

Divulgando la cibercultura vasca. Una apuesta social

(Divulging Basque cyber-culture. A social challenge)

Arzoz Carasusan, Iñaki
Abejeras, 10 – 4. ezk. 31007 - Iruña
inakiarzoz@masbytes.es

BIBLID [0212-7016 (2002), 47: 2; 417-427]

La divulgación es también necesaria en el ámbito novedoso de la cibercultura vasca. Debemos conocer nuestra breve historia cibercultural así como los proyectos para crear una sociedad de la información vasca, que de lugar a una verdadera Cibereuskalherria. Especialmente, aquellos proyectos de vocación social que salvando los peligros del techno-hermetismo (la pseudo-religión digital), ofrezcan una alternativa, como el software libre. La apuesta vasca de futuro es el activismo cibercultural en el que colaboren desde las instituciones hasta los ciberintelectuales colectivos.

Palabras Clave: Cibercultura vasca. Sociedad de la información. Divulgación. Tecnología cibereuskalherria. Activismo. Digital. Tecnohermetismo.

Dibulgazioa premiazkoa da euskal ziberkulturaren alor berrian ere. Ezagutu beharra dugu gure ziberkulturaren historia laburra, bai eta euskal informazioaren gizarte bat sortzea helburu duten proiektuak ere, horrek egiazko Zibereuskalherria ekarriko baitu. Bereziki, gizarte-bokazioa duten proiektuak ezagutu behar, hots, tekno-hermetismoaren arriskuak (sasi erlijio digitala) gaindituz, alternatiba bat eskaintzen dutenak, hala nola software askea. Etorkizunari begira, denok, erakundeetatik ziberintelektual kolektiboetara, esku hartuko duten aktibismo ziberkulturala dugu euskal apustua.

Giltza-hitzak: Euskal ziberkultura. Informazioaren gizartea. Dibulgazioa. Tecnología. Zibereuskalherria. Aktibismoa. Digitala. Tekno-hermetismoa.

La vulgarisation est également nécessaire dans le nouveau domaine de la cyberculture basque. Nous devons connaître notre courte histoire cyberculturelle ainsi que des projets pour créer une société de l'information basque, qui donne lieu à une véritable Cibereuskalherria. En particulier les projets de vocation sociale qui, échappant aux dangers du techno-hermétisme (la pseudo religion digitale), offrent une alternative, comme le software libre. Le pari basque du future est l'activisme cyberculturel auquel collaborent les institutions et les cyberintellectuels collectifs.

Mots clés: Cyberculture basque. Société de l'information. Vulgarisation. Technologie Cibereuskalherria. Activisme. Digital. Tecnohermétisme.

1. LA CIBERCULTURA VASCA¹

Las tecnologías de la información, de acuerdo con Manuel Castells, han supuesto la irrupción de un nuevo paradigma al que podemos denominar como “cibercultura”. Este híbrido tecnológico y cultural es el propósito del presente artículo; para ello hemos de partir de un hecho evidente: la cibercultura vasca es un hecho, que se puede medir tanto por los índices habituales como por la propia producción (ciber)cultural vasca. Hay *sites* de todo tipo, portales vascos, buscadores de temas directamente relacionados con nuestra cultura, institucionales, de grupos asociativos, pueblos... Y la importancia de la cibercultura para el desarrollo tecnológico, social (y político) vasco es también, en los tiempos globalizados de la sociedad de la información, una realidad incuestionable porque la red es un territorio nuevo que define la existencia o inexistencia de las culturas, especialmente las minoritarias como la nuestra. Si miramos retrospectivamente, la breve historia de Internet muestra un curioso recorrido: de ser un fenómeno cuasi minoritario, en estos últimos tiempos hemos asistido al crecimiento exponencial de los internautas vascos gracias sobre todos a las iniciativas de *Konekta Zaitetz* y la iniciativa navarra *e-hogar* en menor medida: hemos pasado del 6,5% al 30% desde 1999 hasta la actualidad y se espera llegar hasta el 65% para el 2006. Pero en estos momentos la apuesta más decisiva y urgente son los programas sociales de la cibercultura vasca, que quieren extender la cibercultura como un bien social que salve en nuestro ámbito la temida “brecha digital”. El propio lehendakari Ibarretxe lo señalaba así: “las tecnologías con alma que dan sentido social al quehacer profesional (...) el progreso sólo tiene sentido si tiene cara y ojos y detrás de las decisiones de las instituciones hay personas que se alegran (...) cooperación, identidad e igualdad son los elementos que nos han permitido en el pasado afrontar los retos de la modernización y la adaptación a los nuevos tiempos y a las nuevas tecnologías”². Claramente la forma de hacer esa cibercultura un patrimonio de todos tiene que ser a través de una divulgación inteligente que permita al ciudadano conocer y valorar qué se esconde detrás del término “cibercultura”.

2. DIVULGACIÓN VASCA DE LA CIBERCULTURA

La divulgación vasca de la cibercultura no es una tarea que a estas alturas haya de comenzarse, sino que tiene, aunque breve, su propia trayectoria en varios ámbitos. Desde la década de los 90 esta divulgación ha florecido. Es justo en ese momento cuando la red tiene su explosión pero

1. Los libros, artículos y propuestas del autor mencionados en este artículo han sido elaborados conjuntamente con Andoni Alonso, uno de los autores de este monográfico.

Las citas entrecomilladas sin referencia pertenecen al proyecto *Nueva Ciudad de Dios*: www.sirmela.com/ncd.

2. *El Mundo*. 21-6-2001.

también hay que recordar algunas experiencias pioneras en el pensamiento sobre la cibernética, durante los años ochenta. Es en este momento donde encontramos la obra de un controvertido pionero, Federico Krutwig (1921-1998), quien en su libro *Computer Shock Vasconia, año 2001* (1984), expuso un plan para crear una nueva sociedad vasca, una tecnoutopía, por medio de la investigación y del desarrollo tecnocientífico. Haciendo caso omiso a las advertencias de Ricardo Baroja (*El pedigrée*), apostó por una eugenesia cibernética que crease una “Sophopolis” regida por una casta de científicos y por los avances de la informática. Desde luego el programa de Krutwig no se ha cumplido y, rescatando lo que pueda tener de interesante su trabajo, encontramos una importante anticipación de lo que hoy conocemos como “sociedad de la información”. Entre otras cosas él fue consciente de la importancia de los contenidos telemáticos, por encima de la pura sintaxis informática y la necesidad de crear esos contenidos desde la propia cultura vasca.

2.1. Un pensamiento (vasco) sobre la cibercultura (vasca)

Justo en el comienzo de los noventa, cuando Internet despegaba lentamente en nuestro territorio (sólo un 6% de la población estaba conectada y era aún un asunto marginal), el trabajo de Javier Echeverría, *Telépolis* (1992) introducía en el debate filosófico del Estado la existencia de una nueva forma de concebir la cultura. En su obra concibe básicamente el conjunto de tecnologías comunicativas como una ciudad a distancia que ha de ser regulada social y políticamente. Continuó su estudio con *Cosmopolitas domésticos* (1995) donde explora el ámbito concreto de la telecasa, y continuó con *Los señores del aire. Telépolis y el tercer entorno* (2000) su obra más ambiciosa, donde establece una taxonomía de la realidad en tres ámbitos –1º, 2º y 3º entorno– que lejanamente recuerdan los tres mundos de Popper y donde también critica el papel de las multinacionales informáticas que pretenden conducirnos a un escenario neomedieval como el que denunciara Eco en *La nueva edad media*. En conjunto, el pensamiento de Echeverría se muestra moderadamente crítico y reformista, lo que se conoce como “tecnorealismo”. Su aportación, en un panorama reflexivo no excesivamente rico en la época, bascula entre la divulgación y la clasificatoria leibniziana, y tiene su mejor aportación en la llamada a la constitución de Telépolis, en la que indica una serie de medidas para la adecuada organización telepolitana. Ciertamente, el aspecto constitucional de Internet es un tema crucial, que necesitaba de una consideración desde y para Europa, pues lamentablemente hasta ese momento sólo contábamos con la curiosa pero extravagante “Declaración de Independencia del ciberespacio” de John Perry Barlow.

En este auge de Internet surgieron también otros autores que consideraban imprescindible la toma de posiciones en Internet. Desde la visión irónica de un Luis Fernández que consideraba en *Etxepare Porno* que: “¿Será acaso que los vascos somos gente natural? ¿Será porque las relaciones telemáticas y nuestro estupendo RH negativo no son compatibles? ¿Porque

no queremos saber nada con este tipo de chorradas? (...) Por lo tanto, los vascos, en tanto gente de siderería e inventores de la juerga nocturna, no nos adaptamos a esta ciberlandia de mentira”, hasta activistas como el ya desaparecido grupo Eusnet que bajo el seudónimo de Irantzu Larrañaga proponían en *Internet solidari@* la creación del auzolan digital en 1996. Junto a estos, y de corte más académico comenzaron a aparecer ensayos como los de Joseba Gabilondo y Joseba Zulaika sobre el cyborg y el cuerpo en relación con la tecnología. Y por supuesto los libros que servirían de guía como *Txalpartetik Modemera* de Goio Telletxea, donde aparecía una guía razonada de enlaces temáticos. *Euskal Herri Digitala 1.0*, una obra colectiva, ofrecía la perspectiva desde Euskal Herria de diversos campos de la cultura sobre las redes: desde la economía a la universidad, pasando por la política y la lengua (y una separata *Euskal Herri Digitala 1.1* mostraba su voluntad de continuar con sucesivas ediciones). Por primera vez se hablaba de la posibilidad de entender Euskal Herria como un espacio telemático y apostando por la posibilidad de una autoorganización social que evitase el “conflicto vasco” para fijarse en las posibilidades culturales y políticas de lo virtual. En palabras de uno de sus autores, Javier Echeverría, en *La Telépolis de Euskadi* llega a la siguiente conclusión: “En el tercer entorno, ni los sujetos individuales ni los sujetos colectivos son soberanos, independientes ni autodeterminados. Analizar la estructura de Telépolis y del espacio social que la sustenta es un ejercicio imprescindible para diseñar el futuro de Euskadi. Y lo dicho sobre el País Vasco, vale también para cualquier otra región o nacionalidad española o europea, con la diferencia de que algunas ya han puesto manos a la obra y, si no terreno ganado, sí que tienen redes ganadas. ¿Cómo hacer una Euskadi reticular, y no territorial? Ahí está el problema”.

2.2. Los congresos sobre la sociedad de la información

El papel fundamental en la divulgación de la cibercultura vasca, si bien a un cierto nivel institucional, ha sido ejercido por los numerosos congresos celebrados sobre la sociedad de la información. En este sentido siempre ha revestido un carácter significativo el hecho de que se invitase a las más altas autoridades políticas a su inauguración, así como a ponentes señeros, aunque tan diferentes como Nicholas Negroponte y Manuel Castells. El primero vino como invitado al Congreso Europeo sobre telecomunicaciones celebrado por la Fundación Bangemann en 1996. La celebración de este congreso demostraba el peso de la apuesta política desde las instituciones vascas por las telecomunicaciones, en un momento crucial para redefinir la nueva economía. Eusko Ikaskuntza tomó el relevo de este tipo de congresos y ha organizado en varias ocasiones con este contenido, como las diversas ediciones del Congreso Internacional de Estudios Vascos (XIV, 1998, XV 2000). Otras Fundaciones, como la Fundación Novia Salcedo dedicó en 2001 *La Sociedad de la Información en el País Vasco*, como lugar de encuentro entre la industria, expertos en cibercultura y las administraciones. Pero también se realizaron en esa época, a caballo de los noventa y el

nuevo siglo, numerosos cursos y congresos sobre aspectos culturales, como la incidencia que cuestiones como la globalización o la comunicación podrían tener para nuestro futuro. Un ejemplo es el Congreso organizado por el Basque Studies Program (Universidad de Nevada, Reno, 1998) con el título *Basque Migration, Identity and Globalization* o el organizado por Arteleku en Donostia con el título *La Ciudad y el Cuerpo* (2000). En el 2002 también se celebró en Iruña *Cibercultura ¿Propósito experimental?* (Universidad Pública de Navarra) mostrando cómo es posible la conexión de nuestro arte vanguardista (a partir de la herencia de Jorge Oteiza) y la cibercultura. Tampoco podemos olvidar en un aspecto más informal y popular, pero en absoluto menos importante, la consolidación de la cita anual de internautas vascos, el popular Euskal Party, con un éxito creciente entre los jóvenes, que contribuye a expandir una cibercultura alternativa al estilo *hacker*. Este encuentro celebra este año la undécima edición y cada año se añaden nuevas actividades y el éxito de asistencia es mayor. En el impulso de la cibercultura es extraordinariamente importante contar con el movimiento autoorganizado de los *hackers* y otros independientes como los partidarios del software libre, porque demuestra la vitalidad que posee la cibercultura.

2.3. La paradoja de las publicaciones especializadas

En el ámbito de los medios de comunicación, a remolque del interés institucional, todos los medios, especialmente la prensa, muestran interés por las novedades de la cibercultura. Ahora es usual encontrar no sólo noticias sueltas sobre fenómenos ciberculturales, sino secciones dedicadas expresamente a reflejar de forma semanal el impacto de las telecomunicaciones en la realidad. Los periódicos nacionales con ediciones regionales publican suplementos de ámbito nacional, y El Mundo del País Vasco patrocina de vez en cuando una serie de mesas redondas sobre la cibercultura vasca. Sin embargo también la prensa local y regional dedica su apartado a la cibercultura. El Diario Vasco/ El Correo Español en su edición electrónica dedica todo un canal a este tema, *Cibernauta*, una guía muy completa sobre diversas cuestiones, desde artículos de fondo a noticias de actualidad inmediata. El extinto periódico Egunkaria tenía también una sección al respecto. Interesante es indicar que casi todos los periódicos tienen su propia versión en la red de libre acceso (excepto El País). No obstante sólo podemos reseñar la valiente y acaso prematura publicación de una revista cibercultural, *Bitniks*, editada en Bilbao, con información, reportajes y artículos de opinión, –fue saludado como el “wired español”–, pero que desapareció por falta de una masa crítica de lectores. *Bitniks* fue una experiencia pionera que avanzaba en muchos sentidos lo que después vendría y quizás la única razón para su cierre es que era demasiado anticipatoria. Después de 9 números se reconvirtió a la edición digital que todavía sobrevive y que ha ido añadiendo secciones y contenidos que la han enriquecido notablemente. Consecuente con el cambio tecnológico, esta publicación ha sido todo un hito para nuestra cibercultura.

2.4. La red, divulgación cibercultural por excelencia

La red es hoy por hoy el ámbito privilegiado para la divulgación de la cibercultura, y también de la cibercultura vasca, coherente con el uso de la tecnología. Es en los noventa cuando nace la página de Blas Uberoaga (Buber) en la que aparece un listado muy amplio de enlaces sobre temas vascos y que implica la primera piedra real de la Cibereuskalherria de la Sociedad de la Información (esta página todavía continúa en la actualidad y es sin duda la decana de esta temática). Pero afortunadamente las páginas, tanto institucionales como individuales de todo tipo han proliferado. Así, en sitios de Internet como @euskadi y Kaixo! existe ya una notable actividad en la red sobre la cultura vasca, incluyendo foros de discusión sobre tecnológicas de la información. En este aspecto, también podemos anotar la labor y las presentaciones del Observatorio de Cibercultura vasca (Behatokia, 1999) en el Koldo Mitxelena de San Sebastián, como por ejemplo las iniciativas en torno al software libre y al linux en su versión en euskera. Hay también eventos señalados que han contribuido a divulgar la cibercultura, al tiempo que divulgan otros contenidos, como la Feria Virtual de Durango, donde la mayor feria del libro y disco en euskera se vuelve virtual, o la concesión de los Premios Buber (otorgados por Blas Uberoaga) que se presentan como un curioso reflejo virtual desde la diáspora electrónica. Podemos afirmar con justicia que realmente hay un intento de reconvertir y desdoblarse todas las actividades de la cultura vasca, para que formen parte de la cibercultura. Es una auténtica migración hacia la red, tal como señalaba Justo de la Cueva: “Va a ser una MIGRACIÓN porque los que participan en el Proyecto TIENEN QUE MOVERSE desde lo viejo a lo nuevo, desde el espacio-tiempo material pero analógico al espacio-tiempo también material pero digital, desde el desconocimiento de las técnicas digitales y telemáticas a su conocimiento y uso”. Pero han aparecido otras alternativas más moderadas para la cibercultura vasca que responden sin embargo a un modelo más modesto, tal como se planteó en *La Nueva Ciudad de Dios*, en su versión web: “Cibereuskalherria como territorio digital o como cibernación no tiene ninguna relación orgánica con la realidad política actual de los territorios vascos. Cibereuskalherria ha de ser eminentemente un espacio comunicativo, creativo y reivindicativo, libre de los problemas y de las prácticas de la política real. En Cibereuskalherria pueden convivir todos los cibervascos sea cual sea su opción política en la realidad. Pero hay que ser consciente de que Cibereuskalherria se genera en parte como una alternativa virtual a la fragmentación administrativa de los territorios vascos en la realidad. Esto no significa que el objetivo de Cibereuskalherria sea contribuir a lograr la independencia de Euskal Herria. En el horizonte de la globalización real y digital las naciones reales van a perder sentido y poder frente a las cibernaciones”.

2.5. La importancia de los programas sociales

Más allá de la educación de niños y adolescentes, cada vez más mediada por los modos y prácticas de la cibercultura (informática y red), se hace evi-

dente la importancia de los programas sociales para sectores marginados. La brecha digital, la que separa a quienes tienen acceso rápido y fiable en Internet respecto a quienes no lo tienen, se hace más evidente cada día. Basta con fijarse en la franja de población que dispone de conexiones: tramo cultural medio/alto, edad entre los 16 y los 40, etc. En este aspecto resultan especialmente significativos los programas formativos para adultos y mayores, por iniciativa de gobiernos provinciales, cajas de ahorro, sindicatos y otras instituciones que tratan de salvar esa fractura. Este aspecto es verdaderamente clave para conformar el perfil ético y participativo, que debe dominar en la divulgación de la cibercultura vasca. Su objetivo ha de ser atraer a esos núcleos de la población que se encuentran cada vez más aislados e indefensos ante un cambio tecnológico que les sobrepasa. Y esto es necesario porque: “Todos somos entonces teleciudadanos –activos o pasivos– que vivimos en esta “sociedad de la información”, donde todo está siendo reproducido/informatizado, desde nuestra identidad hasta nuestro electrodomésticos, y en la que debemos luchar por construir una ciudad –Ciberatenas– que si bien no sea una utopía, sí al menos un lugar habitable”.

3. PELIGROS Y ALTERNATIVAS PARA LA CIBERCULTURA VASCA

El buen ritmo de crecimiento de los índices de la cibercultura en nuestra cultura vasca, no debe cerrarnos los ojos, justamente a los peligros del éxito de una cierta versión religiosa de la cibercultura, a la que hemos denominado como *digitalista* o *tecno-hermética*. Este tecno-hermetismo consiste en traducir los viejos mitos herméticos (el cuerpo espiritual, la lengua única, la fundación de la Nueva Jerusalén, etc.) en clave tecnológica para impulsar el progreso tecnocientífico, y ahí se encuentra todo su poder de convicción. En *La Nueva Ciudad de Dios* se ha intentado reflejar cómo desde el ciberimperio norteamericano esta cripto-religión se extiende y tiene sus profetas: “A la filosofía que la anima –una mezcla de racionalismo obtuso, ciencia-ficción y tradiciones religiosas esotéricas– la hemos llamado tecno-hermetismo, en referencia a su vínculo con el hermetismo alejandrino y a su invocación gnóstica del conocimiento tecnocientífico como vía de revelación y trascendencia. Finalmente, esta pseudorreligión digitalista de pensamiento tecno-hermético tiene su escenario geopolítico natural en el ciberimperialismo norteamericano de origen protestante y las tendencias más radicales de una globalización clausista y culturalmente uniformizadora”. Y obviamente, es labor nuestra generar una cibercultura vasca que se libre de estos errores y fantasías.

3.1. Contra el tecno-hermetismo vasco

Si bien hemos de hacer un esfuerzo por combatir el tecno-hermetismo de la cibercultura en general, tan presente precisamente en la divulgación, debemos hacer un esfuerzo especial en el ámbito de la cibercultura vasca porque éste es un peligro que como un espejismo puede encandilar directa-

mente a las culturas minoritarias como la nuestra. Y el peligro no se encuentra tan lejos como pueda parecer, pues ya el precursor de nuestra cibercultura, Federico Krutwig, cayó en tales excesos cuando recomienda la eugenesia como forma de mejorar el pueblo vasco. Así afirmaba: “No debemos dudar de que en la próxima Era de la Cibercultura, se pretenderá “regenerar” a todos los seres humanoides, por medio de mecanismos cibernéticos, como ya se está actuando en la actualidad y esto de acuerdo con los padres. Solamente que aquí se intenta recrear un hijo malparido, por medio de una serie de elementos electrónicos y computadoras, pero al final lo que sale siempre es un monstruo, medio máquina, medio cuerpo humano, y además en los casos de los afectados por los malos partos de las mameñitas progres, puesto que están afectados en primer lugar al cerebro, lo que se fabrica es una especie de monstruos a la Frankenstein”. En este aspecto, los autores del proyecto *La nueva Ciudad de Dios* hemos propuesto una especie de manifiesto para todo tipo de profesionales de la cibercultura a fin de que eviten los excesos tecnoautoritarios que tan tentadores parecen resultar en esta época tecnocrática. Por ello escribimos hace algún tiempo: “Frente a esta amenazante tendencia, del mismo modo que en su día se articularon alianzas antifascistas, ahora es preciso, ir organizando una alianza anti-tecno-hermética, que denuncie los excesos espiritualistas de la tecnociencia contemporánea, especialmente en relación con las cibertecnologías, y todo atisbo de confusión entre la ciencia en si y la meta-ciencia, el legítimo pero subjetivo comentario u opinión filosófica de los científicos. De igual manera a como se critica la proliferación de las pseudociencias o las apropiaciones filosóficas incorrectas de la ciencia, ahora es preciso poner coto al delirio religioso de cierto espiritualismo espurio que se practica entre algunos científicos y proselitistas de las cibertecnologías”. (Todo el que quiera suscribir esta visión crítica puede hacerlo en www.siruela.com/ncd).

Nuestra propuesta general contra el tecno-hermetismo vasco es sentar las bases de una hiperfilosofía crítica, como forma de pensamiento crítico y colectivo en la red, que nos permita construir una Ciberatenas vasca. El modelo de la democracia ateniense, con sus obvias limitaciones como metáfora histórica, tiene sin embargo la virtud de encaminarnos a una tendencia de nuestra cultura, igualitaria y democrática, que ofrece un mayor atractivo para un futuro, ya que pretenda ser más convivencial y adaptado a nuestros propios intereses como cultura.

3.2. El proyecto de Cibereuskalherria

El proyecto que está detrás de nuestra visión de la cibercultura es la generación de una Cibereuskalherria, como ámbito virtual para el libre desarrollo de la cibercultura vasca. Es éste el verdadero campo de batalla para nuestra supervivencia cultural en el próximo siglo. Es cierto que el reto ya no proviene de las estructuras políticas del estado moderno, pues éste cada vez tiene menos peso, sino de un mundo globalizado tecnológica y económi-

camente: "Cibereuskalherria es un nuevo territorio digital formado por todos los servidores, páginas web, listserver, newsgroup y correos electrónicos vascos de internet. "Euskalherria", el concepto político cultural que designa a las diferentes entidades regionales vascas de los Estados español y francés se corresponde con un territorio real. Cibereuskalherria, sin embargo, no tiene un territorio real sino virtual. Cibereuskalherria no es un país ni una nación ni una región administrativa sino un territorio libre y sin gobierno formado por los ciudadanos vascos en el ciberespacio. Cibereuskalherria es una confluencia comunicativa y telemática creada por los vascos para desarrollar su cultura, su economía, su ocio y sus reivindicaciones. Cibereuskalherria es ahora un territorio fronterizo pero en algún momento puede llegar a convertirse en una cibernación, concepto que nada tiene que ver con la categoría de "nación" real. Cibereuskalherria como cibernación habrá de seguir siendo un territorio libre, pero con conciencia de su existencia y proyectos para su desarrollo en beneficio de los cibervascos y de los vascos". Pero para generar esta Cibereuskalherria somos conscientes de que hay que empezar desde abajo, en el terreno de la divulgación más básica, aquella que reconozca la propia tradición cibercultural vasca y las aspiraciones de la misma. De nada sirve la labor en solitario ni la imposición desde arriba. Ésta última es justamente la que está proponiendo el tecnohermetismo ciberimperial. Basándonos en la línea de trabajo iniciada en *Textos de Estética Crítica* y Euskal Herri Digitala, y en los conceptos acuñados en nuestro trabajo "The Electronic Forest", nuestro primer acercamiento es el libro divulgativo y curso on line *Basque Cyberculture*, en el que intentamos exponer de forma muy general los elementos que componen la cibercultura vasca del presente y tal vez del futuro. Con este primer intento divulgativo en inglés pretendemos abrir también al mundo de la cibercultura globalizada, la (ciber)cultura vasca, dado que el inglés es el idioma predominante en Internet y funciona como "lingua franca" de la red.

4. CONCLUSIÓN: POR UNA DIVULGACIÓN SOCIAL Y ACTIVISTA DE LA CIBERCULTURA VASCA

Si queremos emprender una divulgación de la cibercultura vasca, debemos procurar que ésta sea una divulgación ética y activista, ciberateniense, y ni digitalista ni tecno-hermética: toda divulgación conlleva, aun sin saberlo, valores que hay que identificar y tener muy presentes. Los valores de esta divulgación deben de estar de acuerdo con una ética hacker comunitarista (cooperativista o comunalista) del ciberazulan y basados en una educación que preste atención al espíritu crítico del estudiante. Asimismo se debe defender el carácter asociacionista de nuestra cultura y encontrar así el traslado de esas virtudes al espacio digital. Existen modelos a nuestra disposición que podemos recrear. La red es un semillero de nuevas ideas y de experimentación social a la que hay que prestar atención. Tal vez una versión propia y ampliada de la ética hacker que identifican Pekka Imanen y Manuel Castells puede que nos sirva para generar una Cibereuskalherria cada vez más potente, operativa y efectiva, alejada de los peligros que hemos señalado.

Pero para finalizar este artículo, es conveniente concretar una serie de propuestas que puedan dar lugar a esta recreación de la cultura vasca en la Ciberatenas que he propuesto anteriormente.

Son muchas las propuestas que se pueden hacer respecto a la divulgación de la cibercultura, de la cibercultura vasca como cibercultura ética y comunitarista, sobre todo porque muchas pueden ser relativamente baratas y accesibles a través de la red, por lo que ofrecemos estas ideas como forma de incentivar o acaso sugerir a alguna institución o cibernauta su efectiva realización. Pero no debemos olvidar, desde la perspectiva de nuestra apuesta social, la importancia de los medios presenciales y la formación integral para los sectores desfavorecidos que han de convertirse en agentes activos de nuestra cibercultura más pronto o más tarde.

Las propuestas elementales, de acuerdo con nuestro propósito en este sentido, son:

- Publicaciones divulgativas en papel sobre cibercultura vasca y en general destinadas al mal llamado “analfabeto digital” así como programas de televisión atractivos sobre cibercultura. La existencia de nuevos medios no nos debe hacer olvidar la efectividad de los medios tradicionales, siendo necesario crear una sinergia.
- Creación de *sites* educativos en Internet para jóvenes, profesores, padres sobre la cibercultura vasca desde un enfoque crítico y ético. La red no es el lugar del demonio pero tampoco tiene sentido ser acrílicos.
- Cursos de formación específicos para adultos y sectores desfavorecidos (emigrantes, mayores, mujeres, discapacitados, etc.) de carácter gratuito, presenciales y on line. Se debe evitar por todos los medios que la brecha digital existente aumente más.
- *E-zines* y foros sobre la cibercultura vasca con noticias y propuestas para el desarrollo de la cibercultura vasca alternativa. Es necesario dar voz a la sociedad civil y estos foros son espacios abiertos para crear esa Ciberatenas vasca.
- Traducción de programas de software libre al euskera (como el emprendido por euskalLINUX o euskalGNU). La producción de software libre en euskera es una tarea de gran importancia para poder insertar definitivamente nuestro idioma vernáculo en la cibercultura.
- Premios y publicación de ensayos divulgativos en castellano y euskara sobre la cibercultura vasca. Del mismo modo que el premio Buber es un incentivo para mejorar la calidad de las redes, también debiera existir su equivalente en la reflexión sobre la cibercultura.

Algunas de estas medidas, como hemos dicho antes, están en marcha. En cualquier caso, perseverar y profundizar en ellas redundará en el benefi-

cio de la cibercultura vasca, como apuesta social, la única que tiene sentido, si queremos generar una verdadera y libre Cibereuskalherria.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, Andoni; ARZOZ, Iñaki (1998) *Euskal Herri Digitala*, Gaiak, Donostia.
- (2002) *La Nueva Ciudad de Dios, Un ensayo cibercultural sobre el tecnohermetismo*, Siruela, Madrid.
- (2003) *Basque Cyberculture. From Digital Euskadi to Cybereuskalherria*, Nevada Univ. Press, Reno.
- ARZOZ, Iñaki (2002) "Las nuevas tecnologías en la edad de la jubilación" Conferencias formativas/ 22-23 de Marzo/Salón Leire, Federación de Pensionistas y Jubilados de CC.OO. Pamplona.
- BAROJA, Ricardo (1988) *El pedigree*, Caro Raggio, Madrid.
- CUEVA, Justo de la "Durango Azoka" (inédito).
- ECHEVERRÍA, Javier (1992) *Telépolis*, Pretextos, Valencia.
- (1995) *Cosmopolitas domésticos*, Anagrama, Barcelona.
- (2000) *Los señores del Aire*, Destino, Barcelona.
- FERNÁNDEZ, Luis (1998) *Etxepare Porno*, Alberdania, San Sebastián.
- GABILONDO, Joseba "Post Colonial Cyborg" en Hables Gray, Chris (ed.) (1995): *The Cyborg Handbook*, Routledge, Londres, 1995.
- KRUTWIG, Federico (1984) *Garaldea Computer Shock Vasconia, año 2001*, Estella.
- LARRAÑAGA, Irantzu (1996) *Internet Solidari@. La última revolución*, Txalaparta, Estella.
- TELLECHEA, Goio (2000) *Txalapartetik Modemera*, Gatuzain, Baiona.
- VV. AA. (2001) *XV Congreso de Estudios Vascos*, Eusko Ikaskuntza, San Sebastián.
- VV.AA. (2000) *Basque Migration, Identity and Globalization*, Nevada Univ. Press, Reno.
- ZULAIKA, Joseba (2002) "La ironía como discurso necesario" en CD *La Nueva Ciudad de Dios, Un ensayo cibercultural sobre el tecnohermetismo*, Siruela, Madrid.

WEBGRAFÍA

<ftp.microsoft.com/developr/MSDN/NewUp/glossary/basque.exe>
<http://www.buber.net>
www.aurki.com www.gaudenbat.com/icb.htm
www.canal21.com/navegador/euskera//relnote.htm
www.euskadi.net/euskara_hizt/indice_e.htm
www.kaixo.com
www.microsoft.com/msdownload/iebuild/ie5_win32/eu/ie5_win32.htm
www.zientzia.net