

Publicado en:

Figuroa Alcántara, Hugo Alberto y Sánchez Luna, Blanca Estela. Repercusiones de la cibercultura en el manejo de la información” Memorias de las XXVI Jornadas Mexicanas de Biblioteconomía. México: AMBAC, 1996. p. 139-149

## **REPERCUSIONES DE LA CIBERCULTURA EN EL MANEJO DE LA INFORMACION**

**Hugo A. Figuroa Alcántara**  
**Blanca Estela Sánchez Luna**

### **INTRODUCCION**

En los tiempos recientes el desarrollo acelerado en los campos de la computación y las telecomunicaciones, ha afectado notablemente el manejo de la información, las finanzas, las agencias noticiosas, entre otras muchas actividades.

Telecomunicaciones y computadoras se han convertido en un binomio inseparable en el mundo de las finanzas: las transacciones bancarias ahora se realizan desde la casa o la oficina; a todas horas disponemos de efectivo gracias al sistema de cajeros automáticos; nuestras compras --con tarjeta de crédito-- en el extranjero son aprobadas en nuestro país de origen en cuestión de minutos (por citar ejemplos cercanos a nosotros), gracias a este binomio. La producción de una empresa con plantas en diferentes países o continentes, también depende de lo mismo. Practicamente no hay una disciplina que no haya sido influida, en mayor o en menor grado, por el avance tecnológico que han presentado las telecomunicaciones y el cómputo.

Las redes electrónicas hacen posible, entre otras muchas cosas, la consulta simultánea de información contenida en la misma fuente, así como la constante intercomunicación entre seres humanos no importando la distancia que a estos separe.

Del mismo modo, las comunicaciones vía satélite han posibilitado el enlace ininterrumpido entre millones de usuarios de las redes, entre las cuales destaca la red de redes Internet. A través Internet, fluyen sin descanso las comunicaciones que han permitido que nuestro mundo esté perdiendo poco a poco el concepto de inaccesible, ya que ningún lugar está demasiado lejos si se cuenta con una computadora, un modem y acceso a una red como Internet.

Pero esta comunicación impersonal (libre y simultánea) con interlocutores a los que no se ve, oye o se conoce físicamente, aunado a la posibilidad de conocer la información oculta o secreta que grandes compañías y gobiernos poseen, y la versión oficial que de la misma nos ofrecen, ha hecho florecer una actitud más crítica ante los privilegios que obtienen los manipuladores de la información, y ante la veracidad de la misma.

Dicha actitud se manifiesta a través de una contracultura digital, comúnmente llamada cibercultura.

De acuerdo a tal contexto, el propósito de la presente es analizar las promesas y limitantes que se reflejan en el establecimiento de un nuevo modelo de comunicación y de transferencia de información el cual se está gestando en el contexto de la cibercultura.

Para ello, el trabajo se ha estructurado de la siguiente manera:

- Introducción
- Significado de contracultura
- Naturaleza de la cibercultura
- Conceptos relacionados con la cibercultura
- Repercusiones de la cibercultura en el manejo de la información
- Los ideales de la Revolución Francesa: Libertad, Igualdad y Fraternidad presentes en el ciberespacio
- Perspectivas de desarrollo en los países del Tercer Mundo

## **DEFINICION DE CONTRACULTURA**

El término contracultura se refiere a un fenómeno sociológico, especialmente juvenil, surgido en las sociedades capitalistas. Nace hacia 1950 en Estados Unidos y se basa en la adopción de modelos culturales alternativos (con raíces en el pensamiento libertario, el surrealismo o pensadores como Nietzsche, Reich o Marcuse) mismo que se opone al marco establecido por la cultura dominante, sin llegar a propugnar la "barbarie" o ausencia total de cultura; supone un rechazo u oposición a la cultura y ofrece una alternativa a ese modelo de sociedad. Un ejemplo concreto de este fenómeno es lo que conocemos como el movimiento hippie en los sesentas y el movimiento contracultural surgido en los noventas.

## **NATURALEZA DE LA CIBERCULTURA**

De acuerdo a Foucault (1973), el periodo moderno ha traído consigo ordenamientos particulares de vida, trabajo y lenguaje incorporados en una multiplicidad de prácticas a través de las cuales la vida y la sociedad son producidas, reguladas y articuladas por bases o razones de carácter científico.

La computación, la información y las tecnologías biológicas introducen una transformación fundamental en la estructura y significado de la sociedad moderna y de la cultura.

De acuerdo a estos dos fenómenos, el término "Cibercultura " se refiere, principalmente al impacto en la sociedad, derivado de las nuevas tecnologías vistas desde dos áreas: inteligencia artificial (computación y ciencias de la información) y biotecnología (porque conecta nuestros sentidos a la realidad virtual o al ambiente artificial creado por la computadora).

Por lo tanto, la cibercultura puede ser entendida como la imposición de una nueva forma de control sobre el planeta, la cual representa nuevas posibilidades de poderosos vínculos entre seres humanos, naturaleza y máquinas.

Económicamente la información, la ciencia y la tecnología, dependen en gran medida del desarrollo científico y tecnológico, y, como Sherry Turkle señala, conforme el uso de las computadoras se vaya extendiendo, más y más gente va a pensar en términos computacionales, es decir, cada vez con mayor profundidad la realidad o realidades que confluyen en torno del ser humano se irán virtualizando.

## **CONCEPTOS RELACIONADOS CON LA CIBERCULTURA**

Existen varios conceptos relacionados con el término cibercultura, entre los cuales destacan:

**Ciberespacio:** Término surgido de la novela de ciencia ficción *Neuromancer* escrita por William Gibson (1984) e introducido a los círculos intelectuales, artísticos y académicos; se refiere a ese espacio conceptual de las crecientes redes y sistemas de ambientes mediados por computadora. El ciberespacio es como una copresencia llena de facilidades y una interacción de usuarios múltiples, permitiendo en tal ambiente, la entrada y salida de los sentidos humanos, y abriendo paso a situaciones reales y virtuales así como manejo a distancia de datos y una total integración e intercomunicación. El ciberespacio será en un momento dado, relativamente más importante culturalmente, económicamente, filosóficamente, que el mundo material o real, el cual es la base de todo.

El ciberespacio no es una novedad y tampoco es ciencia ficción. Es el resultado lógico del proceso de virtualización que afectará todo en nuestra sociedad.

El ciberespacio no puede entenderse sin la existencia de la que podemos considerar como la red de redes o super red mundial: Internet. Se calcula que en 1998 habrá más de cien millones de usuarios de la red.

Internet se originó en la comunidad de académicos e investigadores de Estados Unidos, la red ha evolucionado con rapidez hasta convertirse en un sistema de uso internacional, en el que los usuarios comerciales conforman en este momento más del 50 por ciento del total. En Estados Unidos la red es popular no sólo entre hombres de negocios, sino también entre usuarios particulares. Y se calcula que hacia mediados de este año, más de la mitad de la red estará ubicada fuera de los Estados Unidos. En Latinoamérica, muchas de las redes académicas empiezan a formarse. Chile fue uno de los primeros países latinoamericanos en integrarse a Internet.

La infraestructura necesaria para la autopista informática ya existe. La forman la red de fibras ópticas, cables coaxiales, ondas de radiofrecuencia y cables de cobre que cubren actualmente la tierra y que se extienden sobre el lecho marino. Usamos dichos canales al ver la televisión vía satélite o cuando mandamos mensajes vía módem, fax o telégrafo, o cuando pedimos nuestro saldo en un cajero automático.

Theodor Irmer, director de la Unión Internacional de la Telecomunicaciones--, afirma que lo que se necesita son mejores y más rápidos enlaces entre empresas, universidades y domicilios particulares hacia la red troncal de comunicaciones así como enormes inversiones públicas y privadas para poder entrelazar y unificar los sistemas de todo el mundo y de esta manera, las aplicaciones serán tantas como lo permita la imaginación.

El ciberespacio existe desde hace ya varios años, y la supercarretera informática será, únicamente, la mejor vía de acceso a esta realidad palpable en nuestros días.

Comunidades virtuales: Son grupos de gente intercambiando ideas en el ciberespacio. Tales comunidades van en aumento, (actualmente existen alrededor de 60,000 BBS (Bulletin Board System) con 15 millones de usuarios en Estados Unidos y Los millones de personas que usan Internet.

Los BBS (Bulletin Board Service) tienden a ser más pequeños que un servicio comercial, y suelen estar dedicados a un sólo tema. Sin embargo, cada día es más frecuente que los BBS ofrezcan servicio nacional. Se puede participar en conversaciones, descargar software y fotografías, jugar y obtener información. Algunos ejemplos concretos de esto en Estados Unidos son FidoNet, RelayNet, SmartNet, KinkNet y ILink.

Es posible hablar de comunidades virtuales sólo cuando las relaciones en el ciberespacio pasan de lo instrumental y sentimientos de solidaridad y calor humano se desarrollan entre sus miembros. Howard Rheingold explica a aquellos que afirman que esto produce deshumanización progresiva, que: "este proceso de virtualización no sólo trata acerca de la tecnología, sino, primero que nada, de todos aquellos seres humanos comunicándose entre sí", lo anterior, confirma una vez más la premisa de que el ser humano es un animal social y por tanto su búsqueda incesante por interrelacionarse entre sí. Esto nos ayuda a comprender que el peligro de enajenación tecnológica, se balancea con el potencial de estas tecnologías para mejorar nuestras relaciones sociales.

En el contexto de las comunidades virtuales una de las comunidades más radicales son los llamados ciberpunks, grupo social conocido como los rebeldes de la era ciber que se caracterizan por un desmedido interés por la información; en su aspecto literario toman la tecnología como punto de partida para una utopía en la que la ciencia presenta aspectos que aún no ha desarrollado.

*Virtualización:* Es un proceso por medio del cual la vida está tomando un lugar preponderante a través de la mediación de las computadoras, es decir, es la dirección por medio de la cual la interacción directa con la realidad física y seres humanos, está gradualmente siendo reemplazada por la interacción con la representación informacional de cosas y personas. El ser humano va de la interacción directa con la naturaleza, a la interacción a través de extensiones mecánicas. Virtualización, es pues, el hecho de que toda la información producida, sin importar donde, es accesible a cualquier hora y en cualquier lugar.

Este proceso da como resultado, lo que hoy conocemos como:

*Realidad virtual*: Escenario puramente inmaterial con el que se interactúa por medio de visores, ropa y guantes electrónicos, mejor conocidos como sistemas de comunicación hombre-ordenador. Es como si la vista junto con los demás sentidos, crearan un mundo a través de un ordenador y por el cual el usuario recrea un lugar real o imaginario, pero sin trasladarse realmente a éste.

## **REPERCUSIONES DE LA CIBERCULTURA EN EL MANEJO DE LA INFORMACION**

Las nuevas tecnologías de finales del siglo XX han traído consigo una serie de repercusiones a nivel internacional, principalmente en el manejo de la información así como en todas aquellas actividades que de ella dependen.

La cibercultura al ser un movimiento cultural alternativo, ha provocado grandes innovaciones en cuanto al modo de tratar, manejar y difundir la información, y sobre todo ha implicado una mayor democratización en el manejo de la misma a nivel internacional.

Una red informática, como Internet, se compone de cientos de nodos conectados entre sí. En ellos se procesa la información y se desvía hacia el camino más rápido para llegar a su destino. Gracias a dicha característica, el ciberespacio ha sufrido un rápido desarrollo (no olvidemos que el concepto ciberespacio está íntimamente al ambiente de red, mismo que hace posible la interacción de cientos y miles de individuos separados entre sí), mismo que se demuestra en la amplia gama de posibilidades que nos brinda.

Gracias a la fibra óptica, el futuro de las redes (y por lo tanto, del ciberespacio) es más que promisorio. Se puede enviar información de cualquier tipo gracias a ella: información digitalizada, imágenes, sonidos y textos.

El equipo básico para entrar al ciberespacio consta de una computadora, un módem, una línea telefónica y la conexión de la misma a la red Internet.

Como anteriormente se había mencionado, dado el gran caudal de información que se maneja en las redes, han florecido toda una amplia gama de organizaciones que ofrecen el servicio de red (Online, CompuServe, Delphi, GENIE y Prodigy, entre otras) dedicadas a difundir la información, cualquiera que sea su carácter y dependiendo de las ventajas que le proporcionen a uno. Algunos negocios, inclusive, lo dejan a uno probar el Internet vía e-mail (correo electrónico) para acceder a los servicios Usenet de noticias.

Además han proliferado una infinidad de comunidades virtuales, como lo son clubes de personas que elaboran Bulletin Boards y ofrecen servicios variados --todo desde correo electrónico hasta grupos de discusión, además de bibliotecas de software que uno puede descargar a su computadora--. Algunos BBS permiten enviar correo electrónico a personas en otros BBS o servicios de on-line comerciales (vía Internet).

En el ciberespacio, más dinero significa más tiempo para explorar el mundo "en-línea". Algunos ofrecen servicios ilimitados, lo que dá acceso a todo el correo electrónico que uno pueda enviar y recibir, así como acceso a "Usenet s newsgroups" o grupos de noticias que permiten unirse a

conversaciones, en vivo, interactivas. Algunos proveedores de Internet ofrecen tiempo gratis en su servicio (como el Iusacell).

Cuando el dinero no es un problema, las posibilidades de exploración son ilimitadas. Además de navegar por los servicios comerciales a voluntad, se pueden hacer llamadas de larga distancia y grabarlas (bitacorarlas) en un BBS y servicios de ese tipo locales, en cualquier parte del mundo. Si se necesita hacer investigación seria se puede obtener información de las bases de datos (lo cual es caro) Dialog o Nexis/Lexis.

También existen los Newsgroups (grupos de noticias) que consisten en direcciones electrónicas donde miles de cibernautas dejan mensajes sobre un tema determinado. Cada Newsgroup versa de distintos asuntos y son, definitivamente, uno de los principales atractivos de Internet.

Desde Internet se accede a bases de datos multimedia. Se puede acceder a la Biblioteca del Congreso de Washington, a los fondos documentales del Museo del Louvre (París). Se pueden compartir videojuegos, recibir asistencia médica a distancia; solicitar catálogos y hacer pedidos, etc.

Otra de las grandes comunidades son los CHAT GROUPS grupos de discusión en vivo, suceden en tiempo real, es decir, la gente con la que uno está conversando ve nuestro mensaje inmediatamente en sus pantallas. Esto es posible, gracias al IRC (Internet Relay Chat). Gente de todo el mundo se reúne a conversar sobre temas específicos, en canales específicos --desde la comodidad de su casa-- vía Internet. Si su contacto con Internet ofrece IRC, todo lo que uno escriba en la computadora aparecerá como diálogo en las pantallas de los demás participantes. Sin embargo si uno no está familiarizado con estos grupos o el IRC, o si no tiene nada relevante que ofrecer a la charla, uno puede seguir la conversación o "espíar" el desarrollo de la misma. (cabe señalar que existe una gran variedad de temas de discusión).

Se puede obtener una copia impresa o electrónica del archivo FAQ (frequently asked questions) que contiene las más frecuentes preguntas y respuestas de un tema. Es buena idea empezar por leerlo antes de participar en un grupo de conversación.

Si desea uno estar al día en el mundo de las finanzas, basta enlazar a Money Matters, y se tendrá información confiable acerca de dónde y en que invertir, o bien a Bulletin Board, donde además puede uno participar en discusiones de diferentes temas financieros, tratados por expertos pero no para expertos. ¿Le gustan las caricaturas? entre a the Cartoon Network. Si su mayor interés son los deportes, cuenta usted con más de tres opciones que le muestran videos, estadísticas y resultados de todos los deportes de su preferencia. ¿Necesita ayuda para su tarea? Acuda al Dictionary of Cultural Literacy.

En conclusión, es posible afirmar que la cibercultura como movimiento social se caracteriza en gran medida por el hecho de sustentar como teoría fundamental la libertad, la igualdad y la fraternidad, lo cual, si nos remontamos unos siglos atrás vino a ser el gran ideal una de las más famosas revoluciones a nivel mundial y que tuvo lugar en 1789.

## **LOS IDEALES DE LA REVOLUCION FRANCESA: LIBERTAD, IGUALDAD Y FRATERNIDAD PRESENTES EN EL CIBERESPACIO**

Lo primero que sorprende al nuevo visitante del mundo en red es su calidez, ya que encontramos gente con mayor disposición a ayudarnos que en el mundo real, lleno de peligros, y suspicacias. En el ciberespacio nadie puede herir a nadie, por lo mismo, las relaciones son menos tensas. Las mujeres no temen a la violencia física: pueden comunicarse con su propio nombre o usar un seudónimo si así se sienten más seguras. El mundo en red es, hasta este momento, un mundo más libre que el mundo cotidiano, ya que la información fluye con libertad y está disponible para quien la quiera obtener. Algo que ejemplifica la libertad de dicho mundo, es por ejemplo, el hecho de que durante el asedio a Sarajevo, en medio del total aislamiento, algunas personas (alrededor de 150) fueron capaces de enviar comunicaciones al exterior y hacerles saber a sus familiares que estaban bien, gracias a su computadora un módem y una línea telefónica.

Otro ejemplo, mucho más cercano y gracias a la contracultura digital, es la presencia de Marcos (el líder del EZLN) en Internet pues los mensajes del Subcomandante se difunden o difundían a través de Internet, inclusive se menciona que sus mensajes han llegado a la Casa Blanca, a los jefes del Congreso Norteamericano y a líderes políticos, financieros y figuras de la cultura y el arte de todo el mundo.

En el ciberespacio, a nadie le importa si somos judíos, católicos o protestantes; no importa el color de nuestra piel ni la forma de nuestros ojos, ni nuestras tendencias políticas; tampoco importa la edad. Basta con tener algo que decir, información que compartir o necesidades que requieran de asistencia por parte de esa gran comunidad de cibernautas sin fronteras.

Otro ejemplo de las maravillas del ciberespacio: la Fundación Soros instaló en Rumania en 30 escuelas, equipo con el que los niños de dichas escuelas envían sus tareas (de inglés) a California, con el objeto de que los niños americanos las califiquen, mientras los niños rumanos ayudan con sus asignaturas de matemáticas a los de California. Y ya que estamos hablando de niños y de educación, es pertinente señalar que ya se cuenta con acceso a Exploration in Education, que provee libros electrónicos de dibujo, con ayudas para el aprendizaje, y cuyos temas van desde la geografía a la ciencia planetaria o la astrofísica.

Pero todo esto tiene su lado oscuro. Debido a la libertad de la que hablamos, algunos países han intentado evitar el acceso de sus ciudadanos a la tecnología que les permitiría ingresar al ciberespacio (como en el caso de Vietnam). Con la finalidad no declarada, de evitar salida "molesta" para un régimen que no respeta mucho los derechos humanos.

Otros gobiernos, con fines diferentes, están intentando controlar la información que fluye por el ciberespacio. En Estados Unidos se han escuchado voces que indican la necesidad de controlar la documentación erótica o pornográfica que hay en red. O el incidental flujo de información confidencial que algún hacker bienintencionado distribuya sin control por el ciberespacio.

Ya se habla de un posible chip dentro de las computadoras que permitiera el rastreo de toda actividad pirata en el ciberespacio... lo cual parece un atentado contra la libertad, la igualdad y la fraternidad que, casi por antonomasia, ahí existe.

## **PERSPECTIVAS DE DESARROLLO EN LOS PAISES DEL TERCER MUNDO**

En general, podemos decir que el movimiento cibercultural ya existe y aunque hoy es sólo incipiente, todavía quedan importantes aspectos técnicos, legales y económicos por resolver antes de considerar a esta contracultura digital como algo cotidiano.

La infraestructura global de información en su fase más avanzada o terminal permitirá compartir información de cualquier índole, ya sea de negocios, de salud, educativa, o de cualquier otra clase sin la necesidad de la existencia de un cerebro central. El cambio será radical para la mayor parte el género humano: un mundo totalmente interconectado, con toda la información disponible en cualquier momento y en cualquier lugar y cantidad, traerán más cambios a nivel mundial, cambios que a su vez traerán otros y así sucesivamente.

Los avances en los campos de la comunicación y la computación (base de la cibercultura) han repercutido en todos los procesos humanos y en todas sus actividades; de tal manera que han revolucionado la producción a nivel mundial, no sólo de bienes y servicios, sino que también en la producción tecnológica de la humanidad.

Estas nuevas fuerzas tecnológicas están provocando una revolución en los países del Tercer Mundo y, como Escobar señala en su artículo "Welcome to cyberia" "Nuevas formas técnicas...cambiarán significativamente el contexto dentro del cual el cambio tecnológico en el Tercer Mundo está conceptualizado y planeado".

Las corporaciones están ya a la vanguardia en cuanto a investigación y desarrollo del proceso cibercultural, no obstante, según los expertos, los prospectos para el Tercer Mundo son ominosos debido a que a estas empresas simplemente no les importan los intereses o las necesidades de los países tercer mundistas debido a que cuya finalidad es, en la mayoría de los casos, proveer de materia prima y mano de obra barata a las grandes corporaciones.

Dichas corporaciones son las responsables de la creación de la llamada alta tecnología, pues constantemente innovan su producción tecnológica hacia estándares más altos y productivos mientras que los países del Tercer Mundo reciben dicha tecnología únicamente como usuarios, ya que de lo contrario no podrían seguir siendo parte de la cadena de la producción tecnológica (como ya expresamos, son proveedores de materia prima y mano de obra).

Esto demuestra el diferente tratamiento de la ciencia y la tecnología en el Primer Mundo a diferencia de las sociedades del Tercer Mundo. Es lo que comúnmente conocemos como alta tecnología y baja tecnología, lo cual no quiere decir, que sea tecnología más compleja o menos compleja, sino de quien la hace y quienes la consumen.

Lo que se requiere es desarrollar diferentes formas de ver a la tecnología en el Tercer Mundo y de acuerdo con la especificidad de la modernidad latinoamericana.

En síntesis, la ciencia y la tecnología deberán desarrollar diferentes políticas en el contexto del Primer y del Tercer Mundo.



El predominio de los modernos imaginarios tecnológicos, en el caso de los países primer mundistas exigen estudios y diagnósticos críticos, en el caso del Tercer Mundo los estudios deben revelar la creatividad tecnológica que siempre está asociada a las tecnologías globales como forma de fomentar tecnoculturas autónomas, más apropiadas a su realidad.

Sin embargo, para descubrir su creatividad técnica, el principal inconveniente para los países en vías de desarrollo es el económico. La tecnología, a pesar de haber reducido su costo gracias a la mayor producción de sus frutos (computadoras, módems, fibra óptica, telecomunicaciones, etc.). No es la prioridad en países que se encuentran al borde del fracaso económico.

Si a esto añadimos que la educación en el uso de estas nuevas tecnologías, también es costosa, el panorama no es muy agradable.

Sin embargo, podemos afirmar que los países en que el proceso de virtualización, "ciberculturización", adquisición de equipos de cómputo (ya sea para la educación, para la banca, o la administración de las telecomunicaciones y la telefonía digital) ha comenzado, no es posible detener dicho proceso y que a pesar del incremento de los costos, este proceso no se detendrá.

No es posible regresar a los antiguos sistemas de administración de la banca, ni tampoco a la pérdida de inversiones (internas o externas) debido a la mala administración de dichos recursos.

En países como México las telecomunicaciones están bajo administración gubernamental, con todos los inconvenientes que esto puede traer consigo (información incompleta, distorsionada, manipulada, etc.)

De los países en que dicho proceso aún no ha comenzado (si es que existen), nada podemos afirmar, como no sea que están perdiendo la batalla de la modernidad y el desarrollo, que se libra en torno a la información y el uso adecuado de la misma.

Gracias a los hackers. Hacker: ... los hackers, también llamados piratas informáticos, fueron los primeros exploradores del ciberespacio. Como opinan que el acceso a la información debe ser libre, se toman ese derecho por su cuenta y se dedican a visitar los ordenadores y bancos de datos de todo el mundo (Mayo, "La contracultura digital", en El viejo topo, p. 31).