

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR

DEPARTAMENTO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DEL COMPORTAMIENTO

IMPACTO SOCIAL DE INTERNET

PROF. LUIS ORDOÑEZ VELA

TRABAJO FINAL
DIMENSIÓN CULTURAL DE INTERNET

REALIZADO POR:

HERRERA REVELES, Angela María 07-41044

SARTENEJAS, 11 DE JULIO DEL 2011

INTRODUCCIÓN

La generación de conocimiento es un hecho que no tiene límites, se puede tener conocimiento de cualquier cosa así como se puede carecer de conocimiento de cualquier cosa. Hoy en día, el conocimiento y la información son eje alrededor del cual gira nuestra sociedad. Cuando el Banco Mundial (1999) propone que actualmente vivimos en “la sociedad del conocimiento”, expresa lo siguiente: “Lo que distingue a los pobres –sean personas o países– de los ricos es no sólo que no tienen capital sino también menos conocimientos” (Banco Mundial, 1999). En este sentido, resulta importante que los pobladores tengan acceso al conocimiento útil que mejore la calidad de vida.

Realmente el conocimiento es poder; poder acceder a mejores soluciones a los problemas, poder desarrollar tecnologías, poder realizar descubrimientos científicos, entre otros. Los seres humanos estamos en búsqueda del desarrollo, como individuos y, finalmente como comunidades y ciudades. Precisamente, la base para alcanzar ese desarrollo es tener el suficiente conocimiento, aprendizaje, comprensión y preparación que nos permita enfrentar problemas como la pobreza, la violencia y el subdesarrollo, entre otros. El conocimiento no tiene fin, ya que siempre habrá innovaciones partiendo de la base de lo conocido.

A través del presente trabajo, se analizará lo que dice la literatura sobre el impacto que Internet tiene en la generación de conocimiento y en específico, con la teoría propuesta por Castells (2002), que señala internet como una producción cultural importante, es decir, la dimensión cultural de internet.

Internet, generación de conocimiento y sociedad

Actualmente, las sociedades han afrontado los nuevos retos que han venido de la mano del desarrollo de nuevas tendencias de generación de conocimiento, originando grandes cambios en la estructura de gobiernos, empresas, organizaciones, instituciones, gremios y ciudadanos en general. Estos cambios se producen para adecuarse y adaptarse a una nueva sociedad que es capaz de generar, adecuar y utilizar el conocimiento para construir ciudad en todos sus aspectos políticos, económicos y sociales (Banco Mundial, 1999). De este modo, la creación y la transferencia del conocimiento es una herramienta clave para el beneficio de las comunidades. Estas comunidades poseen dos características fundamentales: en primer lugar, convierten el conocimiento en factor crítico para el desarrollo productivo y social y, en segundo lugar, fortalecen el aprendizaje social como medio para asegurar la apropiación social de conocimiento y su transformación en resultados útiles, en donde la educación juega un papel protagónico (Gepsea, 2011).

Cuando se habla sobre generación de conocimiento se refiere tanto al conocimiento adquirido por una sociedad como el desarrollado en la misma. Adicionalmente, este conocimiento tiene que estar en constante renovación y adecuación para el desarrollo (Davenport, 2001 cp. Valencia, 2010). En este sentido, la generación de conocimiento es clave para el desarrollo de las ciudades, y aún más la gestión de este conocimiento en un nuevo modelo que relaciona el crecimiento económico con la planificación, coordinación y control de los flujos de conocimientos que se producen en las ciudades en su relación con sus actividades y su entorno, con la finalidad de crear ciudades competitivas (Bueno, 1999 cp. Valencia, 2010).

Sin embargo, así como la nueva sociedad tiene este desafío, enfrenta un grave problema de acceso al conocimiento, transferencia y aprendizaje de los conocimientos tecnológicos necesarios para que el hombre pueda desarrollar las estrategias que le permitan superar sus problemas y generar nuevos conocimientos a través de la creatividad, curiosidad e inventiva que tengan las poblaciones, y esto sólo se puede lograr mediante la educación (herramienta clave del conocimiento). Este problema tiene mucho que ver con la información, ya que no se puede adquirir ni generar conocimientos si no se posee un acceso fluido a la información.

Por otra parte, tal como expresa Del Brutto (2001), las diversas TIC's (Tecnologías de Información y Comunicación) han surgido en esta nueva era como una valiosa herramienta de generación de información y como red de comunicación que no conoce de distancias ni barreras físicas. Es así como a finales de los años 80, surge internet como se conoce actualmente, a partir de una iniciativa que conectaba tres universidades norteamericanas e institutos de investigaciones, es decir, para producir conocimientos y difundirlos. Ahora bien, el uso del correo electrónico, la transferencia de datos y archivos conformaron la clave de lo que actualmente se conoce como internet. Es por ello que en la actualidad internet se ha convertido en el fundamento de la Infraestructura Global de la Información. Se podría definir como un "lenguaje" compartido que permite la interconectividad de las redes de computadoras y por lo tanto el intercambio de la información. Pero además y esto es lo que

resulta de un mayor compromiso para las comunicaciones sociales provee de un lenguaje común denominado el hipertexto (HTML).

De igual manera, internet deja atrás todas los problemas y categorías conceptuales referentes a “la información”, “al conocimiento”, “a la cultura” en un entorno digital, ya que no sólo comprende un medio de información y comunicación sino que comprende un nuevo espacio de interacción social que es electrónico, digital, telemático e informacional denominado por algunos como el tercer entorno. Esto debido a que incluye un amplio abanico de ambientes rurales, urbanos, naturales y humanos de la misma forma que incluye datos digitales con los que se efectúan diversas operaciones, generan organizaciones, dispositivos y jurisdicciones a través de su espacio virtual. Este espacio virtual contiene simulación, visualización, velocidad, simultaneidad, procesos y otras acciones que los que navegan en internet son capaces de conectarse creando su propia cultura (cibercultura). Por consiguiente, Internet ha surgido como un “poder simbólico” trasnacional que interconecta millones de personas por interacciones comunicacionales, generando nuevas tradiciones, normas, puntos de vista y la formación de varias y diferentes subculturas. En este sentido, Castells califica internet como “el nuevo tejido de nuestras vidas”, no es futuro, es presente (Castells, s/f cp. Del Brutto, 2001). Esto conllevó a la creación y relación de nuevas instituciones informatizadas y la asociación entre ellas, que la configuración de una nueva cultura a la que suele denominarse de manera general: “sociedad de la información”. (Del Brutto, 2001).

De modo que Internet permite crear una red de sociedades dentro de la sociedad capaces de cambiar patrones y desarrollar tecnologías debido al conocimiento que adquieren dentro de la red. Podemos simplemente elegir un tema, adquirir conocimientos y a su vez difundirlos de forma eficaz a cualquier parte del mundo. Esta es la gran ventaja de la producción cultural en Internet, la cual ha protagonizado el fenómeno de globalización que ha generado una nueva era para toda la sociedad. Somos capaces a través de esta red, de trabajar en conjunto en el desarrollo, rompiendo distancias, ya que para Internet no existen los países ni los continentes, nos permite la interacción sólo con estar en línea. Podemos hacer llegar a una generación un conjunto de conocimientos, que de otro modo quizás no llegaría conocer e informarnos de una variedad de conocimientos que a lo mejor en otra época no hubiésemos podido ni siquiera sospechar.

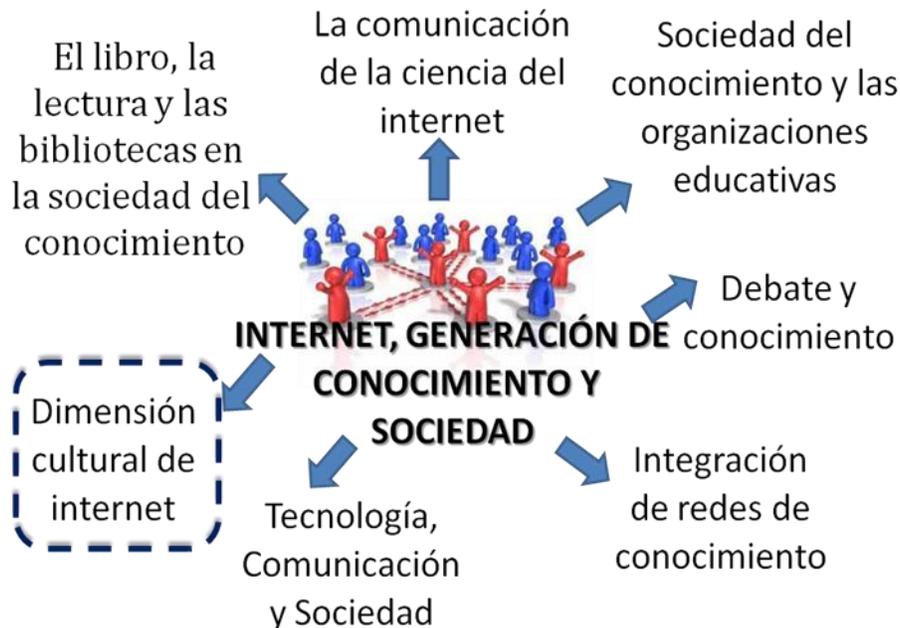


Figura 1: Mapa conceptual "Generación de conocimiento". Fuente: elaboración propia con base a la bibliografía consultada.

Dimensión cultural de internet

En este mismo orden de ideas, y tomando en cuenta que actualmente la sociedad enfrenta un nuevo modelo de carácter tecnológico, donde el conocimiento es la materia prima, la dimensión cultural de internet nace como una teoría propuesta por Manuel Castells (2002), refiriéndose a las dos expresiones fundamentales: una es Internet y la otra es la capacidad de recodificar la materia viva. Partiendo de la base de que Internet no es una tecnología, sino que es una producción cultural, el ponente destaca la importancia decisiva de esta dimensión cultural en la producción y las formas de las tecnologías que la han hecho posible, y analiza sus distintas capas: la universitaria (cultura de la investigación por la investigación); la *hacker* (y la pasión de innovar y crear); las formas culturales alternativas (gente insatisfecha con la sociedad actual que encuentra en Internet formas alternativas de vivir), y, finalmente, la cultura empresarial (representada por empresarios sin aversión al riesgo y con gran capacidad para innovar). Ahora bien, es importante señalar las causas en las que Castells (2002) se basa para asegurar que Internet va más allá de lo tecnológico, siendo una producción cultural.

Antes del surgimiento de nuevas tecnologías y escenarios de información, históricamente ha existido un control de la comunicación en la humanidad, como base para la construcción de poderes políticos, económicos y sociales. Es por ello, que había la necesidad de pensar un instrumento sobre el cual se apoyara la libertad de la información y la comunicación, el cual debía ser horizontal, global, libre y no controlable. Precisamente es en la alteración de aquellos antiguos aparatos de construcción de poder donde la dimensión cultural surge, demostrando la capacidad de crear una nueva sociedad. Adicionalmente, la dimensión cultural está basada en la combinación y apoyo entre cuatro culturas distintas pero que se refuerzan entre sí. Estas son la cultura universitaria de investigación, la cultura hacker surgida por la creatividad, la cultura de oposición que inventa nuevas formas sociales y la cultura

empresarial, que busca obtener ganancias económicas mediante las innovaciones. Castells (2002) propone que estas cuatro capas o culturas de internet se conectan debido a que entre todas conforman la cultura de la libertad, definida por ser una tecnología abierta a todos, controlada por todos, no privada y sobre todas las cosas no controlada por ningún poder político, económico o social. Este hecho cultural de libertad crea nuevas condiciones de organización, innovación y creación empresarial sobre el que se apoyan nuevas economías organizadas en redes y que innovan formas de crear riqueza sirviéndose de internet. Es así como la capacidad de crear redes interactivas y de funcionamiento en conjunto se vuelven tan esenciales en la vida cotidiana de todos, creando una nueva dimensión cultural.

Por otra parte, existen otros autores como Martín-Barbero (2009), que expresan algunas mediaciones del internet que experimentan algunas poblaciones, especialmente entre los jóvenes cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. Si bien, por un lado la internet permite establecer novedosas relaciones con la lectura y la escritura y, en consecuencia, con el conocimiento, por otro lado pudiesen estarse creando mediaciones culturales a través de la misma. Estas mediaciones pudiesen estar alterando la escuela moderna, siendo altamente cuestionada por los adolescentes que actualmente son más proclives a las formas de educación que propicia la “cultura digital hegemónica” (Martín-Barbero, Jesús, 2009). De este modo, el autor confronta el sistema escolar con el nuevo sistema comunicativo de la sociedad. En este sentido critica que las escuelas, facultades y ministerios de educación no acepten los nuevos modos de leer y de escribir, sino que más bien los tilden de negativos y no fomenten su uso. Esto ocurre debido a que se sigue creyendo que lo único que se leen son libros y se quieren introducir las escuelas en los nuevos medios de comunicación, en vez de insertar estos medios de comunicación a las escuelas, creando interferencias en la dimensión cultural que pueden tener estas tecnologías.

En este mismo orden de ideas, Sarena (2005) señala que Internet es una importante producción cultural en una sociedad en la que las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas. Sarena se ha dedicado a estudiar cómo ha sido el desarrollo de Internet en la profundización de la dimensión cultural como elemento clave en la interpretación de los usos sociales que instaura la misma Internet, especialmente en jóvenes. Debido a que la tecnología computacional les ofrece a los jóvenes un escenario donde se hace propicio desarrollar su abstracción, técnicas y creativas. Sin embargo, es importante destacar que a pesar de que se ha dicho que Internet es diversión, es mucho más, es el camino para que los jóvenes, además de divertirse, se acerquen al conocimiento siendo una herramienta para enseñarlos a pensar. De esta forma, ha surgido una gran proporción de jóvenes que innovan dentro de Internet a través de su creatividad que los lleva a diseñar y construir nuevas herramientas y plataformas interactivas, páginas web y distintos software. Sirve de ejemplo citar el buscador de Yahoo, el buscador de Mosaic, el sistema operativo Linux, el software MIRC, el servicio de distribución de música Napster, el software de mensajería instantánea ICQ, así como distintos virus. Es importante citar esta contribución al mundo de la informática que hacen los jóvenes, ya que no es despreciable y comprende una producción cultural relevante que es bueno fomentar dentro de las escuelas. Todas estas nuevas plataformas que son creadas por los adolescentes se deben introducir como nuevas formas de educación que apoyen a la educación formal y tradicional, pues este ciberespacio que los jóvenes crean comprende un mundo de expresiones de libertad que

forman parte de su cultura. Por otra parte, introducir este ciberespacio dentro de las escuelas sería una manera de supervisar el uso de internet, sin quitarles a los jóvenes la libertad de innovación, producción de nuevas culturas interactivas, conocimiento que les trae el ciberespacio. Además, la revolución tecnológica podría llegar a separar a los jóvenes de las familias al abstraerlos, por lo que sería mejor fomentar el uso de estas tecnologías para que creen lazos y redes de conectividad.

Actualmente, dentro de la sociedad del conocimiento centrada en el procesamiento de información, generación de conocimiento y tecnologías de información, la tecnología no es el único determinante. Sin embargo, el proceso de desarrollar esta tecnología está estrechamente vinculado al contexto social, institucional, económico y cultural de cada sociedad. Por lo tanto, la constitución de este nuevo paradigma tecnológico pasa a formar parte de la cultura de esta nueva sociedad. (Sarena, 2005). En este sentido Palma (2011), destaca que la conformación y establecimiento de las sociedades del conocimiento depende de la indisoluble relación de las Tecnologías de Información y Comunicación y la cultura, ya que la perspectiva tradicional aunada a las tendencias tecnológicas implican un modelo de sustentabilidad social. Sin embargo, es importante resalta que ser culto con lo tecnológico no sólo conlleva una relación con objetos, técnicas y métodos tecnológicos, sino que consiste en insertar al sistema cognitivo las expresiones culturales tradicionales y contemporáneas en las estructuras sociales vigentes. Es así como la conjugación de la heterogeneidad cultural y la temporalidad tecnológica se hace esencial para lograr los objetivos socioculturales comunes. Estos objetivos socioculturales se orientan en el fortalecimiento de la diversidad cultural y el diálogo intercultural, la inserción de procesos constructivistas de enseñanza y aprendizaje que preserven la riqueza cultural, el incremento de las expresiones culturales tradicionales por vía tecnológica, la contribución de conocimientos sobre información y medios de comunicación para los ciudadanos y el impulso de la toma de conciencia en los ciudadanos respecto a la aplicación tecnológica dentro de la cultura.

De esta manera, surge el concepto de cultura híbrida o cultura tecnológica donde se considera internet como producción cultural, es decir, se reconoce la dimensión cultural de internet para el desarrollo de la diversidad cultural en las sociedades del conocimiento. Este tipo de cultura consiste en las formas y ambientes logrados a través del uso de la utilización de las tecnologías disponibles. Por ello es que es tan importante fomentar estas plataformas que consigan escenarios de conformación de una sociedad plural, donde las tecnologías, la cultura y la educación son los ejes principales. Dentro de esta cultura son esenciales tres tipos de información: representacional (conocimientos generales del entorno), práctico (reglas o formas de comportamiento que se transmiten hereditariamente) y valorativo (valores y actitudes transmitidos hereditariamente). Es así como se analiza la relación entre las tecnologías y la cultura a través de los conceptos y las ideologías que giran en torno a esta temática. (Palma, 2011). Por consiguiente, la dimensión cultural implica el sistema de valores, creencias y formas de establecer mentalmente una sociedad, donde internet funciona como producción cultural. Ahora bien, en el marco de esta producción cultural es necesario ingresar a las distintas etapas que conforman este desarrollo. No obstante, Sarena (2005) aclara que no quiere decir que no haya tecnología informática en Internet, pero esa tecnología ya no es un protocolo de comunicación. Si bien existen muchas formas de hacer protocolos de comunicación, hay muy pocas de hacer comunicación informática

Internet, como tecnología potente insertada a la práctica social, tiene efectos muy importantes, por un lado, sobre la innovación y, por tanto, la creación de riqueza y el nivel económico; y por otro lado, sobre el desarrollo de nuevas formas culturales, tanto en el sentido amplio, es decir, formas de ser mentalmente de la sociedad, como en el sentido más estricto, creación cultural y artística.

Cabe destacar que además, en el tema de las economías, el surgimiento de redes sociales informáticas e intercomunicadas, permite desarrollar y aumentar la productividad. En este sentido, Castells (2002) expresa que dentro de la dimensión cultural de internet, es importante una creación cultural que permita la creación de una nueva economía y el desarrollo de la innovación y la productividad económica. Esto se está logrando dentro de la cultura de libertad, interacción y participación de la tecnología en la creación de una plataforma de cultura en la sociedad y la expresión de la sociedad civil que conlleva a la ruptura de los marcos institucionales existentes. Tal y como lo define Castells (2002), lo que antes era un espacio cultural acotado y de expresión artística en centros oficiales, está explotando en un mundo de creatividad a partir del cual unos se aprovechan para su placer, otros se aprovechan comercialmente y otros, simplemente, ni se enteran. Sin embargo, es relevante la ampliación del espacio público que se ha dado a través de creación cultural y artística de internet. Principalmente, la idea de que estamos en una sociedad con capacidad autónoma de creación cultural, donde los sistemas de controles burocráticos que habían sido protagonistas en la sociedad tradicional se están disolviendo en gran medida. Esto ocurre debido a la plataforma tecnológica que existe para que la autonomía cultural y social tenga capacidad de maniobra, es una idea que se organizó tecnológicamente, pero que nace de una serie de culturas que, en su interacción histórica, crearon esa plataforma de innovación, Internet, y que representan los intentos de innovación en la economía, de autodeterminación cultural y, en cierto modo, de reconcretización en lo político.

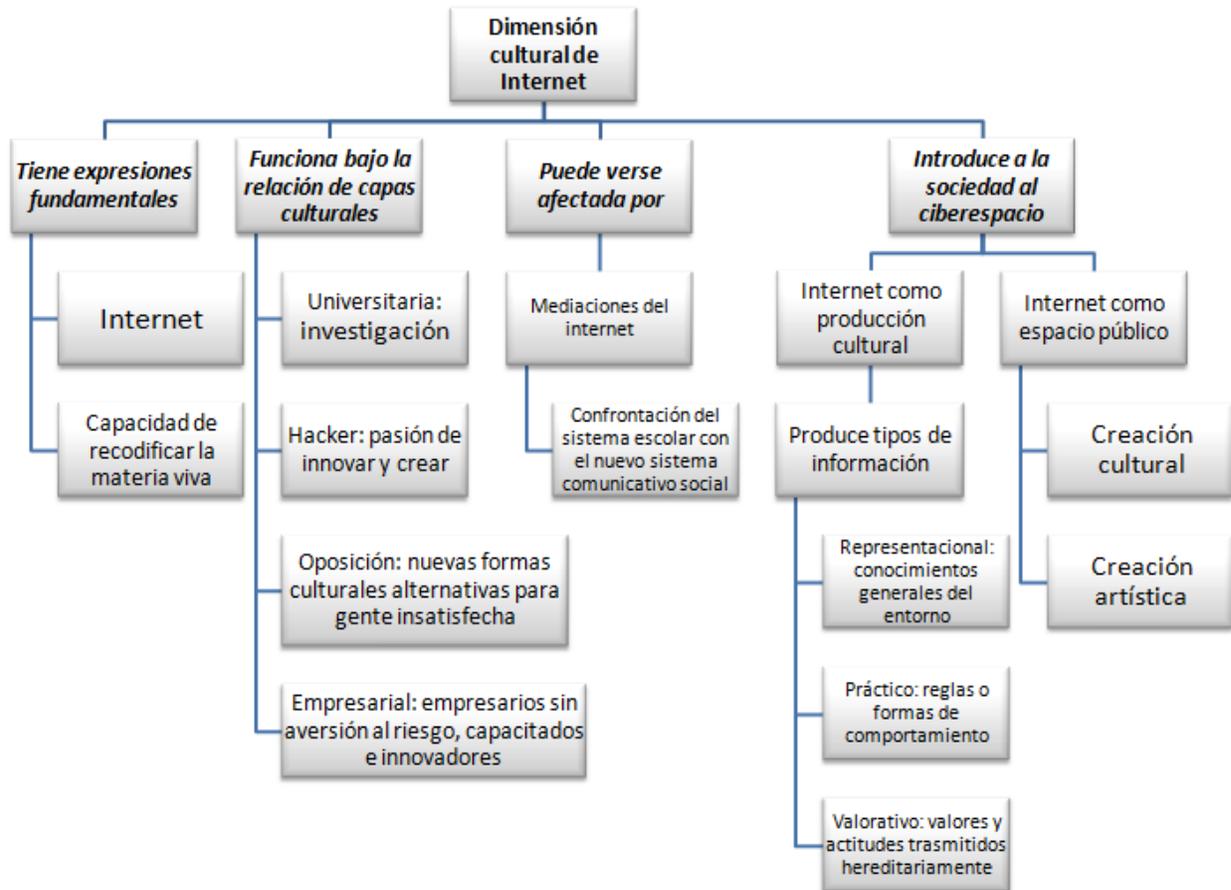


Figura 2: Mapa conceptual "Dimensión Cultural de Internet". Fuente: elaboración propia con base a la bibliografía consultada.

CONCLUSIONES

Sin lugar a dudas, Internet es una producción cultural: una tecnología que expresa una cierta y determinada cultura. Es una herramienta que puede hacer que todos formemos una red conectada e interactiva de comunicaciones e información, donde se creen escenarios de construcción de ciudades y sociedades realmente globalizadas desde cada cultura. Puede ser un lugar donde se establezcan relaciones e identificaciones de contacto para expresar lo que se quiera, en el momento que se quiera. Además, resulta un espacio accesible de intensa generación de conocimiento que puede ser de calidad, como puede no serlo, ya que se maneja bajo el denominador común de la libertad. Por ende, lo que se expresa puede ser erróneo o simplemente carecer de base científica. No obstante, está en la red la capacidad de crear bases científicas que evalúen y vayan depurando y limpiando la información, pues al estar en constante construcción, discusión, surgimiento de nuevas teorías, entre otras muchas ventajas que ofrece el ciberespacio.

Por otra parte, la dimensión cultural de internet tiene la capacidad de fomentar la identificación, la expresión y la integración cultural, clave para el desarrollo de procesos de globalización, nuevas estructuras económicas, sociales y políticas. En este sentido, las actualizaciones tecnológicas y el fomento del uso de ellas resultan indispensables para la actual sociedad de conocimiento, donde se socializa con toda clase y diversidad de grupos, produciendo escenarios de intercambio y tolerancia. Por lo tanto, internet se puede considerar dimensión cultural, tal como lo propone Castells (2002).

Finalmente, como futura urbanista, es importante para mí acotar en este trabajo una opinión personal a manera de conclusión, ya que Internet se muestra como una herramienta clave para la construcción de ciudades. Por ende, los planificadores y productores de la ciudad deben apoyarse en la base tecnológica que permita crear escenarios entre los diversos actores que inciden en la dinámica urbana de las ciudades y se resuelvan las problemáticas, a través de las diversas redes que pueden hacer posible la ejecución de acciones que mejoren la calidad de vida de ciudadanos. Adicionalmente, es una herramienta que actúa de manera similar que lo puede hacer un espacio público, e incentivar la vida en comunidad.

BIBLIOGRAFÍA

- CASTELLS, Manuel, 2002, La dimensión cultural de Internet. Institut de cultura: DEBATES DIGITALES, <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html> Bajado el 15-05-11
- BANCO MUNDIAL, 1999, Informe sobre el desarrollo mundial, (resumen). El conocimiento al servicio del desarrollo, http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/125/cd/documentacion_complementaria/9_resumen_informe_banco_mundial_%2098_99.pdf Bajado el 14-07-11
- DEL BRUTTO, Bibiana, 2001, ¿Cómo puede ser internet una herramienta para el desarrollo social?, <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=13#1> Bajado el 01-07-11
- ECONLINK, 2009, Definiciones de Gestión del Conocimiento, <http://www.econlink.com.ar/gestion-conocimiento/definicion> Bajado el 02-07-11
- GEPSEA, s/f, La sociedad del conocimiento, <http://personales.com/venezuela/merida/gepsea/sc.htm> Bajado el 03-07-11
- LEMA, Fernando, 2002, La sociedad del conocimiento en América Latina, <http://www.slideshare.net/jcfdezmx2/la-sociedad-del-conocimiento-en-latino-america> Bajado el 16-05-11
- PALMA, Juan Miguel, 2011, El Impacto de las tecnologías de la información en la cultura: una visión bibliotecológica, <http://www.ambac.org.mx/jornadas/XLII/data/uploads/5.pdf> Bajado el 05-07-11
- PIMENTEL, Diego, 2011, Acerca de la generación del conocimiento en el contexto de la sociedad de la información http://iuna.academia.edu/DiegoPimentel/Papers/147580/Acerca_de_la_generacion_del_conocimiento_en_el_contexto_de_la_sociedad_de_la_informacion Bajado el 04-07-11
- SARENA, Natalia, 2005, Jóvenes e Internet: Análisis sobre las prácticas emergentes de socialidad e identidad en los usos y apropiaciones de internet. Universidad de La Plata, <http://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewFile/307/243> Bajado el 15-05-11
- TORRES, Rosa María, 2005, Sociedad de la información/Sociedad del conocimiento, <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/socinfosoccon.pdf> Bajado el 14-05-11
- VALENCIA, Marino, 2010, Generación y transferencia de conocimiento en Pymes del sector cárnico en Cali-Colombia. Revista Libre Empresa, http://www.unilibrecali.edu.co/libre-empresa/images/stories/pdf_articulos/volumen7/generacion_transferencia_conocimiento_en_pymes_sector_crnico_cali_colombia.pdf Bajado el 04-07-11