

Cibercultura universitaria, en ciernes

Pablo Andrés Escandón Montenegro
Revista Chasqui del CIESPAL
Ecuador

pescandon@gmail.com / pescandon@ciespal.net



Ecuatoriano de 35 años de edad. Estudió Comunicación y Literatura en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, obtuvo su maestría en Periodismo Digital en el Instituto Universitario de Postgrado (Madrid), en colaboración con la Universidad Autónoma de Madrid y Diario El País de España. Actualmente cursa el programa de Doctorado en Sociedad de la Información y del Conocimiento, en la Universitat Oberta de Catalunya, en el área de Cultura, Arte y Humanidades.

Es miembro del Observatorio para la Cibersociedad, OCS; del grupo de investigación Hermeneia, del IN3, y del grupo de investigación y trabajo Mídia, Cultura e Tecnologias Digitais na América Latina, de INTERCOM, Brasil.

Actualmente es editor de Chasqui, revista latinoamericana de Comunicación, editada por CIESPAL y docente universitario de pregrado con las cátedras de periodismo digital y escritura para la web en la Universidad San Francisco de Quito y en la Universidad Casa Grande de Guayaquil; dicta de la cátedra de Psicología de la Comunicación en la UTPL, y de cibercultura y medios digitales en la Universidad Central del Ecuador, en la Facultad de Comunicación Social, en sus programas de postgrado. Es escritor de ficción e investigador de la evolución de la escritura en la web.

ABSTRACT

La Universidad latinoamericana no es una institución que se integra completamente a la cibercultura ni a la sociedad del conocimiento en Red. El uso de las plataformas en línea para estudios a distancia y el uso del correo electrónico y de sistemas de mensajería instantánea no generan una red de colaboración académica, sino simples medios de duplicación del sistema analógico que reafirman una autoridad. Sus sitios web son institucionales y no de desarrollo y colaboración académica. En la sociedad red, las instituciones académicas dejan de ser espacios centralizados de autoridad para ser sitios de encuentro, diálogo y discusión. En el ámbito comunicativo, las escuelas y facultades de América Latina desarrollan aplicaciones tecnológicas que propenden al espectáculo pero no al intercambio de conocimiento. Tal es la situación que no se puede acceder a textos de docentes e investigadores, ni a estudios o investigaciones, ni a las tesis de los estudiantes, en formato digital y en línea. Este solo hecho hace que la universidad latinoamericana no genere redes abiertas para el desarrollo de la ciencia comunicacional.

En la cibercultura y la sociedad red, el autor, como lo conocemos, desaparece y los docentes, los estudiantes y los investigadores son los constructores del pensamiento comunicativo, es decir, son los autores, pero además, deben establecer un diálogo con actores externos a la institución, pues es importante su concurso en la configuración y desarrollo de cualquier estudio o investigación. Para ello, la Universidad y las escuelas y facultades de Comunicación de América Latina deben crear plataformas de intercambio y colaboración, entre pares interinstitucionales, con quienes puedan intercambiar y entregar, sin reserva, contenidos, resultados de estudios e investigaciones, textos y libros digitales, pues solo de esa manera, el conocimiento comunicacional y la investigación, que están permanentemente en taller de configuración, serán realmente un bien de toda la comunidad académica.

PALABRAS CLAVE

Cibercultura, investigación en red, inteligencias conectadas.

1. LA SOCIEDAD RED Y LA CIBERCULTURA

Interconexión, colaboración, inmediatez, multimedialidad, hipertextualidad, interactividad, son algunas de las características de la cibercultura y de la sociedad red, mediadas por la tecnología digital. La creación de textos: sonoros, auditivos, gráficos, audiovisuales, etc., tienen como finalidad ser consumidos en una pantalla. Allí radica la diferencia principal entre la cibercultura y la cultura impresa.

Las sociedad red como se la ha denominado también a esta nueva estructura social, está regida por las asociaciones y por las complementaciones, pues como dice el autor de la Era de la Información, “*el espacio de los flujos* y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de la nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia: la cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer” (Castells, 1999). Así, pues, los flujos y el tiempo son esenciales para los integrantes de la nueva cultura, a la cual el autor no la llama cibercultura, pero es la misma que Lévy describe en su Informe al Consejo de Europa (2007), en el cual deja en claro que la inteligencia colectiva, llamada también multitud inteligente o inteligencia conectada, según el autor que la denomine, es el veneno y el remedio de la cibercultura:

Por su aspecto participativo, socializante, abierto y emancipador, la inteligencia colectiva propuesta por la cibercultura constituye uno de los mejores remedios contra el ritmo desestabilizador, a veces excluyente, de la mutación técnica. Pero, con el mismo movimiento, la inteligencia colectiva trabaja activamente en la aceleración de esta mutación. En griego antiguo la palabra *pharmakon* (que ha dado a la palabra castellana farmacia) designa tanto el veneno como el remedio. Nuevo *pharmakon*, la inteligencia colectiva que favorece la cibercultura es a la vez *veneno* para aquellos que no participan (y nadie puede participar en ella completamente por lo vasta y multiforme que es) y *remedio* para aquellos que se sumergen en sus remolinos y consiguen controlar su deriva en medio de esas corrientes. (Lévy, 2007)

Como vemos, la interconexión de las inteligencias con la finalidad de construcción de textos es el fundamento de la sociedad red, de la cibercultura. La participación en este circuito de colaboraciones es, sin duda, el motor de la creación de conocimiento y quienes están por fuera, no solo que prueban el veneno, como dice Lévy, sino que se intoxican con él, pues al no estar en relación con sus pares, sus ideas mueren y sus estudios no alcanzan o la madurez o la notoriedad necesarias para ser aportes a la ciencia.

De esta manera, retomando lo que dice Castells, la cultura de Internet es la del espacio de los flujos, y diríamos que también de los reflujos y contraflujos, es decir, de la confrontación continua, gracias a la conformación de redes en las cuales las inteligencias colectivas y las colaboraciones múltiples configuran el conocimiento. Pero estos flujos no pueden ser tales sin la existencia de una desterritorialización y descentralización físicas que potencian la generación de un conocimiento compartido y anulan la creación única, cerrada y unidireccional.

Howard Rheingold establece el término de multitudes inteligentes, a partir de la propuesta de Robert Wright sobre la ganancia que se da en los juegos:

(...) a lo largo de la historia los humanos han aprendido a desarrollar juegos de suma no cero cada vez más complejos con la ayuda de tecnologías, como los motores de vapor, así como algoritmos o metatecnologías, como la moneda y la constituciones. Wright evita utilizar la palabra cooperación porque la investigación que cita abarca ejemplos en los que la participación en juegos de suma no cero no es conscientemente cooperativa. He utilizado el término “multitudes inteligentes” porque creo que es el momento adecuado de combinar la cooperación consciente, en su variante de entretenimiento, con el altruismo recíproco inconsciente que está arraigado en nuestros genes. Las tecnologías de la comunicación móvil y la computación generalizada podrían elevar a un nuevo nivel el juego de suma no cero que describe Wright. (Rheingold, 2004)

La suma no cero en un juego se da cuando todos los participantes ganan. De esta manera, las redes sociales y colaborativas, las multitudes inteligentes, no participan entre sí con el afán de ganar de manera individual, sino con el objetivo de que todos los jugadores ganen con su participación. De esta manera, la cibercultura se diferencia de las demás formas culturales de producción de conocimiento por

su valor de cooperación y colaboración, anulando el juego de suma cero, en el cual gana la autoridad o el grupo vinculado a ella.

Los cambios sociales y culturales que Internet y la sociedad red han impuesto no provienen de la universidad, sino de las redes paralelas que ella ha obligado a que se desarrollen de manera satelital, descentralizada, marginal y desterritorializada. Es así, como Raúl Trejo Delarbre caracteriza a la cultura de Internet, a la cual debemos darle alma, con la participación de los creadores (de arte, de pensamiento, de comunicación):

La Red de redes ya es escenario de numerosas experimentaciones literarias, plásticas, acústicas, entre otros ramos de la expresión humana. Pero casi siempre esas búsquedas ocurren de manera aislada y en, no pocas ocasiones, distanciadas del entorno local de los creadores en y para la Red: "Deberían de ahora en adelante, consagrar políticas y presupuestos significativos para la cultura Internet en todos los países". Y anticipándose a uno de los reparos más frecuentes, que mantiene alejados de la Red a quienes desconfían de las manipulaciones y exageraciones de las empresas que controlan muchos de los espacios en ella, ese autor (Hervé Fischer) exhorta: "No hay que vender nuestra alma a Internet, sino darle un alma a Internet. Hay que crear culturas en Internet. Y no habrá cultura sin creadores. (Trejo, 2006)

2. INTELIGENCIAS UNIVERSITARIAS DESCONECTADAS

Las instituciones universitarias de América Latina aún viven en la virtualidad real, de la que habla Castells, y están inmersas en los juegos de suma cero, pues aún sus estructuras mantienen jerarquías en las cuales están completamente demarcados los espacios de acción de cada integrante, que no puede traspasar las fronteras propuestas sin la venia de las autoridades. Esta estructura cultural no corresponde a la cibercultura ni a la sociedad red, en donde las autoridades cambian sus roles a guías y el juego es de suma no cero, como dice Rheingold.

Las escuelas y facultades de Comunicación de América Latina juegan para tener una suma cero, por lo tanto se aíslan y piensan que al ganar en ese juego, ganan completamente. Esa lógica funcionaba en la anterior etapa de la sociedad. En la sociedad del conocimiento y de la información, en donde las redes y la colaboración son primordiales y necesarias, jugar para ganar una suma cero, es aniquilarse por completo, pues al hacerlo, la institución considera que su conocimiento está finalizado, completado, acabado, que no tiene ningún resquicio por el cual se pueda filtrar alguna iniciativa, que provenga desde el interior de la institución o del exterior.

Esta suma positiva que da la ganancia ha hecho que las facultades y escuelas de Comunicación no tengan nexos ni se integren, pues al concebir que el juego que ellos desarrollan es único, no lo confrontan ni lo complementan con las demás facultades y escuelas al interior de sus propias universidades y menos aún al exterior, con sus pares en otras universidades.

Este juego de ceros positivos el que ha creado que la cultura analógica en la cual se han venido desempeñando genere islas que no se comunican, que con se informan, que no se miran, que se anulan unas a otras.

En la sociedad red, en la cibercultura, sabemos que la generación y formulación del conocimiento y de la información no están dadas por la autoridad, sino que son propuestas por un iniciador y desarrolladas por un equipo formal o informal de colaboradores, mediante una plataforma digital que interconecta y permite que el trabajo no sea centralizado ni territorializado.

El verdadero saber no está solamente dentro de las aulas universitarias, está en el flujo de los estudiantes, en el intercambio de textos, experiencias y conocimiento de los docentes, está en el acceso al modelo educativo de las instituciones, en el éxito o en el fracaso de una estrategia administrativa o pedagógica, pero todo debe tener el acceso de quienes formamos parte de la sociedad.

No basta con tener un sitio web universitario, que dicho sea de paso, todas las instituciones educativas lo tienen, sino que este sea un verdadero espacio de enriquecimiento, de encuentro, de direccionamiento a encontrar nuevas rutas para ubicar lo que se desea encontrar, o por lo menos de

guía para saber por dónde andar. Ningún espacio universitario en la red cumple con esta orientación, todos los sitios son corporativos y defienden su juego de suma cero.

Existen dos generaciones de docentes que aún viven la época de la autoridad y de la cátedra rígida: quienes son conocidos como los migrantes digitales y aquellos que se resisten a integrarse a la cibercultura. En este caso, como dice Lévy, ambos son los envenenados, a pesar de que los migrantes utilicen las tecnologías digitales.

El uso de las herramientas digitales por los docentes e investigadores migrantes aún es con la finalidad de sumar ceros positivos, con el objetivo de escucharse y leerse a ellos mismos, no con la intención de establecer redes y generar discusiones o diálogos con sus similares.

En este sentido, podemos corroborar que la mayoría de universidades y centros de investigación de Comunicación continúan publicando libros tradicionales que circulan en un radio muy limitado: la misma gente de la universidad, los mismos lectores antes de la publicación y muy pocos nuevos lectores. Imprimir libros para que quienes leyeron las pruebas o los manuscritos lo tengan cierra el circuito y no permite una observación desde fuera, no admite el diálogo ni la confrontación que sí lo permite la publicación o “subida” de textos a la red, con la finalidad de que sean consultados. Tener textos en línea, libros digitales en pdf, presentaciones en audio o video de clases, son hiperdocumentos que los nuevos lectores (espectadores e internautas, como dice García Canclini) puedan consumirlos.

Las universidades europeas y norteamericanas han abierto sus clases, han abierto sus prensas para que consultemos y divulguemos ese pensamiento generado, para así proponer nuevos derroteros o cuestionar lo propuesto, muestra de ello es todo lo que el MIT ha hecho con sus open journals o sus open courses.

Las escuelas y facultades de comunicación deben ser los espacios descentralizados y colaborativos de los sitios web institucionales de las universidades, pues son los docentes de comunicación quienes están llamados, supuestamente, a guiar a los demás colegas de otras vertientes para sumar en este juego, para colaborar con iniciativas de estudios, de investigaciones, para dialogar, para crear conocimiento con la práctica docente y con la socialización del conocimiento entre todos los integrantes de la comunidad universitaria, no solo de la interna sino de la externa, para lo cual los convenios interinstitucionales son una fórmula de mantener el poder de autoridad.

En la sociedad en red, en la cibercultura, los interesados se asocian y trabajan sin necesidad de tener un convenio firmado. El convenio es tácito y los aportes son los que dan vida a ese espacio. Las inteligencias conectadas y colaborativas generan más conocimiento mientras más actividad neuronal y sináptica tenga, es decir, mientras más personas se sumen para concretar un objetivo de investigación o docente.

Ya nadie es dueño del conocimiento y las multitudes inteligentes lo transforman constantemente. En la cibercultura se reconocen las autorías e inicios del pensamiento, pero también se los complementa desde todas las vertientes del pensamiento humano. En la sociedad red, nadie es dueño, todos son creadores, como dice Raúl Trejo.

3. QUÉ HACER

¿Puede la universidad rediseñar su ecosistema comunicativo para emular, asimilar y proyectar los escenarios actuales y futuros de producción de conocimiento, cambio social y producción de sentido en la sociedad? Es la pregunta que desde la organización de este encuentro se formuló.

La respuesta obvia es sí, pero es un sí condicionado a que los docentes se despojen de la toga y el birrete y vean en sus colegas de facultad, en sus colegas de otras unidades académicas y en sus colegas de otras instituciones, a verdaderos pares con quienes colaborar, a colegas con quienes compartir textos y configurar posturas.

Este sí condicionado también va hacia los administrativos y autoridades académicas, para que no vean en sus acciones como las únicas e inmejorables, para que no compitan con sus colegas decanos o directores de la propia institución ni de las otras universidades.

Los espacios universitarios deben abrirse y como dijo McLuhan deben tener aulas sin muros, en este caso, las aulas virtuales, los sitios de las unidades académicas deben propender a establecer nexos y a entregar servicios, pues los lectores de la Internet estamos buscando contenidos con los cuales alimentar los que estamos generando, para que así también, nuestros lectores, espectadores e internautas, los utilicen.

La universidad debe ser abierta, no debe cerrarse a nada ni a nadie. Los docentes, estudiantes e investigadores deben ser “open source” para que así la complementariedad de los otros nos complementen y no nos cierren a ganar una carrera, pues en un juego de suma cero, la alternabilidad siempre se da y uno mejor llegará, pero en la cibercultura, al guía, al precursor, al compañero nunca se le gana, porque él siempre acompaña y llega con nosotros. Ese debe ser el papel de la universidad y así debe transformarse, pues de lo contrario, mucha gente seguirá buscando y encontrando el conocimiento, incluidos los propios docentes e investigadores, en redes alternativas y marginales a la universidad.

Abramos los textos, abramos las clases, participemos, colaboremos en proyectos, colguemos nuestros textos de clases, nuestros textos de lectura, nuestros textos de creación para que todos accedan y nos enriquezcan. Sumemos no ceros. Seamos parte de las multitudes inteligentes que colaboran y generan conocimiento universal. Dejemos atrás las posturas corporativas y de autoridad, pues en esta cultura de Internet gana el que suma, no el que vence.

REFERENCIAS

Castells, Manuel. (1999). La era de la información. La sociedad red. México: Fondo de Cultura Económica.

García Canclini, Néstor. (2007). Lectores, espectadores, internautas. Barcelona: Gedisa.

Lévy, Pierre. (2007). Cibercultura. México: Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana.

Rheingold, Howard. (2004). Multitudes inteligentes. Barcelona: Gedisa.

Trejo Delarbre, R. (2006). Viviendo en el Aleph. Barcelona: Gedisa.