismas?
2. ¿Cómo pueden fomentarse diversas maneras de pensar y actuar con respecto a su creatividad? ¿Como puede continuar manejándose el conflicto de manera no violenta como diferencia y por fuera de reparaciones y castigos penales?

Estas preguntas podrían extenderse con un análisis más detallado de la conducta y la contra-conducta resultante en el posconflicto como se presenta a continuación.

Conducta y contra-conducta.

Como se describió anteriormente, la definición y puesta en marcha de programas y tecnologías de gobierno resulta en una serie de funciones emergentes que cumplen fines u objetivos específicos o diferentes a aquellos inicialmente establecidos por programas de gobierno. De manera general, podría decirse que, con el aumento en la cobertura de servicios digitales en las poblaciones posconflicto, se acentúa el control territorial para garantizar conducta humana de poblaciones posconflicto que lleve a su desarrollo económico e integración “social”, con poca consideración de la conducta de las poblaciones “normales” que ya utilizan estos servicios.

Sin embargo, existen oportunidades para las poblaciones mencionadas para definir maneras *alternativas* de pensar y actuar que, utilizando servicios digitales, les ayuden a cumplir sus propios objetivos. Al respecto y siguiendo a Foucault (1984), Hanson (2013) sugiere identificar y *desasociar* las posibles funciones sociales de la creatividad de sus manifestaciones individuales o colectivas.

SERVICIOS DIGITALES, POSCONFLICTO Y CREATIVIDAD EN COLOMBIA

La inclusión del “fracaso” como posibilidad creativa abriría oportunidades para hacerlo rotundamente a través de ejercicios no lineales y sistémicos de la creatividad individual y colectiva de las poblaciones posconflicto. Podrían entonces considerarse diversas estrategias en los entornos posconflicto para desarrollar creatividad a nivel individual o colectivo (Amabile, 1998; Csikszentmihalyi, 1988; Csikszentmihalyi and Wolfe, 2000; Córdoba-Pachón, 2019). Por ejemplo: Fomentar el trabajo de equipo con miembros diversos; premiar el esfuerzo más que el resultado; educar en la solución creativa de problemas que incluya el descubrimiento de problemas no evidentes; buscar alinear o desalinear el trabajo (remunerado o no remunerado) con las motivaciones internas de los individuos, sus habilidades o talentos; reforzar de manera espontánea y no dirigida vínculos entre personas, instituciones educativas o grupos de liderazgo en la sociedad; o establecer nuevos indicadores no económicos para desarrollar y fomentar creatividad de manera localizada..

No se trataría simplemente avalar los esfuerzos de gobierno “formal”, o promover formas de gobierno y autogobierno que operen dentro o al margen de la ley. Mas bien, se trataría de aprovechar espacios de libertad existente en los que se pueda fomentar reflexión, diversidad, inclusión, dialogo, conflicto no violento, atención consciente o plena al entorno de estas poblaciones, para que se promueva diseños participativos de servicios digitales que respondan a necesidades emergentes, y que al hacerlo también se acepte que pueden existir otras maneras éticas de pensar y actuar que vale la pena identificar y regular para el bienestar de nuestras sociedades (Córdoba-Pachón, 2019)

Un análisis más detallado podría desarrollarse con las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo queremos ser gobernados y autogobernados, comportarnos, pensar o actuar dentro de lo que se nos ha permitido a través del aumento de la cobertura en los servicios digitales en el posconflicto?
2. ¿Cómo podemos mantener el agonismo entre diversas gubernamentalidades a través de obedecer al aumento en la cobertura mientras que desarrollamos nuevas maneras de pensar y actuar?

Reflexiones finales

En este artículo se ha presentado un análisis preliminar sobre el aumento en la cobertura de servicios digitales en el posconflicto colombiano y sus posibles efectos en la creatividad humana. Utilizando las ideas de Foucault sobre la gubernamentalidad, se ha ofrecido un análisis crítico preliminar cuyos hallazgos se ilustran en el diagrama siguiente:

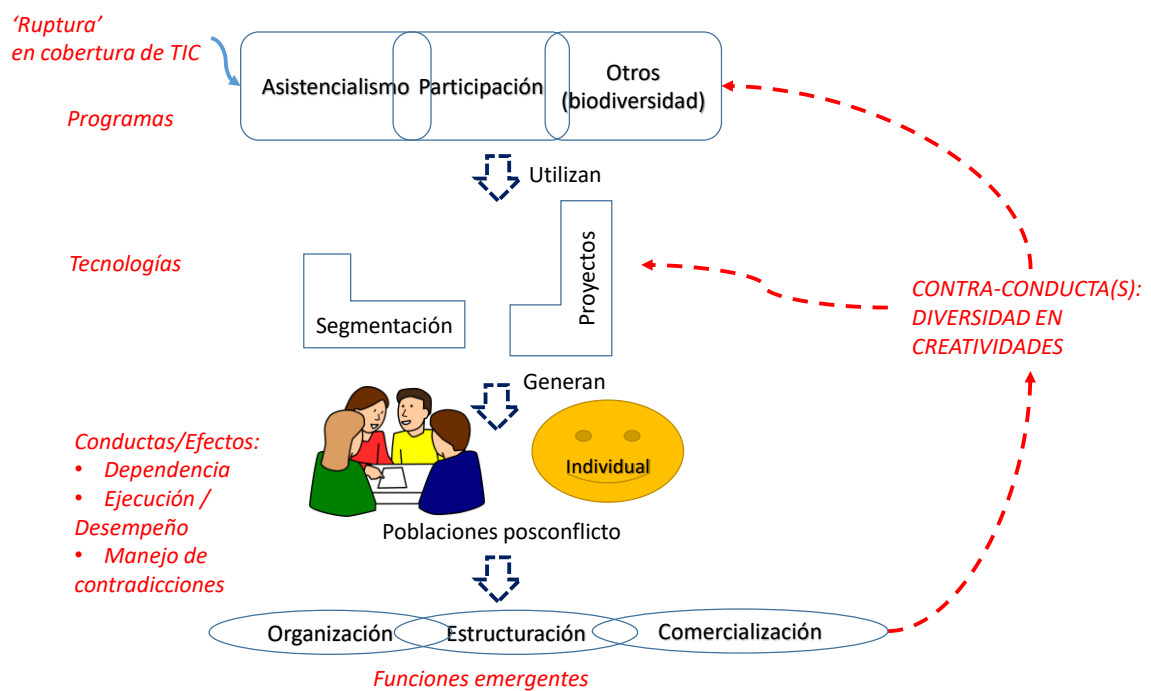


Figura 2. Análisis Crítico (Fuente: Autor)

Como resultado del análisis, existen posibilidades para promover diversas formas para concebir y promover la creatividad humana y por qué no, el posconflicto como fenómenos llenos de retos y posibilidades, de manera que no solamente la reconciliación (Ángel-Macrina, 2015) sino también la libertad humana pueda incluirse como un espacio de reflexión y acción.

Con el análisis propuesto, se incluye también una actitud continua de vigilancia respecto a cómo se influencia y se puede influenciar la libertad de individuos y poblaciones posconflicto, de manera que todos (no solamente

las poblaciones afectadas) podamos pensar en “otras” maneras de vernos o relacionarnos consigo mismos y con los demás.

Para continuar el análisis, se han propuesto algunas preguntas que podrían ayudar a establecer posibilidades y limitaciones en nuestros entendimientos sobre lo que significa el posconflicto, el uso de servicios digitales y, por qué no, la libertad humana. Extender el análisis debería hacerse siguiendo la idea de que también este puede convertirse en una manera de regular nuestra conducta investigativa y por ende nuestra creatividad.

Al respecto, vale la pena referirnos por última vez a Foucault (1982), quien, de acuerdo con él mismo, siempre buscaba desembarazarse de sí mismo, de su pensamiento, transformarse así mismo, en otras palabras, (re) crearse continuamente.

Referencias

- Amabile, T. (1998). How to Kill Creativity. *Harvard Business Review*, September-October, 77-87.
- Ángel-Macrina, L. (2015). Conectados por la paz: Las tecnologías de la información y las comunicaciones como vía para incentivar la participación ciudadana en el proceso de implementación de los acuerdos de la Habana y la construcción de paz. *Serie Informes*, 24. Bogotá: Fundación Ideas para la Paz (FIP). <http://www.ideaspaz.org/publications/posts/1256>
- Ángel-Macrina, L. (2016). *Posconflicto en Colombia (5). TICs y participación ciudadana*. Internet: Opendemocracy.net. <https://www.opendemocracy.net/postconflicto-en-colombia-5-las-tic-y-la-participaci-n-ciudadana-en-la-implementaci-n-de-los-acuerdo>
- Barron, F. (1968). *Creativity and Personal Freedom*. London: D. Van Nostrand Company Inc.
- Cañizares, J. (1988). Entre el ocio y la feminización tropical: Ciencia, élites y estado-nación en Latinoamérica, siglo XIX. *Asclepio*, 50 (2), 11-31. <https://doi.org/10.3989/asclepio.1998.v50.i2.335>
- Córdoba-Pachón, J.R. (2009). Hacia la apropiación del gobierno electrónico: una mirada crítica-sistémica. *Estado, Gobierno y Gestión Pública*, 14, 60-81. <https://revistaeggp.uchile.cl/index.php/REGP/article/view/13496>

- Córdoba-Pachón, J.R. y Orr, K. (2009). Three patterns to understand e-government: the case of Colombia. *International Journal of Public Sector Management*, 22 (6), 532-554.
<https://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/09513550910982887>
- Córdoba-Pachón, J.R. (2014). Systemic Patterns of Practice to Improve e-Government Evaluation. En M.P. Rodríguez-Bolivar (Ed.), *Measuring E-Government Efficiency: The Opinions of Public Administrators and Other Stakeholders* (pp. 9-24). Nueva York: Springer.
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-9982-4_2.
- Córdoba-Pachón, J.R. (2019). *Managing Creativity: A Systems Thinking Journey*. London: Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture and person: A systems view of creativity. En M. Csikszentmihalyi (Ed.), *The Systems Model of Creativity: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi* (pp. 47-61). New York: Springer.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: HarperCollins.
- Csikszentmihalyi, M. and Wolfe, R. (2000). New conceptions and research approaches to creativity: Implications of a systems perspective on creativity education. En K.A. Heller, F.J. Monks, R. Sternberg and R. Subotnik (Eds.), *International Handbook of Giftedness and Talent* (pp. 81-93). London: Elsevier.
- Dean, M. (1996). Putting the technological into government. *History of the Human Sciences*, 9 (3), 47-68.
- Dean, M. (2010). *Governmentality: Power and Rule in Modern Society*. London: Sage.
- Espectador, E. (2017). *Así avanza la implementación del posconflicto en Colombia: Entrevista a Rafael Pardo-Rueda*. Bogotá: El Espectador.
http://caracol.com.co/radio/2017/05/30/nacional/1496180301_243345.html
- Foucault, M. (1978). Governmentality. In G. Burchell, C. Gordon, and P. Miller (Eds.), *The Foucault Effect: Studies in Governmentality* (pp. 87-104). Chicago: The University of Chicago Press.
- Foucault, M. (1981). Omnes et singulatim: Hacia una crítica de la "razón política". En M. Morey (Ed.), *Michel Foucault: Tecnologías del Yo y Otros Textos Afines* (pp. 95-140). España: Paidós Ibérica.

- Foucault, M. (1982). An interview by Stephen Riggins. In P. Rabinow (Ed.), *Michel Foucault. Ethics: Subjectivity and Truth* (pp. 121-133). London: Penguin.
- Foucault, M. (1984). What is enlightenment? In P. Rabinow (Ed.), *The Foucault Reader: An introduction to Foucault's thought* (pp. 32-50). (Translated by C. Porter). London: Penguin.
- Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de Sociología*, 50 (3), 3-20.
- Foucault, M. (1990). Tecnologías del yo. En M. Morey (Ed.), *Michel Foucault: Tecnologías del Yo y Otros Textos Afines* (pp. 45-94). España: Paidós Ibérica.
- Foucault, M. (1991). Questions of method. In G. Burchell, C. Gordon and P. Miller (Eds.), *The Foucault Effect: Studies in Governmentality* (pp. 73-86). Chicago: The University of Chicago Press.
- Foucault, M. (1994). La práctica del cuidado de uno mismo como práctica de la libertad. In F. Álvarez-Uría (Ed.), *La Hermenéutica del Sujeto* (pp. 106-142). Madrid: Ediciones de la Piqueta.
- Foucault, M. (2009). *Security, Territory, Population*. Great Britain: Palgrave MacMillan.
- García, J.C. (2018). El triste marchitar de los puntos Vive Digital. Bogotá: Caracol Radio.
http://caracol.com.co/radio/2018/05/22/tecnologia/1526995683_227849.html
- Gomis-Balestreri. M. Del gobierno electrónico al *big-data*: la digitalización de la gestión pública en Colombia frente al control territorial. *Opera*, 21, 25-53.
- Gordon, C. (1980). Afterword. In M. Foucault and C. Gordon (Eds.), *Power/Knowledge: Selected Interviews* (pp. 229-259). Brighton (UK): Harvester Press.
- Gordon, C. (1991). Governmental rationality: An introduction. In G. Burchell, C. Gordon and P. Miller (Eds), *The Foucault Effect: Studies in Governmentality* (pp. 1-51). Chicago: The University of Chicago Press.
- Harrison, T., Pardo, T., Cook, M. (2012). Creating government ecosystems: a research and development agenda. *Future Internet*, 4 (4), 900-928.
https://www.ctg.albany.edu/publications/journals/og_ecosystems_2012/og_ecosystems_2012.pdf

- Hanson, M.H (2013). Author, self, monster: using Foucault to examine functions of creativity. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 33 (1), 18-31. <http://psycnet.apa.org/buy/2012-03326-001>
- Heeks, R. (2006). *Implementing and Managing eGovernment: An International Text*. London: Sage.
- Henman, P. (2013). Governmentalities of gov 2.0. *Information, Communication and Society*, 16(9), 1397-1418.
<http://dx.doi.org/10.1080/1369118X.2012.706314>.
- Holmes, D. (2001). *eGov: eBusiness Strategies for Government*. London: Nicholas Brealey.
- Insuatsy-Rodríguez, A., & Borja-Bedoya, E. (2016). El papel de la comunidad universitaria en el posacuerdo o pos-conflicto en Colombia. *Ago.Usb*, 16 (2), 373-376.
- Jaramillo-Garzón, J. A. (2016). Retos en la investigación en ingeniería ante un posible posconflicto. *Tecno Lógicas*, 19 (37), 9-12.
- Miller, P., & Rose, N. (1990). Governing economic life. *Economy and Society*, 19 (1), 1-31.
- Midgley, G. (2000). *Systemic Intervention: Philosophy, Methodology and Practice*. New York: Kluwer Academic / Plenum Publishers
- MINTIC. (2016). *La tecnología será una aliada para el posconflicto*. Bogotá: Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC).
<http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-15177.html>.
- Montuori, A. and Purser, R. (1995). Deconstructing the lone genius myth: toward a contextual view of creativity. *Journal of Humanistic Psychology*, 35 (3), 69-112. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/00221678950353005>
- Noguera, C. (2009). La gubernamentalidad en los cursos del profesor Foucault. *Revista Educacao & Realidade*, 34 (2), 21-33.
<http://www.seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/viewFile/8307/5539>
- Peña-Castañeda, C. (2016). El reto de hacer aportes tecnológicos para el posconflicto en el país. Bogotá: El Tiempo.
<http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/el-papel-de-la-tecnologia-en-el-posconflicto-35096>
- Restrepo-Espinosa, M. H. (2012). Biopolítica: Elementos para un análisis crítico sobre la salud mental pública en la Colombia contemporánea. *Revista*

Gerencia y Políticas De Salud, 11 (23), 39-55.
<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/gerepolsal/article/view/4457>.

Rose, N., & Miller, P. (1992). Political power beyond the state: Problematics of government. *The British Journal of Sociology*, 43 (2), 173-205.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1468-4446.2009.01247.x>

Rose, N., O'Malley, P., & Valverde, M. (2006). Governmentality. *Annual Review of Law and Social Science*, 2, 83-104.
<https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev.lawsocsci.2.081805.105900>

Townley, B. (1993). Foucault, power/knowledge, and its relevance for human resource management. *Academy of Management Review*, 18 (3), 518-545.
<https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/eb028098>

Townley, B., & Beech, N. (Eds.). (2011). *Managing creativity: Exploring the paradox* (2nd ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

United Nations, (2016). United Nations E-Government Knowledge Data Base —Colombia.
<https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/Data/Country-Information/id/37-Colombia>.

Zepeda, A. y Vergara-Ochoa, A. (2017). La nueva gestión pública basada en rankins: de la planeación a la evaluación. *Opera*, 21, 79-94.

REVISTA STULTIFERA

DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

VOLUMEN 2, NÚMERO 1, PRIMER SEMESTRE DEL 2019

ISSN 0719-983X

Acceso abierto: hacia la gestión asociativa de bienes cognitivos.

Santiago José Roca Petitjean

Cobertura de servicios digitales, posconflicto y creatividad en Colombia: un análisis crítico.

José Rodrigo Córdoba-Pachón

Análisis de datos textuales. Una primera aproximación.

Joan Calventus Salvador

El poema *Altazor* como deconstrucción del lenguaje.

María Juliana Zamora Varela

Las similitudes entre el teatro jesuita y franciscano como método de integración de culturas.

Jesús Lara Coronado

La enseñanza de la Historia de Venezuela en el marco del proyecto de educación de la sistemología interpretativa.

Miriam Esther Villarreal Andrade

Reseña de Chomsky, N., Mouffe, Ch., Ramonet, I., ... Butler, J. (2017). *Neofascismo. De Trump a la extrema derecha europea*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Capital Intelectual.

Natalia Picaroni Sobrado



UNIVERSIDAD AUSTRAL DE CHILE

SEDE PUERTO MONTT