

## PRESENTACIÓN

**Juan Arturo Rubio Arostegui**

Universidad Antonio de Nebrija

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7236-2866>  
jrubioa@nebrija.es

**Joaquim Rius-Ulldemolins**

Universitat de València

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0582-2786>  
joaquim.rius@uv.es

## PRESENTATION

**Copyright:** © 2019 CSIC. Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución *Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)*.

Los cambios sociales acelerados propiciados por las TIC e internet están teniendo un creciente efecto en nuestras formas de hacer, de pensar y de ser. Podríamos incluso decir que el *homo conectatus* forma parte actualmente del concepto filosófico de naturaleza humana, que tanto trataron de definir los filósofos a lo largo de la historia. Lo digital se nos impone en nuestra vida cotidiana con la digitalización de documentos, de imágenes, con la escucha musical digital o con la televisión digital. En la actualidad es evidente que nuestra realidad de hoy está mediatizada y construida por el código binario.

En el siglo XVII Galileo sentenciaba el paradigma de la física aristotélica cuando anunciaba que para comprender la naturaleza había que hacerlo en términos y conceptos matemáticos, pues así estaba escrita. Con ello anunciaba la modernidad. Actualmente, en la postmodernidad, asistimos a un cambio similar en la cultura porque esta última también ahora está escrita en dígitos. Históricamente la naturaleza y la cultura se han presentado de forma divergente en el pensamiento y en las ciencias. Sin embargo, paradójicamente, parecen tener algunas semejanzas en su definición.

Asimismo, la cuestión que debemos abordar ahora, una vez que el proceso de digitalización es irreversible, es intentar explicarlo desde la interdisciplinariedad de las ciencias sociales, a sabiendas de que es un

objetivo de largo recorrido. Por ello, este monográfico pretende contribuir de forma exploratoria al afán de analizar y comprender uno de los temas de nuestro tiempo: el proceso de digitalización de las formas de producción, difusión y recepción cultural. Un proceso que va más allá del análisis de su dimensión técnica y tecnológica. De este modo el presente monográfico *La transición a lo digital de la cultura y el conocimiento: sus efectos en la creación, la intermediación y la participación cultural* trata de aportar un conjunto de perspectivas y enfoques sobre algunos de los procesos y dinámicas de la digitalización que se están produciendo en torno al conocimiento y a la cultura a partir de las aportaciones de nueve autores en cuatro artículos que analizan diferentes aspectos de este complejo proceso.

Abrimos esta reflexión con el artículo de Raquel Caerols, en el que se analiza la *epistemología de la tecnología*, una idea que remite a una concepción de la tecnología y de la técnica como modelos de pensamiento, es decir como una interpretación del universo y no solamente como meros procesos que acompañan al desarrollo y al progreso de la humanidad. De este modo en este artículo Caerols parte de la distinción entre la técnica como proceso y medio para la consecución de ciertos objetivos y, por otra parte, de la tecnología “como aquel conjunto de saberes que trae como resultado final un instrumento mediador en los procesos de creación, de práctica y desarrollo”.

A partir de esta distinción, analiza diferentes casos de la compleja relación entre ciencia, pensamiento, arte y tecnología a partir de la modernidad. Así, por ejemplo, la perspectiva lineal sería la técnica que permite a la tecnología la construcción de la cámara oscura y sus lentes. La ciencia moderna y la noción del cambio de paradigma -el paradigma de la visión objetiva, en este caso- serían la clave que da sentido a esta forma de progreso técnico, tecnológico, filosófico y artístico. Asimismo, la autora analiza el caso de la pintura como campo artístico y de sus relaciones con la técnica y la tecnología. Es decir, cómo se recibió y evaluó por parte de los pintores la nueva creación tecnológica (la cámara fotográfica) y cuáles son las derivadas que se dan en el campo de la pintura como consecuencia de la epistemología tecnológica. El análisis del surgimiento de lo digital lo sitúa en el centro de nuestro pensamiento como concepto macro que todo lo conforma y configura. Según su tesis, no es solamente un elemento que condiciona desde fuera nuestro pensamiento sino que al mismo tiempo conforma nuestro modo de conocer, de ser, y en definitiva de hacer.

Por otra parte, en el monográfico tratamos de hilar una aproximación a la cuestión digital dirigida a aquellos elementos simbólicos como son la cultura y el conocimiento. Por lo tanto, se presentan, como no podía ser de otra manera, los diferentes enfoques y perspectivas acerca de la cultura digital y sus diferentes alcances y dimensiones. Así, en el artículo de Rius, Pecourt y Rubio se caracteriza la digitalización como un proceso inscrito en las propias dinámicas del campo cultural, si bien es evidente que la sociedad digital forma parte de la cadena de las revoluciones industriales de estos últimos tres siglos.

Sin embargo, no todos los cambios que se están produciendo tienen su germen en el espacio digital. Del campo académico también provienen conceptos que tratan de dar cuenta del cambio social. Uno de ellos es la aparición del concepto de la economía social y sostenible. Autores como Laville (2006) analizan las nuevas iniciativas de la economía social y solidaria, fruto de la nueva consideración del ciudadano responsable frente al consumidor moderno, en la que los bienes y servicios están al servicio de los valores de una vida digna, ecológica y sostenible democráticamente. Otra dimensión del cambio proveniente del mundo social hace referencia a la aparición de la lógica colaborativa (*fab-lab*, *co-working*, movimientos ensamblarios, huertos comunes...), aunque esta lógica ha encontrado en el campo digital un entorno propicio para su desarrollo, pues la dinámica del *peer*

*to peer* (P2P) propone tanto compartir como construir conocimientos y contenidos digitalizables -artísticos o no- entre individuos en un mismo plano de igualdad, sin una autoridad y sin jerarquías prevalentes. De este modo, la lógica colaborativa del P2P está en el germen del *open source*, el *creative commons*, el *crowdsourcing* y el *crowdfunding*. Tal como analiza Antonio Ariño, “el núcleo gravitacional del campo semántico [de la digitalización] es el término *open*”. El movimiento *open* definido así por el profesor de la Universidad de Valencia recogería la lógica colaborativa y “reclama la construcción de un dominio público nuevo para el desarrollo de una cultura libre mediante la accesibilidad abierta”. La cultura *open* también amalgama otros registros semánticos tales como *free* (libertad-gratuidad), *commons* (puesta en común) y *public* (carácter público de los bienes que se hallan en juego).

El artículo de Ariño aporta una visión sintética y sincrónica del movimiento *open* en el ámbito digital apuntando a los profundos y distintos alcances e impactos que está teniendo en la actualidad. Ariño sitúa el inicio de este movimiento en los años ochenta en el campo de la programación informática. Como fruto del dinamismo de este movimiento colaborativo se crean las aplicaciones libres *Linux*, *Apache*, *Mozilla* y *Open Office*. Este movimiento se ha extendido a otras dimensiones del conocimiento tales como el acceso abierto a los resultados de la investigación científica (la propia ley de la ciencia española obliga a las universidades y a los grupos de investigación con proyectos I+D+i a disponer públicamente en la web los datos y las publicaciones surgidas de dichos proyectos a través de los repositorios de *open data* institucionales) y la extensión de la docencia a través de internet en diferentes formatos y enfoques entre los que cabe destacar los cursos educativos abiertos y en línea (*Massive Online Open Courses*, MOOCs). En lo que se refiere a la producción y difusión del conocimiento se evidencia, por un lado, el incremento exponencial del acceso en abierto a las revistas científicas. Una tendencia creciente a pesar del oligopolio que mantiene el sector lucrativo en la difusión y en la valoración de las revistas a partir de las mediciones de impacto y reputación de empresas como Elsevier (*Scopus*) o Thomson Reuters (*Science Citation Index*).

Dada la naturaleza multidimensional del movimiento *open*, el texto de Ariño se centra en dos aportaciones fundamentales del movimiento: a) la producción cooperativa de bienes simbólicos basada en la colaboración cooperativa y no lucrativa de personas en torno a la producción de un bien común, y b) la naturaleza del conocimiento, entendido como bien común, por

lo que no debe ser acotado por normas como la propiedad intelectual. Unas normas que son vistas como factores de resistencia hacia la innovación y la democratización del conocimiento.

Ello nos permite dejar planteadas tres dimensiones de los efectos del movimiento *open*, sin ánimo de exhaustividad. En primer lugar, cómo el movimiento *open* afecta al conjunto de la administración pública. En segundo lugar, cómo los valores participativos, abiertos, colaborativos de lo *open* afectan a los contenidos simbólicos como puedan ser los de las industrias culturales. Una parte de estos efectos consiste en el lucro cesante como consecuencia de la piratería digital, algo que no está resuelto en España -que según el observatorio de piratería y hábitos de consumo digitales en 2017 ascendía a 21.899 millones de euros. Y finalmente cómo el movimiento *open* está afectando a los modos de aprendizaje, a la aparición de nuevas formas y conceptos de aprendizaje y conocimiento, que ponen en cuestión buena parte de las lógicas y de las dinámicas de la educación formal.

Uno de los efectos del movimiento *open* en el conjunto de las administraciones públicas es el *open data*. Hace muy poco tiempo que las administraciones públicas han comenzado a diseñar e implementar acciones para la puesta a disposición de los ciudadanos de los datos que generan en sus distintos servicios públicos. En algunos casos, como la Agencia Estatal de Meteorología a través de la página web, se pone a disposición de los ciudadanos desde hace unos años una actualización continua de los datos y de las previsiones del tiempo. Otros servicios públicos se están incorporando a las demandas de información y a la posibilidad de reutilizar los datos desde la administración pública, como es el caso del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS). Este organismo ha empezado a publicar sus microdatos en formato ASCII. Aquellos que hemos tenido que analizar algunos aspectos de las políticas públicas en nuestra tarea investigadora somos conocedores de la dificultad, en algunas ocasiones, para localizar y acceder a los datos de las administraciones públicas, si bien el grado que ofrece esta dificultad es variable en las distintas administraciones en función de la conciencia del valor de la transparencia y de la responsabilidad de cada una.

Además de su utilidad en el campo de la investigación fundamental, el *open data* de las administraciones públicas puede aportar también un valor añadido a las diferentes empresas en el sector lucrativo, especialmente a aquellas que se desarrollan en el sector tecnológico, dadas las oportunidades que ofrece

el *linked data* (el cruce de datos) tal como refiere el último informe internacional del *Open Data Index* en la edición de 2014. La aprobación de la ley 19/2013, de 9 de diciembre, de transparencia, acceso a la información pública y buen gobierno es otra evidencia de los efectos del movimiento *open* y de la necesidad de que los gobiernos provean los datos al conjunto de la sociedad y mejoren la transparencia de su gestión. Esta ley viene a regular el acceso a la información y el acceso abierto a los datos de las administraciones públicas y permite cubrir el vacío legal que se regulaba de manera tangencial y parcial en la ley 30/1992 de 26 de noviembre, de procedimiento administrativo.

El segundo efecto que queremos estudiar concierne a cómo los valores participativos, abiertos, colaborativos chocan con la comercialización en el mercado digital de los contenidos de las industrias culturales. Añade diferencia dentro del movimiento *open* al menos dos posturas básicas con relación a la gratuidad de todos los bienes y servicios simbólicos. Una de ellas, que tiene un fuerte arraigo social en el estado español, aboga por la gratuidad, sin distinción entre la información y los bienes artísticos y expresivos. Otra posición más moderada distingue entre aquellas prácticas a las que afectan las leyes de propiedad intelectual, que defienden sobre todo las empresas provenientes del paradigma analógico como las industrias culturales. Para esta segunda posición, lo digital no deja de ser “el problema” pues la crisis sistémica de la cultura en España (Rubio Arostegui, Rius Ulldemolins y Martínez Illa, 2014) está causada, entre otros motivos, por la obsolescencia de los canales de comercialización y distribución del paradigma anterior. Además, según esta visión, la dificultad consiste en aunar el binomio ocio-negocio en el paradigma digital en un marco de prevalencia de los valores *open*, frente a los del mercado tradicional. Así, el observatorio de piratería y hábitos de consumos digitales, en el informe de 2017 sigue evidenciando un porcentaje muy elevado de internautas que declaran acceder a productos digitales de forma ilegal. Ello afecta en forma desigual según el sector cultural que analicemos. La incidencia mayor se produce en el caso de las películas y la música (34% y 12%, respectivamente) y la menor en el caso de los videojuegos y el libro (un 10% y un 15%, respectivamente). Por otra parte, las razones por las que se justifica el pirateo digital se refieren a la facilidad del acceso a coste cero (60%), es decir, de la cultura de la gratuidad, algo que forma parte del movimiento *open*. Los motivos económicos son los más esgrimidos, seguidos por los motivos prácticos (facilidad y rapidez de acceso a los contenidos) pero los autores

del informe también se refieren a los derechos de los internautas y a la ignorancia de que su conducta perjudica a ciertos sectores de la industria cultural.

El tercer efecto hace referencia al conocimiento, su producción, su acceso y las dinámicas que se establecen en el aprendizaje. El conocimiento pasa a vincularse no solo al texto, sino también al hiper-texto. El *conectivismo* como una nueva teoría del aprendizaje (Siemens, 2004) forma parte de un conjunto de conceptos, de nuevas formas de entender los procesos de construcción del conocimiento en su dimensión colectiva y colaborativa desde el marco digital. No obstante, su consistencia como teoría del aprendizaje está aún lejos de ser aceptada en el campo de las ciencias de la educación. Anteriormente hemos hecho referencia al movimiento *open* y especialmente a alguno de sus logros más significativos en la construcción colaborativa de *software* libre aplicado al campo de la comunicación y la educación. En estos casos de alguna manera se construye conocimiento al margen de las comunidades científicas o, mejor dicho, en los márgenes de sus instituciones de producción, reconocimiento y legitimación educativa. Del mismo modo ocurre con la concepción del aprendizaje al margen del sistema escolar. Tal como analizan Grané y Bartolomé (2013), las nuevas tecnologías conllevan nuevas concepciones del aprendizaje. Así en pocos años se han acuñado nuevos conceptos que pretenden dar cuenta del *ethos* del aprendizaje. Algunos de ellos son la *inteligencia colectiva* (Levy, 2004), la *intercreatividad* (Berners-Lee, 2000), la *web audiovisual* (Bartolomé, 2008), el *conectivismo* (Siemens, 2004), el nuevo aprendizaje social, *e-learning 2.0* (Downes, 2004) y el *aprendizaje invisible* (Cobo Román y Moravec, 2011). Asimismo, el concepto de *redes de aprendizaje* ha llevado a la sustitución del *long life learning* (aprendizaje continuo a lo largo de la vida) -que surgió a finales del siglo XX para tratar de responder al cambio acelerado en nuestra sociedad- por el *life wide learning* (aprendizaje a lo ancho de la vida), un concepto que se refiere a una nueva dimensión del aprendizaje por el que el protagonismo en la dinámica de aprendizaje no lo tiene la institución educativa formal sino la educación informal en el entorno digital. En este entorno, los dispositivos de acceso tecnológico se multiplican y dan pie al aprendizaje a distancia. Ahora bien, estas nuevas formas de entender y de desarrollar los procesos de generación y transmisión del conocimiento y de la cultura no son neutras ni producen cambios necesariamente buenos para el conjunto de la sociedad. Por un lado, se hace necesaria una mejor manera de integrar la dimensión conectivista del aprendizaje con

el conocimiento más profundo que requiere cualquier disciplina. Es muy difícil que las instituciones básicas de la socialización, como son la escuela y la familia, eduquen en una cultura digital, pues ambas instituciones viven un proceso de cambio más lento que la dimensión tecnológica. Por lo tanto, uno de los retos en el seno de ambas instituciones es el de educar el sentido crítico del consumo de las TIC. Ello se evidencia en el incremento significativo de la violencia doméstica de los adolescentes y jóvenes, en las adicciones a la red, en el acoso en la red -el *sexting* y el *grooming*- y en el bajo rendimiento escolar, que en España se sitúa muy por debajo de la media europea.

Otro concepto relacionado con la dimensión colaborativa y digital del aprendizaje que se genera en grupo es el denominado *computer supported collaborative learning* (aprendizaje colaborativo a través del ordenador). La dimensión grupal de este concepto hace que el foco no se ponga en el individuo sino en las dinámicas del grupo como unidad de análisis de los aprendizajes. Así, Engel y Onrubia (2013) han analizado las prácticas colaborativas de aprendizaje en contextos universitarios haciendo hincapié en la dificultad que tienen los grupos de alumnos en llegar a las fases más avanzadas del proceso de construcción colaborativa: el trabajo de los grupos queda reducido a un mero reparto de tareas en donde no se da ni la revisión ni el contraste entre los participantes del grupo. Se evidencia, por tanto, que la construcción colaborativa del conocimiento es algo más complejo que compartir y comparar información entre los integrantes de un grupo.

Es precisamente por esta razón por lo que hay que reparar de forma crítica en los efectos de conceptos tales como el de *inteligencia colectiva* (Levy 2004), un término que hace referencia al enriquecimiento mutuo de las personas y a una concepción democratizada de este capital simbólico. Según Levy (2004), "se pasa del *cogito* cartesiano al *cogitamus*". Parece, por tanto, que lo colectivo y lo social emergen como una nueva dimensión apoyada en la cultura digital. Paralelamente, en otros campos como el educativo aparecen nuevas formas de definir la inteligencia colectiva en forma de diferentes tipos de inteligencias, tal como sostuvo hace unas décadas H. Gardner (2001) con la teoría de las inteligencias múltiples. Uno de los efectos de esta teoría en el sistema educativo es la puesta en tela de juicio de la forma lógico-matemática y lingüística que ha prevalecido históricamente en los sistemas educativos formales como el único tipo de inteligencia y la eliminación de la distinción antigua pero aún presente

en la educación formal entre “listos y tontos” o la versión más moderna del “fracaso escolar”. Existe una diversidad de inteligencias repartidas en forma desigual entre el conjunto de la sociedad. Asimismo, podemos caracterizar una diversidad de modos de ser inteligentes y ninguna persona está excluida de serlo si recibe una educación adecuada.

Otro concepto clave del paradigma digital es la lógica colaborativa en la que se desarrollan proyectos basados en el intercambio no monetario de bienes y servicios. Se nos olvida sin embargo que hay muchos proyectos colaborativos del paradigma analógico donde se requiere la participación de todos y en los que no funciona dicha lógica colaborativa. Por ejemplo, la participación de los ciudadanos en los centros culturales o algo que afecta aún más al conjunto de la población, como la participación de los padres en los centros educativos públicos en el nivel de la educación obligatoria. Regulada por ley, la participación de los padres y madres a través de las Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos (AMPAS) muestra una situación democrática deficitaria desde los primeros estudios en el campo de la sociología de la educación (Fernández Enguita, 1990). La cuestión que queda por resolver es por qué este tipo de proyectos colaborativos que son tan trascendentes para las personas (como es la educación de nuestros hijos) tienen estos déficits históricos de legitimidad democrática y participativa y no son asumidos por parte del conjunto de la comunidad escolar desde esta lógica colaborativa. Una de las posibles respuestas podría ser el difícil encaje de las lógicas colaborativas en proyectos de bien común fuertemente institucionalizados y burocratizados como es el caso del sistema escolar. Otra de las posibles respuestas podría ser la naturaleza no-tecnológica del proyecto educativo y su carácter de ámbito en gran medida impermeable a unas lógicas que podrían funcionar mejor con lo tecnológico. En cualquier caso, no tenemos una literatura científica suficiente hasta el momento para poder responder a esta pregunta.

Pero junto a las lógicas colaborativas, podemos identificar el lado oscuro de internet evidenciando el efecto negativo que está provocando la oligopolización de los gestores de redes y servicios en el mercado de la cultura y los bienes simbólicos. Los proveedores de bienes y servicios -Amazon, Apple-, las plataformas de contenido -Facebook, Youtube-, los buscadores -Google-, los operadores de telecomunicaciones -Vodafone, Telefónica, etc.- han dado la vuelta a la distribución y comercialización de la cultura y del co-

nocimiento en el marco de la cultura digital. El papel principal que tenían las industrias culturales de los *media* y de la propiedad intelectual ha pasado en muy poco tiempo a ser secundario. El negocio digital todavía no es una alternativa al de la cultura analógica y ello tiene una incidencia clara en la precarización de las profesiones artísticas que está aumentando en los últimos años en España (Informe de la Cultura 2014, Fundación Alternativas, Informe AISGE). Parece que ello ha calado en el ámbito político con la creación de una subcomisión en el Congreso de los Diputados a finales de 2016 para la elaboración del estatuto del artista y de las profesiones artísticas. Esta precarización de las profesiones de la cultura conforma también uno de los aspectos clave del artículo de Rius Ulldemolins, Pecourt y Rubio Arostegui. Los autores son reacios a una interpretación acrítica de los valores colaborativos que supuestamente comporta lo digital. Concretamente critican “las visiones de la cultura digital sobre el empoderamiento del consumidor y la pérdida de influencia de los productores culturales [que] se realiza sin tener en cuenta el entramado completo de agentes e intermediarios culturales que componen el campo cultural”. Tal como refiere Pérez Colman (2014), no es posible definir la creatividad del rock y del pop de los años sesenta sin hacer referencia a todo el conjunto de profesiones intermediarias que se dan entre los músicos y las audiencias, como los *managers*, los promotores, los ingenieros de sonido, los directivos de las discográficas, los publicistas, los editores, la prensa musical, las tiendas de discos, etc. Como afirma Pérez Colman, cuando escuchamos un disco no escuchamos solo la pieza musical interpretada por un grupo más o menos extenso de músicos:

(...) En él oímos no solo a los músicos y sus instrumentos, cómo tocan y cantan [...] sino que oímos a los productores discográficos y los ingenieros de sonido, cómo graban y cómo mezclan, esa dispersión y proliferación de los sonidos, la manera en que se incorporan sensibilidades musicales y afectivas (Pérez Colman, 2014, pp. 51-52).

El artículo de Rius Ulldemolins, Pecourt y Rubio Arostegui pretende, en primer lugar, contrastar los discursos sobre la transición a lo digital con las teorías clásicas y contemporáneas de la sociología del arte y de la cultura. A partir de los enfoques de Bourdieu, Collins y Menger, el trabajo propone el desarrollo de futuras líneas de investigación sociológica sobre las consecuencias en los agentes y en la industria cultural en su conjunto. En segundo lugar, se abre el debate sobre si esta transición está fomentando o perjudicando la creatividad en el

campo cultural. Con independencia de las adscripciones a las corrientes sociológicas y sus alcances, ambas teorías coinciden en que la creatividad en los diferentes campos artísticos se concentra entre un número limitado de agentes, en un espacio social que está jerarquizado. En el caso de Bourdieu los agentes se encuentran en diferentes subcampos y poseen un capital cultural desigual. En el caso de Collins su perspectiva se centra en la “ley de los pequeños números” y en la importancia de una focalización de la atención creativa. Por otra parte, en el caso de Menger, los mecanismos institucionales de selección generan mecanismos de *winner take all*, que producen unas élites artísticas. En estos pequeños espacios sociales reducidos y concentrados de talento y especialización se desarrolla la creatividad. Y al mismo tiempo se produce toda una interacción con profesionales intermediarios que, a su vez, aportan valor y modifican las producciones culturales. Pues tal y como hemos visto en el caso del pop y del rock, la creatividad de los años sesenta fue un fenómeno multi-factorial en el que la tecnología y las profesiones intermediarias no pueden ser ignoradas en los análisis. Por poner un ejemplo, el fenómeno Beatles no hubiera tenido semejante dimensión sin la presencia de George Martin o Brian Epstein. Aquí es precisamente donde los autores ponen el acento en un fenómeno que los entusiastas de la digitalización cultural ignoran al centrar su argumentación en la oposición productor-consumidor. La perspectiva ciberutópica de lo digital tiende a pasar por alto estos mecanismos de valor, aparentemente ocultos, que se dan en las dinámicas de la creación artística.

Aunque no es posible responder todavía a la pregunta que plantean los autores acerca de cómo se ve afectada la creatividad en el seno del arte y la industria cultural, hay ciertos trabajos académicos que avanzan algunas ideas al respecto. Por ejemplo, en el caso de la música actual, Fouce (2014) afirma que la digitalización en forma de *streaming* en el consumo musical, sobre todo en las nuevas generaciones, crea un sistema orientado a la explotación de grandes fondos de catálogo. Este sistema, por lo tanto, no ayuda a fomentar los nuevos talentos. Por una parte, los ingresos de los músicos siguen proviniendo de las giras, y las ventas de los soportes físicos tienen una gran dependencia con respecto al espacio que ocupan algunas figuras actuales en los programas de televisión de mayor audiencia. Por otra parte, los festivales tienden a programar a artistas ya reconocidos, los ayuntamientos han dejado de jugar el papel dinamizador que tuvieron a partir de los años ochenta y las salas privadas no se desmarcan mucho de la estrategia de programación de los festivales. Este análisis del sec-

tor musical en España dibujado por Fouce (2014) demuestra cómo las intermediaciones del sector musical se están resquebrajando y la digitalización no está aportando negocio. En este contexto la digitalización, a la vez que contribuye a la desaparición de una buena parte de la cadena de valor de los intermediarios en el campo de la música actual, no ofrece una cadena de intermediarios con suficiente entidad para apoyar a los nuevos valores musicales. Un proceso que se produce también en otros sectores como en la industria de libro. En el informe del observatorio de la piratería y los hábitos de consumos culturales digitales los datos siguen mostrando que el negocio menguante del libro sigue estando en el papel (la cuota de mercado del libro digital fue de un 31% en 2017 y su comercialización se realiza a través de empresas digitales transnacionales (Amazon, Apple y Google, Netflix o Spotify) que acaparan una cuota de mercado del 80%. Y tanto en el caso de la música como en el del libro se plantea la necesidad de formular propuestas educativas que incentiven a las nuevas generaciones a abrir sus pautas culturales a la cultura pre-digital, por un lado, y de refundar las políticas culturales para hacer frente a su crisis sistémica, por otro (Rubio Arostegui *et al.* 2014).

En el paradigma digital también se constata la aparición de nuevas formas de financiar los proyectos artísticos y culturales tal como refieren en su artículo Barbieri, Fina, Partal y Subirats. En este sentido, el crecimiento de plataformas y proyectos relacionados con el *crowdfunding*, tal como señalan los autores, no puede desligarse del contexto político, económico y cultural en el que se desarrollan. Asimismo, se impone analizar sus efectos en el sistema cultural. Lo digital está propiciando nuevas formas de entender el mecenazgo pues, a diferencia del concepto tradicional, el *crowdfunding* necesariamente tiene una naturaleza tecnológica. A través del análisis de los casos de Verkami y Goteo, los autores analizan y contextualizan el papel de dichas plataformas en la cultura en torno a ejes de análisis tales como su papel intermediador o desintermediador, el fomento de la participación creativa o los procesos de resocialización. Si bien hay datos que atribuyen una cierta efectividad de estas plataformas con una elevada tasa de éxito de los proyectos (70% en el caso de Verkami), ello no necesariamente conduce a predecir efectos positivos en el campo cultural. Pues aún queda por saber hasta qué punto este sistema de financiación digital constituye un factor central del sistema cultural o, por el contrario, puede reforzar aún más si cabe las actuales dinámicas de precarización y de auto-explotación en las profesiones culturales.

## BIBLIOGRAFÍA

Bartolomé, A. (2008). Web 2.0 and New Learning Paradigms. *ELearning Papers*, 8, pp. 1-10.

Berners-Lee, T. (2000). *Tejiendo la Red: el inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo XXI de España.

Cobo Romaní, J. C. y Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.

Downes, S. (2004). Educational Blogging. *Educational Review Magazine*, 39 (5), pp. 14-26.

Engel, A. y Onrubia, J. (2013). Estrategias discursivas para la construcción colaborativa de conocimiento en entornos virtuales de aprendizaje. *Cultura y educación* 25 (1), pp. 77-94.

Fernández Enguita, M. (1990). *La escuela a examen: un análisis sociológico para educadores y otras personas interesadas*. Madrid: Eudema.

Fouce, H. (2014). El sector musical: leves esperanzas al borde del abismo. En Bustamante, E. y Rueda, F. (coords.). *Informe sobre el estado de la cultura en España. La salida digital*. Madrid: Fundación Alternativas.

Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.

Grané, M. y Bartolomé, A. (2013). Nuevas concepciones del aprendizaje y la educación: *trending topics*. En Rodríguez Illera, J. L. (comp.). *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Barcelona: Universitat de Barcelona. <https://doi.org/10.1344/106.000002060>

Laville, J.L. (2006). Du tiers secteur à l'économie sociale et solidaire. Débat théorique et réalité européenne. VI<sup>èmes</sup> *Rencontres du Réseau Inter-Universitaire de l'Économie Sociale et Solidaire*. Grenoble.

Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. [En línea]. Disponible en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documentos/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

Pérez Colman, M. (2014). *Sociología del cuerpo del rock*. [Tesis doctoral inédita]. Universidad Complutense de Madrid: Madrid.

Rubio Arostegui, J. A., Rius-Ulldemolins, J. y Martínez Illa, S. (2014). *El modelo español de financiación de las artes y la cultura en el contexto europeo. Crisis económica, cambio institucional, gobernanza y valor público de la cultura y la política cultural*. Madrid: Fundación Alternativas

## Textos legales

Ley 19/2013, de 9 de diciembre, de transparencia, acceso a la información pública y buen gobierno. *Boletín Oficial del Estado* 295, de 10 de diciembre de 2013.

## Otros recursos

Jiménez, H., Martín, B. y Palao, I. (2013). *Observatorio de Piratería y Hábitos de Consumo Digitales 2013*. [En línea]. Disponible en <http://www.cedro.org/docs/default-source/textos-de-inter%C3%A9s/observatorio-pirateria2013.pdf?sfvrsn=6>

Nicol, A., Caruso, J. y Archambault, E. *Open Data Access Policies and Strategies in the European Research Area and Beyond*. August 2013. European Commission DG Research & Innovation RTD-B6-PP-2011-2: Study to develop a set of indicators to measure open access. [En línea]. Disponible en [http://www.sciencematrix.com/pdf/SM\\_EC\\_OA\\_Data.pdf](http://www.sciencematrix.com/pdf/SM_EC_OA_Data.pdf)

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. [En línea]. Disponible en <http://clasicas.filos.unam.mx/files/2014/03/Conectivismo.pdf>



a487

Juan Arturo Rubio Arostegui y Joaquín Rius-Ulldemolins