

Cibersociedad y brecha digital

Julián Fernando Trujillo Amaya, Elizabeth Gómez Etayo y Ximena Vallejo Álvarez

Resumen *Abstract*

Este artículo analiza las consecuencias sociales de la utilización de las nuevas tecnologías digitales, en particular la Internet. Reflexiona acerca de los cambios en el proceso de comunicación de las personas a partir del anonimato, lejanía y ausencia de autoridad o censura que implica esta tecnología	<i>The social consequences arising from the use of new digital technologies, in particular the Internet, are here analysed. Consideration is given to the changes in the process by which people communicate, arising from the anonymity, distance, and absence of authority or censure which this technology implies.</i>
---	--

Palabras clave: *Key words*

Internet, cibersociedad, brecha digital	<i>internet, cyber-society, digital breach</i>
---	--

Todas las relaciones estancadas y enmohecidas, con su cortejo de creencias y de ideas veneradas durante siglos, quedan rotas; las nuevas se hacen añejas antes de llegar a osificarse. Todo lo estamental y estancado se esfuma; todo lo sagrado es profanado, y los hombres, al fin, se ven forzados a reconsiderar serenamente sus condiciones de existencia y sus relaciones recíprocas

Marx y Engels

Preambulo

La señora D tiene tres novios virtuales, chatea con ellos varias veces al día como una huida de su agobiante trabajo como docente en un curso virtual. Después de treinta años de trabajo como profesora en una universidad pública logró diseñar un excelente curso que ahora, una vez jubilada, ha montado en la Web para que estudiantes de universidades privadas de todo el mundo estudien y aprendan de sus logros y experiencia. Ya no tiene el más mínimo deseo de soportarse alumnos de carne y hueso o interactuar con personas de cuerpo presente. Dicta sus clases, coloca talleres, revisa trabajos, atiende inquietudes y todo virtualmente, luego apaga su computador y regresa a casa. La verdad es que va hasta la oficina para ocupar su tiempo, porque bien puede trabajar desde su estudio en casa. Es solo que prefiere la intimidad de su hogar para explorar otras dimensiones de la cibercultura en forma más íntima. A su edad, poder hablar sin que nadie sepa quien es, cuantos años tiene o a que sexo pertenece, es un goce que le llena de vitalidad. Por eso continua hasta altas horas de la noche visitando páginas de fotos, videos y documentos, chatea y participa en foros, consigue amigos y sostiene relaciones de todo tipo. Rony235, Solbrillante y hambrenuevo1990 son los nombres de sus amantes en el ciberespacio. Ella se ha construido a si misma nuevamente, DQK es su nueva identidad. Y cuando desea o le conviene es hombre o mujer, niña o viejo, tímido o extrovertida. Sus amantes le escriben desde hace dos años y le envían fotos, ella también, pero ninguno puede saber si en verdad la imagen corresponde a quien las envía o no. Sabe en cambio otras cosas. Solbrillante vive en Tokio y Rony235 es de Londres. A uno le encanta decirle cosas eróticas y el otro le coloca citas en eventos, foros y Chats. No se han visto jamás, pero a veces ha logrado co-

municarse con todos ellos simultáneamente en horas diferentes de la madrugada. Después de la menopausia, el sexo virtual con hombres y mujeres en Internet constituye la única salida a su soledad de viuda y dos veces separada.

La señora D abre sus ojos temprano en la mañana cuando su televisor y su teléfono celular le informan que ya es hora de levantarse. Cinco minutos después, la señora D, aún sentada sobre su cama, revisa algunos mensajes de texto en su teléfono y enciende su computador personal. Luego coloca el reproductor multimedia con un video musical amplificado en los parlantes adicionales que ha instalado sobre los anaqueles de la sala. Mientras se ducha el horno microondas, la cafetera y la tostadora de pan preparan sus alimentos.

La señora D toma su desayuno, lee la versión digital del periódico, revisa su correo y ve la televisión en un pequeño recuadro, todo simultáneamente, gracias a su computador personal. El ascensor la conduce desde la puerta de su apartamento hasta el parqueadero. La alarma se desactiva desde un control que le sirve de llavero. El carro indica si la puerta está mal cerrada, la señora D coloca el auricular de su celular sobre la oreja derecha, prende la TV en el tablero de su vehículo, corrobora la hora en su reloj de mano con la hora en la pantalla, verifica en su agenda electrónica de bolsillo el orden del día, enciende su carro y se dirige a su cómoda oficina con aire acondicionado. En el camino contesta tres llamadas con su celular manos libres, ve el noticiero de la mañana y obedece a las señales del semáforo. Ya en el parqueadero de la Universidad privada donde trabaja por horas, la señora D ve anuncios en una pantalla electrónica, saca dinero del cajero igualmente electrónico, luego toma un café instantáneo y retoca un documento en el portátil antes de subir a su oficina. Su vida llena de los privilegios tecnológicos y económicos propios del primer mundo, circunscrita a un entorno ficticio de unidades cerradas y centros comerciales, ajeno a la realidad en la que sobreviven la inmensa mayoría de sus coterráneos, le permiten olvidar la monotonía de su vida que se extingue en medio de la violencia y la miseria del tercer mundo.

Revolución digital y tecnologías de información y comunicación TIC

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están afectando nuestras vidas. Sus efectos sobre los procesos de individuación y las relaciones sociales requieren ser comprendidos, evaluados y orientados con propósito claro. Es imposible saber, sin un análisis previo, qué tipo de efectos se producen, si son positivos o negativos, y

qué implicaciones políticas, éticas, psicológicas, sociales y culturales se derivan del uso e incorporación de las NTIC.

Ciertamente las tecnologías de la información y la comunicación pueden ser rastreadas desde épocas tempranas en la historia de la humanidad. No podemos desconocer los argumentos de McLuhan (1962, 1969, 1990) y Mumford (1934, 1967), quienes han llamado la atención sobre el papel de la técnica y la innovación tecnológica en el mundo antiguo.

Lewis Mumford encuentra muchas semejanzas entre la sociedad actual y las primeras civilizaciones, por ello plantea el concepto de “megamáquina”, que implica una serie de principios de organización humana, cuya muestra histórica se evidencia en la guerra como máquina militar y en las obras públicas como máquina de trabajo. El caso de los egipcios y romanos nos sirve para erradicar la sobreestimación de las modificaciones producidas por la revolución industrial y la máquina de vapor en las formas de socialización y en las prácticas culturales. El mito de la máquina produce, según Mumford, una supervaloración de las máquinas, herramientas y artefactos tecnológicos contemporáneos y nos hace perder de vista que las TIC están presentes en el uso de símbolos, en las prácticas rituales y en los modos de organización social. Las TIC pueden ser reconocidas desde la invención del alfabeto hasta la creación de la imprenta.

McLuhan por su parte ha insistido en que la percepción de la realidad depende de la manera en que estructuramos la información. La forma que toma cada medio está ligada con una configuración específica de los sentidos que produce una manera determinada de conocer y experimentar el mundo. Las transformaciones perceptuales que cada medio crea afectan a los usuarios sin importar el contenido.

La galaxia Gutenberg (1962) representa los primeros intentos de McLuhan por describir los efectos y transformaciones generados por algunos medios de comunicación. La pintura, los libros impresos, la oralidad y otros medios de comunicación no eléctricos son analizados desde diferentes perspectivas en un estilo retórico complejo. La idea fundamental es la relación que establece entre las formas antiguas medievales y renacentistas de comunicación y transmisión de información y las condiciones eléctricas y electrónicas actuales; se trata de una concepción del futuro como una nueva forma de recuperar el pasado. En este orden de ideas, resulta legítimo preguntarse ¿qué es lo que hace “nuevas” a las llamadas TIC?

La novedad de estas tecnologías consiste en ser una muestra fehaciente de la revolución tecnológica derivada del proceso de digitalización del ser humano. Dicho proceso consiste en la utilización de un

lenguaje binario para recibir, manipular información y comunicarse con los otros. El comportamiento humano depende cada vez más del intercambio, almacenamiento, procesamiento de información y formas de comunicación basadas en bits. *“un bit” es la contracción de binary digit, dígito binario, que por convención significa la cantidad de información conducida por un interruptor binario en posición de encendido o apagado. Todo código o sistema de símbolos, letras o palabras, se puede representar mediante una sucesión de números binarios: ceros o unos. La capacidad de un sistema de comunicación se mide por cuántos de estos bytes se pueden transmitir en cierto tiempo”*. (Sola, 1993: 31)

La novedad de la revolución digital o las nuevas tecnologías de información y comunicación NTIC

Cuando hablamos de las TIC hacemos referencia a la revolución digital que se inicia con la aparición de los primeros ordenadores (ENIAC, 1946), a partir de los cuales se abre la posibilidad de la inteligencia artificial y la cibersociedad. Maravillas como el telégrafo, el teléfono, la radio y la televisión pueden ser consideradas como extensiones de la difusión masiva y la lucha por acortar distancia iniciada desde la antigüedad con las palomas mensajeras, pero que se consolida en el renacimiento con la aparición de la imprenta de Gutenberg.

La revolución digital a la que asistimos en el mundo contemporáneo, posee una significación histórica, análoga a la de la imprenta y los medios masivos de difusión. La comunicación que antes se realizaba por medio de la voz, la imagen y el texto, ahora se realiza por medios electrónicos. Convertidos en bits los mensajes son manipulados y transformados mediante dispositivos digitalizados que reúnen el lenguaje y el pensamiento en corrientes comunes (avenidas de información) que se transmiten a millones de personas en todo el mundo. (Joyanes, 1997:3) Nuestra concepción de tiempo y espacio se transforma, surgen nuevos tipos de relaciones humanas mediadas por las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC), en consecuencia, prácticas culturales como escuchar música, tomar un café, visitar un museo o hacer compras están ahora incorporadas al mundo digital.

Se trata entonces de un fenómeno completamente nuevo, cuya trayectoria en el tiempo solo tiene cinco décadas. A diferencia de la es-cultura, el ábaco, el boleto de noticias romano, la imprenta, la radio o el teléfono, la microelectrónica y las telecomunicaciones que se conju-

gan en la red configuran un paradigma distinto, cuyos efectos e implicaciones aún desconocemos.

Internet constituye un gigantesco tejido de computadoras a lo largo y ancho de todo el mundo. Cualquier usuario de la red puede enviar o recibir archivos de información y datos, imágenes y voz desde y hacia cualquier lugar del mundo. No nos interesa aquí realizar una historia sobre la génesis de la red, sino resaltar la aparición de un tipo particular de innovación tecnológica que subsume e incorpora los resultados de la revolución digital y el desarrollo de las telecomunicaciones en un solo artefacto tecnológico.

El computador personal permite integrar radio, televisión, equipo de sonido, teléfono, cámara y las grandes redes de computadoras proporcionando servicios como: correo electrónico, transferencia y almacenamiento de archivos, comunicación de noticias e información interactiva, interacción comunicativa con múltiples usuarios y servicios de búsqueda de información.

En palabras de Luis Joyanes, *“Internet no es una red de computadores en el sentido completo de la palabra, sino una red de redes donde cada una de ellas es independiente y autónoma. Una computadora que forma parte de una red conectada a Internet puede comunicarse con cualquier otra en cualquier lugar del mundo, con tal de que esté conectada a Internet”*. (Joyanes, 1997:100)

Internet es la red mundial de computadores que permite compartir información y servicios en la mayor parte del planeta. Desde sus orígenes en 1969 como Arpanet, hasta su consolidación en la actualidad con millones de usuarios en todo el mundo, el éxito y alcance de Internet está produciendo transformaciones sociales e individuales que aún no comprendemos. (Castells, 2001 y Tapscott, 1998)

Son estas nuevas redes de comunicaciones las que han permitido la posibilidad del ciberespacio. Se trata de un microcosmos digital en el que no existen fronteras, distancias ni autoridad central. Ya McLuhan habría anunciado la destrucción de las fronteras y la aparición de la aldea global producto de las TIC (McLuhan, 1989). El ciberespacio es un espacio virtual de información que podría ser descrito con la metáfora que usaran los filósofos Jenófanes y Pascal con respecto a la divinidad: *algo cuyo centro está en todas partes y cuya circunferencia no está en ningún lugar* (Borges: 1981). De aquí que se hable del ciberespacio como una realidad virtual, un no lugar. Lo que no indica algo puramente potencial sino actual, una experiencia concreta. No se trata en modo alguno de algo solo posible y no real. Por el contrario, es un espacio real aunque invisible y artificial, “En el ciberespacio uno puede charlar e intercambiar información con personas de

cualquier parte del mundo, acceder a innumerables bases de datos, revistas, archivos y otras fuentes de información y de noticias; comprar y vender; encontrar trabajo, reservar billetes de avión, participar en juegos y torneos, hacer preguntas a los famosos”. (Joyanes, 1997:16)

Las NTIC, utilizando cables, fibra óptica, transistores, redes computacionales, televisión digital, telefonía celular, líneas telefónicas, protocolos de Internet y otros sistemas de telecomunicaciones, han facilitado la aparición del ciberespacio y las comunidades virtuales que caracterizan la cibercultura producida por la revolución digital. (Castells, 2001: 51 – 77)

De cara a los desafíos que plantea el nuevo paradigma de las TIC, es necesario considerar serenamente las implicaciones políticas, éticas, sociales y culturales de la revolución digital. En este sentido, resulta una tarea indispensable y pertinente identificar, describir y clasificar los efectos de las TIC en las formas de sociabilidad, las prácticas culturales y los modos de interacción comunicativa, como punto de partida para investigaciones más exhaustivas sobre el nuevo paradigma digital que se consolida en el mundo actual. Estos tres aspectos constituyen variables que nos permiten comprender los efectos e implicaciones de las NTIC.

La digitalización de la existencia

Niklas Negroponte en su clásico texto *Being digital* (1995) llama la atención sobre el dilema que plantea la revolución digital: *¿Ser o no ser digital?* Para este autor el proceso de digitalización de la vida humana está ligado a una revolución tecno-científica que consolida un nuevo paradigma cultural. Según Negroponte las NTIC configuran una nueva concepción del mundo y, al igual que Juan Luis Cebrian (1998), intenta comprender cómo cambiarán nuestras vidas las nuevas tecnologías. La utilización extendida y permanente de lenguajes binarios y artefactos tecnológicos para recibir y manipular información crea un nuevo tipo de sociedad digitalmente estructurada.

El reto consiste en comprender y orientar los cambios y transformaciones que se derivan de su incorporación y apropiación en las comunidades humanas; sobre todo necesitamos comprender la naturaleza, lógicas, efectos e implicaciones de las NTIC. En este sentido, autores como Joan Mayans (2002), Manuel Castells (2001), Luis Joyanes (1997) y Arturo Escobar (1999) con sus investigaciones sobre los usos y efectos de la Red Internet, constituyen un punto de partida

en la comprensión de los cambios sociales y culturales generados por las NTIC.

Internet constituye la muestra más clara de este nuevo paradigma cultural derivado de la revolución digital y su consolidación. Internet se está convirtiendo en la base de creación de riqueza en las economías del mundo. Ha generado la infraestructura de una nueva economía del conocimiento y la información. Pasamos ahora de una economía industrial a una economía digital. (www.lafactoriaweb.com/articulos/castells/7)

La red cambia el concepto de empresa e institución social. Los mercados se están volviendo electrónicos. El tiempo de producción se reduce y las empresas pueden operar con creativos profesionales en cualquier parte del mundo a cualquier hora, mientras estén en la red. Las posibilidades se extienden mucho más allá del comercio, trascienden al campo de las relaciones internacionales, la intimidad, la construcción de subjetividad y los servicios básicos. Surge entonces una economía digital que exige nuevos modelos de análisis e investigación, o una reorientación de las metodologías tradicionales de investigación en ciencias sociales. La red demanda un nuevo planteamiento de la educación y la producción de cultura, puesto que crea nuevas formas de enseñanza – aprendizaje y propicia prácticas culturales mediadas por las NTIC. (www.oei.es/plataforma/biblioteca/)

Vemos también como se incrementa el uso de la red en la prestación de servicios de salud y apoyo a las necesidades humanas. Se trata en últimas de una nueva era de inteligencias interconectadas. Interconexión de los seres humanos a través de las NTIC. (Kerckhove, 1999) Incluso se le asigna a las NTIC un papel determinante en la resolución de las cuestiones de fondo de nuestras sociedades, ya que existe la esperanza de que las NTIC pueden permitir, por si mismas, la consolidación de la democracia. La sociedad de la información sería la sociedad postindustrial cuya forma tardía es el resultado de la revolución digital. En esta nueva sociedad el poder sobre los medios de comunicación y la información, como actividad y como posesión, es la principal fuente de riqueza y principio de organización, lo que constituye la base para una nueva y más amplia forma de democracia. (www.lafactoriaweb.com/articulos/castells/12) Los pilares fundamentales son: la multimedia, la hipermedia, las grandes redes de computadores, las autopistas de la información y, en particular, Internet. Sus dos productos más llamativos son el ciberespacio y la realidad virtual.

Sin embargo, las NTIC pueden llegar a causar transformaciones o problemas en:

1. El Gobierno
2. Las empresas
3. Las Instituciones sociales
4. El orden jurídico
5. Los sistemas de valores y comportamientos
6. La configuración de lo humano
7. Las tradiciones culturales locales y regionales no digitales L
8. Los valores ancestrales y los sistemas de creencias
9. Las identidades y modos de sociabilidad
10. Las formas y esquemas de comunicación

La brecha digital como problema fundamental

Las viejas leyes, estructuras, normas, compromisos y planteamientos resultan completamente inadecuados para la vida de la nueva sociedad. No se puede gobernar de espaldas a la sociedad digital. Los jefes de gobierno chatean, reciben correos electrónicos, envían mensajes de texto, realizan foros virtuales, entre otros. La red ya está evolucionando para proporcionar la infraestructura necesaria para una política y una economía digital, el punto problemático es qué impacto tendrá esto en los modos de vida ¿ puede esto crear un mundo dividido entre los que tienen y los que no tienen acceso a las NITC?

Las Estadísticas Delta (www.deltaasesores.com/esta/EST308) sobre la penetración de Internet en América muestran que Norteamérica posee 325.246.100 millones de habitantes y 222.165.659 usuarios de Internet para una penetración del 68.8 %. Mientras que Suramérica con 362.221.900 millones de habitantes posee sólo 39.102.074 usuarios de Internet, Estados Unidos posee 201.661.159 millones de usuarios y una población de 293.271.500, y el Canadá posee 20.450.000 millones de usuarios de Internet y una población de 31.846.900 millones de habitantes, para un 68.8% y 64.2% de penetración cada uno. Colombia presenta 2.732.200 usuarios de Internet y una población de 45.299.400 millones de habitantes y Ecuador con 569.700 usuarios de Internet tiene una población de 12.664.700 millones de habitantes, lo que hace un 6% y 4.5% de penetración respectivamente. Los países con más bajo porcentaje de penetración son por supuesto los países más pobres de América. Al lado de África con un 1.8% de penetración, Asia con 8.9%, Medio Oriente 8.3%, América Latina y del Caribe es la que posee un mayor porcentaje de usuarios de Internet con un 12.5% según los últimos datos del 2005. En contras-

te, la hegemonía la conservan América del Norte y Europa con 68% y 36.8% respectivamente. Una idea clara de la brecha digital nos la permite el total de usuarios a nivel mundial, puesto que sólo el 14.6% pertenece a la llamada Cibersociedad, el resto, más del 80%, permanecen excluidos y marginados de la revolución digital.

La *brecha digital* se reproduce al interior de nuestro país entre ciudades grandes y pequeñas; Bogotá, Medellín, Cali y Barranquilla dominan el panorama del ciberespacio a nivel nacional, reproduciendo el abismo tecno-digital y la grieta cibercultural que existe entre los países considerados del primer mundo y los llamados del tercer mundo. De aquí que sea razonable concluir que la brecha digital ahonda la brecha socioeconómica y potencia la exclusión y la violencia estructural.

La brecha digital es la distancia que existe entre las personas, las comunidades, los países que utilizan cotidianamente las NTIC y aquellas que no tienen las mismas posibilidades de acceso. La brecha digital es algo más que la conexión con la infraestructura de telecomunicaciones informática, pues para reducir la distancia se requiere de dispositivos cognitivos, destrezas y habilidades para su uso. Pero la configuración del software cognitivo es un asunto más complejo, pues está relacionado, entre otras muchas cosas, con factores socioeconómicos. (Hiper-textos No. 7 Ago. – Dic. 2003)

El acceso a los bienes y servicios ofrecidos por las NTIC resulta un tema clave en la comprensión de las transformaciones que se derivan de la revolución digital (Becerra, 2003). A los obstáculos relacionados con las habilidades específicas para su uso y apropiación, debemos sumar una sensibilidad socio-cultural aprendida frente a las NTIC y las posibilidades reales de acceso. Hay un nivel educativo y un nivel socioeconómico que aumentan la brecha. Arturo Escobar se pregunta si “¿Es el ciberespacio una fuente de nuevas identidades y de conocimiento del ser y el mundo, o tal vez el medio bajo el cual un ciudadano-terminal cada vez más aislado del resto del mundo y sumido en el consumo está siendo producido a escala mundial?”. (Escobar, 1999: 354)

Lo cierto es que en un alto porcentaje las NTIC siguen siendo sobre todo un servicio privado y costoso. Para que un usuario se conecte a la red de redes Internet debe: 1) pagar a la empresa telefónica y la empresa eléctrica para poder pensar en acceder a un proveedor de Internet; 2) debe pagar al proveedor de Internet una cuota por acceder a la red Internet; 3) el consumidor debe pagar por su computador personal (hardware), cuyo costo total sigue siendo alto en promedio (entre 600 y 1000 dólares); finalmente, 4) el usuario debe pagar por los pro-

gramas (software) que le sirve para conectarse. (Becerra, 2003: 128-129) Así establecidas las cosas, ¿De qué usuario hablamos? ¿Quiénes son los que componen la llamada Cibersociedad? ¿Qué individuos o sujetos tiene pleno acceso a la cybercultura? ¿Qué sucede con el capital simbólico y cultural local frente a la penetración digital de culturas globales manufacturadas por los monopolios internacionales de Internet? ¿Qué significación ética, política y económica subyace a la revolución digital? ¿Se trata acaso de un tecnocapitalismo globalizado cuyo soporte es la red de redes?

Concretamente, existe suficiente información empíricamente comprobada para afirmar que hay de facto en el mundo actual una desigualdad económica evidente; sin embargo, no existen pruebas suficientes para corroborar que la desigualdad ha aumentado o disminuido durante estos últimos diez años de la revolución digital en relación directa con la implementación masiva de Internet.

Vivimos en una época de promesas y peligros, la segregación digital es una de las amenazas que implica la cibersociedad. Algunos temen que la revolución digital pueda dividir la sociedad entre personas que tienen información y personas que no la tienen, entre personas que saben y las que no saben, entre personas que interactúan digitalmente y las que no pueden hacerlo, entre quienes tienen pleno acceso a las NTIC y las que están excluidas de toda accesibilidad a las NTIC. Una manera de enfrentar este peligro consiste en exigir un mercado abierto y competitivo, sin embargo esto genera países que producen tecnología y países que sólo las consumen, países rezagados tecnológicamente que se marginan de la innovación, uso y apropiación de las TIC, lo que implica un obstáculo adicional para su desarrollo cultural. Las sociedades humanas que no tienen la oportunidad de acceder y asimilar la revolución digital ingresan en una brecha cultural, sus perspectivas de producir cultura, comunicar sus modos de vida e innovar en sus prácticas culturales se transforman, sus posibilidades de empleo en una economía digital, sus niveles de ingreso potencial y sus posibilidades de construir modos de vida estables y satisfactorios se disminuyen fuertemente, *“Es una espiral descendente. La pobreza causa empobrecimiento digital, que a su vez contribuye al empobrecimiento continuado”*. (Tapscott, 1998: 239, 996)

Resultados de investigaciones recientes muestran una posición vulnerable de los jóvenes de nivel socioeconómico bajo. La pobreza económica afecta no solamente en la privación directa al acceso a nuevas experiencias pedagógicas y culturales mediadas por Internet, sino que estructura nuevas formas de precariedad que repercuten de manera determinante en la exclusión social, *“tu no puedes no tener un*

e-mail” dice un aviso publicitario que circula en la Web. (Zermeño: 2003)

Algo concreto que se puede hacer es enfrentar la segregación o brecha digital mediante la creación de redes de computación comunitaria: proveedores de servicios de Internet sin ánimo de lucro. Se trataría de utilizar redes comunitarias o institucionales que ofrezcan acceso gratuito a quienes no pueden tener pleno acceso a las NTIC. Para ello sería necesario suministrar gratuitamente computadores con conexión a Internet en espacios públicos o bibliotecas, desde donde los usuarios puedan acceder de forma permanente a Internet. (Tapscott: 1998: 247)

Cibersociedad y brecha cultural

La revolución digital comporta un fenómeno que desborda el campo de lo tecnológico, se trata de la cibersociedad y su cibercultura. Cuando hablamos de Cibersociedad nos referimos a una *Nueva Sociedad de Información y Comunicación Digital* tal y como la describían ya Nicholas Negroponte y Bill Gates en 1995. Asistimos a un cambio de paradigma en el que las autopistas de información, Internet, los fenómenos hipermedia como integración multimedia, las telecomunicaciones, la realidad virtual y los hipertextos, constituirán el modo de vida de las clases sociales dominantes. Se trata de un asunto ético y político ¿Cómo hemos de vivir en una sociedad informatizada? ¿Es posible controlar el agenciamiento de deseos y mercancías que genera Internet? ¿Cómo es posible democratizar el acceso a Internet para que todas las personas tengan derecho a las funciones y propiedades de la información y el conocimiento?

Sabemos que el futuro de la nueva sociedad digital depende del equilibrio entre usuarios, subjetividades, comunidades virtuales, mercados en red y responsabilidad política. El peligro de un mundo más interconectado pero más desigual puede ser el efecto de una sociedad dominada por la economía y el mercado o una sociedad que abandona el compromiso y la responsabilidad política de permitir la participación de los individuos y las comunidades locales en la construcción de tejido social, “*el equilibrio en el acceso a la Sociedad de la Información es, en última instancia, un ejercicio de aplicación de los valores universales del hombre y la democracia participativa*”. (Vilches, 2003: 20)

Las vidas humanas se ven notablemente influenciadas por el uso de las NTIC. La revolución digital tiene efectos directos sobre nuestras prácticas culturales, nuestro trabajo, la educación, el ocio, las artes,

las comunicaciones, los modos de comunicarnos, los juegos, deportes, etc., Peter Drucker habla de *La sociedad postcapitalista* en donde el Internet y las NTIC tienen un tremendo impacto en la cultura, “*La sociedad de la información o cibersociedad se sustenta en el hecho de que la información es un recurso o bien económico fundamental y base del desarrollo social actual*” (1995: 181). La cibercultura se caracteriza por prácticas, sistemas de creencias, valores y actitudes ligadas al uso de las NTIC. La infinidad de juegos de lenguaje y modos de vida que posibilita la Red y su autopistas de información van desde la telecompra, el telebanco, el dinero virtual, la enseñanza multimedia, ocio, juegos diversión, turismo, intimidad, sexo, amistad, relaciones comerciales, personales, eróticas, “*La integración de las tecnologías de la información en las prácticas culturales cotidianas está provocando cambios profundos en la estructura económica y social*”. (Joyanes, 1997: 18)

Los estudios sobre la brecha digital y sus relaciones con la brecha cultural deben estar orientados hacia el fondo de esta brecha, la eliminación de la pobreza extrema, y no pretender detener el desarrollo tecnológico global que propicia el uso y apropiación de las NTIC. Se trata de aprovechar sus ventajas, evitar sus peligros y preparar las nuevas generaciones para la apropiación y el pleno acceso al mundo digital del futuro.

Lo anterior permite justificar la búsqueda democrática de más posibilidades de acceso pleno a Internet y la responsabilidad ética en la alfabetización digital, previo diagnóstico de las características de la brecha digital en contextos sociales específicos. El resultado final debe ser el diseño e implementación de infraestructuras digitales que permitan la creación de sociedades virtuales.

Hay que distinguir no solo entre lo local y lo global, sino entre comunidades y sociedades virtuales. Una sociedad es abierta, democrática, se rige por principios como los derechos humanos y la libre opinión o expresión del pensamiento. Por el contrario muchas comunidades virtuales tienden a ser jerárquicas y no participan necesariamente del interés social. Estas comunidades se autorregulan y configuran códigos éticos y modos de subjetivación alrededor de intereses o afinidades. Se trata de redes cerradas, autosuficientes. En cambio, las sociedades virtuales son abiertas y pueden ser redes como la de Porto Alegre o la de portales educativos pensados con preocupación didáctica y pedagógica clara. Sólo el uso razonable de las NTIC como apoyo en la construcción de tejido social y ampliación del diálogo, constituyen un aporte positivo en la creación de cultura y la enseñanza aprendizaje, de lo contrario se convierte en un nuevo

instrumento para despersonalizar y cosificar las relaciones sociales, bajo el dominio de mezquinos intereses económicos o perversas estrategias autistas, monológicas e impersonales. (Vilches, 2003: 31)

Las sociedades virtuales se caracterizan por el uso social de la Red. Es una experiencia ampliamente extendida en Europa con proyectos como *La ciudad digital de Amsterdam*- (www.heise.de/tp/english/inhalt/co/6972/1.html) Castells, 2001: 137, Tapscott, Don, 1998: 247, Joyanes, Luís; 1997: 126), presente también en las ONG internacionales, las universidades y las administraciones gubernamentales locales o redes institucionales. Es urgente que en los países del llamado *tercer mundo* exploremos las condiciones de posibilidad y factibilidad de una sociedad virtual en los barrios marginales y se cree la infraestructura para facilitar el acceso y la alfabetización de los más desfavorecidos a las NTIC. Se podrían incluso aprovechar los recursos locales y regionales, potenciar relaciones interpersonales, asociaciones y espacios para la comunicación (renarración), negociación y transformación de conflictos, crear y brindar servicios sin ánimo de lucro, crear redes para desarrollar la investigación, la educación y la formación continua, diseñar políticas de administración local y crear espacios de participación democrática e instancias de gobierno y veeduría local, denunciar situaciones de injusticia, violencia, violación de los derechos humanos y actividades ilícitas. La pregunta es ¿Le interesa a los gobiernos de los países del *tercer mundo* crear comunidades virtuales o reales y posibilitar el acceso a la cibersociedad?

Lo cierto es que nuevas formas de sociabilidad están emergiendo gracias al uso que hacen las nuevas generaciones de los medios digitales interactivos. Como diría Arturo Escobar, “*Incluso, es posible que reinvente a las personas. Las prácticas y nociones del cuerpo, el lenguaje, la visión de mundo y el trabajo serán transformadas; de ninguna manera totalmente, aunque sí significativamente.*” (Escobar, 1999: 319-320) En aquellos que participan permanentemente en el Chat, por ejemplo, estas nuevas formas de sociabilidad se construyen a partir de la relación que establecen con las nuevas tecnologías; lo que puede cambiar sus concepciones del mundo y establecer nuevos modos de vida.

Con el advenimiento de la Web millones de personas en el mundo se encuentran en el ciberespacio para charlar, intercambiar opiniones sobre temas de interés común e incluso sin ningún propósito definido; participan por el solo hecho de encontrarse con otros en un ámbito compartido (Tapscott, 1998). Atender a estas nuevas formas de interacción que surgen de las relaciones mediante las NTIC y el ciberespacio, constituye una forma de comprender la sociabilidad que forjará

los individuos del mañana y los modos de comunicación y pensamiento que le son propios.

Bibliografía

- Borges, Jorge Luis, 1981: "La esfera de Pascal", en *Nueva antología personal*, Barcelona: Ed. Bruguera.
- Castells, Manuel, 2001: *La galaxia Internet: Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad* Barcelona: Plaza y Janés (Areté).
- Castells, Manuel, 1996-97: *La era de la información*, 3 vols., Madrid: Alianza, 1996-99.
- Cebrian, Juan Luis, 1998: *La Red*, Buenos Aires, Editorial Taurus.
- Drucker, Peter, 1993: *La sociedad postcapitalista*, Barcelona, Apóstrofe.
- Escobar, Arturo, 1994: "Notes on the anthropology of cyberculture", en *Current Anthropology* 35 (3) Junio: 211-231.
- Escobar, Arturo, 1999: "¿Viviendo en "Ciberia?" y "Género, Redes y lugar: una ecología política de la cibercultura" en: *El final del Salvaje. Naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea*, Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología, CEREC.
- Gates, Hill, 1995: *Camino hacia el futuro*, Madrid: McGraw-Hill.
- Gates, Hill, 1995: "Informática, ocio y comunicaciones" en *El País*, 26 de junio.
- Joyanes, Luis, 1997: *Cibersociedad*, Madrid: McGraw Hill.
- Kerckhove, Derrick, 1999: *Inteligencias en Conexión*, Barcelona: Gedisa.
- Mayans, Joan, 2002: *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona: Gedisa.
- Mumford, Lewis, 1971: *Técnica y civilización*. Traducción española de Constantino Aznar de Acevedo, Madrid: Alianza Editorial, S. A.
- Mumford, Lewis, 1969: *El mito de la máquina*. Traducción española de Demetrio Nañez. Emecè Buenos Aires: Editores, S.A.
- Negroponte, Nicklas, 1995: *Being Digital*. London: Coronet Books.
- Sola, Pool, Ithiel, 1993: *Tecnologías sin fronteras*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Tapscott, Don, 1998: *Creciendo en un entorno digital*, Bogotá: McGraw Hill.
- Vilches, Lorenzo, 2003: "Ciencias de la comunicación y sociedad: un diálogo para la era digital", en *Ciencias de la comunicación y sociedad*, Bolivia: ABOIC, UPSA Y ALAIC.
- Zermeño, Flores, A. I., 2003: "La brecha digital en los jóvenes de Colima", en *Hipertextos* No. 7, agosto-diciembre, Colima: Universidad de Colima.