

Parselis, Martín

Web 2.0 y nuevos interrogantes en la comunicación

Ponencia presentada en
VI Bial Iberoamericana de Comunicación, 2007

Este documento está disponible en la Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina, repositorio institucional desarrollado por la Biblioteca Central "San Benito Abad". Su objetivo es difundir y preservar la producción intelectual de la Institución.

La Biblioteca posee la autorización del autor para su divulgación en línea.

Cómo citar el documento:

Parselis, M. (2007). Web 2.0 y nuevos interrogantes en la comunicación [en línea]. Ponencia presentada en VI Bial Iberoamericana de Comunicación, Escuela de Ciencias de la Información de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.

Disponible en <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/contribuciones/web-nuevos-interrogantes-comunicacion.pdf>

(Se recomienda indicar fecha de consulta al final de la cita. Ej: [Fecha de consulta: 19 de agosto de 2010]).

VI Bienal Iberoamericana de Comunicación

Código de aceptación: A-4-0109

Mesa: Comunicación y Cibercultura

Web 2.0 y nuevos interrogantes en la comunicación

Martín Parselis

Universidad Católica Argentina

1 Introducción

El título “de la información al conocimiento” representa la idea de algo dinámico, de un proceso, que está ocurriendo. Efectivamente esta selección es un intento por enfatizar este transcurrir que comparte un mismo tiempo entre lo que sucede y los que piensan sobre lo que sucede. La mención a la Web 2.0 presenta el marco de este proceso de la información al conocimiento, intentando dar el alcance a este trabajo.

Incluyendo a priori la noción tan evidente de que hay una actividad del hacer tecnológico y otra actividad, a primera vista muy distinta, del usar tecnológico, es posible estructurar una matriz de estas actividades, versus la dimensión puramente instrumental y la dimensión antropológico-cultural. La dimensión instrumental tiene base en las funciones inmediatas de lo técnico, en tanto que la dimensión cultural tiene base en la finalidad de lo técnico.

Si se considera que en la actividad del hacer puede transformarse en un proceso más o menos sistematizado que integra a los campos de la investigación, de la producción y de la aplicación (incluyendo a la industrialización y a muy diversos perfiles profesionales y ocupacionales (Brassiolo, Nahirñak, Ruffo y Miranda 2006), es lo que se puede denominar desarrollo tecnológico (Parselis 2007). En la zona del usar, se propone la idea de apropiación, cuyo efecto en el usuario es que la tecnología no se constituya como barrera. Existe la apropiación individual y social, y supone una capacidad técnica en el uso de la tecnología.

¿Qué es lo que integra a las dimensiones antropológica e instrumental en el quehacer tecnológico y en el usar tecnológico? El resultado del desarrollo tecnológico y el objeto de la apropiación, es el objeto técnico que funciona como articulador entre los conceptos de la matriz (Figura 1).



Figura 1: objeto técnico

El objeto técnico "clásico" (entendiendo como tal a aquel objeto creado con su finalidad y función cuya forma valorada es su forma espacial) está sujeto al espacio y al tiempo. Las formas espacial y temporal son la forma del objeto técnico adecuada a su fin y está determinada para lo que sirve. Esta es una idea tradicional de los objetos técnicos.

Las Revoluciones Industriales han producido cuantiosos objetos más complejos en la forma espacial, pero sobre todo proponen al usuario una forma de uso específica, una forma temporal que se encuentra activa en ellos que involucran al usuario en procesos de los que debe estar apropiado.

A partir de la digitalización, y de las posibilidades de procesamiento, es posible crear objetos virtuales. La palabra "virtual" muchas veces se utiliza como contraposición con lo "real". Este trabajo no discurre acerca del grado de realidad de las cosas (se asume que nada es menos real por estar en bits en vez de en átomos, en parte contraponiéndolo a las ideas del "asesinato de la realidad" (Baudrillard 1996), por lo que se prefiere hablar de lo "virtual" en contraposición a lo "físico". Si lo físico se define por espacio y tiempo, se asume que también se puede hablar, aceptando la analogía, de un espacio virtual.

1.1 Internet y aplicaciones

La existencia de Internet ha permitido la existencia de otros objetos sobre los que también tenemos experiencia directa. Uno de los tantos ejemplos es una aplicación como Google (el mayor motor de búsqueda gratuito que ofrece resultados relevantes en una fracción de segundo) (www.google.com). Desde la informática podría caracterizarse como una aplicación, que "corre" (funciona) en un servidor y que puede accederse desde cualquier punto de Internet. Servidor y red son el entorno necesario para que la aplicación cumpla su función que, aún en un plano virtual, tiene características que hacen que Google sea Google y no otra aplicación. Incluye procesos, que se producen por la intervención del usuario. Por lo que también cumple con la característica temporal de la generalidad de los objetos técnicos del mundo físico.

Los objetos del mundo físico están sujetos a las leyes de la naturaleza, en cambio Google no se encuentra sujeto a las leyes de la naturaleza. La computadora, con sus posibilidades de simulación, podría definir una suerte de "naturaleza alternativa" (Turkle 1997), concepto que constituye una de las ideas más poderosas para pensar estos fenómenos. El desarrollo tecnológico termina completamente integrado a la apropiación de los objetos técnicos virtuales a través de las interfaces, y por lo tanto, uno de los problemas principales es la apropiación de las interfaces, que pueden ser analizadas, entre otras, desde su propiedad de transparencia (Scolari 2004).

2 Criterios para la definición de la matriz

Se proponen dos ejes para la representación: el eje de la información-conocimiento y el eje de organización colaborativo-dirigido. Las variables que definen a ambos ejes son variables en tensión, que derivan de un esfuerzo por describir en un plano concreto tensiones en diversos ámbitos. Ejemplos de estas tensiones son, en la tecnoesfera: las tecnologías de alianzas globales vs. las megamáquinas globales; en la ecoesfera: la sustentabilidad global vs. la degradación global; en la economía: la aldea global vs. el imperio global; en la política: participación global vs. control global (Fuchs 2003). El eje que muestra modelos colaborativos vs. modelos dirigidos de generación de información o de representación de conocimiento, es análogo a estos ejemplos.

2.1 Eje horizontal: semantización

Para construir la matriz es necesario caracterizar brevemente las nociones de información y conocimiento. Existen diferencias sustanciales entre la noción de dato, información y conocimiento (Tabla 1), que además varían según la disciplina que los estudie. Una síntesis del estado de la cuestión (Floridi 2005) permitirá definir las características de las áreas definidas como el eje información-conocimiento.

Una de las definiciones típicas presenta en forma resumida la noción de información como un conjunto organizado de datos, que constituyen un mensaje sobre un determinado ente o fenómeno; que proporciona significado o sentido a las cosas, e indica mediante códigos y conjuntos de datos, los modelos del pensamiento humano, y por lo tanto, puede procesar y generar conocimiento; como parte de una relación indisoluble entre los datos, la información, el conocimiento, el pensamiento y el lenguaje, por lo que una mejor comprensión de los conceptos sobre información redundará en un aumento del conocimiento, ampliando así las posibilidades del pensamiento humano, que también emplea el lenguaje -oral, escrito, gesticular, etc.-, y un sistema de señales y símbolos interrelacionados.

(es.wikipedia.org/wiki/Informacion).

Un resumen de la noción de conocimiento plantea que es un conjunto de datos sobre hechos, verdades o de información almacenada a través de la experiencia o del aprendizaje (a posteriori), o a través de introspección (a priori); una apreciación de la posesión de múltiples datos interrelacionados que por sí solos poseen menor valor cualitativo, en definitiva, la posesión de un modelo de la realidad en la mente; un fenómeno complejo que implica los cuatro elementos: sujeto, objeto, operación y representación interna; un continuo progresivamente complejo, integrado por los datos, la información, el conocimiento y la sabiduría: conjunto organizado de datos e información destinados a resolver un determinado problema y para alcanzarlo se aplica un método existiendo así múltiples vías de llegar obtener el conocimiento: método empírico, método histórico, método lógico, analogía, etc.

(es.wikipedia.org/wiki/Conocimiento).

En cualquier caso, parece existir una relación muy fuerte entre información y conocimiento, pero que permite diferenciar algunas características en la Tabla 1.

DATO	INFORMACION	CONOCIMIENTO
Fuera del hombre	Fuera del hombre	En el hombre
Mind independent	Mind independent	Mind dependent
Objetivo		Objetivante
Simbólico (numérico, alfabético, pictórico)		Semántico (lenguaje natural)
Unidad mínima procesable	Conjunto de datos procesados	Permite crear procedimientos para procesar
	Conjunto de datos con sentido	
	Representación de conocimiento	

Tabla 1: dato, información, conocimiento

Si se asume que las TICs primero han conectado nodos, en los que abundaban datos, que luego fueron capaces de soportar información, para comenzar el camino de la representación del conocimiento, puede decirse que las TICs en las aplicaciones que hoy se conocen en Internet son cada vez más de características semánticas. En un sentido amplio, las transacciones han pasado de basarse en datos a basarse en información y conocimiento.

2.2 Eje vertical: organización

El criterio que define el eje vertical podría fundamentarse a partir de las ideas de la sociedad-red (Castells 1999), pero también puede identificarse con las increíbles tasas de crecimiento de blogs y otro tipo de aplicaciones diferentes de las aplicaciones existentes en Internet hace pocos años. Solamente en del.icio.us (social bookmarking, marcado social compartido con los usuarios de la red) existen más de 2.000.000 de usuarios (Schachter 2007), y en digg.com ocurre algo similar. Technorati (www.technorati.com/about) realizaba en junio de 2007 el seguimiento de más de 85.000.000 de blogs y más de 250.000.000 artículos (en cualquier formato) etiquetados socialmente. Se dice que por día nacen unos 175.000 de nuevos blogs.

Wikipedia (www.wikipedia.org) cuenta hoy con 1.850.000 artículos en inglés, 250.000 en castellano, 600.000 en alemán, 500.000 en francés, entre otros idiomas y decenas de dialectos de todo el mundo, creados en forma colaborativa y voluntaria por usuarios. Para dimensionar estas magnitudes, la enciclopedia electrónica más famosa del mundo, la Encarta de Microsoft (encarta.msn.com) en su versión online (dirigida) sólo cuenta con 4.500 artículos, y la Encyclopaedia Britannica, una de las enciclopedias más importantes del mundo offline (www.britannica.com), en su versión online (dirigida) tiene una cantidad de errores comparable a Wikipedia.

Cuando Google compró a Pyra (creadores de Blogger) a principios de 2003, ya tenían más de 1.000.000 de usuarios de los que 200.000 mantenían entradas de blogs en forma continua (Gillmor 2003). Word Press (www.wordpress.com) es otra aplicación que crea aproximadamente 4.000 blogs por día, registra 4.000 nuevos usuarios por día, y borra solamente 250 por día. Estos usuarios escriben y publican 60.000 artículos por día, generan 20.000 páginas nuevas por día, y reciben 70.000 comentarios diarios.

Estos son sólo algunos datos que hablan de un comportamiento de los usuarios realmente masivo, y que permiten encontrar algunas características comunes entre los mecanismos de aplicaciones de blogging. Las aplicaciones de blogging son cada vez más numerosas y se cuentan por decenas (en.wikipedia.org/wiki/blog_software) aplicándose actualmente a la colaboración abierta en Internet, y también dentro de las organizaciones.

La mayoría de estas aplicaciones han tenido su gran momento a partir de 2002 cuando se comenzó a notar una tendencia fundamental en Internet: los que hacen y los que usan, tienen la posibilidad de hacer y usar indistintamente o simultáneamente. Por lo tanto, este problema requiere de más categorías y de otra naturaleza más que el puro hacer y usar para poder ser analizado. Una definición útil para el análisis, es la noción de la Web 2.0, que se basa en tipos de aplicaciones determinados.

El nombre de Web 2.0 fue difundido por primera vez por la publicación en línea de O'Reilly. El artículo incluye empresas, modelos participativos, tecnologías y aventura un decálogo para el diseño de aplicaciones, y negocios. Esta guía sintetiza el contexto en el que usar y hacer simultáneamente se dan en una misma persona, esto abre la posibilidad de pensar en otro equilibrio entre los que hacen y los que usan información y/o conocimiento. Internet se torna aún más inconmensurable y sin un principio de autoridad y/o legitimidad, encontrándose potencialmente en cada nodo fragmentos de información igualmente válida. Las teorías sobre la información han tenido graves problemas para abarcar el fenómeno de Internet, como todas las demás disciplinas.

Las nuevas aplicaciones posibilitan la provisión de servicios comerciales y no comerciales aprovechando la "inteligencia colectiva" de los usuarios, utilizando información y conocimiento alojada en la Web en la forma de datos, meta-datos, participaciones de usuarios y entre usuarios (OCDE 2007). Dado que en la Web 2.0 hay un protagonismo jamás visto por parte de los usuarios, quienes en definitiva son los "nuevos" generadores de contenidos. Estos cambios modifican los modelos previos de producción, consumo y acceso a las aplicaciones. Los extremos del eje vertical de la matriz son:

- Dirigido y organizado: aplicaciones resultantes de un desarrollo tecnológico que se caracteriza en su producción y su aplicación por ser en un solo sentido: el usuario no participa de ninguno de los campos, sino que se apropia de una aplicación cerrada y terminada. Desde el punto de vista de la comunicación y el contenido, conserva esta característica: el usuario puede utilizar y luego reprocesar fuera de la aplicación, en otra aplicación independiente, no interoperable, pero no es partícipe de la producción del contenido, ni en forma unilateral, ni en forma interactiva y/o colaborativa.
- Colaborativo y auto-organizado: el desarrollo tecnológico de las aplicaciones puede contar con la característica de crearse en forma colaborativa e interactiva, por lo que la producción y la aplicación se transforma en un espacio donde varios usuarios interactúan, es el ejemplo de las aplicaciones OpenSource. Pero aún con una característica más bien dirigida, donde la producción no participa activamente, las aplicaciones permiten un altísimo grado de personalización e intervención en las funciones de las aplicaciones [28], capacidades interoperables entre una inmensa cantidad de otras aplicaciones, el agregado de funciones, y la posibilidad de producir nuevas funciones y aplicaciones interoperables. Pero además de esta característica, el contenido se apoya sobre estos desarrollos tecnológicos, y por lo tanto es posible de ser transportado y reprocesado en tiempo real entre cientos de aplicaciones diferentes. El usuario, como individuo, o en forma interactiva y colaborativa, voluntariamente produce contenido; y además logra clasificarlo en forma libre a través de etiquetas (tags) que también son interoperables, y en todos los casos puede compartir las etiquetas, sus clasificaciones, preferencias y contenido en espacios comunes.

La matriz y el resumen (Tabla 2) plantean los casos extremos entre la organización dirigido-colaborativo de manera de crear una superficie donde poder ubicar las aplicaciones para su análisis.

	DIRIGIDO	COLABORATIVO
Desarrollo Tecnológico	Lineal, en una sola dirección	En red, construcción social
Producción	Lineal, en una sola dirección	En red, construcción social
Interoperabilidad	No esencial	Esencial
Contenido	Sin participación del usuario, por expertos	Por cualquier usuario en forma libre, individual o interactiva
Meta contenido	Ontológico	Libre, construcción social e interactiva
Derechos	Total	Parcial, común

Tabla 2: síntesis clasificación de aplicaciones

3 Matriz de análisis

Sobre estos criterios es posible clasificar distintas aplicaciones en los cuadrantes determinados por los dos ejes descriptos. La clasificación es gráfica, no cuantitativa, y no exhaustiva. Por lo tanto, en este trabajo se analizarán tendencias generadas por un conjunto de aplicaciones que se representarán en los cuadrantes de la matriz y su lugar será relativo a las demás aplicaciones bajo el criterio de “más” o de “menos” como fundamento cualitativo a partir de la descripción, experiencia y documentación de las aplicaciones.

3.1 Aplicaciones

El sector inferior es el de las formas tradicionales. Los modelos más adecuados para explicar estos fenómenos son los de la transmisión de la información. La generación, la gestión, y la transmisión de la información y el conocimiento tienen cierto orden preestablecido, siendo un sistema que produce poca entropía.

Algunos ejemplos son:

- CMS (Content Management System): se trata de aplicaciones que permiten la gestión y publicación de contenidos en forma transparente (sin la necesidad de conocimientos sobre programación o lenguajes). Prácticamente todos los primeros CMS daban los permisos de gestión a responsables, pocos, de la publicación, sin permitir que los usuarios y lectores participen del proceso.

- KM (aplicaciones de Knowledge Management): es un grupo de aplicaciones que si bien contaban con estructuras que permitían reflejar, en mayor o menor medida, alguna forma de representación del conocimiento, los conceptos y reglas para el recupero y gestión del conocimiento estaban determinados, sin que el usuario pueda crear o modificar etiquetas y contenidos libremente.
- Cites: un grupo de aplicaciones que permiten registrar las citas que se producen entre publicaciones, incluso scholar.google.com tiene un sistema de este tipo. No permite ninguna modificación al usuario, sino que pone en un sistema y en las redes las citas que unos autores realizan sobre trabajos de otros.
- RSS: es el sistema más difundido de sindicación a blogs o a cualquier tipo de información (existen muchos otros). Funciona como un simple XML que puede ser leído hoy por prácticamente por cualquier browser, además de sus aplicaciones específicas. Se encuentra parte en el mundo dirigido ya que el usuario que recibe un feed a través de RSS porque está sindicado a un website o a un feeder por lo general no es el autor del feed. Pero dado que esta tecnología es libre y está a disposición de cualquier aplicación de la Web 2.0 cualquier usuario puede a través del RSS llegar a cualquier otro. Es un gran ejemplo de aplicación clásica de los usuarios que consumen lo que otros producen ,pero que producen simultáneamente.
- Tags (etiquetas): más que una aplicación, es hoy un componente dentro de cualquier aplicación Web 2.0. Prácticamente todo el contenido informativo y académico puede ser etiquetado bajo conceptos y palabras clave. Tal vez con un estilo muy similar al de los descriptores de las bibliotecas. Pero también se encuentra en parte sobre el sector dirigido, y en parte sobre el sector colaborativo. Esto se debe a que estas etiquetas en algunos ambientes pueden respetar taxonomías formales, o descriptores acordados y/o convencionales, pero en la Web estas etiquetas son libres y su definición está en manos de los usuarios. Así es que con el tiempo como contrapartida de la noción de taxonomía, se creó la noción de folksonomía.

- Tag clouds (nubes de etiquetas): también hoy funciona como componente de aplicaciones mayores. Es poner en funcionamiento una forma de representación de “popularidad” de algunos tags dentro de un espacio en particular. Esta “popularidad” se “mide” a través de clicks, por lo que un artículo leído, implica “un punto más” para las etiquetas que están relacionadas a él. Por lo que en forma dinámica y en tiempo real, es posible a través de una representación gráfica ver cuáles son los conceptos de mayor interés de los usuarios en ese momento. Algunas nubes trabajan sobre los colores de los textos y otras sobre el tamaño de los textos.

Además de los RRS, Tags, TagClouds, etc. el sector superior se completa con mecanismos de generación de información y conocimiento en forma colaborativa más pura. La colaboración tiene muchos decisores, potencialmente tantos como nodos existan en la red. La generación, la gestión y la transmisión y publicación de la información y del conocimiento no es algo controlado, es caótico, por lo que se trata de un sistema altamente entrópico.

- Blog (o Weblog): es un sitio web que publica textos o artículos en forma cronológica de uno o varios autores (cualquier usuario dada la oferta de blogs gratuitos y su crecimiento). Hoy todas las aplicaciones de blogging integran etiquetado y otros componentes de sociabilización.
- Vlog/Flog: bajo la misma dinámica del blog soporta además video (Vlog) y/o fotografías e imágenes (Flog). El uso ha generado hábitos muy interesantes, como la edición de video online que cada vez es más común en estas aplicaciones, y los diálogos basados en videos en vez de texto.
- Podcast: es el aprovechamiento del RSS para la distribución de archivos de sonido (ogg o mp3) y/o de video (llamados videocasts o vodcasts). Permite la suscripción y la posibilidad de reproducción en dispositivos portátiles como el iPod. Con esta aplicación cualquier usuario prácticamente puede contar con su canal de TV o estación de radio en forma gratuita.
- Social Bookmarking: (del.icio.us o Technorati) permite guardar en línea bookmarks accesible para cualquier otro usuario. También es posible aplicar etiquetas a los bookmarks de manera que estén ordenados por concepto. Permite ordenar y compartir también enlaces con cualquier otro usuario, y de esta forma explorar y descubrir.

- Mi Web (no hay un nombre general): son aplicaciones que permiten crear una Web propia a partir de información de interés. Permiten crear Intranets e incluir widgets con diversas funciones, como el acceso a noticias y blogs, bookmarks, to-do, notas, creación de páginas Web, entre otras cosas. Pareciera que se trata de un camino posible hacia la Web como sistema operativo.
- Widgets: se trata de pequeñas aplicaciones que pueden ser integradas a otros sistemas, a blogs, etc. Ejemplos de widgets pueden ser de clima, de información de otros blogs, calculadoras, suscripciones RSS en texto, audio o video, podcasts, etc. Hay una inmensa cantidad de widgets con miles de aplicaciones y características de interoperabilidad diferente.
- Wikis: permite escribir comunitariamente enciclopedias libres bajo el principio de cargar colectivamente documentos web, sin que la revisión del contenido sea necesaria antes de su aceptación para ser publicado en la red. En Wikipedia, para septiembre de 2004, unos 10.000 editores activos trabajaban en 1.000.000 de artículos en más de 50 idiomas.
- Google Earth: combina las búsquedas de Google con imágenes de satélites, mapas, terrenos y edificios 3D para poner toda la información geográfica del mundo al alcance de cualquier usuario. Soporta capas de información que pueden ser desarrolladas en forma libre, e incluso puede integrar información generada en forma colaborativa como el caso de Panoramio, Wikipedia o Google Earth Community.

3.2 Agrupación de aplicaciones

El sector inferior agrupa a las aplicaciones cuya dinámica está alineada a la mayoría de las instituciones con dinámica que podríamos llamar "tradicional", de carácter dirigido. El autor que no interactúa con otros autores, aún utilizando RSS y Tag Clouds, genera información en un solo sentido, al igual que un académico.

Las aplicaciones por encima del eje horizontal denotan un comportamiento social, colaborativo, hecho por los usuarios, y para los casos mostrados, se ejemplifica la generación social de información y conocimiento en forma distribuida. Por lo tanto, puede hablarse de información socialmente construida y de conocimiento socialmente construido.

Según los enfoques del “self-organisation”, cada vez que un sistema (aplicaciones también), se organiza por sí mismo produce información, por lo tanto, son generadores de información (Fuchs 2002). Esta información que se genera en conjunto es aprovechada por las aplicaciones de la Web 2.0 (Figura 2).

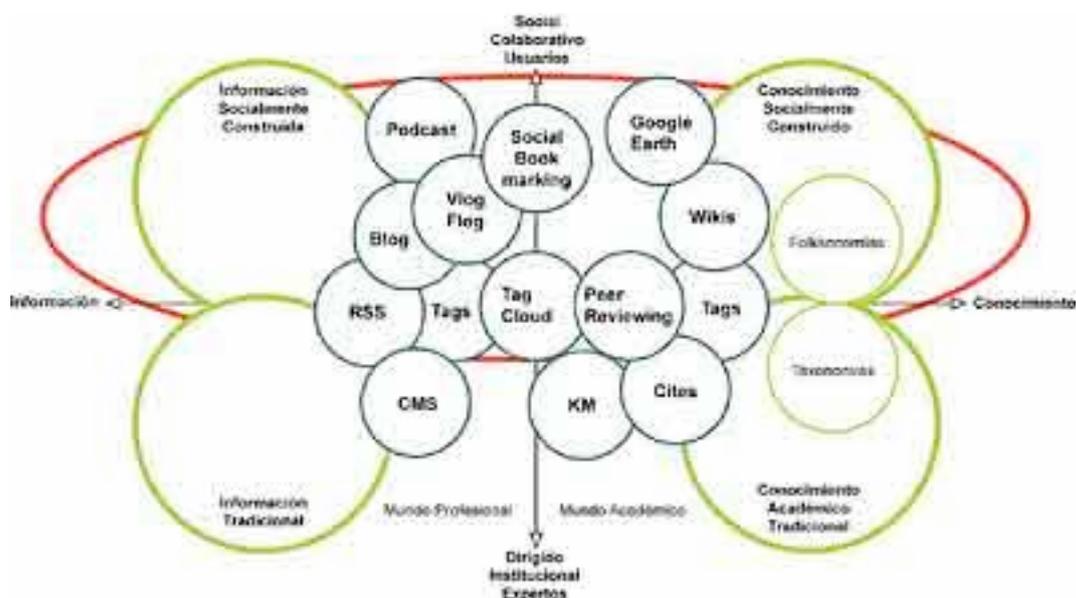


Figura 2: sector de aplicaciones colaborativas

Hay aplicaciones en manos de las personas que generan naturalmente efectos de conjunto, por el hecho de estar en red. El usuario gestionando y produciendo información genera conocimiento, para sí o para los demás. El usuario crea caminos para el mejor recupero, búsqueda y categorización de la información. El individuo registrando lo que sabe, genera en el conjunto la idea del “social knowledge” (Riccitelli 2007, Bowman y Willis 2003) o de construcción de conocimiento en forma distribuida (o social) (Fuchs 2002). Más aplicaciones en manos de los individuos RE-equilibran la relación entre usuarios y expertos.

4 Internet, información y conocimiento

Dentro de la matriz también es posible identificar algunas tensiones (Figura 3) que parecen ser naturales al poner en convivencia modelos dirigistas y colaborativos en el ámbito de la información.

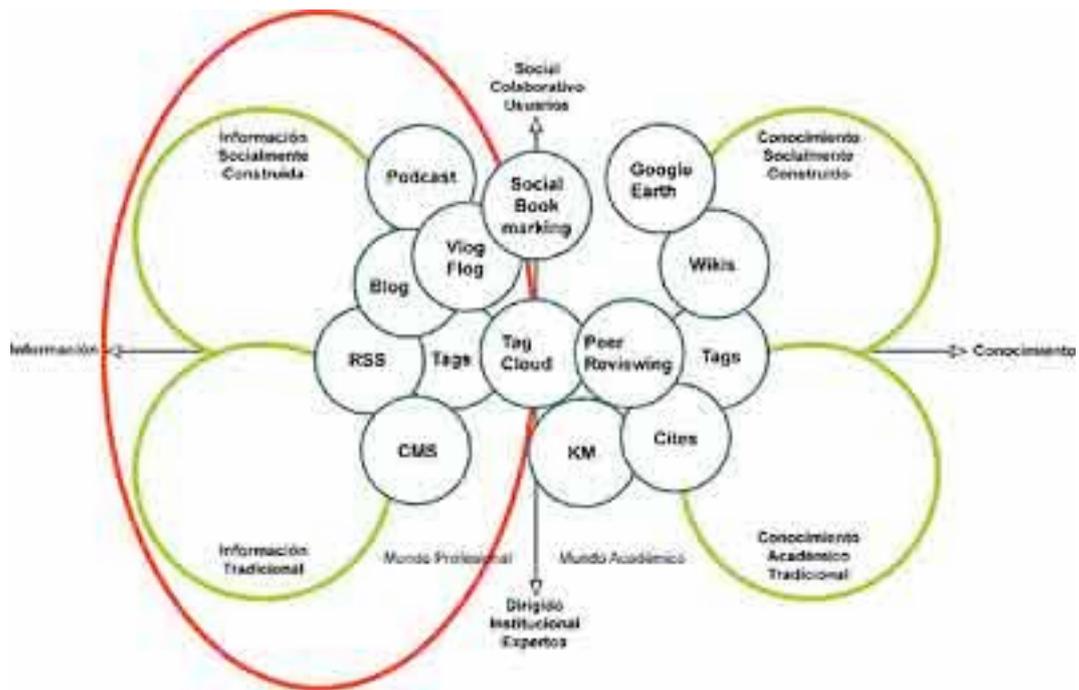


Figura 3: sector de información

El mundo de la información deberá reformularse para compartir su actividad con los usuarios. Si bien esto parece obvio, la defensa corporativa entra en tensión (Bowman y Willis 2003). La generación de información dejó de ser exclusiva de los ambientes tradicionales de la comunicación de masas, como el periodismo y la publicidad, o de la comunicación interna de las empresas, o de las actividades de producción y de la toma de decisiones. Hoy la información se genera (además de, no en lugar de) en cualquier parte, en forma atomizada y por usuarios anónimos. Y toda esta información convive. Un medio tradicional, con inversiones millonarias, con profesionales capacitados está a un click de un menor de edad que escribe desde su dormitorio.

Una tensión similar puede encontrarse en el mundo académico ya que la proliferación de aplicaciones que permiten la relación conceptual y la discusión sobre tópicos que usualmente eran temas de claustros académicos también está a un click uno de otro (Figura 4).

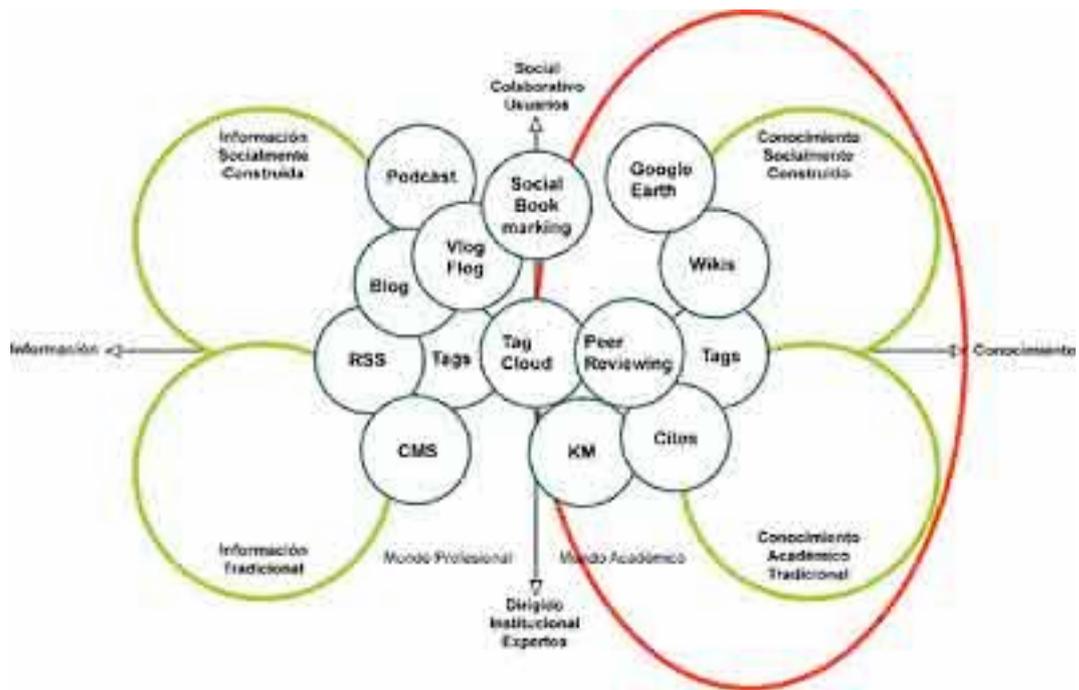


Figura 4: sector de conocimiento

En el ámbito académico estos son problemas nuevos, donde el conocimiento generado por usuarios muchas veces anónimos, es más confiable que algunas de las enciclopedias más importantes (Cnet News 2005, BBC News 2005, Nature 2005). El blog es un buen ejemplo. El blog es para compartir. El blogging hace a la información pública a través de su publicación en línea. La información pública se pone a disposición para ser alcanzada por cualquier usuario de Internet. Algunos bloggers son especialistas o expertos en algún campo, y utilizan blogs para difundir sus trabajos. Estos trabajos se ponen a disposición en forma libre permitiendo que otros aprendan y agreguen sus conocimientos. Es muy común, además, que estos bloggers publiquen links a papers y fuentes de manera que cualquier usuario pueda verificarlas (Brady 2005).

5 Escenarios

Los escenarios que propone este tipo de análisis permiten identificar posiciones extremas, tendencias, y tensiones que se verifican en la actualidad o que podrán verificarse en un futuro. Las posiciones podrían interpretarse, al solo efecto de la comodidad en la presentación de este trabajo, como estructuras resultantes de actividades establecidas, con procesos y practicas identificables. Las tendencias son procesos probables entre posiciones, por lo que implica que la posición "destino" cuenta con un grado hipotético. Las tensiones se producen entre dos posiciones, existentes, o con alguna probabilidad de existencia. Cuando una tensión incluye una posición hipotética, también es parte del campo hipotético.

En este trabajo las tendencias y tensiones son hipotéticas, aunque sin llegar a la formalidad requerida para una hipótesis, pero que comienzan a apoyarse en algunos hechos, tal vez todavía muy aislados, que pueden dar crédito a futuros estudios más específicos.

5.1 Posiciones

Entre las posiciones extremas, y a modo de "estado de la cuestión" puede considerarse la posición de las aplicaciones dirigidas, como forma de más o menos pura, que ignora las posibilidades de construcción social de la información y/o el conocimiento. Esta posición puede relacionarse inmediatamente con las formas tradicionales, por ejemplo, la actividad periodística en el cuadrante conformado por "información" y "dirigida"; o el mundo académico tradicional en el cuadrante "conocimiento" y "dirigido". En ambos casos se supone que la información y el conocimiento son producto de la actividad especializada.

La otra posición extrema es la de la totalidad de la información y la totalidad del conocimiento generada en forma colaborativa. La colaboración supone el acceso social y la capacidad de efectivizar la construcción. Es una posición que resta importancia a las autoridades en el sentido intelectual, y que es muy difícil de mantener en el tiempo debido a que la tradición de las instituciones convive con esta modalidad con una fortísima inercia histórica.

5.2 Tendencias

Las tendencias son más abarcativas que las posiciones de base. Aparentemente existen tres vectores claros, sobre los que no se analizará cuál podría conformarse como causa o cuál como efecto. Uno de los vectores tiene un rasgo tradicional y es el de la información al conocimiento en el plano de los expertos. Se trata de prácticas perfectamente establecidas. El segundo vector es muy actual y de permanente discusión y es el de la "socialización" (entendida como la efectivización del acceso en la red) de la producción de información. Esta producción implica desde ya la existencia de herramientas, el acceso a las mismas, y las condiciones básicas para su apropiación para llevar a cabo la producción, por lo tanto, conocimiento aplicado a dicha producción. El tercer vector es que resulta de información producida por expertos a conocimiento socialmente construido. Probablemente este último vector sea el más representativo del cambio hacia la Web 2.0 (desde una supuesta Web 1.0).

5.3 Tensiones

Las tres tensiones que pueden vislumbrarse en el mundo de la comunicación periodística según la matriz y que se generan entre las posiciones a raíz de las tendencias mencionadas son:

Nuevas formas periodísticas. La actividad periodística se enfrenta con un nuevo polo desde el que se informan los usuarios, hecho por usuarios, editado por usuarios, escrito, filmado y procesado por usuarios. El límite entre la producción y la difusión desde los expertos y del otro lado la producción y publicación por parte de cualquier persona es una tensión que el periodismo aún no ha logrado resolver. Si han existido muchos avances en cuanto a encontrar formas para nombrar la producción "social" de la información creando categorías como "citizen journalism".

Perfil periodístico. La actividad periodística compite a un click con producciones que integran mayor cantidad de información que la que el periodismo tradicional provee. Es necesario crear estructuras de información más complejas para el seguimiento de issues, la integración multimedia, y finalmente, una vez transitado el momento crítico de la urgencia y de la novedad de la noticia, confeccionar productos informativos más complejos. Estos productos, además, lejos de ser un problema exclusivo de desarrolladores de software e ingenieros, es también un problema de los periodistas quienes deben saber escribir en la Web para la Web y apropiarse de las aplicaciones que comparten con sus lectores y colegas.

Perforación del piso académico. La tensión que se producirá en el ámbito académico también parece ser importante. Cierta conocimiento que pueda ser generado fuera de los espacios tradicionales académicos puede formar parte de él. En el contexto de la comunicación periodística, de hecho, las carreras que forman a los comunicadores suelen surgir de la práctica periodística, que sistematizada y ampliada comienza a traducirse en programas concretos y comienzan a ser parte de la oferta académica. La pregunta es cuánto de ese conocimiento puede ser "socialmente" construido.

6 Primeras apreciaciones

Las aplicaciones que corren sobre Internet pensadas como objetos técnicos (por lo que el campo de aplicación está naturalmente en red) hoy tienen un modelo de desarrollo tecnológico cuya producción es en red, y el conocimiento que se aplica a esta producción también está en red. Se trata de objetos técnicos hechos en red para la red. La apropiación de estos objetos ya no es la apropiación pura de una metáfora de una interfaz, sino que es necesario apropiarse de la dinámica de la red.

Parte de esa dinámica es el crecimiento caótico, y entrópico, que se condice con la fragmentación de la información, y con las visiones sobre las que en un contexto fragmentado son necesarios todos los saberes para poder totalizar el conocimiento sobre cualquier cuestión. La complejidad trajo la interdisciplinariedad, y el crecimiento fragmentario trajo la fractalización y el paulatino alejamiento de la realidad (Baudrillard 1996).

La Web es cada vez más Web 2.0 a medida que se vuelve más participativa, colaborativa y más asociada al conocimiento social. La Web es cada vez más semántica. El contenido no sólo puede ser leído cada vez más en el lenguaje natural, sino que además puede ser leído por agentes de software, aplicaciones y widgets permitiendo encontrar, compartir e integrar información. La web es cada vez más de la confianza entre unos y otros. Y por último la Web es cada vez más de todos, generando modelos que se basan en commons, en parte de derechos reservados y el llamado copyleft (creativecommons.org).

Tal vez una de las preguntas más inquietantes es qué tipo de bien, servicio, o cosa se terminará transando, ya que cada vez más circula conocimiento, y cada vez menos se entra en contacto con los datos. ¿Se transformará la Web en un megamarket de conocimiento?

La información puede ser un nodo o parte de un nodo, se puede escribir para la red, para conectar, e incluso crear algo que trascienda a la información, ya no es la información sino su relación con el resto de la información. Es cada vez más conocimiento. Donde se gestiona información, tarde o temprano se produce conocimiento. Profesionales y académicos descansaron en organizaciones que confieren autoridad y/o legitimidad a la información y al conocimiento.

Si cualquier persona produce y relaciona información en un nodo y tiende a la construcción de conocimiento, ¿la información se está commoditizando? Si son necesarias competencias para leer y escribir en la Web, competencias para interactuar con estos nuevos problemas y este nuevo contexto y competencias para la apropiación de las aplicaciones ¿Cómo responden a esta tarea la industria y el ámbito académico?, ¿cuáles son los nuevos perfiles profesionales?

Internet no es un objeto técnico simple, atado a su forma espacial y con una temporalidad con un peso relativo. Hay un camino hacia deshacer físicamente a Internet (conceptualmente) y ensayar intelectualmente la idea de una "naturaleza alternativa" que describe mejor la situación de cohabitación de las personas con los objetos que habitan en Internet. Es necesario comprender que cada individuo se integra con los procesos en forma de apropiación que hace que cada persona en cada instante sea parte de redes de procesos donde intelectualmente se encuentra absolutamente comprometido.

Por lo tanto, es necesario eliminar las visiones de la tecnología puramente herramientas, incluso en los ámbitos de la comunicación (Rojo 2006).

7 Apreciaciones finales

Agenda. Cómo y quién define la agenda si es que hay posibilidad de una definición puramente "social". Cuál es el impacto en la teoría de la Agenda Setting, la defensa de la teoría (McCombs, 2005) se refiere a los medios tradicionales con presencia en Internet, mostrando una correlación muy importante (del orden de la prensa escrita) en los issues de agenda. Pero si se consideraran los blogs, ¿se mantendrían los mismos issues?, ¿cómo funcionaría la transferencia de la agenda los medios a la agenda del público?, y en cualquier caso, ¿en qué capa (nivel) de la teoría?.

Fuentes. Los espacios sociales comienzan a ser tan creíbles como los académicos. Lo que la gente sabe comienza a ser tan importante como la información calificada, y además puede publicarse sin limitaciones. ¿Cómo se modifica el activo de las fuentes de información?.

Audiencia. Si las pantallas y sus interfaces serán el entorno de la comunicación, los usuarios requieren un proceso de apropiación y de participación activa aún en los esquemas donde no producen información. Si esto produce un cambio en las audiencias, más aún ocurre con las ideas del nuevo rol del lector (Bowman y Willis 2003).

Democracia, inclusión y participación social. Si el objetivo de la participación de todos en la decisión de lo público, estas aplicaciones pueden ser un camino. Pero la inclusión digital depende del acceso y de la apropiación, como la participación responsable depende de una mejor educación. Las brechas digitales (no solamente las estrictamente económicas o etarias) atentan contra esta participación. El Desarrollo Humano (www.unesco.org) debe completar las visiones estrictamente tecnológicas, y los esfuerzos y programas relacionados con la Sociedad de la Información (www.wsis.org) deben pasar por un tamiz crítico de manera de que tendencias globalizantes puedan conservar y dar relevancia a las expresiones locales.

El negocio. ¿Se está commoditizando la noticia?, ¿qué del modelo tradicional de la empresa informativa y qué de los nuevos modelos participativos conformarán en conjunto el panorama futuro de los medios?. Si la audiencia ya no tiene la misma entidad, si lo importante hoy es conectar personas, entre otras tendencias, ¿en qué consiste el negocio de la información periodística en un ambiente donde las noticias relevantes son commodity? (Specker 2003).

Perfiles profesionales. Si todo converge a dispositivos capaces de integrar a todos los media; la comunicación del futuro se produce en las interfaces: qué competencias son necesarias para leer y escribir en la Web y en las nuevas interfaces. Existe cierta falta de atención en los programas académicos para escribir en la Web para la Web (Martínez Castro 2006). Existen casos donde hay asignaturas obligatorias (Parselis 2006, Parselis 2007). Además de nuevos lenguajes y mecanismos participativos, vale también la reflexión acerca de la aceleración en la producción y en la inmediatez de los nuevos medios para repreguntarse acerca del rol del periodista (Ramonet, 1999) y de los usuarios ocupando en parte su lugar (Orihuela 2006) que probablemente ya se haya convertido en un espacio que profesionales de las noticias deben observar y sumarse a esta conversación (Rosen 2006).

Los desafíos para los medios masivos de comunicación es convertirse en canales de conocimiento en forma cada vez más personalizada. Comprender que para ciertos hechos, los usuarios son tan confiables como los medios. En el mundo académico, algo análogo: hay usuarios tan confiables como el mundo académico para escribir sobre algunos temas, cuanto más incipiente es el tema, mayor confianza debe otorgarse a los usuarios.

Las personas son intermediadas por las tecnologías. Las tecnologías en red ponen a las personas en red. Por las redes circula información y conocimiento. Información y conocimiento que intercambian y transan. Información y conocimiento que son cada vez más punto de partida y efecto de la interacción y la colaboración.

Cuando los medios comiencen a hacerse eco de estos profundos cambios será posible la pregunta acerca de qué medios serán los próximos medios, cómo se redefinirán y cuánto de las tendencias tensiones podrán resolver. En definitiva, Internet irrumpe como el gran factor de cambio en la gestión de la información y el conocimiento, los medios serán como crean que Internet es.

Bibliografía

- Baquerín de Riccitelli, María Teresa (2007) Cerca o lejos de Internet. EDUCA. Buenos Aires.
- Baudrillard, Jean (1996) El crimen perfecto. Editorial Anagrama. Barcelona.
- BBC News. (2005) Wikipedia survives research test. [Online]. URL:
<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4530930.stm>
- Bowman, Shayne and Willis, Chris edited by Lasica J.D. (2003) We Media, The Media Center at the American Press Institute. [Online]. Available: <http://www.hypergene.net/wemedia/>
- Brady, Mark (2005) Blogging, personal participation in public knowledge-building on the web, Chimera Working Paper 2005-02. Colchester: University of Essex.
- Brassiolo, Pablo Nahirñak, Paula Ruffo, Hernán y Miranda, Eliana (2005) Políticas de Empleo e Inclusión Digital El impacto de Internet sobre la eficiencia y el funcionamiento del mercado laboral, Sala de lectura CTS+I [Online]. Available: <http://www.oei.es/salactsi/Frida.pdf>
- Casermeyro de Peresón, Alicia (2005) Los Medios en las Elecciones. Agenda Setting en la Ciudad de Buenos Aires. EDUCA. Buenos Aires.
- Castells, Manuel (1999) Internet y la sociedad red, Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento, Universidad Oberta de Catalunya. Barcelona.
- Cnet News. (2005) Study: Wikipedia as accurate as Britannica .[Online]. Available:
http://news.com.com/Study+Wikipedia+as+accurate+as+Britannica/2100-1038_3-5997332.html
- Creative Commons. [Online]. Available: <http://creativecommons.org/>
- Encarta. [Online]. Available: http://encarta.msn.com/artcenter_/browse.html
- Encyclopaedia Britannica. [Online]. Available: <http://www.britannica.com/>
- Floridi, Luciano (2005) Is Information Meaningful Data?, Philosophy and Phenomenological Research, 70 (2), pp. 351 - 370. Available online at
<http://www.wolfson.ox.ac.uk/~floridi/pdf/iimd.pdf>
- Fuchs, Christian (2003) Globalization and Self-Organization in the Knowledge-Based Society. Vienna University of Technology. [Online]. Available:
[http://triplec.uti.at/files/tripleC1\(2\)_Fuchs.pdf](http://triplec.uti.at/files/tripleC1(2)_Fuchs.pdf)
- Fuchs, Christian (2002) Social Informations and Self-Organisation, in Robert Trappl (Ed.) Cybernetics and Systems 2002 Vol. 1. Vienna. Austrian Society for Cybernetic Studies. 2002. Pp. 225-230.
- Fumero, Antonio Roca, Genís y Encinar, Jesús (2007) Web 2.0. Fundación Orange. Madrid.
- Gillmor, Dan (2003) Google Buys Pyra: Blogging Goes Big-Time
<http://web.archive.org/web/20031008161432/http://weblog.siliconvalley.com/column/dangillmor/archives/000802.shtml>
- Google. [Online]. Available: www.google.com

Martínez Castro, María Estela (2006) UNIrevista - Vol. 1, n°3 : (julho 2006) ISSN 1809-4651 1
Las competencias en el profesional de la comunicación

McCombs, Maxwell (2005), I Congreso Panamericano de Periodismo en Internet, Buenos Aires, Septiembre 2005

Nature. (2005) Internet encyclopaedias go head to head. [Online]. Available:
<http://www.nature.com/news/2005/051212/full/438900a.html>

O'Reilly. What Is Web 2.0. [Online]. Available:
<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

OECD. Participative Web: user-created content. Working Party on the Information Economy. Directorate for science, technology and Industry. Committee for information, computer and communications policy. OECD. 2007.

OJR. (2006) Blog software comparison chart. Online Journalism Review. USC Annenberg School for Communication. University of Southern California. [Online]. Available:
http://www.ojr.org/ojr/images/blog_software_comparison.cfm

Orihuela, José Luis (2006) La comunicación líquida. Claves para la formación de profesionales en la era de los amateurs. Encuentro Internacional de Comunicación: Comunicadores del Siglo XXI - Nuevos Profesionales para Nuevas Audiencias, Facultad de Comunicación y Diseño, Universidad Mayor, Santiago de Chile (Chile), 28-30 de junio de 2006.

Parselis, Martín (2007) Nociones de ciencia, tecnología y desarrollo tecnológico. Curso de Sociedad de la Comunicación de la Universidad Católica Argentina, Ciudad de Buenos Aires.

Parselis, Martín y Andrada, Ana María (2002 a 2007) Objetivos de las asignaturas Desarrollos Tecnológicos (Licenciatura en Comunicación Periodística), y Sociedad de la Comunicación del ICOS (Instituto de Comunicación Social, Periodismo y Publicidad de la Universidad Católica Argentina.

Ramonet, Ignacio (1999), El periodismo del nuevo siglo, traducción del francés: Mirnaya Chabás. La Factoría n° 8. Available: <http://www.lafactoriaweb.com/articulos/ramonet.htm>

Rojo, Pablo (2006) Una Década de Profundas Convulsiones en los Medios: La Revolución Digital de los años Noventa y la Transformación de los Modelos de Negocio en los Medios de Comunicación , Razón y Palabra, n° 50,
[<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n50/projo.html>]

Rosen, Jay (2006) The People Formerly Known as the Audience. PRESSthink Ghost of democracy in the media machine. Available:
http://journalism.nyu.edu/pubzone/weblogs/pressthink/2006/06/27/ppl_frmr.html

Schachter, Joshua (2007) Writeups, Stanford University. [Online] .Available: http://cs343-spr0607.stanford.edu/index.php/Writeups:Joshua_Schachter

Scolari, Carlos (2004), Hacer Click. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales, Gedisa.

Specker, Norbert (2003)

<http://www.interactivepublishing.net/works/change/columns/6.php?sid=ff3c3ce179d29cc39b3549106857c897>

Technorati. [Online]. Available: <http://www.technorati.com/about/>

Tran Ha (2000), Poynter, http://www.poynter.org/content/content_view.asp?id=3587

Turkle, Sherry (1997) La vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós. Buenos Aires.

Wikipedia. [Online]. Available: www.wikipedia.org

Wikipedia. Blog Software. [Online]. Available: http://en.wikipedia.org/wiki/Blog_software

WordPress. [Online]. Available: <http://wordpress.com/>