



The goose laying golden eggs is once again in danger

Images, Possibilities, and Viability
of Collective Intelligence

Two wiki projects of collaborative fiction: one that fails and another that is developed with success, function like pretext in this article to deploy a reflection on the new thought ways and on the new social nexus favored today for the new technologies of the information and the communication: the project of the collective intelligence. Four authors ground this reflection: Pierre Lévy, Derrick de Kerckhove, Howard Rheingold and David Casacuberta. After showing the possibilities of the collective intelligence exercises, the article concludes affirming that the space of the knowledge is constituted, irreversibly, in a new anthropological space: the one of the collective intelligence, to which we all are called to build.

Keywords: intelligence, collective creation, cyberculture, wiki projects.

Submission date: February 12th 2007

Acceptance date: March 16th 2007

Origen del artículo

Es un artículo de reflexión a partir del resultado del proyecto de investigación *Relato digital y cibercultura*, patrocinado por la Universidad Javeriana y finalizado en el 2003. Esta investigación ha sido de continuas resonancias en su reflexión intelectual y ahora señala los retos que plantea la cibercultura para las posibilidades creativas, con base en el análisis de dos obras tipo *wikinovela*.

Dos proyectos *wiki* de ficción colaborativa, uno que fracasa y otro que se desarrolla con éxito, sirven como pretextos en este artículo para desplegar una reflexión sobre los nuevos modos de pensamiento y de vínculo social, favorecidos hoy por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación: el proyecto de la inteligencia colectiva. Cuatro autores fundamentan esta reflexión: Pierre Lévy, Derrick de Kerckhove, Howard Rheingold y David Casacuberta. Después de mostrar las posibilidades del ejercicio de la inteligencia colectiva, el artículo concluye al afirmar que el espacio del conocimiento se constituye, irreversiblemente, en un nuevo espacio antropológico: el de la inteligencia colectiva, al que todos estamos llamados a construir.

Palabras clave: inteligencia colectiva, creación colectiva, cibercultura, proyectos wiki.

Recibido: 12 de febrero de 2007

Aceptado: 16 de marzo de 2007

La gallina de los huevos de oro de nuevo está en peligro

Imágenes, posibilidades y viabilidades de la inteligencia colectiva



Larga y necesaria introducción:
un proyecto *wiki* en busca de autor(es)

El 10 de noviembre de 2005 publiqué, en la plataforma *wiki* de la Pontificia Universidad Javeriana, una iniciativa denominada “A 2n manos: ficción colaborativa (n distinto a 0, 1)” (Rodríguez, 2007), destinada a ofrecer facilidades para la escritura de

.....
* **Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz**. Colombiano. Ingeniero químico. Magíster en Literatura. Doctor en Filología por la unad (2002), Madrid, España. Escritor e investigador de la cibercultura. Profesor asociado de la Pontificia Universidad Javeriana. Áreas de interés: cibercultura, narrativa digital, literatura colombiana y estudios culturales. Director del Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías (Ceantic), de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. **Correo electrónico:** jarodri@javeriana.edu.co.

ficción colaborativa. La idea era usar la plataforma *wiki* como editor de hipertextos de ficción abiertos a la colaboración de cualquier escritor que deseara participar en el proyecto². Como en toda iniciativa *wiki*, di por sentado que la autoría personal sería lo de menos, pues lo que promueven estos sistemas es, precisamente, la construcción colectiva de textos.

Como en toda iniciativa de este tipo, la clave del éxito está en el *cuidado* que ejerza la *comunidad* que se congregue alrededor de cada proyecto. Las plataformas *wiki* están diseñadas para desarrollar textos e hipertextos dinámicos y en tiempo real, sin requerir la intervención de figuras mediadoras como el *webmaster* o administrador. Se constituye, así, una lógica de acceso abierto y libre, pero responsable, que invita, además, a la construcción de comunidades que emprendan, desarrollen y cuiden la calidad de proyectos colectivos de diversa índole. El compromiso que se adquiere implícitamente es el de permitir y promover la difusión y utilización libre de los textos producidos de esta forma.

Además de las sugerencias generales, en el proyecto se pedía que los autores hicieran uso intensivo de la función de discusión, de modo que las decisiones sobre temas, estructuras, situaciones de enunciación y otras cuestiones del orden narrativo quedaran documentadas durante el proceso.

Incluí, como primera actividad, una página llamada allí “Pactos de iniciación” (2007) e invité a

cuatro escritores amigos a desarrollar un proyecto concreto de ficción colaborativa; se empezó por la discusión de su diseño y contenidos. Propuse como punto de partida, y antes de plantear la temática o esbozo de contenido del proyecto, discutir la distinción que hace más de cinco años hizo Susana Pajares en su ya mítico artículo “Las posibilidades de la narrativa hipertextual” (2007).

Según la autora, la *hiperficción explorativa* tiene un solo autor, aunque permite al lector tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, y elegir qué nexos establecer en cada momento. Esto exige una actividad constante que, de alguna manera, aproxima los papeles autor-lector, pero no los confunde, pues aquí el lector no escribe, sólo decide sobre lo ya escrito. En cambio, la *hiperficción constructiva* o autoría en colaboración funciona de modo que varias personas pueden comunicarse a la vez para escribir entre todos una historia.

Con base en esta aclaración, invité a mis amigos a tantear, ahora que resultaba tan “fácil” con la plataforma *wiki*, la última opción: la hiperficción, la constructiva. Ofrecí, además, mi propia experiencia y reflexión sobre el ejercicio de la ficción en hipertexto.

.....

1. Un (o una) *wiki* (del hawaiano *wiki wiki*, “rápido”) es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de una *wiki* pueden crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web, de forma interactiva, fácil y rápida. La tecnología *wiki* permite que páginas web alojadas en un servidor público (las páginas *wiki*) sean escritas de forma colaborativa por medio de un navegador, con una notación sencilla para dar formato, crear enlaces, etc., conservando un historial de cambios que permite recuperar de manera sencilla cualquier estado anterior de la página. Cuando alguien edita una página *wiki*, los cambios aparecen inmediatamente en la web, sin pasar por ningún tipo de revisión previa. *Wiki* también se puede referir a una colección de páginas hipertexto, que pueden ser visitadas y editadas por cualquier persona.
2. El *hipertexto* es un sistema de escritura electrónica que organiza información de modo no lineal, con base en estructuras “red”, esto es, estructuras constituidas por nodos y enlaces. El formato hipertexto y sus estructuras narrativas son la mejor forma para contar historias multiformes.



En efecto, la construcción de relatos siempre ha significado para mí confrontar eso que Ítalo Calvino ha llamado la *dificultad de la dispersión*³. Por lo general, el narrador inicial de mis relatos se ramifica en numerosas voces, y éstas a veces se multiplican aun más. Pero no me refiero sólo al narrador y sus voces alternas, sino a los planos narrativos mismos: historias paralelas, historias que se cruzan, narrativas en competencia con ejercicios ensayísticos, etc.

Pero si para Calvino esto es un problema, para Janet Murray es una oportunidad. Murray llama “historias multiformes” a los relatos que “sufren” esta circunstancia narrativa⁴. Una historia que puede contarse con un solo narrador o con seis, que multiplica sus voces, sus perspectivas, sus historias o sus recursos, que desdobra sus protagonistas; un relato así puede tener dos salidas: o se autolimita y asume un formato no disperso (la novela, por ejemplo) o le da rienda suelta a su dispersión natural. Esta segunda posibilidad sólo es viable en forma eficaz al cambiar de medio: se requiere pasar del medio literario, basado en el formato del libro, al medio digital electrónico, con formato hipertextual.

Dificultades de *tipo dispersivo* me habían obligado a transformar mi novela *Gabriella infinita* (2007) en un hipertexto. De hecho, el problema de las perspectivas narrativas múltiples o de la multiplicidad de los personajes tiene la mejor solución en este formato. Sin embargo, el hipertexto exige una lógica y una estética que van más allá de dar albergue a una combinatoria narrativa. Exige y promueve la interactividad, esto es, la participación del lector a través del medio. Pero aun más: el medio digital facilita una morfología múltiple. No sólo la palabra o las estructuras narrativas son digitalizables. También lo son otros materiales, como la imagen, el sonido, la animación. De modo que la decisión de formatear un relato en hipertexto conduce, en realidad, a una visión técnica y estética distinta y alejada de la estética y la técnica literarias: la estética digital.

Algunos autores prefieren llamar *hipermedias* a los soportes o entornos digitales que incluyen recursos distintos a la palabra. Los modelos *hipermedia* se definen así con base en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (escritura-lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan, además de texto, diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.) y requieren la interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). Si a esto le sumamos la conectividad, es decir, la posibilidad de actuar y de comunicarse *en línea*, tenemos una forma realmente distinta y muy potente de narrar. Cuando estos entornos digitales van más allá de una utilización puramente funcional para convertirse en medios de producción de mundos imaginarios alternos podemos hablar de una estética digital⁵.

Por otro lado, un autor de hipermedias se enfrenta a dos condiciones de trabajo: en primer lugar, el modo de plasmar su obra va a asemejarse mucho al ejercicio del guionista de cine, esto es, debe estructurar la historia (no desarrollarla o realizarla) e indicar de una manera muy precisa las condiciones de su realización. En segundo lugar, ahora debe dirigir proyectos en los que tendrá como apoyo un equipo técnico. Por lo menos cinco ejercicios están involucrados en la nueva escritura: la estructuración de la historia, la reescritura de textos, el diseño multimedial, la ambientación espacial y el diseño de la interactividad.

Ahora, existen como mínimo siete estructuras hipertextuales básicas: lineal, ramificada, concéntrica, paralela, jerárquica, reticular y mixta. La selección y combinación de las estructuras más

.....

3. Me refiero al testimonio que ofrece Ítalo Calvino en el capítulo “Exactitud”, de su libro *Seis propuestas para el próximo milenio* (1989).
4. El término es usado por Murray en el capítulo “La pedagogía de la ficción cibernética” (1997).
5. Término que Steven Holtzman (1999) caracteriza como mundos discontinuos, interactivos, dinámicos, vitales, etéreos, efímeros y colaborativos.

adecuadas para cada proyecto se realiza en función de los contenidos y género de la aplicación, y en atención al perfil del usuario y a la funcionalidad de la navegación⁶.

Por su parte, Vouillamoz propone varias posibilidades para estructurar la historia en las narrativas hipermediales:

- a) Descubrimiento de la historia: la historia es un enigma que se devela en la medida en que se superan obstáculos.
- b) Secuencias alternativas: en determinados puntos de la historia se ofrecen argumentos alternos.
- c) Representación de roles: la historia se despliega a voluntad del espectador, apoyado en herramientas que le ofrece el *hipermedia*.
- d) Múltiples versiones: la historia se configura con base en el desarrollo de varios puntos de vista.
- e) Construcción de la trama: la historia es un “modelo para armar” por parte del usuario.

Todas estas estructuras y otras más atrevidas que incluyen facilidades de escritura y transformación de la historia por parte del usuario evidencian la encarnación de paradigmas narrativos, deseados y previstos desde la literatura y otros medios como el cine, pero sólo hasta ahora posibles, gracias a una convergencia entre voluntad de superación del discurso secuencial, promoción de la participación del lector o usuario y tecnología que los hace practicables (*wiki*, en particular).

Pues bien, la discusión de todos estos aspectos, documentada en la página del proyecto⁷, y la propuesta que hizo uno de los escritores invitados sobre una imagen inicial⁸ y el posible género narrativo a desarrollar (el policíaco) nos llevó a la decisión colectiva de trabajar un relato que denominamos “Los niños del árbol” (2007), con base en una estructura hipertextual ramificada (véase Figura 1).

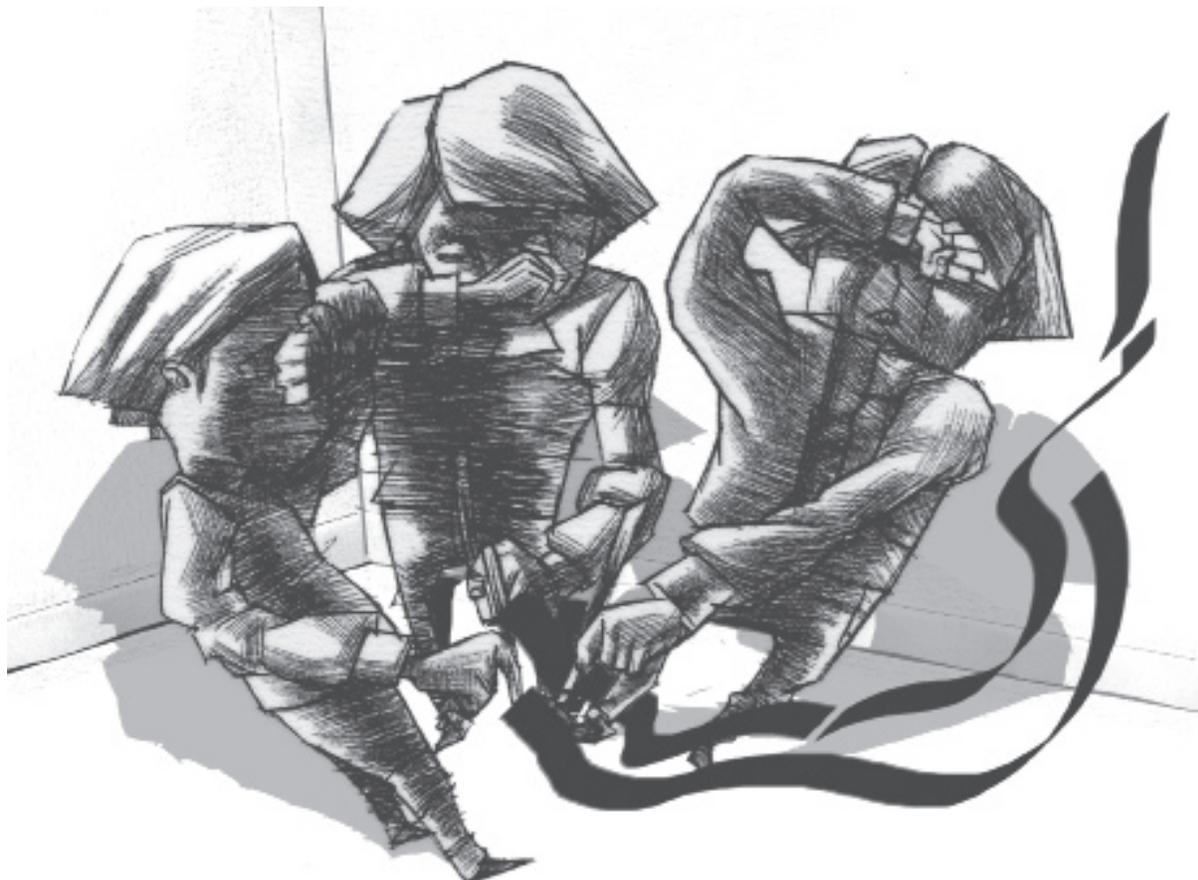
El acuerdo incluyó la escritura de secuencias alternativas, así: a partir de una secuencia inicial (construida colectivamente) se irían “colgando” narrativas desde algún punto ($A_1, A_2; B_1, B_2; C_1,$

C_2) que cada quien seleccionaría (y justificaría, sobre todo enunciativamente). Habría dos tipos de ramificaciones: uno para las hipótesis policiales y otro para las biografías de los niños. Cada uno de los escritores se haría responsable del desarrollo de dos ramas: la hipótesis seleccionada y el niño “adoptado”⁹.

.....
 6. La estructura lineal representa una secuencia única y por tanto necesaria de nodos, entre los cuales la navegación posible consiste en acceder al nodo posterior o al anterior, limitando la interactividad del usuario a avanzar o retroceder, pero siempre sobre una línea. La estructura ramificada representa una trayectoria de navegación privilegiada en la cual se incluyen nodos subordinados para permitir un mayor grado de interactividad al usuario. La estructura paralela representa una serie de secuencias lineales en las que es posible, además de la navegación lineal, el desplazamiento entre los nodos de un mismo nivel. La estructura concéntrica, también denominada “de collar de perlas”, organiza una serie de secuencias lineales en torno a un nodo de entrada, pero sin permitir la navegación entre los nodos de un mismo nivel. La estructura jerárquica, también denominada estructura “en árbol” o “arborescente”, constituye el clásico modelo de organización temática de la información que refleja la subordinación o dependencia de unos conocimientos respecto a otros, así como el orden que va de lo general a lo particular. La estructura reticular es la propia de las estructuras en red, malla o telaraña; es la articulación de cada uno de los nodos con todos los restantes, lo que permite el máximo grado de flexibilidad en la navegación. Finalmente, la estructura mixta que combina dos o más modelos de los arriba explicados, como es el caso de la inmensa mayoría de las aplicaciones interactivas.

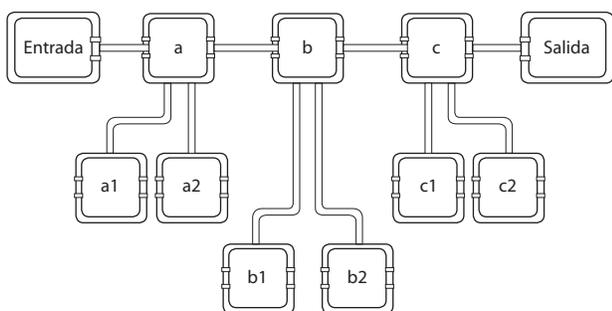
7. Véase en: http://recursostic.javeriana.edu.co/wiki/index.php/Discusi%C3%B3n:Ficcion_colaborativa:iniciacion.
8. Con estas palabras, el escritor mencionado hizo la propuesta “Una historia que me cuenta un hombre del Distrito Capital sobre unos niños que aparecen colgados de los árboles en un parque del sur. La historia era escalofriante pues nadie sabía si eran asesinatos o simples suicidios [...]”.
9. Las cinco alternativas de secuencia policial acordadas fueron que la muerte de los niños del árbol se explica por:
 - El suicidio colectivo como resultado de un pacto de hermandad.
 - El suicidio colectivo como resultado de un rito satánico.
 - El resultado de la *vendetta* entre miembros de la mafia de la gasolina.
 - El resultado de la *vendetta* entre miembros de la mafia de la piratería de música.
 - El resultado de la *vendetta* entre miembros de la guerra entre paramilitares y guerrilla. Por otro lado, cada escritor adoptó un niño (la biografía de uno de los niños del árbol, la cual se expresaría en primera persona).





Se acordó, finalmente, que en la sección de discusión de cada página que se fuera creando se irían poniendo datos y memorias de lo que guiaba la escritura de cada uno, para que las intervenciones pudieran tener un sustento claro: el conocimiento que cada uno de nosotros debía tener de la “intención literaria” de cada quien¹⁰.

Figura 1.
Estructura ramificada
de la escritura hipertextual



Una vez alcanzados los acuerdos y superada la aclimatación de los aspectos técnicos de edición en la plataforma *wiki*, el ejercicio comenzó con muy buen ánimo, y así se empezaron a desarrollar las secuencias de alternativas policiales y las biografías de los niños.

Sin embargo, un mes después de iniciado el ejercicio ocurrió la primera crisis del proyecto. Uno de los escritores “cayó” en la cuenta de la *vulnerabilidad* de su escritura (precisamente quien propuso la imagen de arranque), cuando advirtió que sus textos habían sido “intervenidos” por otros colegas; aunque el pánico en realidad no se dio por esta circunstancia, sino por la posibilidad de que, ya no un colega, ya no un invitado al proyecto,

.....
10. Un ejemplo de esta última estrategia está disponible en: http://recursostic.javeriana.edu.co/wiki/index.php/Discusi%C3%B3n:Los_ninos_del_arbol/jaime.

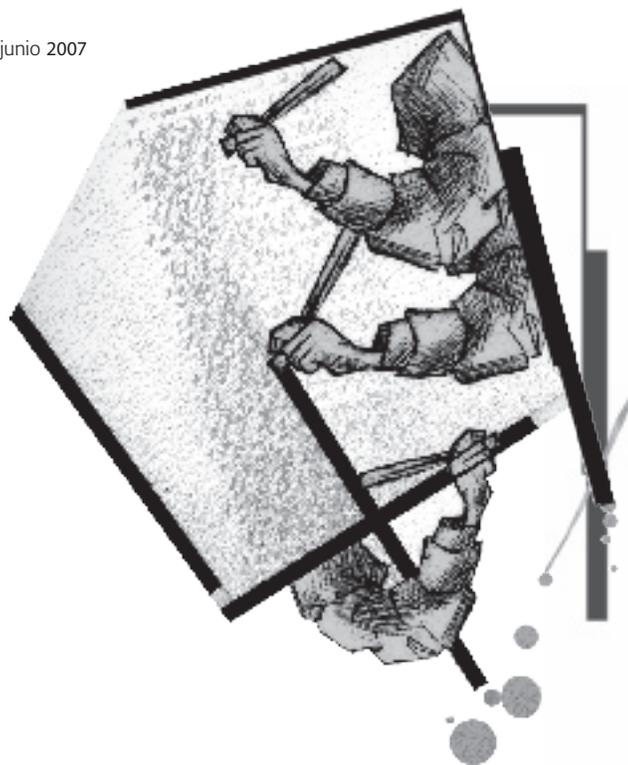
sino cualquier persona pudiera entrar y “dañar” su escritura, una escritura que, según el alarmado escritor, debería dejar su sello personal. “No puedo arriesgar mi nombre en este proyecto”, escribió, y agregó: “Debemos garantizar que no intervengan neófitos; el proyecto debe cerrarse a profesionales como nosotros”. En contraste, otro de los escritores (el escritor venezolano invitado) había solicitado la “ayuda” de los colegas para que su niño “sonara” como bogotano y no como caraqueño, asunto que fue asumido por varios de nosotros.

Luego de la salida del escritor inconforme empecé a notar que las páginas de discusión de las distintas secuencias no se habían llenado y, entonces, ocurrió otro hecho que acrecentó la crisis: ningún otro escritor, a excepción mía, publicaba lo acordado en relación con la intención literaria y sus respectivos impactos sobre el desarrollo de las historias y los lenguajes. Al hacer una indagación sobre las razones de este silencio descubrí que ninguno estaba dispuesto a revelar sus “secretos” de escritura, lo cual equivalía a no estar dispuesto a compartir sus hallazgos, descubrimientos y limitaciones, datos sin los cuales resultaba difícil, casi inmoral, cualquier intervención en la escritura de otros.

El proyecto fue derivando en escritura solipsista, “una junto a la otra”, sin contactos, sin potenciaciones, sin dialogismo. Esto hizo que mi propia mediación decayera y, al cabo de unas semanas, el proyecto se marchitó. ¿Qué había ocurrido realmente?

Adentrándonos en la complejidad: imaginando el espacio de la inteligencia colectiva

Por varios meses me repetí que existían dos razones fundamentales para explicar el fracaso del proyecto: una mala gestión de parte mía y una inadecuada selección de los invitados. Con la primera, me mortificaba; con la segunda, me sosegaba. Entonces, supe de un proyecto similar, lanzado desde España, que estaba en plena ejecución: “Wikinovela” (2005).



En efecto, Patricia Fernández y otros profesores de la Universidad de Deusto (País Vasco) habían diseñado y desarrollado una estrategia muy bien coordinada para poner en marcha un proyecto de creación hipertextual colectiva y multilingüe, abierto al público, que se anunciaba como una “primera edición”, limitada en el tiempo, en un periodo comprendido entre el 24 de abril y el 24 de julio de 2006.

El proyecto contaba con varias características¹¹: tuvo el patrocinio del Grupo Santander y la colaboración, para su difusión, del diario *El Correo*, en su versión digital. Los administradores del proyecto cuentan que, con la intención de asegurar un mayor impacto entre los usuarios potenciales, se recurrió a la colaboración de tres escritores destacados: Juan José Millás, Laura Espido Freire y Jon Arretxe, quienes proporcionaron los inicios de la novela en castellano, inglés y euskera, respectivamente. A partir de estos comienzos, la “Wikinovela” se ofreció al público, que podía colaborar de cualquiera de las siguientes maneras:

.....

11. Véase el informe presentado por los autores en el iii Congreso de Cibersociedad disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacion.php?id=658&llengua=es>.

- a) Modificar (para mejorar) el texto propuesto por otros autores.
- b) Continuar cualquiera de los inicios propuestos.
- c) Proponer ramificaciones del argumento mediante la creación de enlaces.

El objetivo central del proyecto radicaba en poner en escena distintos componentes lingüístico-literarios y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), aplicados al hecho narrativo:

- a) La creación colectiva por medio del formato *wiki*, que permite una colaboración *en línea* directa e inmediata entre autores.
- b) La hipertextualidad, es decir, la ruptura de la linealidad por medio de las nuevas ramas que generan los hipervínculos.
- c) El multilingüismo, para fomentar la interacción y el intercambio entre distintas lenguas y culturas, y potenciar el tejido de una red de comunicación entre creadores de diversas procedencias.

Los resultados fueron impresionantes: el primer día, nos cuentan en su informe los profesores de Deusto, gracias al lanzamiento del proyecto y a su aparición en medios de comunicación analógicos y digitales, se contabilizó un balance de más de 50 usuarios y más de 2.000 visitas, que se duplicaron durante el segundo día. A medida que fueron pasando los días, la versión castellana conservó en mayor grado la vitalidad inicial debido, especialmente, a que se generó una comunidad de escritores que periódicamente realizaban sus aportes al desarrollar el argumento central y crear múltiples ramificaciones. De hecho, se afirma en el informe que la calidad literaria y congruencia narrativa alcanzadas en la novela se deben, en gran medida, a la tarea de estos usuarios, que dedicaron importantes esfuerzos al seguimiento y confección de las historias.

El día de cierre, el 24 de julio de 2006, tres meses después del inicio, el proyecto contaba con

más de 350 firmas y más de 20.000 visitas a la portada:

Con fecha de 1º de noviembre concluye el informe de cifras del proyecto, la portada en castellano ha recibido 29.123 visitas, y el texto inicial de “Vidas prodigiosas”, 15.861; la portada en euskera, 3.535 y su texto, 3.693, mientras que la página principal en inglés ha sido visitada 3.458 veces y el fragmento inicial, 4.422.

En términos literarios, los resultados no fueron menos importantes. En primer lugar, se pudieron tipificar tres tipos de intervención del público: continuaciones lineales de la historia, ramificaciones hipertextuales y contribuciones metaficcionales. El informe habla, también, de múltiples personajes y personajes múltiples, de múltiples tramas y múltiples lecturas y lectores y, sobre todo, de múltiples autores (reales e implícitos) y narradores. Se lee en el informe:

Decir que el autor de la *Wikinovela* es un autor múltiple cae en lo obvio, ya que ésta es precisamente su principal característica. *Lo que no es tan común es que la autoría sea realmente colectiva, es decir, que no exista una voz autorizada, que dé o niegue validez a las contribuciones de los demás usuarios.* El proyecto se diseñó de modo que facilitara la interacción de los usuarios en un plano de igualdad sin que por ello abundasen los conflictos o “guerras de ediciones”. Sin embargo, tal vez más interesante que esta autoría real es la autoría implícita, que también, al hacerse explícita en diversos lugares del texto, se convierte en múltiple, como la autoría real. No sólo existen varios narradores, en primera y tercera persona, sino que distintas personas y personajes reclaman para sí la autoría de la historia narrada en “Vidas prodigiosas”: además del narrador original —del que nada sabemos—, personajes inventados como “El Cronista” o “El Poliescritor” son propuestos como posibles autores de la historia, a pesar de que en “Ricardo Rojas 2.0” un tal “Juan de Galíndez” [que en otra página se identifica con “El Cronista”] dice ser el autor del manuscrito original, cuyo “artí-

ficé” fue Fernando de Rojas, autor de la *Celestina* y padraastro, por lo tanto, de la *Wikinovela*¹².

Incluso se dieron figuras aún más atrevidas: “otro tipo de supuestos creadores, éstos impersonales, que pretenden ser los artífices no de determinado texto, sino del conjunto del proyecto. Así sucede con una personificación de la ‘Red’, que además se dedica a recopilar la información que aparece en Internet sobre la propia *Wikinovela*”.

Con este conjunto de diferentes autorías, implícitas y explícitas, finaliza el informe; se deduce tanto la ausencia de autor como la ausencia de autoridad respecto a la historia narrada: al existir varios narradores que se solapan, se contraponen y se niegan unos a otros, cada historia y cada personaje puede tener varias versiones, sin que ninguna de ellas alcance mayor veracidad que las otras.

Experiencia y resultados efectivos de una creación colectiva, pero ¿puesta en escena de una inteligencia colectiva? ¿Acción de una multitud inteligente? ¿Inteligencia conectada?

Paralelamente y en contraste con la abrumadora evidencia de éxito de este proyecto, yo seguía

rumiando las razones de fracaso del mío y, en ese camino de duelo, me topé con cuatro textos que empezaron a ofrecer luces (aunque también sombras) a mis reflexiones: *Inteligencia colectiva*, de Pierre Lévy (s. f.); *Multitudes inteligentes*¹³, de Howard Rheingold (2004); *Inteligencias en conexión*, de Derrick de Kerckhove (1999), y *Creación colectiva*, de David Casacuberta (2003).

Gracias al texto de Lévy entendí varias cosas. En primer lugar, que vivimos hoy un especial momento cultural que el filósofo francés llama *nuevo nomadismo*, cuyo escenario es el nombrado por él como *espacio del conocimiento*, en el cual, más allá de los organigramas de poder, de las fronteras de las disciplinas, de las estadísticas comerciales, se configura un espacio dinámico y vivo que prefigura un proceso de nueva producción de mundo. Nos estamos volviendo, de nuevo, nómadas, como si el paradigma cuántico¹⁴ estuviera extendiéndose con decisión, inexorablemente, aunque todavía nos comportemos tan territorialmente.

Y es que para Lévy hoy conviven cuatro espacios antropológicos¹⁵:



.....

12. Véase el informe presentado por los autores en el III Congreso de Cibersociedad, <http://www.cibersociedad.net/congresos2006/gts/comunicacio.php?id=658&llengua=es>.
13. Versión en castellano del título *Smart mobs*. También se puede consultar el blog en: <http://www.smartmobs.com/book/>.
14. José Luis Villaveces, en un artículo realmente lúcido (cuya versión en Internet se encuentra en: http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/debate.php?title=tecnologia_y_sociedad_un_contrapunto_arm&more=1&c=1&tb=1&pb=1), confirma esta idea de una epistemología y una ontología “cuánticas”. Según el científico colombiano, ya no es posible sostener la idea de un sujeto aislado dispuesto a relacionarse, pues se ha demostrado que sólo podemos vivir en conexión: así como un organismo es mucho más que la suma de sus células, la sociedad es mucho más que la suma de sus individuos, lo que nos obliga a un “pensar polifónico y armónico, usando todas las disciplinas del conocimiento humano”.
15. Espacios definidos por Lévy como sistemas de proximidad propios del mundo humano, dependientes de técnicas, significaciones, lenguaje, cultura, convenciones, representaciones y emociones.

- a) *Tierra*: espacio donde dominan el lenguaje oral, las técnicas preneolíticas y las tribus como formas de organización, y donde el nomadismo es la forma de moverse. Los modos de conocimiento de este espacio son los mitos y los ritos, y la participación en el cosmos se da a través de una primera identidad: el nombre, como índice de posición en la Tierra.
- b) *Territorio*: aparece en el neolítico, con la agricultura, la ciudad, el Estado y la escritura. El modo de estar en este espacio es el sedentarismo y la domesticación. El modo de conocimiento, derivado de la escritura, da lugar a la historia, al conocimiento sistemático y a la hermenéutica. El vínculo humano se establece en relación con una entidad territorial, por lo tanto, la dirección deviene valor, en cuanto índice de posición en el territorio.
- c) *Mercado*: surge a partir del siglo XVI con la apertura del mercado mundial. El principio organizativo de este espacio es el flujo: todo se organiza para que fluyan energía, materias primas, capitales, mano de obra, informaciones. Se da un primer modo de desterritorialización, la subordinación de territorios a los flujos económicos. No se trata tanto de controlar fronteras como de controlar flujos. Los modos de conocimiento se subordinan a la industria, la ciencia experimental y la tecnociencia (la investigación, por ejemplo, se pone en función de la innovación económica). La identidad y el vínculo social se dan por la profesión (posición en el espacio mercantil).
- d) *Espacio del conocimiento o de la inteligencia colectiva*: definida ésta como capacidad de aprendizaje rápido. En este espacio se da un aumento de la velocidad de evolución de conocimientos; la masa de personas llamadas a aprender y a producir se extiende y aparecen nuevos instrumentos (cibespacio); instrumentos para filtrar información pertinente, para realizar aproximaciones según significaciones y necesidades subjetivas (personalización), para localizarnos dentro del flujo de información y para reconocer a los demás en función de

los intereses, las competencias, los proyectos, los medios y las identidades mutuas (colectividad).

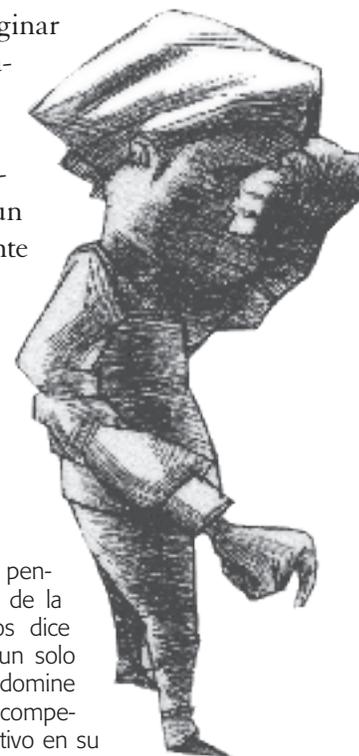
La inteligencia colectiva es el modo de conocimiento de este último espacio antropológico, y el modo de ser es el de una filosofía de la implicación, es decir, el compromiso sincero con las distintas características de la inteligencia colectiva, compromiso con el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, con la conciencia de que nadie lo sabe todo¹⁶ (más bien: todos saben algo), con la valoración constante, con la coordinación en tiempo real (que permite a los miembros participar de conocimientos, significaciones, acontecimientos, decisiones y acciones), con, finalmente, una efectiva movilización de competencias.

Pero este espacio del conocimiento no es un espacio dominante, sino, más bien, un proyecto que busca cómo coordinar las inteligencias, las experiencias, las competencias, las sabidurías y las imaginaciones, más allá de las jerarquías burocráticas, de los monopolios mediáticos y de las redes internacionales de la economía. Su cuestión fundamental es ¿cómo imaginar nuevos procedimientos de pensamiento y de negociación; cómo inventar nuevas herramientas que permitan consolidar colectivos inteligentes e implantar un modo de producción socialmente distribuido?

Pues bien, estas ideas de Lévy (que retomaré más adelante) me dieron algunas claves

.....

16. El conocimiento de la comunidad pensante ya no es un conocimiento de la generalidad de los hombres, nos dice Lévy, pues ya es imposible que un solo ser humano, o incluso un grupo, domine todos los conocimientos, todas las competencias; es un conocimiento colectivo en su esencia, imposible de recoger en un solo ser.





para comprender las actitudes de mis escritores invitados y la mía propia. En primer lugar, explican el grado *terrenal, territorial y mercantil* de la alarma del escritor desertor de mi proyecto. En efecto, al temer por su nombre, por la intromisión de neófitos, y al abandonar el ejercicio por poco rentable, mi amigo estaba demostrando su incapacidad para percibir el espacio del conocimiento, la potencia de la inteligencia colectiva. Yo mismo, al perder el entusiasmo, al dejar de movilizar las competencias y proyectos de mis colegas estaba exhibiendo pobreza de visión e incapacidad para aprovechar una plataforma tecnológica tan sutil y tan proclive al ejercicio colectivo como la plataforma *wiki*, que, en cambio, los profesores de Deusto habían capitalizado tan eficazmente.

Al fin y al cabo, somos más del Sur que del Norte, más del Este que del Oeste; es decir, siguiendo las indicaciones de Lévy cuando denuncia las “cacofonías” de los cuatro espacios antropológicos, somos más proclives al autoritarismo (en sus formas pasiva y activa), a la separación y al espectáculo; nos asusta la anarquía y la cooperación, nos paralizamos ante el anonimato, al que confundimos con la insignificancia; queremos, todos, ser García Márquez y nos volvemos incapaces de reconocernos unos a otros.

Por eso, nuestras instituciones culturales se convierten en territorios de lucha entre clanes y mafias; por eso, con determinación, aspiramos al reconocimiento de nuestro nombre y de nuestro estilo, y pisoteamos el de los otros; por eso, no nos leemos, no nos unimos.

Con Kerckhove reconocí que la cultura contemporánea está enfocando, casi imperceptiblemente, casi inevitablemente, sus energías hacia una potenciación de lo que el canadiense llama *la conectividad*. Confirmé que la red (Internet) es el medio que hace explícita y tangible esa condición natural de la interacción humana, en la medida en que permite y alienta la entrada de los individuos a un medio colectivo y genera, como resultado (un resultado caro al concepto de la inteligencia colectiva), que los procesos de información y la organización que nace de ella sean a la vez

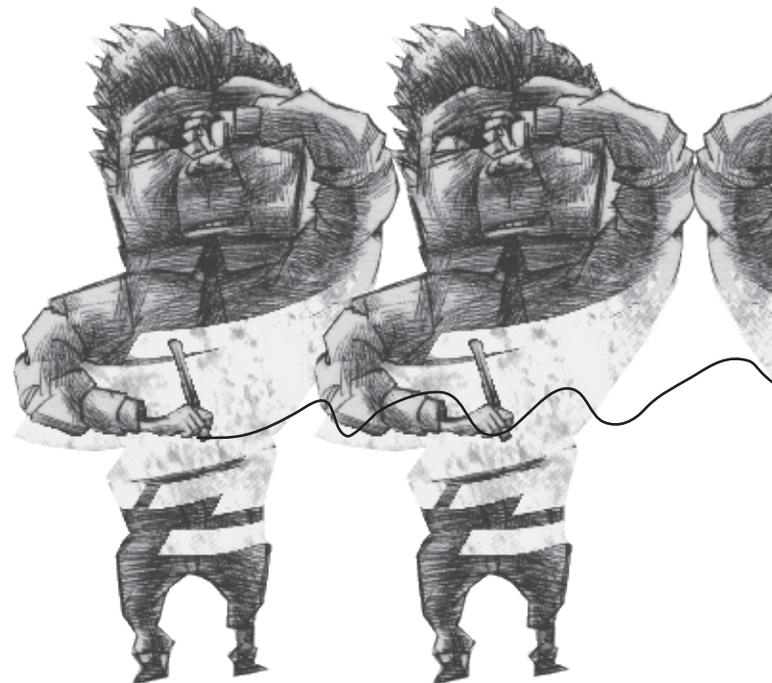
colectivos e individuales, es decir, que sin dejar de ser individuales son también colectivos: “Sean consecuencia —afirma Kerchove—, el grado de colaboración de mentes individuales de las personas está a punto de crecer ampliamente, dirigida y focalizada por la mediación del software y el hardware” (1999, p. 175).

La idea de un proyecto de nuevo mundo, de un nuevo modo de ser-pensar-actuar-en el mundo en ciernes se confirma con la siguiente aseveración de Kerckhove:

La evidencia me sugiere que una autoconciencia, difusa y compartida por todos, está asomando a pedazos y por piezas aquí y allí, en la gente [...], rompiendo con fuerza los límites de sus propias mentes [...] En el entorno software predominante que la tecnología está construyendo para nosotros, cada pensamiento se conecta de inmediato de alguna manera.¹⁷ (1999, p. 175)

.....

17. Pero Kerckhove no sólo es un hombre teórico, es también un activista, muestra de lo cual es su “Hyperclass”, una plataforma educativa que promueve la acción colectiva. De ella nos habla su autor en su página web: <http://weblog.educ.ar/educacion-tics/archives/002410.php>.



Un proyecto que asoma a pedazos, en forma discontinua, aquí y allí, con distinta fuerza, con distintas condiciones de posibilidad. ¿No es así como se explica la diferencia de desarrollo del *wiki* criollo frente al *wiki* europeo (“Wikinovela”)? ¿No hay, acaso, distintos grados de “madurez” del proyecto de la inteligencia colectiva precisamente por su condición de proyecto? Claro que faltó más y mejor mediación, claro que mis invitados no respondieron como yo esperaba, pero no debemos sentirnos culpables por esto, no debemos acongojarnos con el contraste de resultados entre los dos proyectos, sino que debemos asumir el reto que implica promover el espacio de conocimiento en diversas condiciones y ámbitos. Esa es la lección que me deja Kerckhove.

Rheingold me brindó nuevas pistas. Una es que los jóvenes son más proclives y actúan más natural e inteligentemente en entornos de colectividad, sobre todo si éstos se encuentran favorecidos por tecnologías como la Internet (especialmente los *chats* y la mensajería instantánea), y más aún si son tecnologías inalámbricas (tipo *wifi* o celular), “de llevar puesto”, como dice Rheingold.

Eso que para Lévy es un proyecto, que para Kerckhove es una inminencia, para Rheingold es una realidad, una cultura (o subcultura) que

empieza a empujar desde abajo y que, si bien está movida por el mercado (por fortuna), está produciendo efectos que sólo se pueden explicar como propios del espacio del conocimiento: las multitudes inteligentes, los verdaderos nuevos nómadas, los mutantes¹⁸.

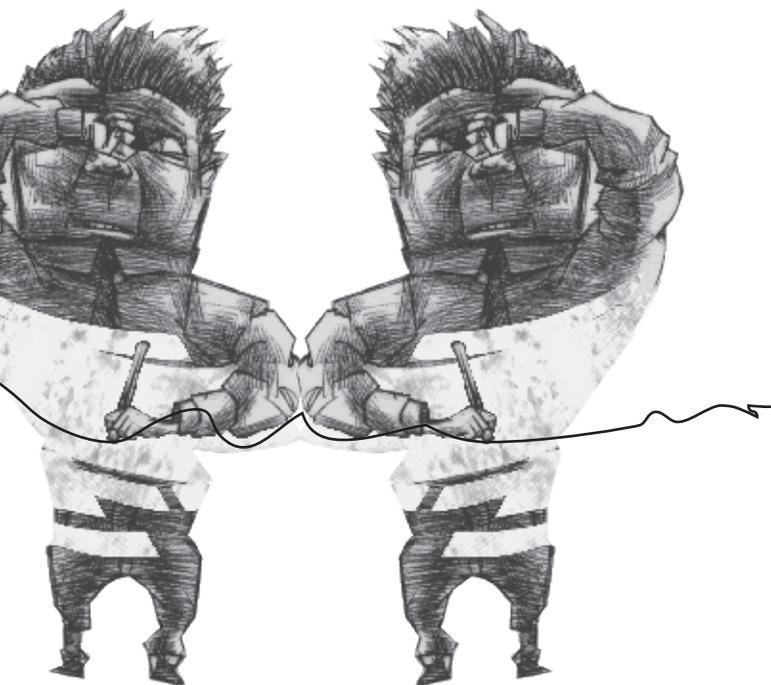
Tal vez mi invitación debió dirigirse no a los escritores “consagrados”, acomodados a su campo y a su *habitus*¹⁹, sino a estos nuevos nómadas que son los jóvenes, para quienes el reconocimiento es lo de menos, para quienes la comunicación, el aprendizaje en la práctica, los secretos a voces de la información que circula por la red valen más que las palabras autoritarias y las instituciones “mamotréticas”. Tal vez la apuesta consista en admitir que la *cibercultura* es la cultura joven, la cultura de los jóvenes, la naciente, la que tiene futuro:

Las comunicaciones móviles y las principales tecnologías computacionales, junto con ciertas modalidades de contrato social que no eran posibles en otras épocas, ya están empezando a cambiar el

.....

18. Posiblemente nuestros mutantes no serán monstruos macrocefálicos de piel morada y ojos rojos. Posiblemente nuestros mutantes vivan ya con nosotros y son tranquilos y no les interesa el poder, ni defenderse de nada. No viven agobiados porque, simplemente, ya se encuentran adaptados mental y socialmente a las exigencias que imponen los nuevos órdenes culturales. Se conectan fácilmente a través de la red y otras herramientas tecnológicas, no creen en las jerarquías rígidas que sus padres se empeñan en mantener. Aprenden sin necesidad de la estructura educativa de antaño, manipulan los sistemas híbridos con natural facilidad y procesan la compleja información que les llega con una rapidez asombrosa. Son seres más espirituales, menos enredados en las dificultades materiales y se sienten mejor cuando pueden aprender de los otros que son ellos mismos. Posiblemente, los mutantes son esos niños, nuestros propios hijos, que hoy nos miran con una mezcla de cariño y asombro.

19. Me estoy refiriendo a dos términos con los que Bourdieu describe la manera en que se consolidan grupos sociales. *Campus* es ese sector social específico que contiene condiciones particulares de pertenencia; club, dirían algunos. Y *habitus* es el modo de ser que cada uno de los miembros del *campus* debe exhibir para demostrar que hace parte del “club”.



modo de reunirse, emparejarse, trabajar, hacer la guerra, comprar, vender, gobernar y crear. Parte de estos cambios [...] fomentarán ciertos modos de vida u organización y disolverán otros [...] surgirán nuevos bienes públicos y desaparecerán otros más antiguos. (Rheingold, 2004, p. 19)

Para Rheingold, las más recientes tecnologías (organizadores inalámbricos con sensores espaciales, redes inalámbricas y colectivos de supercomputación comunitaria) y los fenómenos culturales asociados (movilizaciones en masa, redes móviles organizadas, distribución de partes de problemas, intercambio de recursos) que tienen en común “facilitar actividades novedosas y en

situaciones donde la acción colectiva hasta ahora no era posible”, pueden ofrecer nuevas señales a una cuestión fundamental hasta ahora irresuelta: ¿cómo pueden aprender a cooperar los individuos rivales?

La fuerza de las multitudes inteligentes proviene, en parte, de la penetración de las nuevas tecnologías informáticas y de telecomunicaciones en antiguas prácticas sociales de asociación y cooperación [...]. Una nueva línea separará a quienes sepan asociarse con los nuevos medios de quienes carezcan de tal conocimiento. (Rheingold, 2004, p. 25)

Las redes sociales son actividades humanas que dependen de infraestructuras técnicas de comunicaciones, es decir, que no basta con la presencia o con la disposición de cada individuo, son necesarias técnicas (procedimientos y estrategias que garanticen su movilización y su eficacia) y tecnologías (dispositivos como los mencionados arriba) para que realmente funcionen. Lo que se está dando hoy, según Rheingold, al menos en su aspecto positivo (porque también tiene su lado oscuro, del que hablaré más adelante), es una feliz convergencia entre actitud y valoración de la acción cooperativa y tecnologías de la cooperación. Falta aún la consolidación de una “metatecnología” (cultura o modo de hacer naturalizado) que extienda los valores y viabilidades del nuevo poder de las redes sociales.

Esa es la dimensión del proyecto que descubre Rheingold, la dimensión cultural, pues él confía en la extensión y perfeccionamiento de las tecnologías de la cooperación y en la inevitable necesidad de “mutar” hacia la acción cooperativa como modo de ser realmente humano, con todo lo que implica esa “humanidad”, es decir, los peligros y los desafíos.

A juzgar por la cantidad de entradas y por el número de inscritos en el proyecto “Wikinovela” podríamos calificar la experiencia administrada por los profesores de Deusto como de multitud inteligente. Claro, no es exactamente el tipo de fenómenos que impresionan a Rheingold,





pero, en realidad, es asombroso en términos de movilización de gente y de resultados. Esa es otra gran diferencia entre el proyecto criollo y el de Deusto.

Gracias al libro de Casacuberta entendí que el artista conectado con el paradigma de la inteligencia colectiva sólo puede ser uno que promueva la creación colectiva, y que esa dimensión, la colectiva, vincula directamente al arte con las dimensiones social y política; es decir, proponer creación colectiva como modo auténtico de hacer arte hoy en día implica un cierto compromiso social y político, como veremos más adelante, cuando hable de las viabilidades del proyecto de la inteligencia colectiva.

Según Casacuberta, lo realmente revolucionario de la revolución digital no es ni lo multi-medial, ni lo interactivo, ni lo hipertextual, sino lo colectivo:

El centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen de forma individual, solipsista, sino de forma colectiva, organizada. El artista deja de ser creador en *stricto sensu* para convertirse en productor. El artista desarrolla una herramienta que luego será el público el que use, desarrolle y difunda, según sus intereses, que no tienen por qué coincidir ni estar influenciados por la voluntad original del artista. (2003, p. 60)

Además, Casacuberta dilucida varias características del arte digital colectivo. Por ejemplo, frente a la idea de que no todo el mundo tiene cosas que expresar por medio del arte, o gracia para hacerlo, afirma:

Todo el mundo tiene cosas que decir. El arte es comunicación, expresión de sentimientos. Y cada uno tiene los suyos y nadie los tiene superiores. Me parece que la labor del artista es precisamente dar unos medios expresivos con los que todos podamos ser artistas en ese sentido de dar a conocer nuestra opinión y expresar nuestros sentimientos [...] llevamos cientos de años con el modelo tradicional de artista genial y público que no tiene otra función que mirar y escuchar y quedarse con la boca abierta. ¡Vamos a democratizar el arte! Todos tenemos cosas que decir. (2003, pp. 108-109)

Finalmente, Casacuberta selecciona y describe varios proyectos de cultura colectiva y nos ofrece un interesante decálogo de la creación colectiva, cuya enunciación es la que sigue:

- 1) No tomarás los nombres de los estilos en vano.
- 2) Crearás tecnologías con objetivos definidos y fáciles de usar.
- 3) Ajustarás tus referencias al público al que va dirigida tu propuesta.
- 4) Trabajarás con filosofía GNU²⁰.
- 5) Evita el estereotipo de líder de opinión.
- 6) Evita la *trascendentalización* no justificada.
- 7) No ensalzarás lo anodino.
- 8) No tendrás falsos profetas del mundo digital.
- 9) Honrarás a la auténtica programación.
- 10) Politízalo todo.

.....
20. gnu es el tipo de licencia que permite que una obra sea duplicada y adaptada a contextos sin conflictos con propiedad intelectual.



Para Casacuberta, el futuro del arte es, definitivamente, el de la creación colectiva, mediante la cual se podrá desarrollar la auténtica interactividad: una participación real del público y una real contribución a la democratización. Surgirán nuevas características y figuras. Así, se producirá un nuevo tipo de público, uno interesado no en adquirir productos acabados, sino *software* que le permita crear sus propias composiciones: el público de la creación colectiva. Así, surgirá también una nueva figura: la del selector de contenidos. Habrá también nuevos modos de propiedad intelectual. En general, Casacuberta prevé un avance lento, pero inevitable del nuevo paradigma.

Explorando **tecnologías de soporte** (web 2.0 y otras yerbas)

Según Lévy, la implantación del modo de producción socialmente distribuido está siendo facilitada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las cuales permiten la consolidación de una inteligencia colectiva que promueve la acción colectiva para el análisis de problemas, el intercambio de conocimientos y las tomas de decisiones.

El proyecto de inteligencia colectiva valoriza la técnica, no por ciega fascinación, sino porque ella abre el campo de acción. Las competencias y dispositivos técnicos son preciosos por dos razones, primeramente como productos, cristalización y memoria de la actividad humana y después como instrumentos potenciales de aumento de las capacidades de conocer, de sentir, de actuar y de comunicar, como interfaz entre lo posible y lo factible. (s. f., p. 138)

Claramente, para Lévy las tecnologías de la inteligencia colectiva son tecnologías moleculares

que se oponen a las tecnologías molares, las cuales toman las cosas al por mayor, de manera entrópica; mientras que las tecnologías moleculares dirigen los objetos y los procesos, se separan de la masificación, filtran, actúan con microestructuras. Ejemplos de estas tecnologías son las llamadas *nanotecnologías*, que se desempeñan con las unidades mínimas de la materia, o las tecnologías del genoma, que actúan con las unidades genéticas mínimas y, por supuesto, la informática y el ciberespacio, que actúan con los *bits* o unidades mínimas de información.

En todos estos casos hay una especie de *descorporeización*, de identificación de unidades mínimas que ahora pueden ser ensambladas a voluntad, de modo que es posible conformar cuerpos no *performados*.

Así, en el caso de la expresión en el ciberespacio, al estar constituida, básicamente, por un conjunto de *señales* se expone más bien al *lector* para que éste participe, actúe y se involucre con la obra y hasta pueda “hacerla” él mismo. Como si (para usar una expresión deleuziana) la *expresión* deviniera *expresión niña*; como si hubiera estallado, por efecto de la tecnología informática, en elementos sin forma ni función, en partes infinitamente pequeñas, materiales no formados que llegarán a ser “algo” sólo gracias a sus conexiones potenciales; materiales combinables que formarán un cuerpo no por su organización o funcionalidad predefinidas, sino por la actualización que pueda hacer el *usuario*, ahora con el poder de dar cuerpo y “criar” a esa *expresión niña*.

Tal vez, en el campo de las tecnologías del ciberespacio, el modelo que mejor cumple con las condiciones de una tecnología molecular sea el llamado *Web 2.0*. El término surge por oposición al de una presunta *Web 1.0* y sugiere, por tanto, la superación de una primera etapa de la web. La

expresión *Web 2.0* se utiliza para cubrir una serie de conceptos, tecnologías y actitudes hacia esas tecnologías, aplicaciones y servicios. Estas aplicaciones de “segunda generación” buscan reducir la distancia entre los que acceden a la web y los que publican información en ella, al promover la posibilidad de que cualquier usuario acceda gratuitamente a gestores de contenidos de diverso tipo (textos, imágenes, aplicaciones audiovisuales, búsqueda), cuya ejecución se hace cada vez de manera más independiente del sistema operativo y del ancho de banda.

Entre las aplicaciones más conocidas de la Web 2.0 están las de creación y puesta de contenidos, como los “WeBlogs” o gestores de hipertexto (*blogger*)²¹, los e-Portfolios u organizadores de contenidos (ELGG)²², los gestores de imágenes (Flickr)²³, los gestores de audio (Odeo²⁴, Audacity²⁵), los gestores de video (YouTube²⁶, Google Video²⁷), los gestores de escritura colaborativa o *wikis* (PB Wiki²⁸, Media Wiki²⁹), los gestores colaborativos de sitios

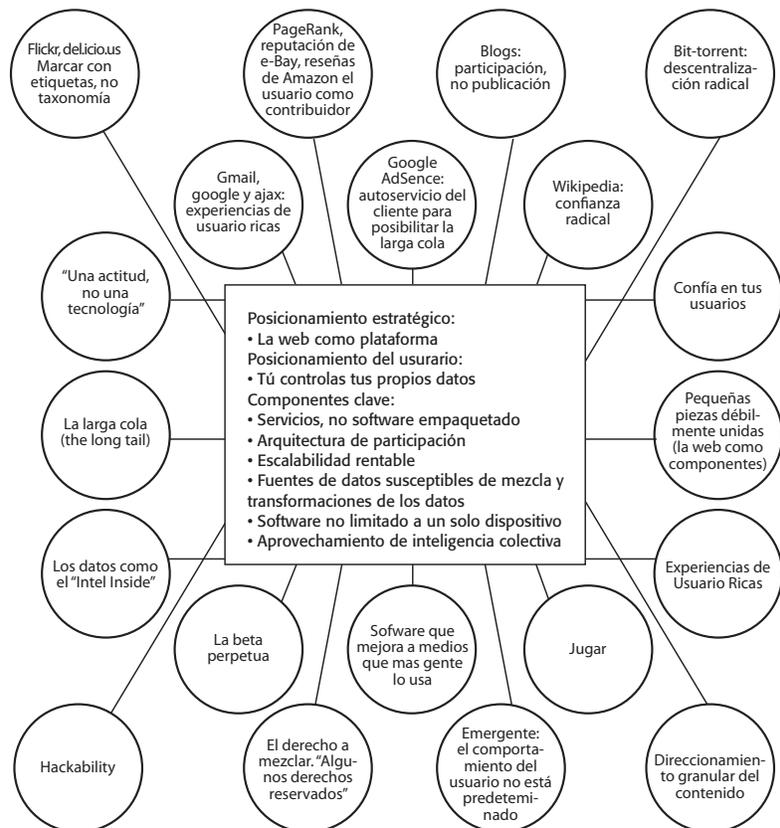
favoritos (*del.icio.us*³⁰, Furl³¹), las aplicaciones de oficina *online* (docs.google³², Gliffy³³) y la sindicación de contenidos (educativos Edu_rss)³⁴.

Una manera de definir la *Web 2.0* es verla como un sistema de principios y prácticas que conforman un verdadero sistema solar de sitios que muestran algunos o todos esos principios, a una distancia variable de ese núcleo (véase Figura 2).

.....

- 21. Véase <http://www.blogger.com/start>.
- 22. Véase <http://elgg.net/>.
- 23. Véase <http://www.flickr.com/>.
- 24. Véase <http://odeo.com/>.
- 25. Véase <http://audacity.sourceforge.net>.
- 26. Véase <http://www3.youtube.com/>.
- 27. Véase <http://video.google.com/>.
- 28. Véase <http://pbwiki.com/>.
- 29. Véase <http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>.
- 30. Véase <http://del.icio.us/>.
- 31. Véase <http://www.furl.net/>.
- 32. Véase <http://docs.google.com/>.
- 33. Véase <http://www.gliffy.com/>.
- 34. Véase <http://www.downes.ca/edurss02.htm>.

Figura 2.
Mapa de la Web 2.0



El famoso buscador Google y la aplicación BitTorrent son algunos de los ejemplos paradigmáticos de la Web 2.0. La descripción de Tim O'Reilly acerca de dichas aplicaciones da una idea de las características de la Web 2.0 y su relación con la inteligencia colectiva:

Google requiere una capacidad que otros navegadores nunca necesitaron: gestión de la base de datos. Google no es sencillamente una colección de herramientas software, es una base de datos especializada. Sin los datos, las herramientas son inútiles; sin el software, los datos son inmanejables. El licenciamiento del *software* y el control sobre las APIs (la palanca de poder en la era anterior) es irrelevante porque el *software* no necesita ser distribuido sino ejecutado, y también porque sin la capacidad de recoger y de gestionar los datos, el *software* es de poca utilidad. De hecho, el valor del *software* es proporcional a la escala y al dinamismo de los datos que ayuda a gestionar.

La lección de la Web 2.0: hacer uso del autoservicio del cliente y de la gestión de datos algorítmica para llegar a toda la web, a los extremos y no sólo al centro, a “la larga cola” (*the long tail*) y no sólo a la cabeza. BitTorrent demuestra así un principio dominante de la Web 2.0: el servicio mejora automáticamente cuanto más gente lo use. Mientras que las aplicaciones Web 1.0 deben agregar servidores para mejorar el servicio, cada consumidor de BitTorrent aporta sus propios recursos al grupo. Hay una “arquitectura implícita de participación”, una ética de cooperación inherente, en la que el servicio actúa sobre todo como intermediario inteligente, conectando los extremos entre sí y aprovechando las posibilidades que ofrecen los propios usuarios. (2007)

Tecnología puesta al servicio de las competencias singulares y de la cooperación, eso es la Web 2.0. Según Peña (2007), el concepto más destacado de la Web 2.0 es el llamado *software* social, es decir, el *software* que permite y necesita la formación de comunidades (llamadas usualmente de práctica) para su desarrollo, esto es, aplicaciones basadas en

la web que se ponen a disposición de una multitud de usuarios, quienes aportan información y conocimiento a cambio de incentivos, como la adaptación de dichas aplicaciones a entornos personalizados. Aplicaciones que, en ese sentido, aprovechan al máximo la inteligencia colectiva. De ahí que hoy se hable de *e-aprendizaje 2.0*, investigación 2.0, creación 2.0 y, en general, de *cultura 2.0*, para indicar la convergencia cada vez más fuerte entre tecnología Web 2.0 e inteligencia colectiva.

Los desafíos de la **inteligencia colectiva**

Tenemos las herramientas, es sólo cuestión de tiempo que se perfeccionen y se extiendan. Tenemos una larga tradición de las prácticas cooperativas (Rheingold reseña varias de ellas), pero no tenemos aún un *ethos* firme, una axiología de la cooperación, especialmente en territorios que Lévy llama el *sur* y el *este* antropológicos, por los que, parece, aún transitamos.

¿Cómo incorporar y dominar estas tecnologías de modo que ese potencial (de conectividad, según Kerckhove; de ampliación de la cooperación, según Rheingold; de desarrollo de la creación colectiva, según Casacuberta) se realice plenamente sin que se ensanchen las inequidades (o se desarrollen, siguiendo los temores de Rheingold, los riesgos de una intimidad colonizada)?

Pero quizá el desafío más grande para el proyecto de la inteligencia colectiva sea el de lograr su autonomía en un mundo fuertemente marcado por los otros tres espacios antropológicos.

Encontramos hombres de mercancías o de territorialidad, nos advierte Lévy, que temen el establecimiento de un espacio del intelecto colectivo. Estos ignoran que no existe competencia posible entre los espacios. Al impedir al espacio del conocimiento volverse autónomo, privan a los circuitos mercantes y a los territorios de una extraordinaria



fuentes de energía [...] Los hombres imprevisores que se resisten a la autonomía de los intelectos colectivos, y que son incapaces de desplegar su ser en varios espacios, son como la gente brutal denunciada en la fábula: *al matar la gallina de los huevos de oro, se empobrecen a sí mismos*. (Cursivas mías) (s. f., p. 133)

Y es que las condiciones de posibilidad del espacio del conocimiento son hoy todavía muy frágiles. No dependen sólo de una extensión de las tecnologías de la cooperación; dependen, sobre todo, de una política que sea capaz de ver el poder de hominización que poseen la inteligencia colectiva y el espacio de conocimiento; depende, también, de la capacidad de cada uno para habitar los cuatro espacios antropológicos de una manera que sea productiva para todos.

Pero veamos, antes de entrar a un análisis de las viabilidades del proyecto, un espectro de sus posibilidades.

Algunos ejemplos de posibilidad de la **inteligencia colectiva**

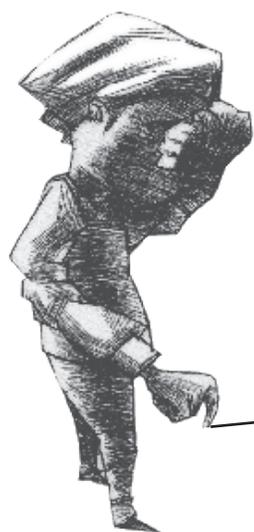
Quiero citar aquí muy rápidamente cuatro situaciones donde se da un ejercicio real de la inteligencia colectiva, es decir, donde se dan tránsitos por el espacio del conocimiento: las comunidades de prácticas virtuales, las comunidades de conocimiento, la gestión de inteligencias emocionales y el congreso virtual de la *cibersociedad*.

Para el primer caso, sigo el artículo de Sandra Sanz Martos: "Comunidades de práctica virtuales: acceso y uso de contenidos" (s. f.), en el que la profesora de la Universidad Oberta de Cataluña nos ofrece una conceptualización y una ilustración de las comunidades

virtuales. Una *comunidad de práctica* (CP), afirma Sanz, siguiendo a Etienne Wenger, es un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o un interés común acerca de un tema, y que profundizan su conocimiento y pericia en esta área mediante una interacción continuada. El artículo destaca la figura del moderador como pieza clave a la hora de garantizar el funcionamiento de las CP, sobre todo en el caso de las CP virtuales. Su misión, nos muestra Sanz, es promover la participación y gestionar los contenidos intercambiados entre los miembros de la CP, identificar los contenidos relevantes y almacenarlos de manera adecuada para facilitar su recuperación.

Comunidad de conocimiento es un término que usan los creadores del 'Portal para el Desarrollo Colombiano' (Avanza, s. f) para designar grupos de personas que comparten información, ideas, experiencias y herramientas sobre un área de interés común, donde el grupo aporta valor. Según los autores, las comunidades de conocimiento se basan en la confianza y desarrollan una manera de hacer las cosas que es común, junto con un propósito o misión que también es común. En este sentido, lo más importante para una comunidad es tener una visión, pero, sobre todo, disposición, la disposición de aprender, es decir, que los actores estén dispuestos a interactuar constructivamente con su ambiente, a ser abiertos a nuevos conocimientos y a identificar, desde la experiencia, factores de éxito y saberes locales.

Entre las condiciones propuestas y desarrolladas por el portal para las comunidades de conocimiento se encuentran: interactuar constructivamente, intercambiar conocimiento y experiencias, trabajar en equipo





desde cualquier lugar por medio de herramientas de Internet, aprender a su propio ritmo, ahorrar espacio y tiempo, cuantificar los resultados del aprendizaje, adquirir conocimientos y habilidades en forma rápida y eficaz, acceder rápidamente al conocimiento necesario, ser efectivos y competitivos, resolver problemas conjuntamente, tomar decisiones, ser creativos, flexibles y adaptables, aprender en el hacer, generar posturas y participar en el diseño de políticas públicas, estar informados, entre otras cosas.

La gestión de singularidades es condición para un buen funcionamiento de grupos, redes o comunidades implicadas en el desarrollo de experiencias de inteligencia colectiva. Gestión de singularidades que implica, entonces, la capacidad para observar, orientar y promover competencias, perfiles, emociones, inteligencias, proyectos, trayectos, sueños, imágenes y sabidurías, de modo que la red movilice inteligencias colectivas que elaboren o reelaboren sus proyectos y sus recursos, afinen continuamente sus competencias y busquen indefinidamente el enriquecimiento de sus cualidades.

Sólo así, la red podrá evolucionar sin rupturas brutales, reorganizándose en tiempo real, minimizando los atrasos, plazos y fricciones. Así, el conocimiento de la comunidad pensante ya no será un conocimiento de la generalidad de los seres humanos, pues ya es imposible que un solo ser, o incluso un grupo, domine todos los conocimientos, todas las competencias; será un conocimiento colectivo en su esencia, imposible de recoger en un solo ser.

Un ejemplo sencillo, pero muy práctico a la hora de gestionar singularidades, es el que ofrece Alfonso Borrero en el volumen xix de su *simposio permanente sobre la universidad* (que se escribió bajo

el nombre de “Administración de la investigación en la universidad”). Según Borrero, un proyecto de investigación que configure un grupo para su desarrollo debe tener en cuenta las competencias necesarias y existentes en el ambiente de la investigación específica, competencias que al menos se despliegan en diez posibilidades: el observador, el experimentador, el constructor de teorías, el comprobador de teorías, el desarrollador de teorías, el constructor de modelos, el diseñador, el creador artístico, el crítico analista y el consultor.

¿Cuántas veces se convoca a un grupo de investigación por el conocimiento que tienen las personas sobre el tema, y se olvidan sus competencias como investigador?, ¿cuántas veces forzamos nuestra participación a un rol que no es el nuestro? Pero más grave aún, ¿cuántas veces conformamos grupos desde la formalidad y no desde la necesidad de conocimiento?

No hay que olvidar que existe una sutil, pero importante diferencia entre el concepto de grupos y el de redes. Los grupos requieren unidad, las redes diversidad; los grupos requieren coherencia, las redes autonomías; los grupos requieren privacidad y discriminación, las redes apertura; los grupos requieren foco y voz, las redes interacción.

Tal vez la inteligencia colectiva no puede prosperar en medio de grupos que sólo gestionan conocimiento y no competencias; quizá se requiera, más bien, la conformación de redes abiertas e interactivas, donde el reconocimiento de la capacidad de aporte de cada uno sea lo que realmente guíe su actividad y movimiento.

Finalmente, menciono el ejemplo de las tres versiones del “Congreso Virtual sobre Cibersociedad”, una experiencia que se consolida cada vez más como experiencia de inteligencia colectiva³⁵. El congreso se prepara sobre la base de grandes temas de reflexión acerca del impacto de lo “ciber” en la sociedad, temas que surgen, precisamente, de la

.....
35. Para ingresar a su última versión, véase <http://www.cibersociedad.net/congres2006/>.

participación que se da en las versiones anteriores. Para cada tema se convocan grupos que promueven y preparan la discusión sobre subtemas.

La organización del Congreso dispone de una plataforma para su preparación y desarrollo, que incluye gestión de contenidos para los coordinadores de grupos y facilidades para diversos grados de participación. Los organizadores, que asumen roles generales de administración; los coordinadores, quienes cuentan con autonomía para la organización y actividad de sus grupos; los participantes mismos, quienes pueden inscribirse a la discusión en varios grupos, y los observadores, personas que se inscriben, pero no entran a los foros de discusión.

Las reglas de funcionamiento del Congreso varían y se negocian incluso durante su desarrollo. La dinámica es de aprendizaje y su capacidad de convocatoria lo ha convertido en un fenómeno de multitudes (el último Congreso contó con casi cinco mil inscritos). Se trata de una red que se autoorganiza, aprende y se transforma continuamente. Además, los contenidos quedan abiertos a la consulta poscongreso de cualquier persona, lo que ofrece testimonio del conocimiento alcanzado; siempre hay actividad en función de la mejora de las condiciones. Los foros funcionan muy bien y la cobertura de temas de reflexión es bastante impactante.

La calidad de las ponencias, si bien diversa, se gestiona al interior de cada grupo, y la participación se expone al escrutinio de todos. En la última versión se dio un debate poscongreso sobre la certificación o no de participaciones en función de las huellas que dejan quienes intervienen en los distintos espacios. Hubo quienes propusieron

certificar la participación sólo de quienes dejaban sus huellas, otros eran partidarios de una certificación general. El asunto no quedó resuelto, pero fue una muestra de cómo la comunidad del Congreso actúa en función de pactar y negociar reglas de organización.

Conclusión: viabilidades de la inteligencia colectiva, o no matemos a la gallina de los huevos de oro

“Existe hoy un poco del Este en todas partes”, denuncia Lévy:

En las grandes (e incluso pequeñas) empresas, burocracias casi-estáticas impiden la iniciativa económica, las rutinas administrativas asfixian la invención, el mando autoritario y las separaciones impiden desplegarse a la inteligencia colectiva. En fin, la forma burocrática e institucional de las universidades, de los centros de investigaciones, de las escuelas, no es la más favorable para el desarrollo de intelectos colectivos. Existe también un Este de la enseñanza y de la ciencia oficial. (s. f., p. 135)

Hacerle frente a dicho “Este” exige toda una política que, para el pensador francés, sea consciente del establecimiento irreversible del cuarto espacio como lugar de una democracia de iniciativa y de experimentación directa que utiliza instrumentos técnicos y sociales de expresión de los colectivos, que no destruyen, sino que favorecen singularidades; una política que rechaza la abolición de los otros tres espacios:

El espacio del conocimiento se propone no sólo como la salida por arriba del laberinto territorio, sino, también, como puente entre los tres espacios precedentes: hace comunicar a la Tierra, al Territorio y a la Mercancía. El pasador es el pensamiento en el mismo seno del individuo, el intelecto colectivo entre los individuos divididos [...]. El espacio del conocimiento, de la invención y del aprendizaje colectivo es el vacío central que hace mover a todo el universo humano. (s. f., p. 136)



Más allá de las posibilidades de la inteligencia colectiva, se plantea su viabilidad o factibilidad, es decir, su real capacidad para instalarse en medio de limitaciones técnicas, económicas, sociales y culturales. Y a eso se responde: si el espacio del conocimiento se empieza a valorar como un bien y un valor, como algo que “incita a aumentar los grados de libertad de los individuos y de los grupos, a disponer juegos en los que siempre se gana, a aunar, transversalmente, conocimientos y concedores”, entonces, el espacio del conocimiento y su proyecto de inteligencia colectiva podrán ganar en condiciones de posibilidad.

La cuestión queda planteada: el espacio de conocimiento, la inteligencia colectiva han iniciado una carrera irreversible, ¿qué hará cada uno de nosotros? ¿Quedarse en la nostalgia de la Tierra y de los nombres? ¿Continuar la lucha separatista de las disciplinas y las profesiones? ¿Aprovechar el río revuelto de los nuevos mercados? ¿O empeñarse en abrir esa otra vía?

De mi parte, asumo la consigna de Pierre Lévy: “En lugar de ampliar las fronteras del poder, refinemos la arquitectura del ciberespacio, el último laberinto. En cada circuito integrado, en cada chip electrónico se ve y no se sabe leer la cifra secreta, el emblema complicado de la inteligencia colectiva”.



Referencias

- Avanza: portal para el desarrollo colombiano. Proceso de construcción de Comunidades de Conocimiento (2007), disponible en <http://www.avanza.org.co/>, recuperado: 7 de febrero de 2007.
- Barret, E. y Redmond, M. (comp.) (1997), *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*, Barcelona, Paidós.
- Borrero Cabal, A. (1999), “Administración de la investigación en la Universidad”, en: *Simposio permanente sobre la Universidad*, Bogotá.
- Calvino, I. (1989), *Seis propuestas para el próximo milenio*, Barcelona, Ediciones Siruela.
- Casacuberta, D. (2003), *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*, Barcelona, Gedisa.
- Holtzman, S. (1999), *The Aesthetics of Cyberspace. Digital Mosaics*, New Cork, Toucstone.
- Kerckhove, D. (1999), *De inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa.
- Lévy, P. (2007), “Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio” [en línea], disponible en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>, recuperado: 7 de febrero de 2007.
- “Los niños del árbol” (2007) [en línea], disponible en: http://recursostic.javeriana.edu.co/wiki/index.php/Los_ninos_del_arbol, recuperado: 2 de febrero de 2007.
- Murray (1997), “La pedagogía de la ficción cibernética”, en Edward Barret (comp.), *Medios contextuales en la práctica cultura*, Barcelona, Paidós.
- “Pactos de iniciación” (2007) [en línea], disponible en http://recursostic.javeriana.edu.co/wiki/index.php/Ficcion_colaborativa:iniciacion, recuperado: 2 de febrero de 2007.
- Pajares, S. (2007), “Las posibilidades de la narrativa hipertextual” [en línea], disponible en http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm, recuperado: 2 de febrero de 2007.

- Peña, C.; Cócoles, P. y Casado, C. (2007), “El profesor 2.0: docencia e investigación desde la red” [en línea], disponible en: http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena_corcoles_casado.pdf, recuperado: 7 de febrero de 2007.
- “¿Qué es Web 2.0? Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software (2007) [en línea], disponible en <http://http://sociadadelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146>, recuperado: 7 de febrero de 2007.
- Rheingold, H. (2004), *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*, Barcelona, Gedisa.
- Rodríguez, J. (2006), *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*, Bogotá, Libros de Arena.
- (2007), “A 2n manos: Ficción colaborativa (n distinto a 0, 1)” [en línea], disponible en http://recursostic.javeriana.edu.co/wiki/index.php/Ficcion_colaborativa, recuperado: 7 de febrero de 2007.
- (2007), *Gabriella infinita* [en línea], disponible en [http:// http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita](http://http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita), recuperado: 2 de febrero de 2007.
- Sanz, S. (2007), “Comunidades de práctica virtuales: acceso y uso de contenidos”, disponible en <http://www.uoc.edu/rusc/2/2/dt/esp/sanz.pdf>, recuperado: 7 de febrero de 2007.
- Villaveces, J. L. (2007), “Tecnología y sociedad: un contrapunto armónico”, disponible en: http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/debate.php?title=tecnologia_y_sociedad_un_contrapunto_arm&more=1&c=1&tb=1&pb=1, recuperado: 7 de febrero de 2007.
- “Wikinovela” (2005) [en línea], disponible en: <http://www.wikinovela.org/index.php/Portada>, recuperado: 7de febrero de 2007.

