

La **cibercultura** y su sentido: explorando una nueva visión para la construcción de un nuevo mundo

Jesús Galindo Cáceres* ■

Para iniciar

Los conceptos no son sencillos y simples; aunque deberían serlo, no siempre se puede. En el caso de la cibercultura sucede algo que dota al potencial concepto de cierta ambigüedad e incluso confusión. Se nombra con la misma palabra a una tienda de computadoras; a una escuela de computación; al conocimiento que tiene un estudiante del uso del teclado y de ciertos programas de cómputo; a la educación a distancia mediada por internet; a las redes sociales tipo Facebook; a la nueva vida social que sugiere la cibernación en aumento demográfico y a la cosmovisión y su cosmología en la apreciación de un mundo diferente a todo antecedente de creación y convivencia humanas. Demasiado espacio conceptual para un solo término, parece que tal simplificación ayuda en ciertos sentidos, pero en otros no.

Un tema fascinante para iniciar esta presentación es la mutua afectación ecológica entre el entorno físico y las sociedades que lo habitan. La historia es larga, hablamos de las formas sociales asociadas a los ríos, a los lagos, a los mares; las formas culturales propias del frío o del calor como entorno constante y presente, las sociedades del desierto, del bosque, del trópico húmedo.

En principio la geografía ha sido el primer elemento a considerar en este tipo de relaciones; cuando aparecieron las ciudades y todo cambió. Este nuevo entorno ha sido el centro de la vida social emergente en los últimos milenios. Entre la llamada naturaleza y la civilización humana apareció la vida social urbana y su nuevo dominio: la ciudad misma. Pero había más, cuando aparece el ciberespacio todo el entorno anterior pasa a formar parte de

*Coordinador del Grupo de Acción en Cultura de Investigación, Promotor de la Red de estudios en teoría de la comunicación y del grupo Hacia una comunicología posible, SNI III. arewara@yahoo.com

sus relaciones ecológicas, y a su vez todo el entorno previo es afectado por esta nueva presencia en forma directa e indirecta, empezando por su primer círculo: las ciudades. Lo anterior ha sucedido a gran velocidad, la vida social ya es otra, y falta aún más. ¿Hacia dónde nos dirigimos?, ¿en dónde estamos parados ahora?, ¿qué sabemos y qué ignoramos?

Cibercultura. Concepto en movimiento

Para observar nuestro actual entorno ecológico social tenemos dos opciones, mirar con conceptos que vienen de otros entornos y tiempos, ensayando con ellos alguna forma de sentido nuevo, o construir nuevas nociones que se vayan cargando de la novedad emergente con nuevos puntos de observación. La palabra «cibercultura» es uno de estos nuevos conceptos para distinguir los nuevos fenómenos. Pero esta situación no es asunto sencillo, cómodo o rápido. Se han necesitado casi dos décadas para ir perfilando el contenido posible de la nueva palabra. El contenido ha evolucionado de un sentido casi periodístico, coloquial, a un sentido científico muy complejo. Hoy la cibercultura está asociada con el fenómeno social de internet y las pantallas, con sus contenidos y plataformas en constante evolución, pero también está asociada a la cibernética de segundo orden, a la teoría de las redes sociales, a la perspectiva de la complejidad y el caos. Su actual perfil —aún en proceso de constitución— permite observar y entender desde una sencilla configuración de interacción personal mediada por computadora, hasta una complicada red de relaciones entre millones de personas mediante distintas interfaces, donde el teléfono móvil se ha convertido en el gran detonador de una

nueva socialidad nunca antes vista, la de las multitudes inteligentes.

En forma tradicional sólo pequeños grupos entraban en una dinámica de interacción horizontal, de pares. Al crecer el número de integrantes la configuración por lo general se transformaba en una estructura ordenada en forma vertical. A veces sucedía algo extraño en este movimiento de construcción de la convivencia social entre lo horizontal y lo vertical. La sociedad de información sigue esa normatividad, pero algo sucedió al aparecer internet: han ido emergiendo formas de socialidad horizontales de grandes números. La configuración técnica del contacto y la interactividad lo permiten. Millones de personas están en un nuevo tipo de convivencia que poco a poco se separa de los patrones tradicionales. Hay una sociedad de comunicación en emergencia y parece que la transformación de fondo llegará aún más lejos, ¿una comunidad de comunicación?

De la sociedad de información a la comunidad de comunicación

Dentro de las hipótesis sobre las líneas de civilización actuantes en nuestro mundo contemporáneo, la figura del libre mercado tiene el puesto principal, la no violencia también tiene un lugar privilegiado, todo ello bajo el contexto de una acelerada globalización. Pero hay más, es posible nombrar a la sociedad histórica como una sociedad de información, donde los controles verticales y la centralización de la información han ido configurando nuestra economía, nuestra política, nuestra cultura. Pero la sociedad de información necesita que sólo exista una hegemonía sobre todo lo demás. El proceso de mundialización

Son una de las configuraciones demográficas más pobladas en la historia humana

abrió este juego a una diversidad de poderes que necesitan establecer normas de convivencia, de comunicación. Esta forma emergente en lo general se reproduce hacia el interior de cada bloque y nación, la diversidad y su necesidad de formas de convivencia y comunicación, todo ello constituye lo que una comunicología posible nombra como sociedad de comunicación; pero aún hay más. El ciberespacio ha traído nuevas

formas de convivencia y de comunicación, ahora no se trata sólo de negociar conflictos, sino de promover las diversas formas de la cooperación, la «wikinomía». Al parecer la sociedad de información aún vigente, y la sociedad de comunicación en movimiento, se encuentran con la emergente comunidad de comunicación promovida en el ciberespacio. Cooperar para seguir jugando, frente a competir para ganar. Ésta es la forma sustantiva de la cibercultura del futuro.

Redes sociales y comunidades virtuales

Multitudes inteligentes, Wikinoms, nuevo orden de las relaciones comerciales, culturales y políticas, emergencia de nuevas formas de colaboración. Las comunidades virtuales llegaron para quedarse y ellas transformarán al mundo tal y como lo conocemos. Lo anterior ha sucedido en un movimiento continuo y ha pasado por diversas fases.

Cuando el ejército de Estados Unidos abrió internet al mundo, los primeros colonos fueron las comunidades que ya existían fuera del ciberespacio y que percibieron pronto sus posibilidades.

Ecologistas, feministas, seguidores de la ciencia ficción, seguidores de grupos de rock. Todos ellos ya eran comunidades sociales cuando pasaron a ser comunidades virtuales; dicho proceso siguió de esta manera por algunos años.

Con los años noventa llegaron sorpresas. En la medida que el ciberespacio evolucionaba en infraestructura y en formas de relación con la información y con la comunicación, se fue transformando poco a poco en un fantástico lugar de encuentro. Las nuevas comunidades virtuales nacían en el mismo ciberespacio y ahí construían su vida. El siglo XXI nos reservaba lo mejor. El proceso civilizatorio del ciberespacio contiene formas de valor en emergencia colectiva y mundial, como la colaboración, la libertad, la interactividad. Tiene también nuevos habitantes: los jóvenes net, para los cuales no hay un antes y un después, sólo la vida social con ciberespacio y Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTICs), con el teléfono móvil y sus nuevas opciones de conectividad y acceso a todo tipo de información, y sobre todo, la comunicación con los otros, sus pares, sus compañeros de generación, con lógicas sociales que se mueven fuera de los patrones tradicionales de la convivencia y el control.

Las redes sociales son una de las configuraciones demográficas más pobladas en la historia humana, y sus parámetros no coinciden con las normas de la demografía y la geografía tradicionales. Por otra parte, están sucediendo fenómenos de actitud y asociación que no corresponden a la vida social pre ciberespacial; parece que en ciertos momentos puede haber modificaciones cognitivas que permitan hablar de un nuevo tipo de ser social. Los videojuegos, combinados con las redes sociales, y la llamada «ontología cyborg», parecen imponer una

nueva configuración de la percepción del tiempo y del espacio, de la información y de la comunicación, de la individualidad y de lo colectivo, de lo humano y lo no humano.

¿siglo?

¿Estamos ante algo más que un cambio de superficie social y cultural?

Proceso de conocimiento y de construcción social de la tecnología

¿siglo?

El elemento con mayor presencia en todo este proceso es el de las NTICs. Por todos los fenómenos asociados a ellas —y ante la avalancha de situaciones que se suceden unas a otras sin parar— se ha ido hilvanando un programa de investigación por la parte más observable y evidente: la presencia de las diversas formas de la tecnología dura. De ahí han salido agendas puntuales sobre la figura de la invención y la innovación, sobre el comercio y los nuevos capitales económicos emergentes, sobre los usos y las gratificaciones de los usuarios, llamados ahora «prosumidores», por su cualidad de productores simultánea a la de consumidores.

¿siglo?

El gran objeto de investigación son las nuevas tecnologías, pero la dimensión de civilización implicada, los fenómenos sociales y cognitivos inesperados, el desarrollo sorprendente de la cibercultura, esos son aspectos que no tienen aún un lugar claro dentro de las principales agendas de la observación y el análisis. Por otra parte, en forma paralela al objeto NTICs, aparece otro que puede impulsar una agenda alternativa: la sociedad del conocimiento y la construcción social de la vida tecnológica; lo que está en juego es la configuración del proyecto humano y su trayectoria ecológica y sistémica en el

planeta. El momento actual es parte de un proceso donde la tecnología ya forma parte del entorno inmediato, y su construcción social es una correlación entre usos e innovaciones tecnológicas. A esto se agrega la importancia del valor del conocimiento sobre el valor de los objetos materiales, y el diseño de la vida social para promover ese conocimiento tan apreciado.

La aventura humana parece ligada al conocer, y esa aventura es colectiva al mismo tiempo que individual. Parecería que todo el proceso contemporáneo de la vida asociada al ciberespacio es parte de un programa donde la cibercultura nos terminará ligando a todos al movimiento universal por el conocimiento lo cual es un escenario que provoca y permite todo tipo de reacciones; aún faltaría complementar estas visiones con las figuras de las estéticas y las nuevas morales en escena.

Principios constructivos e ingeniería social

Competir o colaborar, pelear o dialogar, asociarse o formar comunidad, buscar información estratégica o configurar sistemas de comunicación, Groundswell frente a Wikinomics. Parece que la sociedad está en un camino que se bifurca, y toca tomar decisiones que marcarán el futuro, donde la relación humana con el resto de la vida en este planeta y el compromiso

Díptico Spes-ei Gris (fragmento)



de las generaciones presentes con las futuras, están en el centro del debate por una nueva conciencia y práctica ecológicas. La imagen emergente que percibe cierto sentido común es la de participación, por tanto dichas decisiones no serán tomadas por unos cuantos, sino por muchos, por multitudes inteligentes que el ciberespacio y la cibercultura han promovido.

Los principios constructivos de una nueva sociedad están a la vista. Tenemos los elementos de conocimiento suficientes gracias al desarrollo de la ciencia y la ingeniería contemporáneas:

- La ingeniería social está en las manos de cada vez un mayor número de personas.
- La tensión al diálogo y a la comunicación está cada vez más presente.
- La necesidad sentida y proyectada de acercarse a los otros para mejorar es un fenómeno de la nueva cibersociedad. La racionalidad tecnológica parece moverse en el sentido de la colaboración en una tendencia que se refuerza, pero que aún no es hegemónica. La nueva racionalidad dialógica de la colaboración horizontal promueve una nueva forma de conocimiento, pero sobre todo

una nueva forma de sociedad de la convivencia.

En el frente de tensión entre la colaboración y la dominación, ¿cuál será la cosmología y la ecología resultantes?

Para terminar

Detrás de palabras que parecen del mundo de la fantasía, de la ciencia ficción, como ciberespacio, cibercultura, comunidades virtuales, está presente un mundo en emergencia. Conocer las implicaciones y situaciones asociadas a estos conceptos es conveniente, nos prepara para el futuro, nos permite entender mejor el presente, nos construye como mejores creadores dialogantes. Todos somos actores vinculados a lo que representan los contenidos de esas palabras, y todos podemos mejorar nuestra actuación. La cibercultura es una invitación a conocer con otros, es vínculo, comunicación, colaboración, participación, interacción y compromiso, responsabilidad, conocimiento y dominio de todo lo que hoy nos permite hacer todo eso mejor: la tecnología. Éste es un gran marco de convocatoria que como cualquiera otro podemos aceptar o rechazar. Todos estamos invitados en diversos sentidos en tiempo y forma; nadie sale vivo de aquí. ■

REFERENCIAS

Aguilar García, Teresa (2008) *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.

Barret, Neil (1998) *El estado de la cibernación*. Barcelona: Flor del viento.

Bauman, Zygmunt (2008) *Comunidad*. Madrid: Siglo XXI.

Boserup, Ester (1984) *Población y cambio tecnológico*. Barcelona: Crítica.

Cadoz, Claude (1995) *Las realidades virtuales*. Madrid: Debate.

Casacuberta, David (2003) *Creación colectiva*. Barcelona: Gedisa.

Cibergolem (Andoni Alonso e Iñaki Arzoz) (2005) *La quinta columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítico*. Barcelona: Gedisa.

De Kerkhove, Derric (1999) *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa.

Fernández-Armesto, Felipe (2002) *Civilizaciones*. Bogotá: Taurus.

Galindo Cáceres, Jesús (2006) *Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada*. Toluca: CNCA-Instituto Mexiquense de la Cultura.

George, Pierre (1977) *Geografía urbana*. Barcelona: Ariel.

Islas, Octavio y Fernando Gutiérrez (eds.) (2000) *Internet: el medio inteligente*. México: CECSA.

Johnson, Steven (2003) *Sistemas emergentes*. Madrid: Turner/FCE.

Landow, George (1995) *Hipertexto*. Barcelona: Paidós.

Lévy, Pierre (2007) *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Antrhopos/UAM-Iztapalapa.

Lewin, Roger (1995) *Complejidad. El caos como generador del orden*. Barcelona: Tusquets.

Li, Charlene y Josh Bernoff (2008) *El mundo Groundswell. Cómo aprovechar los movimientos sociales espontáneos de la Red*. Barcelona: Urano.

Marcuello Servós, Chaime (comp.) (2006) *Sociocibernetica. Lineamientos de un paradigma*. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.

Mathias, Paul (1998) *La ciudad del internet*. Barcelona: Belaterra.

Maturana, Humberto y Ximena Dávila Yáñez (2009) *Habitar humano en seis ensayos de biología cultural*. Santiago de Chile: J.C. Sáez editor.

Mitchel, William J. (2001) *E-topía*. Barcelona: Gustavo Gilli.

Pérez, Rafael Alberto y Sandra Massoni (2009) *Hacia una Teoría General de la Estrategia. El cambio de paradigma en el comportamiento humano, la sociedad y las instituciones*. Barcelona: Ariel Comunicación.

Piscitelli, Alejandro (1995) *Ciberculturas*. Barcelona: Paidós.

Rheingold, Howard (2004) *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, Carlos (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Sluzki, Carlos (1996) *La red social*. Barcelona: Gedisa.

Tapscott, Don y Anthony D. Williams (2007) *Wikinomics. La nueva economía de las multitudes inteligentes*. Barcelona: Paidós.

Von Foerster, Heinz (1991) *Las semillas de la cibernética*. Barcelona: Gedisa.

Wallerstein, Immanuel (1987) *El moderno sistema mundial*. México: Siglo XXI.