

Cibercultura y educación:

# Mundos que habitamos, mundos que creamos

Por: Rocío Rueda Ortiz<sup>1</sup>

¿Cuál es la forma de vivir la actual cultura tecnológica de nuestras jóvenes generaciones? ¿Cómo se comunican esas maneras de vivir, de relacionarse, de actuar, con la cultura escolar? ¿Dónde quedamos los docentes frente a este escenario donde se juegan las nuevas formas dominantes de habitar el mundo?

Se propone aquí una aproximación a estos interrogantes no desde cómo se están incorporando las tecnologías de la información a las aulas, sobre lo cual ya hemos discutido en el pasado en nuestro texto *Ellos vienen con el chip incorporado* (Rueda y Quintana: 2004), y donde señalamos el uso instrumental de las tecnologías y los destiempos entre el mundo escolar y el mundo de los jóvenes. Esta vez nos proponemos descentrarnos de la escuela y del aula a través de diversas escenas de la (ciber) cultura contemporánea a partir de nuestra reciente investigación *Cultura política, ciudad y ciberciudadanía*<sup>2</sup>. No se trata, pues, de un ensayo académico; se trata de piezas de texto que no pretenden agotar una visión sobre la cibercultura, sino presentar algunas pistas que inviten a la reflexión educativa.

## De sujetos y prácticas tecnosociales que crean mundo

«Yuppies informáticos, nativos digitales»

Jóvenes videojugadores, nativos digitales<sup>3</sup>, nuevas generaciones que han aprendido más palabras de una máquina (televisión, computador, video) que de sus padres. Como señala Berardi (2007)<sup>4</sup>, una parte decisiva de su configuración emotiva y cognitiva deriva más de una exposición a la semiosis de la máquina y a

su lenguaje visual y digital que a interacciones con el núcleo familiar. Tienen grandes habilidades para la programación y para la producción y diseño de obras tecnológicas; trabajan en oficinas amplias de empresas multinacionales desplegadas en diversos lugares del globo; trabajan en espacios abiertos, con jerarquías de poder horizontales, *soft y cool*; tienen un portátil, *I-pod* y un celular con conexión a Internet. Son mayoritariamente hombres blancos de clase media que prácticamente no tienen límites entre el tiempo de trabajo y el tiempo de descanso, pues cuando llegan a casa siguen conectados a través de diferentes redes sociales digitales. Juegan, intercambian datos y crean cosas con amigos de otros lugares del mundo. Son autodidactas: ésta es su forma de aprendizaje por excelencia y que se valora en el trabajo. Ocio y trabajo parecen ser lo mismo. Algunos de ellos están también vinculados a proyectos de Software Libre, donde realizan una labor voluntaria con pasión lúdica en las noches y fines de semana. Estos jóvenes ya no tienen empleos fijos ni tampoco prestaciones sociales. Sin embargo, ellos sienten que este trabajo es mucho más interesante y divertido que el de sus padres en una fábrica; viven el vértigo de la velocidad de los cambios, son competitivos, individualistas y aspiran, claro está, a ser exitosos.

«Nativos del territorio pero conectados globalmente»

El colectivo de Comunicaciones NASA-ACIN en Colombia<sup>5</sup>, desde sus Planes de vida, ha incorporado, hecho propias las tecnologías de la información y la comunicación, como parte de las demandas de trabajo de su organización para enriquecer sus prácticas culturales y políticas a nivel nacional e internacional. Para ello han creado desde la “Chiva net” para aquellos lugares donde no hay conexión a la red, hasta su plataforma en Internet donde se presenta (contra) información sobre las diferentes acciones de la comunidad Nasa y del movimiento indígena en general a nivel global que no aparece en los medios masivos. Su página tiene textos en lengua Nasa, en castellano, en inglés, francés y alemán. Los jóvenes indígenas que conforman este colectivo realizan artículos sobre la situación actual de la comunidad Nasa, pero también sobre otros hechos del país que tienen que ver

1. Docente-investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional. Doctora en Educación. Actualmente profesora del Doctorado Interinstitucional en Educación de la misma universidad. Correo electrónico: rruedaortiz@yahoo.com.

2. Esta investigación se realizó entre los grupos de investigación Educación y Cultura Política de la Universidad Pedagógica Nacional y Educación Popular de la Universidad del Valle con el apoyo de Colciencias durante los años 2007-2009.

3. Este término lo acuñó Marc Prensky para referirse a las generaciones que hacen un uso intensivo de tecnologías de la información y destaca sus habilidades de lectura de imágenes e hipertextos por encima de las habilidades de lectura de libros, configurándose así una transformación cultural.

4. Marc Prensky, en su famoso texto sobre Nativos e Inmigrantes Digitales, de 2001, nos dice: “Today’s average college grads have spent less than 5,000 hours of their lives reading, but over 10,000 hours playing video games (not to mention 20,000 hours watching TV). Computer games, email, the Internet, cell phones and instant messaging are integral parts of their lives”. En *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, octubre de 2001. Ver: [www.marcprensky.com/writing/default.asp](http://www.marcprensky.com/writing/default.asp)

5. Ver <http://www.nasaacin.net>



## La educación es, como afirma Bruner, ante todo una forma de vivir la cultura.

*José Gimeno Sacristán, 2002*

saberes y el empoderamiento de las mujeres en condiciones de desigualdad e injusticia social. De igual manera que en la comunidad Nasa, es un proyecto político al que se integran las tecnologías y en consecuencia es éste el que les otorga un lugar y un sentido.

### «La Cápsula, el Niuton, Mefisto: remix y creación colectiva<sup>8</sup>»

Estos jóvenes, nativos digitales urbanos, han apropiado el carácter contracultural de las tecnologías informáticas (la contracara académica y hippy del origen militar de las mismas). Por lo tanto apuestan por una cultura de la información para la creación colectiva, de la libre circulación, del creative commons y del copy left. Son ante todo jóvenes insatisfechos con las formas tradicionales de política y cultura, producen con diferentes medios y tecnologías, realizan intervención urbana, participan en talleres abiertos y fiestas del software libre en comunidades marginales o en encuentros internacionales. Sus prácticas profesionales y sociales crean formas de educación expandida en las que se mezclan y combinan saberes sobre diseño, software y programación, arte, cultura y política. A diferencia de los yuppies informáticos de las empresas multinacionales, estos jóvenes apuestan por la creación tecnocultural desde un nosotros y un común de una cultura de la creatividad y la libertad que se construye desde afectos y redes de amistad y solidaridad glocales, aunque parciales y frágiles y no sin contradicciones en relaciones de poder y género. Para ellos la tecnología se politiza y poetiza desde la creación de obras que mezclan arte, tecnología, ciencia y cultura.

### «Chicas Linux, mujeres en el software libre<sup>9</sup>»

Estas jóvenes son nativas digitales de clase media y urbana. Cuestionan comportamientos masculinos agresivos, individualistas y competitivos en los ambientes de creación de software, pero no son feministas. Sin embargo, valores femeninos como la solidaridad, la afectividad, el cuidado del otro son fundamentales en su quehacer como programadoras del software libre. Así mismo, la cooperación, el intercambio de saberes y empoderamiento de las mujeres en el uso de este software es su apuesta política contra la hegemonía de los modelos propietarios de los bienes informacionales. El intercambio de saberes se produce principalmente en entornos

virtuales, en listas y foros, pero existen también encuentros presenciales y talleres de autoformación en los que se apoyan mutuamente en la resolución de problemas técnicos y logísticos para sus trabajos con comunidades marginales. Viven la paradoja de los tiempos acelerados y la dificultad para llevar al mismo tiempo vida personal y familiar con el mundo de la programación, que siempre exige más dedicación y donde, de manera paradójica, las dinámicas individualistas y masculinas predominan.

Estos son los mundos que habitan y están creando nuevas generaciones, indígenas, mujeres, jóvenes urbanos, entremezcladas con tecnologías. Con los matices y las diferentes apuestas de cada una de las escenas presentadas, podemos decir que las tecnologías no son suficientes ni determinantes per se de opciones sociales y agenciamientos culturales. Son, por el contrario, los entramados sociales, políticos y culturales los que configuran su uso y sentido, aunque luego éstos también en su interacción se transformen. Los sujetos sociales que hemos presentado han aprendido a usar las tecnologías de diversas maneras con sus pares, colaborando en listas, o de manera autodidacta; ninguno de ellos en la escuela y, sin embargo, hacen usos intensivos, productivos y creativos de ellas. Por ello, creemos que hay que repensar esa relación que desde la educación se ha planteado con las tecnologías. Y para ello requerimos entender lo actual, es decir, lo que está pasando, lo que somos y lo que hacemos hoy, las pasiones y desazones de nuestros jóvenes, lo que a su vez es clave para la renovación radical de la acción educativa en tanto acción política. En efecto, al campo de la cibercultura y de la educación le corresponde la pregunta por cómo crear formas de vida en donde no nos sea indiferente un mundo material e inmaterial de desigualdad e injusticia que puja por la uniformidad y homogenización en totalidades unívocas y que, al mismo tiempo y de manera paradójica, nos ofrece, como diría el poema de Hölderlin, a pesar del peligro “una oportunidad” de subjetividades múltiples, donde la creatividad social no cesa de inventarse otros modos de vivir, otras formas de estar y aprender juntos.

6. León, O., Burch, S. y Tamayo, E. (2005) Comunicación en Movimiento. Ed. Agencia Latinoamericana de Información - ALAI. Quito.  
7. Ver <http://www.vamosmujer.org.co>  
8. Ver <http://www.elniuton.com>, [www.lacapsula.com](http://www.lacapsula.com), [www.mefisto.org](http://www.mefisto.org)  
9. Ver <http://www.chicaslinux.org>

con las injusticias, desigualdades y atropellos a los derechos humanos, a su colectivo y a otros movimientos sociales. Graban videos sobre la Minga, sobre sus movilizaciones, que luego suben a través de *Youtube*. Coordinan acciones en tiempo real a través de correo electrónico y de celulares. Actualizan su página web. Han aprendido a utilizar estas tecnologías primero a través de algún curso en un telecentro y luego a través de la exploración y el autodidactismo. No son nativos digitales, pero tienen una voluntad de conocimiento que otorga a las tecnologías una potencialidad política y pedagógica vinculada a procesos de emancipación y autonomía social, como sucede con otros movimientos sociales en la red (León, Burch y Tamayo, 2005)<sup>6</sup>.

### «Movimiento de mujeres, mujeres en movimiento on y off line<sup>7</sup>»

La *Corporación Vamos Mujer*, como otros colectivos de mujeres, sabe qué son las redes sociales mucho antes que aparecieran las que hoy a través de Internet están tan de moda. Ellas, feministas, desde los años 70 han estado vinculadas al movimiento social de mujeres que busca su reconocimiento y visibilización, una vida digna, sin violencia y pacifista. Su lucha es contra el patriarcado y la lógica binaria dual, así como contra las desigualdades e iniquidades en Colombia. Las tecnologías de la información llegaron a la Corporación inicialmente para apoyar labores administrativas, pero con el tiempo, al hacerlas propias, su política se tecnologiza al ser aquéllas estratégicas para la visibilidad y la coordinación de acciones sociales, políticas y culturales glocales. Son mujeres inmigrantes digitales: el territorio, el encuentro presencial off line sigue siendo fundamental y sus prácticas sociales y educativas se sustentan en la solidaridad, la afectividad, la cooperación, la participación, el intercambio de