



Reflexión

▶ **La noción de intercreatividad en el nacimiento y la evolución de Internet y la web; su uso en los sistemas universitarios.**

▶ **Hugo Pardo** ([más detalles >>](#))

Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Doctorando en Comunicación Audiovisual, Universitat Autònoma de Barcelona

"La creación y desarrollo de Internet es una extraordinaria aventura humana. Muestra la capacidad de las personas para trascender las reglas institucionales, superar las barreras burocráticas y subvertir los valores establecidos en el proceso de creación de un nuevo mundo. A su vez, sirve para respaldar la idea de que la cooperación y la libertad de información pueden favorecer la innovación en mayor medida que la competencia y los derechos de propiedad." (Castells, 2001: 23).

Los militares crearon Internet hace 30 años. Los científicos lo utilizan en forma creciente desde hace 25. La explosión al gran público fue a principios de los 90 con el correo electrónico. Y la superpopularización se dio a partir de 1994 con la web.

Sin embargo todavía estamos viviendo una de las primeras etapas de la evolución de este medio. El uso de la web como herramienta de la red no lleva todavía una década de experiencia global. Entender el funcionamiento de la web y su evolución nos permite reconocer cómo se construyeron hasta hoy sus contenidos, sobre todo los de sitios no comerciales.

La intercreatividad, la solidaridad y el bien común fueron banderas imprescindibles en la creación de la red. Pero sin los hackers como promotores de este espíritu, ni los ordenadores personales ni internet existirían como hoy se conocen.

El secreto estuvo siempre en el código de fuente abierta y en la manipulación de los programas por parte de una comunidad en pos del mejoramiento constante y el reconocimiento de los pares.

Existe una idea que me parece clave y que desarrolla muy bien Manuel Castells en la Galaxia Internet y que también se ve plasmada en otros investigadores sobre el desarrollo de internet.

Tenemos que considerar el espíritu "hacker" que analiza Castells porque en su espíritu están contenidas parte de las expectativas en el desarrollo social y educativo de internet. Entender el valor de la creatividad y de la cooperación en la realización de un proyecto web es actuar coherentemente con la filosofía que impulsó el desarrollo de internet. Sabemos perfectamente que la cultura de internet es la cultura de quienes crearon la red, aunque luego fue apropiada por intereses comerciales que propiciaron y facilitaron su evolución pero le quitaron parte de esa magia intercreativa que tenía en sus orígenes.

Siempre según Castells, (2001) dicha comunidad tuvo en los orígenes de la web unas características específicas que propiciaron el rápido desarrollo de las herramientas informáticas para la popularización de la red. Dichas características son;

1. Globalidad y virtualidad.
2. Informalidad.
3. Cooperación, libertad y cultura del regalo.
4. Sentimiento de superioridad sobre los analfabetos informáticos.
5. Una cultura de convergencias entre humanos y sus máquinas en un proceso de interacción sin trabas.
6. Reciprocidad, esperan del otro que aporte lo suyo al avance tecnológico.

El principal creador de la web, Tim Berners-Lee acompaña esa idea y de él tomo la noción de intercreatividad, implícita en la metodología de trabajo de toda la comunidad hacker.

"Los medios de comunicación pueden mostrarnos el Web como un lugar maravilloso e interactivo donde tenemos una posibilidad de elegir ilimitada porque no tenemos que limitarnos a lo que el productor de televisión ha decidido que tenemos que ver a continuación. Pero mi definición de lo interactivo incluye no sólo la capacidad de escoger, sino también la capacidad de crear. Deberíamos ser capaces no sólo de encontrar cualquier tipo de documento en el Web, sino también crear cualquier clase de documento fácilmente. Deberíamos no sólo poder seguir vínculos, sino crearlos, entre todo tipo de medios. Deberíamos no sólo poder interactuar con otras personas, sino crear con otras personas.

La intercreatividad es el proceso de hacer cosas o resolver problemas juntos.

Si la interactividad no es sólo sentarse pasivamente delante de una pantalla, entonces la intercreatividad no es sólo sentarse frente a algo "interactivo"."
(Berners-Lee, 2000: 156)

Afirmándome en esta idea podemos estudiar y conocer la historia de internet. Sin esta noción de intercreatividad se hace difícil comprender la evolución explosiva de la red y su calidad creciente como medio desde que los militares americanos abrieron el proyecto a la sociedad civil. No quiero detenerme sobre esta historia, ni sobre los próceres del ciberespacio porque hay demasiado escrito en la propia red para copiar y pegar.

Pekka Himanen (2001) compara la ética protestante con la ética del hacker con un enfoque sociológico que nos acerca a Max Weber. Si la ética protestante fue la base espiritual del capitalismo, la ética hacker fue la base del desarrollo de internet.

Así, iguala la ética del monasterio, del silencio, del no compartir el conocimiento, con la propia de la empresa capitalista moderna. La noción es que en ese silencio y en esa ética no hubiera podido desarrollarse internet. Si la visión del desarrollo de internet hubiera sido propiciado desde una óptica comercial, la red no sería lo que hoy es.

Con la misma lógica reúne al hacker con el investigador académico;

"La ética originaria del hacker programador de ordenadores hacía incapié en lo abierto, el libre acceso. (...) El precedente histórico de la ética del hacker es la ética académica o científica" (Himanen, 2001: 66.).

Y es aquí donde nos sentimos aún más cómodos para aplicar esa ética propuestas educativas. Si compartir el conocimiento es una estrategia básica en la investigación académica, porqué dichas instituciones no facilitan las herramientas para que este saber fluya de manera más fácil. Es que hay una vieja disputa entre saber compartido y estructura burocrática, aún en instituciones educativas.

En el organigrama de la institución el poder está dado previamente y en forma vertical. Se supone que quién más sabe ocupa un cargo superior. Pero todos sabemos que no es así. Por eso se hecha de menos la habilidad e inteligencia de generar estructuras horizontales que permitan compartir el conocimiento beneficiando a todos de esa distribución. Esa es la clave en el desarrollo de la red. El organigrama vertical y su estructura de poder/saber sigue siendo una espina clavada en el interior de las instituciones educativas que impide una evolución horizontal más rápida en forma de telaraña.

Uno de los principales hacker del mundo y quién mas lejos ha llevado su bandera del código libre (y yo agrego; de la intercreatividad) es seguramente Linus Torvalds, el alma mater de Linux, el sistema operativo abierto y libre que crece día a día.

En el prólogo del libro de Himanen (2001), Linus Torvalds nos enseña su Ley de Linus en el que nos explica que las tres grandes motivaciones del ser humano son: la supervivencia, requisito primero de todas las satisfacciones; la vida social, entendido como la pertenencia a un grupo humano que nos otorga reconocimiento y amor; y, por último, el entretenimiento, la pasión, la motivación por algo gozoso que da sentido a nuestra existencia. Entretenimiento es algo más que jugar en una Play Station.

Es todo lo que hacemos para desarrollarnos como personas y todo lo que hacemos sólo porque nos genera placer como seres sociales. Aquí se entiende la motivación hacker y su faceta intercreativa.

Atrás de estos famosos próceres de la cibercultura existen miles y miles de programadores motivados por el reconocimiento y el deseo de mejorar una herramienta determinada en pos del desarrollo tecnológico como motor principal. A ellos le debemos la red y la Web World Wide. De ellos podemos tomar ejemplo para

generar un producto web intercreativo en el espacio de la comunidad universitaria.

Muchos se preguntarán; ¿Existe lugar más apto para ello?.

En la comunidad científica universitaria las investigaciones son parciales e inclusivas, propensas a ser compartidas, modificadas, cuestionadas o ampliadas por otros investigadores y transformadas así en nuevos procesos de aprendizaje que proponen

la búsqueda de la verdad científica. Hackers e investigadores trabajan con las mismas premisas, por eso resulta tan interesante el paralelismo y el análisis que surgirá más adelante sobre cómo reacciona la institución hacia este nuevo conocimiento horizontal..

La idea del desarrollo colectivo es una apuesta moral con resultados óptimos.

Esa es la mejor imagen que nos puede dar internet como herramienta de comunicación; su creación y su evolución son ejemplo que pueden ser transpolados para generar modelos sociales con las mismos criterios de trabajo.

Retomando la cita de Castells de comienzo de capítulo quiero poner atención en la diferenciación que él hace entre "cooperación y la libertad de información" y "competencia y los derechos de propiedad." (2001).

La experiencia de posicionamiento en el mercado de diferentes productos de software, desde que comenzó la rápida evolución de internet hacia el modelo de masividad que hoy representa, nos demuestra que a largo plazo se han destacado en mayor grado quienes han tenido la visión de cooperar y dejar ante todo el público y los especialistas, sobre todo, las fases de desarrollo de dicho producto para que sea mejorado con el aporte colectivo. No quiero decir que otros han sido perjudicados. La torta económica que generó internet y las nuevas tecnologías fue y es tan grande que todos quienes fueron vanguardia en el desarrollo de herramientas informáticas y de programación hoy son empresas de primer nivel mundial en facturación. Sin embargo hubo casos concretos que apoyan esta idea. Los expertos citan siempre la diferencia evolutiva entre la empresa Apple e IBM en cuanto a la liberalización de sus arquitecturas y por ende de sus licencias. Apple, a pesar de ser la primera empresa que sacó al mercado un ordenador personal y de ser quién motorizó esa idea y la hizo realidad con calidad e innovación, a perdido con los años un terreno hoy ya inalcanzable con las PC. La explicación es que IBM, su principal competidor en los primeros años de mercado, liberalizó su producto y permitió que otras empresas desarrollaran modelos clónicos compatible con su PC IBM, y Apple no, restringiendo su idea exclusivamente a su producto. Eso derivó, a mediano plazo, en una profunda crisis de la empresa de la manzana, con un sistema operativo diferente al resto y con un problema permanente de incompatibilidades con los programas del resto de los ordenadores PC.

A la larga, el Mac tuvo que depender cada vez más de que los desarrolladores de software quisieran hacer versiones de sus productos para Mac y "vender" publicitariamente la compatibilidad absoluta con él para no perder mayores cuotas de mercado. Hoy, más del 90% del mercado mundial de ordenadores utiliza PC IBM compatible, relegando a Apple a un mercado restringido y a un target muy acotado, a pesar de la histórica calidad diferencial de sus productos.

Un argumento más que convincente para apoyar y sostener que la cooperación y la libertad de información son puntales en el desarrollo de la informática actual.

Es preferible que este modelo sea el espíritu de los emprendedores, pero si no está en el alma de la organización puede optarse por él como estrategia empresarial ya que también funciona como tal.

Existen muchos ejemplos más de como las estrategias comerciales de freno a la intercreatividad en el desarrollo informático, limitaron y perjudicaron a sus propios promotores.

También existen ejemplos del éxito de estrategias basadas en la intercreatividad.

Xerox Parc, el prestigioso Instituto de investigación de Xerox en Palo Alto es un ejemplo de ello. En palabras de Michael Paige, su director:

"Parc gira alrededor de la idea de que el razonamiento colectivo, la influencia multidisciplinar, son las que al final obtienen aplicaciones para el mundo real. Un científico necesita entender los problemas desde perspectivas externas a su área de estudio. Normalmente, los proyectos

incluyen el esfuerzo de científicos de diversas disciplinas" (Ciberpaís, junio 2001.).

Algo similar expresa Sunstein como idea motor de su libro República.com (2003).

En una república libre, reflexiona el autor, los ciudadanos aspiran a un sistema que proporcione una amplia variedad de experiencias con otras personas, temas e ideas que no habrían elegido de antemano y que en definitiva les permite tener una idea y/o visión global por fuera de sus pequeñas murallas de pensamiento concordante.

Interactuar con el diferente, razonar como sociedad, intercrear estrategias es el mejor mensaje que nos ofreció a todos el desarrollo y la consolidación de internet.

El caso de las comunidades de expertos es una muestra más de esa ética. Los integrantes de las comunidades interactúan entre sí con el sólo objeto de ayudar al otro en la resolución de un problema o en una duda y existen comunidades de todo tipo, pero las que llevan adelante con mayor obsesión, rigurosidad y éxito los valores de cooperación, libertad, cultura del regalo y reciprocidad son las comunidades de programadores y webmasters.

Yo mismo, como webmaster, participo en varias comunidades (mis preferidas www.flashargentina.com.ar y www.flashxl.net) y siento ese sentimiento de reciprocidad en todo momento, ética de la cual nadie puede estar fuera, planteado como dualidad inclusión-exclusión; "estas son las reglas y hay que acatarlas".

El modelo es muy efectivo. Cientos de personas especializadas colaborando entre sí en la resolución de problemas. Una organización virtual trabajando en conjunto. El método es muy sencillo. Por ejemplo, uno tiene una duda sobre un problema de action script en un animación. Plantea dicha duda en la comunidad y en horas uno tendrá dos o tres soluciones posibles al mismo. Un equipo trabajando para mí, que sólo exige que yo trabaje para ellos de vez en cuando. Es un modelo de organización que también es usado con gran efectividad en las intranets de consultoras y grandes empresas multinacionales en la resolución de problemas que plantea el cliente.

Otro caso ejemplar de comunidad funcionando en intercreatividad es más conocido. Hablamos de Linux. Aún con una cuota de mercado escasa (Windows Me, 2000, XP. 93%, Apple 4%. Linux: 1%. Fuentes varias) el sistema operativo abierto está ganando cada vez más cuota de mercado y fama y muchos gobiernos y empresas tecnológicas ya lo utilizan en sus supercomputadoras.

No quiero avanzar sobre Linux ya que existe mucha bibliografía y sitios en internet que mencionan su historia, evolución y lógica de funcionamiento y no estaría aportando nada nuevo. Me reservaré sólo una cita de Nuria Almirón que explica bien su sentido;

"La idea es que un programa puede llegar a ser más robusto y sólido (sin errores ni fisuras) si en él trabajan de forma continuada programadores distintos, uno tras otro, mejorando y completando el trabajo de los anteriores en una cadena de trabajo que no tiene fin, pues el proceso es permanente. Para ello se precisa evidentemente que el código del programa (el motor que o hace funcionar) sea también libre y gratuito para que todo el mundo pueda utilizarlo" (Almiron 2002: 89).

Vannevar Bush decía en 1945: "Una información, para que sea útil a la ciencia, necesita que sea continuamente ampliada, guardada y sobre todo, que sea consultada".

Esa es la idea del desarrollo original de Internet, de los pasos que se están dando en forma acelerada hacia Internet 2, de herramientas como Linux y del concepto de intercreatividad que es y será clave en la evolución de la red.

Claro que el éxito de las experiencias citadas se debe en gran parte a condiciones de entorno muy favorables que las propias instituciones u organizaciones deben promover, para facilitar estrategias intercreativas que permitan a un equipo llevar adelante un proyecto. Esas condiciones son determinantes y su ausencia son el origen de la imposibilidad de realizar con éxito dichas estrategias.

Lic. Hugo Pardo.

(el artículo es un fragmento de la tesis doctoral en elaboración sobre modelo de desarrollo web en sitios

universitarios. Doctorado de Comunicación Audiovisual. Universidad Autónoma de Barcelona).
Junio 2003. Barcelona.

Bibliografía.

ALMIRON, Nuria. De Vannevar Bus a la WWW. Una genealogía de la humanización de las tecnologías de la información: los pares de la interfaz humana. Comunicación Edicions I 34. Barcelona. 2001.

BERNERS-LEE, Tim: Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen, Madrid, Siglo XXI, 2000.

CASTELLS, Manuel. La galaxia Internet, reflexiones sobre internet, empresa y sociedad. Areté, Barcelona, 2001.

HIMANEN, Peka. 2001. La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Ediciones Destino, Barcelona. 2002.

LOSADA DIAZ, José Carlos. Prensa e imagen corporativa en la Universidad. Fundación Universitaria San Antonio. Murcia. 2002.

STERNBERG, Robert J. y LUBART, Todd L. 1995. La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas. Paidós. Barcelona. 1997.

SUNSTEIN, Cass 2001. República.com Internet, democracia y libertad. Paidós. Barcelona .2003.

Detalle sobre el Autor

Hugo Pardo

hugo_pardo@yahoo.es

Argentino, 35 años. Comunicólogo. Experto en desarrollo de contenidos en internet y comunicación institucional.

Lic. en Ciencias de la Comunicación. Universidad de Buenos Aires.

Doctorado en Comunicación Audiovisual, Universidad Autónoma de Barcelona

(2001 / tesis en curso). Tesis sobre modelos de desarrollo web en sitios universitarios.

www.hugopardo.com

