

CULTURA DIGITAL EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

INTRODUCCIÓN

La cultura como tal, hace referencia a las costumbres, conocimientos y usos que una comunidad comparte, sin embargo al integrar el concepto de tecnología es poner al alcance de millones de personas un sin fin de información de todo tipo por lo que el concepto de cultura empieza a tomar tintes diferentes.

Con la aparición de la Web o internet, la información puede ser de fácil acceso, y a la mano de cualquier persona con un equipo disponible y acceso a una conexión, sin embargo puede existir distorsión en la documentación exhibida.

Las nuevas generaciones se encuentran basando su aprendizaje en gran medida al material disponible en la red, obtenidos desde sus diferentes dispositivos tecnológicos, el conocimiento que ellos adquieren se puede llegar a denominar cibercultura.

El uso del internet se ha ido incrementando de manera desmesurada a finales de la década de los 80's alcanzaba los 100,000 usuarios, llegando a los 5,000,000 en 1995 y a más 1.700 millones en el año 2010. (Uzelac, 2010)

LA CULTURA DIGITAL

En los últimos años se ha convertido en una gran fuente de investigación, debido a que se puede considerar como una versión digital del patrimonio cultural, ya sean pinturas, esculturas, música, danza, teatro, arquitectura, entornos naturales, inclusive diferentes tipos de medios de comunicación.

La cultura digital también extiende sus límites hasta los productos generados de manera digital, como es el caso de las narraciones interactivas o la realidad virtual o las versiones digitalizadas de documentos atesorados en bibliotecas o museos.

La industria de los contenidos y gestores expertos en patrimonio cultural basan sus investigaciones en el contenido cultural de la información, no en la tecnología. Uzelac cita en su escrito "cultura digital un paradigma" a Isidro Moreno, diciendo que: "no es cierto, como afirman algunos, que la tecnología vaya por delante de los contenidos; desde tiempos antiguos los autores han imaginado mundos imposibles que la tecnología pueda hacer realidad hoy" (Uzelac, 2010).

La cultura digital puede generar muchos contenidos para la difusión de la información, sin embargo se enfrenta con múltiples obstáculos para poder exponenciales de manera adecuada, por ejemplo:

- La cultura digital no cuenta como prioridad en líneas de investigación científica, desarrollo e innovación.
- La formación de personal especializado es este rubro en el ámbito de posgrado no existe.

□ Las carreras a nivel licenciatura que se relacionan con este tópico son limitadas

□ Dificultad para lograr una adecuada integración del personal de ramo de humanidades, tecnología y ciencias para crear y cumplir objetivos de la cultura digital.

En países europeos la atención a este tipo de cultura se encuentra más desarrollada, por ejemplo poseen una red temática denominada E- culture Net (European Network of Centres of Excellence for Digital Culture Research and Education) donde se hace hincapié en los objetivos de la investigación de cuestión de cultura digital, integrando planes de innovación, proponiendo proyectos desde el punto de vista de diferentes disciplinas para poder identificar las áreas de oportunidad existentes, así como definir la influencia en la sociedad, este proyecto tienen cuatro líneas de investigación:

□ Entorno inteligente. Fácil acceso para la sociedad en general.

□ E-learning. Medios interactivos para la formación y aprendizaje del patrimonio cultural, educación y también ocio.

□ Entornos multidimensionales y sistemas de representación y gestión del conocimiento. Medios para la difusión del conocimiento.

□ Turismo cultura e internet. Poner en marcha una mejora generalizada a los sistemas de manejo de información que posea sistemas plurilingüísticos, y multiculturales.

CULTURA DIGITALIZADA

En los últimos años la cultura se ha visto abordada desde una perspectiva diferente, adicionando términos como “universidad virtual”, “biblioteca digital”, “museo virtual”, gracias a la aplicación de diferentes tecnologías o lenguajes de comunicación, el cambio de acceso a la información generan dos fenómenos:

- La capacidad de almacenamiento de manera virtual se ve incrementada de manera considerable a las tradicionales formas físicas, lo que permite guardar no solo textos, si no imágenes de alta fidelidad, esta información puede ser usada por más usuarios.

- El objeto de la cultura se ha digitalizado cada vez en más lugares, debido a que cada entidad se encarga de mantener o pasar a información digital sus propios archivos o tesoros, los cuales son puestos a través de la red a disposición de los usuarios.

Gracias a estos dos fenómenos la información se encuentra a la mano de los usuarios , generando un gran patrimonio cultural universal que en teoría cualquier persona en el mundo pueda tener acceso a ella.(Uzelac, 2010)

PROGRAMAS QUE IMPULSAN LA CULTURA DIGITALIZADA

Existen diferentes programas apoyados por instituciones públicas y privadas de los diversos gobiernos que impulsan la digitalización del material cultural.

Un ejemplo tácito de ello es el programa denominado Europeana que cuenta entre sus bases de datos a 6 millones de objetos como libros, periódicos, diarios, fotos, murales, pinturas, dibujos, películas,

diarios, inclusive programas de tv. Este tipo de programas tiene como finalidad dar a conocer a la mayor cantidad de personas, el contenido cultural que se posee en las diferentes instituciones llámese galerías, museos, bibliotecas miembros de un grupo de Europa.

Otro programa de esta índole se encuentra desarrollado por el gobierno de España con la red titulada CERES que es una digitalización de los contenidos de los 71 museos de España que aportan en su totalidad 100,000 objetos

SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Este concepto es utilizado para poner al alcance de la sociedad la mayor cantidad de información y conocimientos a través de la explotación de los recursos tecnológicos.

La era digital está proporcionando nuevas bases para la edificación del conocimiento humano, uso de los casos más representativos es el de la UNESCO quien es impulsor del programa denominado Information for all programme en cuyos temas de interés se encuentra la inclusión de todas las personas en la sociedad de la información, la preservación de la información considerada de alto valor cultural y que pueda ser de fácil acceso a la comunidad.

Este organismo tiene entre sus objetivos:

- La educación deberá encontrarse disponible para todas las personas.
- La interacción entre pueblos, ciudades, comunidades, países.
- Libre acceso al conocimiento.

Para alcanzar estos objetivos, dicho organismo planteo en el año 2007 un prototipo denominado "Biblioteca Digital Mundial". Del mismo

modo esta entidad afirma que en este año solo el 11% de la población mundial tenían acceso a internet, sin embargo en la última década esa cifra se ha visto alterada de manera considerable (Uzelac, 2010)

La sociedad de la información maneja también otras versiones de la denominada cultura digital, basados en la tecnología y los medios de comunicación para responder cada una de las dudas que poseen de una manera casi inmediata, el poder de las redes hacen que los usuarios pierdan jerarquías, que posean mayor acceso a la información y con ello se desenvuelven con mayor igualdad.

La sociedad de ahora y de tiempos venideros tendrá un sentido de completa asimilación de la tecnología haciéndose cada vez más móvil, la nueva economía se convierte en e-commerce a pasos agigantados.

El denominado "crowdsourcing" o "poder de las multitudes" será fundamental en el estilo de vida de las generaciones venideras("Claves de la nueva cultura digital", s/f)

LOS MILENIANS COMO PARTE DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

El autor Marc Prensk utiliza el término "nativos digitales" para hacer una referencia a la comunidad nacida con la nueva era de la tecnología, personas que ven como parte natural de su entorno todos esos desarrollos tecnológicos que no existieron hasta hace un par de décadas.

Este autor defiende que un individuo considera tecnología a todo lo concebido después de su nacimiento, debido a que lo existente

formará parte de su hábitat natural. Los milenias son considerados como las personas nacidas entre 1980 y 1994.

CULTURA Y COMUNICACIÓN EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

La cultura como tal es: “el cultivo de la mente” es decir todo lo relativo con la creación, transmisión y recepción de determinados valores, y la tecnología se define como una técnica, un saber hacer, por lo que al hablar de cultura digital no se habla de una nueva cultura, si no del apoyo de las nuevas tecnologías de difusión para la adecuada interacción de los usuarios.

Según Manuel Castells existen otras fuentes de información además de las reconocidas como tecno – científica, estas fuentes también dan origen a la cultura del internet, estos son la cultura hacker, las comunidades virtuales y los emprendedores (Castells, 2001).

□ La cultura Hacker. Son los amantes de los procesos tecnológicos, generalmente auto didactas , portadores de altas cantidades de creatividad e innovación, creadores y donadores de trabajos y programas cibernéticos generalmente bajo sistemas Linux, con características copyleft, este último choca de manera directa con una de las características dominantes de la cultura convencional, denominada Copyright que es el denominado derecho de autor.

El copyleft permite emisión y distribución libre de copias, cuyo principal impulsor es el académico y activista Lawrence Lessing quien en 2001 fundo una organización para defender este concepto como un símbolo de la nueva cultura digital el afirma que: “ No se renuncia nunc a al derecho de autor, pero se permite que la obra se

extienda, se utilice y fertilice otras creaciones.” (“Claves de la nueva cultura digital”, s/f)

□ Los emprendedores. La creatividad basada en tecnología, a través del emprendimiento numerosas personalidades ha sido capaces de lograr muchos avances tecnológicos que impulsan sus compañías hasta los niveles más altos de competitividad.

El internet y la cultura digital se han visto significativamente modificados y acrecentados debido a la aparición de ciertos personajes que han aportado sus ideas y conocimientos a la creación de nuevos y mejores canales de comunicación.

□ Las comunidades virtuales. Se han aportado algunos elementos a la creciente cultura digital, generando una fuerza colectiva con usuarios activos capaces de participar e interactuar. (“Claves de la nueva cultura digital”, s/f)

LA INFORMACIÓN DIGITAL

ATRIBUTOS DE ACCESO A LA INFORMACIÓN

Uno de los grandes principios para catalogar la información es el Principio Cardinal, sin embargo derivado de sus características impide que los nuevos documentos generados tengan una descripción amplia, derivado de las necesidades de descripción bibliográfica se crea el modelo de requerimientos funcionales. Este modelo defiende en hecho que toda entidad de información podrá ser descrita sin importar la naturaleza que sea. (García, 2016)

El universo bibliográfico se ha visto modificado de forma considerable a través de la información digital debido a que no se posee un objeto tangible. Los metadatos son base para poder organizar la información los cuales pueden ser administrados, controlados inclusive reusados realizando la recuperación e interoperabilidad de diferentes sistemas, lo que dará como resultado el establecimiento del contexto, tipo de recurso y contenido.

El uso de metadatos en las organizaciones deberá aplicarse de manera adecuada debido al gran volumen de la información que es manejada, si fuese realizada sin coordinación ni planeación, se produciría un caos en la búsqueda y manejo de la información

La gran cantidad de información digital que se puede encontrar a disposición de los usuarios en el internet, o en las bibliotecas virtuales, inclusive en los repositorios hacen que existan alternativas que los describan de manera eficaz y casi simultánea, por lo que se establecerán reglas específicas y sistemas de etiquetado (García, 2016)

ETIQUETADO SOCIAL DEL MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Cuando un individuo hace uso de las denominadas redes sociales deberá etiquetar su información para equilibrar los el funcionamiento entre usuario y servidor. Existen 5 motivadores esenciales para que el usuario utilice el sistema de etiquetado. Etiqueta simple, etiqueta flexible, etiqueta extendible, etiquetas que se puedan agregar y recomendación. (García, 2016)

- Etiqueta simple. El usuario crea rutas para tener acceso a la información y pueda agregar más de una etiqueta.

- Etiqueta flexible. Adaptable a cualquier tipo de situación.

- Etiqueta extendible. Pueda existir la creación de nuevas etiquetas sin ningún tipo de impedimento.

- Etiquetas que puedan agregarse. Permiten agregar información desde otros sitios web.

- Recomendación. Se debe adicionar información de uso de la información generada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

02-M73Garrido.pdf. (s/f). Recuperado a partir de

<http://www.razonypalabra.org.mx/N/N73/MonotematicoN73/02-M73Garrido.pdf>

Castells, M. (2001). La galaxia, internet. Arete.

Claves de la nueva cultura digital. (s/f). Recuperado el 18 de abril de 2017, a partir de <http://www.politicaexterior.com/articulos/economia-exterior/claves-de-la-nueva-cultura-digital/>

García, A. A. R. (2016). Las nuevas pautas para el acceso a la información. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecología e Información*, 30(69), 121–142.

<https://doi.org/10.1016/j.ibbai.2016.04.015>

González, M. E. L. (2015). Organización del conocimiento en la red digital. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía,*

Bibliotecología e Información, 29(67), 77–89.

<https://doi.org/10.1016/j.ibbai.2016.02.037>

Uzelac, A. (2010). La cultura digital, un paradigma convergente donde se unen la tecnología y la cultura: desafíos para el sector cultural.

Recuperado el 18 de abril de 2017, a partir de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55013136006>

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Dios por permitirme un día más de vida, a mi esposo que emprende esta nueva aventura conmigo brindándome siempre su apoyo incondicional, al Instituto Tecnológico de Orizaba por darme una excelente formación académica en nivel licenciatura y ahora abrirme nuevamente las puertas en el área de postgrado, al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por ayudarme a cumplir mis sueños, al Dr. Fernando Aguirre y Hernández por abrirme los ojos ante un mundo lleno de posibilidades y caminos vagamente explorados.