

Cultura digital desde una ética hacker

David & Leonardo Ramírez-Ordóñez

Mayo 28, 2018

Abstract

Desde Conector nos basaremos en los planteamientos de “La ética hacker y el espíritu de la información” para proponer recomendaciones y lineamientos de política para el Ministerio de Cultura de Colombia en cultura digital. En la contextualización de estos planteamientos al contexto colombiano nos enfocaremos particularmente en gestión de la información y del conocimiento, donde la edición, remezcla y wikieconomías nos dan la base para entender la “cultura digital”. A partir de ahí vemos las transformaciones como la “Economía Naranja” desde una perspectiva crítica para que le de cabida a otras miradas de lo cultural. Desde la comprensión de “biblioteca como plataforma” hacemos una mirada prospectiva ampliando este concepto a diferentes instituciones como los archivos y museos y las posibles articulaciones con otras iniciativas que están empezando a desarrollarse particularmente en el Estado Colombiano. Finalmente haremos las recomendaciones y lineamientos basados en el cosmopolitismo y los proyectos distribuidos.

Una base para entender la cultura digital: La ética hacker

Según el filósofo finlandés Pekka Himanen, un hacker es una persona apasionada por su trabajo. De hecho no necesariamente es alguien que trabaje en temas relacionados con computación y hace ejemplos de cómo es posible que existan “hackers carpinteros” que tal vez nunca hayan tocado un computador, pero cuya ética sea la de un hacker (Himanen 2002).

El juego, la exploración y la artesanía son algunos de las actividades que realiza un hacker. Según Himanen, es erróneo pensar que un hacker es una persona que irrumpe en sistemas de seguridad informáticos. Himanen se basa en la ética protestante de Max Weber para analizar esta ética y lo traslada a la sociedad hiperconectada en la que vivimos, para proponer una ética hacker. Sintetizando, podría decirse que la ética hacker busca:

- Pasión y libertad de quienes se inscriben en ella.

- Reconocimiento de iguales y aportes sociales como las recompensas deseadas. Compartir información, aprender y enseñar.
- Defensa de la libertad de expresión y la privacidad.
- Florecimiento de la creatividad.

Este sistema de valores guía el accionar de las personas que se inscriben dentro de la ética hacker. No es raro encontrar quienes de hecho ya la estén practicando, ya que con Internet este tipo de dinámicas suelen ser frecuentes en ciertos grupos o comunidades. Particularmente entendemos cultura digital como el desarrollo de una ética hacker. Para poder afianzar una noción de cultura digital, se requieren bienes, infraestructuras y procesos de enseñanza - aprendizaje que en resumen es lo que abarca la gestión del conocimiento, el tema desde donde trabajamos este documento.

El contexto colombiano y las transformaciones: la gestión de información y del conocimiento

Abordaremos las transformaciones entendiendo la gestión del conocimiento como el proceso posterior a la gestión de la información, lo que quiere decir que para llegar al aprendizaje y la enseñanza, propias de la gestión del conocimiento, habrá que tener recursos informacionales accesibles, organizados, clasificados y disponibles para su uso.

¿Qué es gestión de conocimiento?

La gestión del conocimiento incluye la concepción de la información como un activo y la creación de conocimiento de una organización, mediante enseñanza, aprendizaje e innovación, entre otros temas (Harvard Business Review, n.d.). La gestión del conocimiento se responde a la pregunta ¿qué hacer para que las organizaciones aprendan a aprender?

Al respecto Harvard Business Review menciona sobre Gestión de Conocimiento los siguientes aspectos:

- Pensar la información como un activo de las organizaciones.
- Las organizaciones crean conocimiento.
- En las organizaciones se puede aprender de su quehacer.
- Se puede innovar desde las organizaciones.
- Hay que hacer que las organizaciones aprendan a aprender.

Además, uno de sus artículos enfatiza tres temas como medio para alcanzar la gestión de conocimiento en las organizaciones. Estos son el de Conocimiento cognitivo (know-what), el conocimiento de base: bibliotecología, por ejemplo; las habilidades avanzadas (know-how), como se transforma la teoría en la práctica y finalmente el entendimiento de sistemas (know-why), entender las relaciones causa - efecto de la disciplina (Harvard Business Review, n.d.).

Bienes

Según la teoría de Nonaka (Awad and Ghaziri 2004), los bienes son los datos, la información y el conocimiento. Podrían identificarse casos específicos donde existen bienes de gran valor para las comunidades colombianas.

Por ejemplo los datos estructurados, sobre todo de viniendo de entidades oficiales que pueden dar cuenta del total de activos que tiene el país en materia cultural, hablando exclusivamente de los metadatos. Léase por ejemplo el registro de las autoridades de autor colombianas, o el inventario de bienes patrimoniales, materiales e inmateriales. La información por su lado serán los documentos completos. El conocimiento se podrá entender como la capacidad de apropiación que las comunidades hacen de los datos y la información de las instituciones, para generar nuevo conocimiento.

Es aquí cuando conceptos como la “Economía Naranja” hacen su aparición, mezclando los bienes culturales con la capacidad de obtener beneficios económicos mediante la explotación de la propiedad intelectual. El problema de este concepto es que las obras protegidas por la propiedad intelectual, según el libro Dominio público digital (Dulong de Rosnay and De Martin 2012), son apenas una pequeña porción de la totalidad de las obras producidas por la humanidad. La Economía Naranja deja por fuera los bienes comunes y de hecho estaría en contra de una cultura digital basada en una ética hacker, debido a que lo que motiva a las personas no necesariamente es el dinero siempre. Si bien las entidades culturales suelen ser espacios inclusivos, deberían poder tener espacios que permitan que tanto aquellos, cuyo interés son los bienes comerciales, como quienes tienen otros intereses, puedan acceder y hacer uso de estos recursos sin restricciones o limitaciones.

La Wikieconomía (o Wikinomics) (Tapscott and Williams 2007) puede ser otro punto de vista diferente a la Economía Naranja, que de hecho se basa en bienes comunes o en procesos colaborativos para obtener beneficios mayores basados en la apertura. Cuando se comparte información se podrían lograr mayores avances, es la premisa. Cabe notar que el lenguaje en el ámbito de la cultura digital puede verse bastante permeado sobre todo por conceptos propios del mercado, dejando de lado los conceptos propios de los bienes comunes. El lenguaje es otro de los bienes que podrían preservarse y expandirse a recursos culturales disponibles para la población, en idiomas y dialectos locales, en el país.

Los recursos referidos anteriormente, los podemos denominar “Capital intelectual”, como lo señala el libro del mismo título (Bernardez L. 2008), y los factores de éxito para propiciarlos están determinados por la libertad de pensamiento, apertura social y cultural de estos recursos; la inversión en educación superior y capital humano, el ecosistemas de producción de capital intelectual y el uso de tecnologías. El desarrollo de estos cuatro elementos implica la consolidación de una estructura institucional que pueda soportarlos, enriquecerlos y que permita su incubación, expansión y fortalecimiento.

La estructura

Con base en lo anterior es importante plantear preguntas como ¿Cuál es la estructura del Ministerio de Cultura? ¿Podría pensarse dicho ministerio como una red? En caso de poder hacerse ¿qué tipología de red es más adecuada para el Ministerio de Cultura? ¿qué tipología de red debería adoptar?

Si en la sociedad red pensamos nuestras infraestructuras y forma de relacionarnos a través de redes, al revisar con lupa podemos identificar diversos tipos de estructuras que puedan soportar el flujo de nuestras actividades al rededor de la cultura: por ejemplo las redes centralizadas. Internet es un caso interesante porque se ideó como una red distribuída, pero ha adoptado ciertos aspectos de redes centralizadas. ¿Podrías usar Internet sin pasar por Google? ¿Tiene sentido Internet sin Facebook?

Si estamos pensando en una estructura inclusiva, que de cabida a todas las posibles culturas digitales, la web independiente debería tener cabida. Sobre todo si seguimos las premisas de una ética hacker donde el compartir e interactuar son frecuentes. Más aún si debemos establecer protocolos de intercomunicación para las comunidades minoritarias.

Dispositivos diversos: móviles, tabletas, consolas de videojuegos pasadas de moda, información en formatos analógicos que podrían digitalizarse, narrativas transmedia, usuarios de Macy de Linux y personas con conectividad intermitente o nula a Internet. ¿Podrían realizar proyectos que les permitan participar a todos o al menos que tengan la capacidad para hacerlo si quisieran?

Una estructura sólida debe pensarse y elaborarse desde la diversidad de formatos, herramientas y proyectos que reflejen la diversidad de la ciudadanía las formas en que se manifiestan desde lo digital. Abrir una estructura a la diversidad hace que se pase de una estructura de jerarquía a una de redes auto organizadas. En este sentido podría incluso reconocerse la incidencia de la teoría de Etienne Wenger sobre comunidades de práctica. El reconocimiento del otro y cosmopolitismo, como forma de enfatizar la diversidad cultural en Colombia.

El futuro: Instituciones culturales como plataforma - El Ministerio de cultura como infraestructura

Hemos venido siguiendo el concepto de “biblioteca como plataforma” y posteriores desarrollos como el de “biblioteca como infraestructura” (Mattern, 2014). Según Rafael Ramírez (D. Ramírez Ordóñez and Ramírez Ordóñez 2018) hay muchos futuros (en plural). Deberíamos pensar en las Instituciones culturales de los futuros y la pregunta es ¿cómo logramos que nuestra visión se encuentre con el futuro que queremos?

Podemos pensar en el Ministerio de Cultura como una infraestructura, tanto físico a como digital, que está inserta en la sociedad con el propósito de apoyar co-

munidades, sobre todo las menos favorecidas, y ofrecer servicio social e incluyente. El Ministerio de Cultura, como un todo, debe proveer de una infraestructura tecnológica e intelectual, que logre una convergencia entre las colecciones de sus distintas instancias y propicie la apertura de su información y la dinamización de comunidades al rededor del software, el hardware, la información y los datos.

Una infraestructura abierta y dispuesta a aceptar la diversidad de ideas, experiencias y comunidades, debe tener la capacidad de propiciar espacios de interacción entre los distintos intereses y saberes de su público objetivo. En este sentido el Ministerio como infraestructura podría soportar distintas plataformas de interacción, identificadas en las instituciones culturales que la conforman: bibliotecas, archivos, museos, institutos y demás dependencias. Estas plataformas deben funcionar como espacios de excepción lejos del afán de la producción de corte neoliberal, para atender a ritmos, actividades e interacciones que son necesarias para forjar sociedad, para formar ciudadanías críticas que reconozcan la diversidad y se reconozcan como parte de un todo pluriétnico y multicultural.

Recomendaciones y lineamientos de política: Cosmopolitismo y proyectos distribuidos

Por medio de las tecnologías, y el diseño de una infraestructura incluyente, el Ministerio de Cultura debe establecer los lineamientos para fortalecer sus actividades en las distintas regiones de Colombia, descentralizando su quéhacer de Bogotá. Colombia y el mundo son diversos, y hay que propender el logro de conectar las redes locales para que sea visible en lo global.

El objetivo de lograr establecer un conjunto de redes tecnológicas y humanas implica modelos de trabajo en abierto, flexibles y descentralizados, que permitan la toma de decisiones ágiles para resolver y proponer los asuntos relacionados con la promoción y difusión cultural, así como protección del patrimonio. Para ello es necesario buscar esta apertura en los siguientes frentes:

- **Civil:** proporcionar a la ciudadanía mecanismos de participación oportunos frente a las acciones del ámbito cultural y patrimonial en Colombia, fomentando la creación de comunidades de práctica y brindando apoyo a las iniciativas ciudadanas que puedan surgir en el marco de estos temas.
- **Tecnológico:** brindar garantías para que el acceso y uso de la información sobre los asuntos de interés cultural y patrimonial estén disponibles en formatos accesibles y abiertos para su uso, transformación y difusión. Esto implica pensar en la diversidad tecnológica por encima del uso de herramientas privadas, que no están al alcance de toda la población.
- **Jurídico/legal:** partiendo de los postulados del Manifiesto de Dominio Público (COMMUNIA 2009), es recomendable que los materiales digitales que se extraen del dominio público puedan permanecer en el dominio público para su uso y apropiación. No obstante, y pese a que algunas entidades ven un medio de obtener ingresos por medio de la reprografía

de estos materiales, es importante pensar en un modelo de licenciamiento que permita establecer un equilibrio entre las entidades que pueden pagar por el acceso a estos contenidos y los ciudadanos comunes que tienen el derecho de acceder y disfrutar de estos recursos sin mayores limitaciones. En este sentido, vemos las licencias P2P, como las Copyfar Left como una alternativa capaz de regular el acceso y uso de este material, sin limitar el disfrute de un derecho ciudadano por encima del canon establecido para el acceso y uso de materiales a entidades con ánimo lucrativo, que recurren a las instituciones culturales por información para su actividad comercial.

Teniendo en cuenta lo anterior, vemos que las iniciativas ciudadanas deben estar respaldadas por la función de las entidades públicas, como el Ministerio de Cultura, que a su vez debe fortalecer los lazos interinstitucionales con aliados como el Ministerio de Tecnologías de Información y las Comunicaciones. De esta manera proponemos un fortalecimiento en la producción y disposición de uso de software libre y licencias permisivas para el uso y apropiación, tanto de las herramientas tecnológicas, como de los contenidos que se generan desde estas instituciones.

Vemos con preocupación acciones perjudiciales para la apropiación de obras en dominio público al generar contenidos con licencias **Creative Commons** que solamente permiten la circulación de obras pero limitan su edición, reutilización y remezcla. Del mismo modo, encontramos una tendencia al uso de software y herramientas privativas que implican que los ciudadanos (usuarios) estén obligados a pagar por licencias o adquirir herramientas privativas para poder acceder a información que, en principio, debe estar disponible por derecho, sin ningún tipo de limitación. Trabajar una política desde lo abierto implica generar los mecanismos de regulación entre distintas comunidades de usuarios, entre ellos: el Estado, la ciudadanía y las entidades pertenecientes al sector comercial o de mercado. Sin embargo, esta regulación debe enfocarse en la reciprocidad que de estas entidades retornan al sector, fomentando así economías (como la economía *najarnja*) pero al mismo tiempo dando acceso y la posibilidad de uso a aquellas personas que no tienen un interés lucrativo y requieren información para su actividad académica, informativa o de ocio, que retorne no un producto del mercado o un valor económico, sino un bien que alimente la información albergada en el Ministerio de Cultura y sus instituciones dependientes, fomentando la base para crear nuevos conocimientos a partir de los recursos ya existentes.

Sugerimos que las políticas y lineamientos de la cultura digital del Ministerio de Cultura atiendan a conceptos como el de cosmopolitismo, planteados por el filósofo Kwame Anthony Appiah, quien se refiere a Stuart Mill en su libro:

Lo que dijo John Stuart Mill hace más de un siglo en *Sobre la libertad* acerca de la diversidad en el interior de una sociedad funciona igualmente bien como argumento en favor de la variedad en todo el planeta: Aunque no hubiera más razón que la diversidad de gustos de las personas, ello sería suficiente para no intentar modelarlas a todas con arreglo a un patrón exclusivo. Pues personas diferentes

requieren condiciones diferentes para su desarrollo espiritual, y no puede coexistir en la misma atmósfera moral más de lo que diferentes variedades de plantas pueden hacer bajo las mismas condiciones físicas, atmosféricas o climáticas. Las mismas cosas que ayudan a una persona a cultivar su naturaleza superior se convierten en obstáculo para otra cualquiera [. . .] Si no hubiera semejante diversidad en su manera de vivir, no podría ni obtener su parte de dicha ni llegar a la altura intelectual, moral y estética de que su naturaleza es capaz (Appiah 2007).

La premisa será mantener el cosmopolitismo en entornos digitales, en línea y fuera de línea.

Referencias

Appiah, Kwame Anthony. 2007. *Cosmopolitismo: La ética en un mundo de extraños*. Translated by Lilia Mosconi. Discusiones. Madrid: Katz Editores.

Awad, Elias, and Hassan Ghaziri. 2004. *Knowledge management*. New Jersey: Pearson.

Bernardez L., Mariano. 2008. *Capital intelectual: Creación de valor en la sociedad del conocimiento*. Bloomington, Indiana: Global Business Press.

COMMUNIA. 2009. “Manifiesto del dominio público.” *The Public Domain Manifesto*. <http://www.publicdomainmanifesto.org/spanish>.

Dulong de Rosnay, Melanie, and Juan Carlos De Martin, eds. 2012. *The digital public domain: Foundations for an open culture*. Cambridge: OpenBook Publishers. http://www.communia-association.org/wp-content/uploads/the_digital_public_domain.pdf.

Harvard Business Review. n.d. *Harvard Business Review on knowledge management*. The Harvard Business Review paperback series. Boston: Harvard Business School Press.

Himanen, Pekka. 2002. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Ediciones Destino. <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>.

Ramírez Ordóñez, David, and Leonardo Ramírez Ordóñez. 2018. *IFLA President's Meeting Sketchbook*. Bogotá: Ediciones 098. <http://a.nomono.co/cy>.

Tapscott, Don, and Anthony Williams. 2007. *Wikinomics: La Nueva Economía de Las Multitudes Inteligentes*. Paidós.