

El acceso universal digital: utopía discursiva

Georgina Araceli Torres Vargas*

Resumo

Neste artigo são confrontadas as idéias da cultura digital – ou cibercultura – e o plano real que são vividas no acesso aos documentos digitais.

Palabras-chave: Cibercultura; Acesso universal.

Abstract

In this article the ideas of the digital culture – or cyberculture – are confronted and the real plane that are lived in the access to digital documents.

Keywords: Cyberculture; Universal access

Resumen

En este artículo se confrontan las ideas de la cultura digital – o cibercultura – y el plano real que se vive en el acceso a los documentos digitales.

Palabras clave: Cibercultura; Acceso universal.

Introducción

En este texto se indaga sobre los discursos que emanados de la cultura digital, han dado pie a la concepción del futuro en el acceso a los documentos. Aunque en teoría se espera que la a partir del desarrollo que ha tenido la tecnología de la comunicación y de la información se podrá tener acceso al universo de documentos publicados – sobre todo a través de los servicios de información de la biblioteca digital – en la práctica se muestra un panorama diferente. En general se trata de confrontar las ideas de

* Doctora en Ciencias de la Información. Investigadora del Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, Universidad Nacional Autónoma de México. gatv@servidor.unam.mx

la cultura digital o *cibercultura* y el plano real que se vive en el acceso a los documentos digitales.

Los discursos de la cultura digital

Desde la década de 1980 la computadora personal comenzó a formar parte de la vida diaria de la gente en los países altamente desarrollados y por su parte el World Wide Web comenzó su crecimiento exponencial. Cuando Gibson publicó su novela *Neuromante* en 1984, ésta se convirtió en el texto origen de un nuevo subgénero denominado 'cyber-punk' y fue recibido como un texto visionario sobre el futuro de la computación y el mundo en general.

Una tesis común entre algunas personas, es que el 'ciberespacio' de Gibson en la actualidad se trata de un hecho social y tecnológico. Pero es necesario cuestionar si en verdad esto ha ocurrido en la realidad. Como Jordan (1999) señala: el cyberpunk es una ficción que se traduce en una profecía completa; pero el ciberespacio es de hecho un producto de la fantasía derivada de cyberpunk.

Bajo esta tesis un grupo importante de trabajos críticos ha sido publicado en los últimos años, en los que se muestra que las publicaciones populares y académicas sobre cómputo e Internet utilizan un discurso basado en los patrones narrativos utópicos, propios de la cultura digital. Sin embargo, solo un pequeño grupo de ellos hablan de cómo esos patrones están inscritos en las tecnologías, en el terreno real. En el contexto europeo, teóricos de los medios de comunicación, como Baudrillard y Virilio, al reflexionar sobre las culturas digitales retoman a los autores estadounidenses, con lo que su posición no ofrece muchas alternativas a esa visión.

A partir de una postura divergente las narrativas de la ciencia ficción son consideradas como el aglutinamiento de múltiples discursos; los teóricos de los medios, de la computación, las identidades corporativas, las comunidades en línea, y los publicistas y las revistas populares de ciencia participan en este discurso. Su función, en general, es la de ayudar a que las nuevas tecnologías tengan sentido, al agrupar todo el pensamiento sobre las tecnologías. Con lo que el papel que desempeñan es el de traductores o

difusores del significado cultural del conocimiento científico y tecnológico para los desarrolladores tecnológicos y para los usuarios.

Implícita o explícitamente, los tecnólogos y científicos importan ideas de la cultura popular, como las novelas, películas o juegos de computadora. La importación incluye modelos de roles (por ejemplo, el 'hacker' es como un moderno Robin Hood), con el fin de hacer comentario afectivos sobre la realidad. En el caso de la digitalización incluso se pretende redefinir cuál es la realidad y su hecho mediante la introducción de poderosas metáforas sobre lo virtual y el ciberespacio.

La ciencia ficción busca jugar un papel crucial dentro del discurso de la innovación tecnológica; potenciales descriptivos y/o proféticos le son atribuidos (especialmente entre los computólogos y los programadores). Sus diversas formas de expresión han sido recibidas de manera entusiasta como un tipo de conocimiento secreto, que es usado como un código cultural para definir lo bueno y aceptable y participar en una cultura digital globalizada. El discurso de la digitalización toma ventaja de las espectaculares e innovadoras metáforas y al mismo tiempo sigue la línea lógica de esta narrativa basada en el mito del progreso de la cultura de la evolución tecnológica.

Muchas de las teorías de la cibercultura tienen una visión apocalíptica en donde el uso de la tecnología da pie al drástico y total cambio de vida. La gente convive en comunidades virtuales, se desarrolla el comercio electrónico, las personas se relacionan a distancia. Algunos autores aseveran que conforme el uso de las computadoras se vaya extendiendo, más gente pensará en términos computacionales, es decir, cada vez con mayor profundidad la realidad o realidades que confluyen en torno del ser humano se irán virtualizando. Bajo el concepto de comunidad virtual, la computadora se ve como herramienta que puede ayudar a transformar las relaciones uno a uno, además de ofrecer nuevos modelos de pensamiento y nuevos medios para proyectar nuestras ideas y fantasías (TURKLE, 1997).

De esta forma, aunque el ciberespacio se ha popularizado en los libros de Gibson y en toda una corriente de autores de ciencia-ficción, se adopta no como un simple concepto tecnológico, sino

como un aspecto que promete tener un impacto importante en las composiciones futuras de identidades y culturas humanas.

La pregunta de cómo grupos distintos conforman una ideología hegemónica puede ser contestada teniendo en mente de que ante el hecho de que tales grupos son portadores de poderosos dispositivos físicos de circulación de información – por ejemplo: tener acceso rápido y fácil a Internet –, les permite conformar un distintivo subcultural dominante. Con lo que un grupo de gente ha logrado alcanzar una posición tan hegemónica que ha establecido una determinada versión de la digitalización como una realidad inevitable que transformará al mundo.

Pero aquí está en juego la causalidad: ¿Qué determina a la sociedad? ¿la sociedad misma, el pensamiento, o las decisiones derivadas de las innovaciones tecnológicas? En una aproximación tecnodeterminista se considera que las tecnologías de los medios de comunicación amenazan las materialidades como dispositivos sociales. Se teoriza sobre las dinámicas del cambio tecnológico y las consecuencias que esos cambios tienen en la cultura, la sociedad y en las identidades; se considera a la tecnología como una característica universal, inevitable y antropológica.

Desde el otro polo, las explicaciones constructivistas sociales para el cambio tecnológico se aproximan al estudio de la sociedad como agente esencial para la innovación.

Al estar contrapuestas las teorías tecnodeterministas con las explicaciones constructivistas sociales para el cambio tecnológico, es importante dar una alternativa que permita combinar ambas partes del argumento: la cultura y la sociedad y definir los límites y posibilidades de la tecnología.

Una fuente importante para repensar el problema, ha surgido de estudios recientes de la ciencia y tecnología, en los que se intenta hacer el mapa de las diversas relaciones entre los artefactos tecnológicos y las estructuras y representaciones sociales. Investigadores como Latour han elaborado una detallada descripción de los procesos de relación entre la creación de conocimiento y tecnología.

En términos de Deleuze y Guattari: tecnologías como las digitales han emergido en una cierta cultura y formación social y

se encuentran en una fase ilusoria y transgresiva (por ejemplo prometen mayor equidad, herramientas globales para la comunicación), y al mismo tiempo los intereses económicos y políticos: códigos legales, códigos culturales (como raza, clase, género, edad) irrumpen en la tecnología y le dan forma, pues ubican la amplia gama de posibles desarrollos y usos.

No se intenta negar la importancia del desarrollo tecnológico, sino cuestionar el papel central atribuido a la tecnología en la marcha de la sociedad, sobre todo en el contexto de la globalización.

Sobre todo porque al parecer la tecnología de la información no es ajena a un posicionamiento ideológico, contrario a lo que pudieran desear los autores que defienden la implementación de esa tecnología en todos los ámbitos de la sociedad humana. Ya que la aceptación de los medios electrónicos de información – telégrafo, teléfono, radio, películas, etcétera – viene acompañada de cambios sociales, culturales, económicos y políticos (LUBAR, 1993); donde prevalece un fuerte elemento de determinismo tecnológico, que afecta la visión tradicional de la sociedad. Por esa razón el mayor desafío no está dirigido por la tecnología de la información, sino desde la que puede ser caracterizada como la *ideología* de la tecnología de la información (BIRDSALL, 1997). Esa ideología es la que subyace en las promesas sobre el acceso universal a los documentos.

Cultura digital y acceso a los documentos

La ideología de la tecnología de la información, existe aproximadamente desde hace 20 años y todo indica que es la conjunción de valores de la economía de libre mercado y el determinismo tecnológico. Los elementos de la ideología de la tecnología de la información se hicieron evidentes cuando las políticas sobre ciencia y tecnología enfatizaron la investigación y desarrollo en los sectores públicos y privados que contribuirían directamente al crecimiento económico, como en el caso de México. Esa estrategia política pública fue reforzada por investigadores y futuristas populares que aseguraban que la tecnología estaba manejada desde una segunda ola de la sociedad industrializada (DUFF, 1998), involucrándose las

corrientes de la alta tecnología (ROSZAK, 1994), lo post-industrial (BELL, 1973), la tercera ola y la economía de la información (OCDE, 1986).

La convergencia de los valores del libre mercado y la tecnología de la información se aceleró por la proposición de una agenda política que abogaba por menor intervención gubernamental y la privatización de los servicios públicos tradicionales. Ello permitió aceptar la ideología de la tecnología de la información que aseveraba que el incremento del uso de información, requería de tecnologías más sofisticadas para su manipulación y distribución, y la privatización de todos los medios de su producción y distribución era crucial para incrementar la productividad en una economía global de la información. De hecho se hacen aseveraciones del estilo de que todo el mundo se está dirigiendo hacia una economía de la información, así que los negocios de la información son sumamente lucrativos y en este momento todos sus segmentos se han visto beneficiados.

En el terreno de la información, se ha llegado a afirmar que los medios como Internet son propicios para crear un nuevo espacio público en donde desaparecen las relaciones de poder sobre la información y se comparte una cosmovisión. Internet se concibe así como un amplio espacio democrático. Se habla de un espacio mediático en el que no hay dueños ni censores.

Es así como la comunicación y manejo de información sin límites de tiempo y de distancia, se encuentran entre las ideas centrales de este entorno social. Por consiguiente, la libertad en el uso de la información se percibe como otra de las ideas fundamentales desprendidas de la cibercultura.

Varios de los autores que apoyan la idea de la cibercultura, consideran que la introducción de las tecnologías de la información afectarán los cimientos mismos de la sociedad, permitiendo lograr una anhelada utopía de igualdad entre los seres humanos. Su entusiasmo es guiado por la idea de que es factible llegar a una verdadera sociedad democrática, con el apoyo de una tecnología neutral, donde no exista la mediatización entre los individuos por diferencias ideológicas. Ya que se dice que la Internet puede hacer realidad por fin el sueño de la disponibilidad universal del cono-

cimiento y de la democratización de la cultura, dos de los sueños más queridos de las sociedades democráticas.

Según algunos autores, el acceso universal a los documentos se puede lograr a través de una biblioteca sin paredes, en donde todo lo publicado estará dispuesto en formato digital. La imagen de esta biblioteca apareció a principios de la década de 1990 cuando gran parte de las ideas de la cultura digital se trasladaron al plano del manejo de la información en la biblioteca. Esta no sería más un sitio físico, sino una gigantesca red en donde a partir de cualquier lugar y en cualquier momento, el usuario podría recuperar y hacer uso de todo tipo de información requerida.

Todavía en gran parte de la literatura especializada sobre biblioteca digital, se sigue concibiendo la universalidad a partir de una gran biblioteca, tal y como se concibió en Alejandría, sin tomar en cuenta que en el contexto de la biblioteca digital el acceso universal no puede concebirse a partir de una gran biblioteca.

En el medio digital la universalidad se podría dar a partir de redes mundiales de bibliotecas digitales conectadas entre sí; de redes conformadas por bibliotecas con características y objetivos muy similares. La idea de biblioteca digital surge a partir de la aparición de redes como Internet, pues ha sido pensada para trabajar en medios como este por lo que la biblioteca digital descansa sobre una base sistémica.

La biblioteca digital es un *sistema* de información en red, que ofrece a sus usuarios contenidos y servicios digitales, cuya información y medios de comunicación se encuentran en servidores distribuidos en diferentes latitudes del mundo.

En tanto que se sustenta en un amplio bagaje de conceptos tecnológicos y servicios de telecomunicación, el acceso que pueda ofrecer depende de la conectividad a las redes de cómputo, de la disponibilidad de sus contenidos (BORGMAN, 2000), así como de los programas de cómputo de que se disponga en el mercado. Todo esto requiere de ciertos recursos económicos, ya que para contar con el equipo, programas y documentos indispensables, se requiere entrar a una dinámica de mercado tecnológico.

Esto tiene repercusiones directas al momento de ofrecer servicios, pero también en la conformación de colecciones digitales

puesto que una interrogante que se plantea en este aspecto es de qué manera se podrá asegurar la utilización de los documentos digitales a futuro. Es así como el desarrollo de colecciones en la biblioteca digital además de estar relacionado con las necesidades de información de los usuarios, implica un problema tecnológico.

Por una parte, el rápido cambio en el uso de programas genera una obsolescencia constante además de que los equipos de cómputo poseen también características nuevas de manera acelerada, pero por otra la biblioteca digital debe procurar el ofrecimiento de las tecnologías necesarias para la consulta de los documentos digitales que forman su colección, para lo cual ha de contar con los recursos económicos necesarios.

Ahora la biblioteca demanda mayores recursos para el préstamo de sus servicios a fin de poder mantener el gasto en la infraestructura. Esta situación ha dado pie a la creación de consorcios de bibliotecas como forma de organización bibliotecaria en donde está siendo prioritaria la colaboración para:

a) La adquisición de licencias y el pago de precios por recursos electrónicos. Bastantes consorcios identifican la negociación de licencias como su principal prioridad.

b) Creación de catálogos colectivos. Se trata de adoptar un sistema único para todas las bibliotecas miembro que alimentan una única base.

c) Instalación de servidores comunes para el almacenamiento.

d) Gestión cooperativa de la colección.

e) Suministro de servicios.

Junto con los problemas de obsolescencia tecnológica y de aspectos económicos, hay barreras en materia de derechos de autor, que impiden el acceso a los documentos, sobre todo a aquellos que son de reciente aparición, en cuyo caso se requiere de un pago a la editorial a fin de poder utilizar el documento.

Debido a la poca o escasa libertad para poner a disposición de la biblioteca digital las publicaciones más recientes, se ha tendido a digitalizar las obras de dominio público. Esto se notará perfectamente si se revisan los proyectos de bibliotecas nacionales en el

mundo o bien, proyectos como el de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, por citar un ejemplo concreto, en donde hay sobre todo obras clásicas. Otro ejemplo es la iniciativa de Google quien el pasado diciembre lanzó su plan de poner en Internet unos 15 millones de títulos de universidades de EEUU (Michigan, Stanford, Harvard y la Biblioteca Pública de Nueva York y la británica Oxford), para conformar una biblioteca digital universal. Esta iniciativa se detuvo temporalmente por tener problemas con las asociaciones gestoras de los derechos de autor para la digitalización de las obras.

Retomando el rasgo de universalidad, hay que notar cómo resulta una paradójico considerar que una biblioteca digital pueda albergar todos los documentos generados, cuando fuera de ella quedarían muchos materiales no digitales, entre los que destacarían los impresos. En este sentido, la biblioteca digital puede ser un medio para la universalidad en el acceso a los documentos digitales dispuestos en redes, sobre todo de bibliotecas académicas y especializadas que es hacia donde se observa una tendencia creciente.

Conclusiones

A partir de este breve panorama pueden desprenderse las siguientes consideraciones:

Pese a que la cibercultura aboga por una libertad en el flujo y uso de los documentos digitales, en el fondo se plantea una hegemonía del mercado por parte de las empresas productoras de programas, equipos y servicios de tecnologías de la información y la comunicación.

En la cultura digital subyace la ideología de la tecnología de la información, que involucra el uso de esta tecnología junto con la adopción de valores de libre mercado y minimiza la importancia del papel del estado en una economía global. Por eso se argumenta que la competitividad depende de la aplicación de conocimiento en todos los estadios de la producción y creación de valores, asunto de capacidades intelectuales y labor mental apoyado por computadoras (extensiones de la mente) y robots (extensiones del cuerpo). La máxima de que es más fácil mover información que

mover cosas o gentes, refleja el crecimiento de las herramientas del ciberespacio.

La máxima en donde se plantea que la información y el conocimiento fluyen rápidamente y da lugar a una inteligencia colectiva, sólo puede ser posible usando de intermediarios a las computadoras. Eso favorece la resolución de los asuntos sociales y culturales en el mercado. Lo que lleva a la reconceptualización del saber, como dádiva pública a la información, como mercancía que puede ser vendida a través de un libre mercado competitivo. Eso provoca que las distinciones entre dato, información y saber estén ubicadas en un vago y limitado concepto de *información*, mercancía que puede ser empacada en *bits* electrónicos y ofrecida al consumidor mediante redes electrónicas.

Quienes defienden el libre mercado y la desregulación mantienen que destrabar la competencia promoverá el servicio universal y equitativo. Pero ya que se ha observado que la emergencia frenética de alianzas y adquisiciones se dan entre los diversos proveedores de programas y equipos de información, compañías de telecomunicaciones, corporaciones, compañías de cable, lleva a la duda de poder lograrlo.

A partir de ello la creación de consorcios está ligada a la visión de la Biblioteca Digital como empresa. Este conjunto de empresas tienden a generar capacidad de innovación, es decir, de crear mejoras en tecnología, insumos, generación y ofrecimiento de servicios y nuevas formas de comercialización, debido a su continua búsqueda por optimizar sus servicios de información digitales. Es por eso que los consorcios de bibliotecas digitales pueden, a la larga, convertirse en verdaderos clusters, que de acuerdo con Porter, se definen como un conjunto de empresas que comparten y construyen ventajas competitivas colectivas (PORTER, 1991).

Para todo esto se requiere que las bibliotecas digitales que conforman cada red, funcionen bajo una interoperabilidad¹ y

¹ La interoperabilidad se define como la compatibilidad entre los sistemas de un gran sistema, bajo la especificidad de niveles de interacción y un conjunto de reglas y protocolos para que la información pueda fluir. Implica la compatibilidad de aplicaciones y servicios.

estandarización adecuadas, que permita compartir información, por lo que es necesario el diseño de sistemas de información distribuidos, que puedan ser usados de manera compartida (PEÑA, 2002).

Vista así, la biblioteca digital se constituye en un conjunto de estructuras distribuidas, con acceso a diversos repositorios y con responsabilidad también distribuida sobre los contenidos y servicios que se ofrecen (PRADT LOUGEE, 2006). Esto es, se constituye en un nuevo mecanismo para la colaboración y coordinación.

El servicio en un ambiente digital no se restringe al acceso y uso de la información; también implica aspectos administrativos, como por ejemplo, al momento de permitir el acceso a la información a los repositorios distribuidos. Esto requiere la integración de procedimientos apropiados para la autenticación, el registro, autorización y procesos para el uso de la información digital.

Cada parte habrá de determinar las condiciones para el uso del contenido, las responsabilidades que les corresponde a cada parte para preservar los documentos, entre otras cuestiones.

Pero en definitiva, no puede hablarse de un acceso universal a los documentos, sino de nuevas formas de acceder y utilizar la información. De formas que se limitan por el ambiente tecnológico, económico y jurídico actuales, pese a que la los discursos en cultura digital reflejen lo contrario.

Referências

BELL, Daniel. **The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting**. New York: Basic Books, 1973.

BIRDSALL, William F. A “new deal” for libraries in the digital age? **Library Trends** (Urbana) v. 46, n. 1, p. 52-68, Summer, 1997.

BORGMAN, Christine L. **From Gutenberg to the global information infrastructure: access to information in the networked world**. Cambridge: MIT, 2000.

DUFF, A. S. Daniel Bell’s theory of the information society. **Journal of Information Science** (Amsterdam), v. 24, n. 6, p. 373-394, 1998.

JORDAN, Tim. **Cyberpower**: the culture and politics of cyberspace and the Internet. London/New York: Routledge, 1999.

LUBAR, Steven. **Infoculture**: the Smithsonian book of information age inventions. Boston: Houghton Mifflin, 1993.

OCDE. **Trends in the information economy**. Paris: Organizacion de Cooperacion y Desarrollo Economicos, 1986.

PEÑA, Rosalía. **Gestión digital de la información** : de bits a bibliotecas digitales y la Web. Madrid: Rama, 2002.

PORTER, M. **La ventaja competitiva de las Naciones**. Buenos Aires, Vergara. 1991.

PRADT LOUGEE, Wendy. **Diffuse libraries**: emergent roles for the research library in the digital age. Disponible en: <http://www.clir.org/pubs/reports/pub108>. Acceso en: 20 nov. 2006.

ROSZAK, T. **The cult of information**: a neo-Luddite treatise of high tech, artificial intelligence, and the true art of thinking. Berkeley: University of California Press, 1994.

TURKLE, Sherry. **La vida en la pantalla**: la construccion de la identidad en la era de internet. Barcelona: Paidós, 1997.