



deSignis

ISSN: 1578-4223

ISSN: 2462-7259

info@designisfels.net

Federación Latinoamericana de Semiótica

Organismo Internacional

Escudero Chauvel, Lucrecia
Cibercultura. Historia de un concepto
deSignis, vol. 30, 2019, -Junio, pp. 9-11
Federación Latinoamericana de Semiótica
Organismo Internacional

DOI: <https://doi.org/10.35659/designis.i30p9-11>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606064170001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Cibercultura. Historia de un concepto / *Cyberculture. History of a concept*

Lucrecia Escudero Chauvel

(pág 9 - pág 11)

Este número de deSigniS, imaginado y proyectado por Eliseo Colon, reconocido investigador puertorriqueño de nuevas tecnologías, escritor, novelista y usuario activo de las redes da cuenta de las evoluciones de las plataformas numéricas ligadas a la producción de una nueva industria cultural. Manifestaciones como los blogs, la identidad construida en la red, las wikis, los avatares, la publicidad, la música, los juegos video, la televisión interactiva, la *e-economy*, pero también la información y los deportes, toda la esfera pública y privada del sujeto social en este siglo XXI se ve afectada, modificada y expresada por la cibercultura. Una nueva semioesfera, a la manera de Lotman, una cultura anclada en la vida cotidiana donde el *streaming*, Deezer o Spotify introducen una nueva manera de escuchar la música, como el gramófono hizo irrupción en los salones a principios del siglo pasado, cambiando para siempre la forma de relacionarse en sociedad y generando la poderosísima industria discográfica. Solo que en la *cultura ciber* la presencia de los algoritmos, termino caro a Eliseo Colon en la descripción de estas nuevas prácticas culturales, se vuelve central porque los nuevos medios se adaptan a la demanda y no son solo la oferta.

Es posible sin embargo realizar una brevísima arqueología del concepto. Durante las últimas décadas del siglo pasado se desarrolló en América y Europa un intenso debate sobre la emergencia de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. Vistas como la cuarta revolución industrial, las NTIC están en el origen mismo de los fenómenos de globalización y mundialización, que combinan la liberalización de la circulación de la información con la liberalización de los sistemas económicos, sociales y territoriales. Esta profunda mutación que tiene su origen por una parte, en el avance de la inteligencia artificial y en la producción industrial de nano tecnologías, en las computadoras personales y en la telefonía, conlleva evidentemente un cambio de paradigma cultural. La somera bibliografía al final de este texto muestra, a través de estas décadas, el desarrollo del concepto de *cibercultura*. Inicialmente circunscrita al espacio militar y académico, esta cultura se expandirá globalmente sucesivamente aliada a las permanentes transformaciones tecnológicas, lo que producirá también un debate no menor sobre la ubicuidad y la ética de las NTC: las técnicas son determinantes o condicionantes? Existe una tecnología “*neutra*”? Ya Umberto Eco, en una conferencia magistral de 1996 había trazado un mapa celeste: el de la órbita del planeta Internet.

Ese mismo año, Pierre Levy fue el encargado por la Comisión Europea en 1996 de redactar un informe sobre los alcances y desarrollos de internet y la existencia de una cultura por primera vez, planetaria y virtual. El filósofo francés, que había señalado el

concepto de *inteligencia colectiva como prealable a una antropología del ciberespacio* explica que este proceso técnico-cultural es la culminación del racionalismo del Siglo XVIII y de la confluencia del hombre con la máquina.

En efecto, internet -un dispositivo de la transmisión y difusión— no dejó de desarrollarse a partir de 1993 cuando los servicios de información en línea llegan a los hogares. En estos primeros años el marco de la innovación fue esencialmente técnico, pero rápidamente se delineara una nueva industria de contenidos, centrada en tres polos: la interactividad (la relación entre el sujeto y su entorno); la hipertextualidad (el almacenamiento de datos y entrega de contenidos) y finalmente la conectividad (las redes) generando nuevo espacio: el ciber, lo virtual. Lo que define a una cultura es un conjunto de prácticas transformadoras, simbólicas o técnicas, con una producción activa de imaginarios sociales compartidos y la gestión de una intersubjetividad en soportes de gran difusión y visibilidad. No se ha verificado la hipótesis de la obsolescencia de los antiguos medios de masa, el cambio asocia, como con las eras geológicas, viejos y nuevos medios en una cultura de la convergencia.

Para Patrice Flichy una nueva bibliografía acompaña el debate de la gestación de la cibercultura, entrando en una era « clásica » del desarrollo de la tecnología de la web (el paso a la Web2, los celulares 4G ec) y el monopolio discursivo en la agenda de los medios. Se consolidan disciplinas como la sociología de las técnicas (Latour, Castells), la Semiótica de las interfaces (Scolari, Carlon), la antropología de las comunidades en red, la emergencia de una nueva intersubjetividad (Kerckhove, Igarza) y las políticas de la web (Reguillo).

Pero lo que sin duda, desde una perspectiva de socio semiótica política impacta, es la transformación no tanto del productor/consumidor (prosumer) sino la del ciudadano en la nueva esfera pública. Podríamos preguntarnos si la democracia tal como la conocemos, con sus sistema de representaciones y mediaciones, podrá sobrevivir a la web. Una macro esfera comunitaria, transversal, que encarna procesos *semiósicos* de reenvíos sin un único interpretante final, una ciberdemocracia difícil de conceptualizar, ya que la noción misma de democracia está sólidamente anclada a la de representación y mediación, ahí donde lo ciber es básicamente *peer to peer*. La *esfera pública numérica*, aún en términos de su conceptualización, muestra el desafío del poder de los filtros, de la construcción de la memoria en el archivo, y, como en todo dispositivo de visibilidad extrema, del poder y su manipulación. Umberto Eco nos recordaba que la competencia del emisor no es la misma de la del receptor y se corre el riesgo de la cacofonía de la fragmentación de las voces, sin un sistema semántico unificado. En síntesis, el riesgo de la guetización al que nos condena el algoritmo y de la incomprensión al que nos expone las tipologías discursivas. Cómo se construyen los colectivos y los contratos de lectura en escenarios en continua mutación? Pero también, y como lo han mostrado los recientes movimientos sociales en América Latina y particularmente en Francia con el fenómeno de los Chalecos Amarillos, los ciberciudadanos montan redes, acceden a trabajos colectivos, crean lazos sociales fuertes y humanos fuertes e identitarios, gestionan conocimiento, se agrupan y se conectan en nuevos activismos políticos. Estar conectados no es más una metáfora y sí, hay vida más allá de internet.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- CARLON, Mario y SCOLARI, Carlos (2009) *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- CASTELLS, Manuel (1997) *La Era de la Informacion. Economía, sociedad y cultura*. Vol.1 *La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- ECO, Umberto (1996) *From internet to Gutenberg*. Italian Academy for Advanced Studies in America. <http://www.hf.ntmu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/Internet.htm>.
- FLICHY, Patrice (2001) *L'imaginaire d'internet*. Paris : La Découverte.
- IGARZA, Roberto (2008) *Nuevos Medios. Estrategias de convergencia*. Buenos Aires: La Crujía.
- JENKINS, Henry (2008) *Convergence Culture. La Cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.
- KERCKHOVE, Derrick (1999) *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- LATOUR, Bruno (2017) *Changer de société, refaire de la sociologie*. Paris : La Découverte.
- LATOUR, Bruno (2008) *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- LEVY, Pierre (2002) *Cyberdémocratie. Essai de philosophie politique*. Paris : Odile Jacob.
- LEVY, Pierre (1997) *Cyberculture : rapport au conseil de l'Europe dans le cadre du projet «Nouvelles technologies, coopération culturelle et communication»*. Conseil de l'Europe 331351 070. Paris, Strasbourg : O. Jacob Éditions du Conseil de l'Europe.
- LEVY, Pierre (1994) *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris : La Découverte.
- NEGROPONTE, Nicholas (1995) *Ser digital*. Barcelona: Ediciones Bailén.
- REVISTA RESEAUX n° 213 « Les activités menées sur des plateformes numériques ». 2019/1.
- SCOLARI ,Carlos (2004) *Hacer click. Hacia Una Socio semiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- SCOLARI ,Carlos (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- WEISBERG, JEAN-LOUIS (2017) « Respiration de la cyberculture ». Revista *Télémaque* n°22.