

RAZÓN Y PALABRA

ISSN 1605-4806

Primera Revista Digital en Iberoamérica Especializada en Comunicología

[Acerca de RyP](#)

[Números anteriores](#)

[Convocatoria](#)

[Directorio](#)

[Política editorial](#)

México Diciembre 26, 2011

Inicio

CONFORMACIÓN DE REDES DIGITO-SOCIALES. USOS DE LA WEB 2.0

Por **Omar Villota Hurtado**
Número 63

Resumen:

Consideramos que el marco referente de la Web 2.0 no tiene una frontera muy delimitada ya que, como sistema, es otro nodo constituido por principios y prácticas de las Identidades Virtuales. Así que la conformación de redes, en especial para los movimientos sociales, se acopla más sobre el poder de la comunicación y sobre las teorías de la organización colectiva. (junio 2008)

“Vivimos instalados en la diferencia no en la unidad”
Niklas Luhmann

Escenario digito-virtual

La Web 2.0¹ es un reto para superar el nivel de consumo global de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) dado que:

los usuarios son productores-autores (prosumer²) de contenidos locales, las agendas y los temas del contenido producido por los usuarios se centran en archivos audio-visuales que hospedan en tipologías de blog con opciones de insertar comentarios y syndicar contenidos, los usuarios construyen conocimiento colaborativo desde sistemas wikis, los CMS o sistemas de administración de contenidos se hiperrelacionan desde etiquetas que marcan los propios usuarios, el contenido producido por los usuarios les puede generar dinero a través de los click de sus lectores en los banner asociados, etc.

Como plataforma, la Web 2.0 se caracteriza por un posicionamiento estratégico que depende del usuario. Y el usuario debe asumir también unas competencias relacionadas con:

servicios web apoyados en modelos de desarrollo y de negocios ligeros, construcción y participación en redes de arquitectura abierta, escalabilidad rentable bajo el modelo de reducción de costos medios y aumento del volumen de ventas mediante múltiples usos y con la reventa del producto de información evitando que se convierta en mercancía, mezclas de fuentes de datos únicos y recombinados, argumentación desde inteligencias colectivas, etc.

Este escenario digito-virtual se ramifica hacia la Sociedad de la Información, cuyo rediseño de la economía y la política está bastante claro pero no así el rediseño de la cultura. Esta ha abierto su campo y profundidad de estudio hacia la cibercultura, una cultura exclusiva de sociedades que incluyen las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como formas dominantes de información, comunicación y conocimiento e investigación, producción, organización y administración lo que genera muy heterogéneos y extensos ámbitos de estudio. América Latina, por tener un papel de *apropiadora* no de productora de estas tecnologías, se sitúa en un lugar subordinado y tecnodependiente de los estudios ciberculturales en desarrollo³.

Una característica de la actual sociedad es la colaboración entre los registros de la economía y los de la producción simbólica, cuyas experiencias interculturales de los usuarios, con apoyo de la comunicación como realidad vigente, se imbrican en la globalización y el multiculturalismo (política de reconocimiento dialógico y posibilidad de convivencia en la diferencia). En efecto, las posibilidades de transformación social se encuentran en la economía, en los espacios por donde circulan los mecanismos de significación: industrias culturales, medios de comunicación y espacios de servicio y de consumo y en las relaciones políticas que para algunos la denominan *cosmopolítica* porque hace posible reunir actores muy diversos —incluso ontológicamente— en un mismo escenario, precario y global, y donde el intercambio de propiedades, negociación y alianzas, entre humanos y no humanos, es moneda común (Rodríguez Giralt, 2002).

El sistema⁴ de la Web 2.0 consiste en escoger un diálogo intercultural que asume la alteridad y la diferencia. Esta particularidad también se enfrenta a los *mass media* por cuanto los aparatos de comunicación son individualizados, no masivos, y a través de las herramientas digito-virtuales, como el hipervínculo, permiten enrutar la selección de producciones hipertextuales presentadas en lo iconográfico, lo que privilegia:

- la construcción recíproca de sentido⁵
- lo deliberativo,
- la tolerancia y
- el respeto por la diversidad.

El entorno de la Web 2.0, como comunicación⁶, manifiesta que el Ser Humano decide pasar de una acción individual a otra colectiva, dado que desea reivindicar lo que le molesta, cambiar una situación, lograr un objetivo colectivo no rentable inmediatamente y otras acciones. Esta modernidad, lejos de hacer sentido dentro del contexto, se injerta en otras culturas generando un sentido fuera de lugar. En su estado moderno, "la sociedad es una muy diferenciada y abstracta red comunicativa que proporciona poco más que unas muy laxas condiciones de compatibilidad social" (Luhmann, 1998).

Con base en el pensamiento del sociólogo Niklas Luhmann, la comunicación es el lazo fundamental social ya que sugiere selecciones sistémicas, que oscilan entre lo individual a lo colectivo, y se vincula estrechamente con el poder que es una comunicación contingente. Bajo este discernimiento los *mass media*, para el desarrollo de la democracia, escogen la alternativa de transmitir desde la técnica de la propaganda, como lo estudió Noam Chomsky. Es decir, según esquema del periodista americano y demócrata liberal, Walter Lippmann, con la metáfora de *fabricar consenso*, la comunicación de aquellos medios enfrenta el diálogo intercultural y produce el efecto de consenso en la población masiva, cuyos intereses comunes sólo son comprendidos por una élite intelectual y especial reducida.

La agenda ciudadana, en consecuencia, se encuentra más cerca de la pertenencia cultural del sujeto, asociado con elementos que componen su Identidad. Por tanto, lo intercultural se relaciona más con el escenario de la Web 2.0 que con los *mass media*. Estos con la espiral del silencio invisibilizan (niegan la presencia del otro sujeto), transmiten estereotipos (reemplazan la experiencia por el conocimiento absoluto), manifiestan racismo (expresan posturas de subvaloración etnocéntrica) y editan información desde otras selecciones de carácter inmutable.

En el entorno de la Web 2.0, la Identidad asume actitudes y se relaciona entre personas. Al ampliar esta cualidad con la comunicación digital, todos los elementos activos en la interfaz agregan nuevas acciones para el encuentro y el reconocimiento con el otro sujeto. Algo similar ocurre con las estrategias de esta comunicación, que permite la escogencia de alternativas, en contraposición a la de los *mass media* que actúan como un código binario. O decide sobre la comunicación a transmitir y las opciones que transmite o silencia.

Desde los *mass media* estos castigos se presentan a lo largo y ancho de la región latinoamericana que sigue al modelo norteamericano, claramente denunciado por Chomsky y evidenciado en las guerras, en especial las del Golfo Pérsico. Los *mass media*, entonces, en su papel de propagandistas del régimen han presentado estereotipos que justifican la invasión, la agresión y la violencia, que dicho sea han ingresado al denominado *tercer entorno* en sus formas comunes pero bajo la modalidad de ciberguerra, infoguerra, lanzamiento de virus y bombas telemáticas, ciberdelitos, armas teledirigidas con precisión, fraude electrónico...

Los *mass media* del sur del continente hacen lo mismo desde la espiral del silencio, como se manifestó con el régimen del terror militar argentino

que alcanzó a prohibir la palabra porque fue más fuerte el discurso *todopoderoso* de "quienes poseyeron el poder de la vida y de la muerte", como lo enuncia la periodista argentina Claudia Korol (Korol, 2003). En Colombia, la información que emiten los *mass media* es monotemática con peligroso enfoque informativo en cuanto al cubrimiento de fuentes nacionales ya que la voz del discurso de la información se centra exclusivamente en la autoridad del Estado y con un pavoroso panorama informativo en cuanto al cubrimiento de temas internacionales, según el Monitoreo de Medios que 20 facultades de comunicación de reconocidas universidades del país se encargaron de realizar a la radio, prensa y televisión de Bogotá, Santander, Valle, Antioquia, Quindío, Caldas, Risaralda y Magdalena, entre el 8-ago-2007 y 10-sep-2007.

En este contexto, la mundialización de la comunicación que continua en la región ha encontrado una tensión, que sin ser drástica, empieza a ser entendida dentro de la posibilidad de selecciones y al interior de la heterogeneidad (comprendida de inclusiones y exclusiones, de participación segmentada y de descentralismo) y del mestizaje como mediadores de la significación de nuevos discursos y de una cultura iconográfica. De tal manera que ante la pluralidad de uso⁷ de la Web 2.0 (las redes sociales virtuales preferentes para América Latina según el uso por horas al mes, a agosto de 2007 son: Orkut de USA, hi5 de USA, Metroflog de Argentina y MySpace de USA), la comunicación digital es percibida por lecto-autores como un segundo escenario de reconocimiento social, para la construcción y la expresión de los imaginarios de las personas.

Estas nuevas acciones, a su vez, dan forma a un modo distinto de conocimiento. Mediante la racionalidad para crear necesarias ilusiones acentuadas en la percepción emocional. Con base en la heterogeneidad humana y la reciprocidad cultural apartadas del mediacentrismo hegemónico que procura la rentabilidad globalizada y transnacional. A través del respeto a la alteridad y a la interacción desde el reconocimiento de productos culturales resignificados dentro del contexto de cada cultura local. Desde la *óptica de la otredad* o la búsqueda consciente y responsable de encontrarnos con la existencia del otro sujeto percibido como distinto, diverso e irreductible.

En consecuencia, el marketing de la Web 2.0 queda indefectiblemente habilitado como nuevas formas de comunicación, pero ella tiene lugar sólo cuando información, participación y comprensión pueden ser sintetizadas y la verificación de la comunicación es posible cuando la comprensión se apoya en la distinción entre información y participación.

La distinción entre los tres aspectos mantiene al sistema en funcionamiento, sostiene Luhmann.

Otra distancia marcada es con la información noticiosa, pues ese *mejor juez* de los intereses particulares y de los asuntos públicos no privilegia a lo intercultural con sus juicios correctos a partir de la moralidad común impuesta por aquella clase especial y selecta de individuos con capacidad de guiar al "rebaño desconcertado" de ciudadanos, como denominó Lippmann a la opinión pública.

La dinámica cualitativa del entorno digito-virtual le confunde a la persona su interacción múltiple de relaciones para vencer el anonimato y la masificación dada las transformaciones y los recombinados del entorno. El sujeto, en sus prácticas virtuales, y en ese *input-output* entre la realidad virtual y el mundo real difuminado⁸, se reconstruye y reconoce de tal manera que la noción de privacidad también se transforma. Ejemplos como *Second Life*, el juego de avatares construido por Linden Lab de Estados Unidos, ha sido objeto de estudio por parte del Electronic Privacy Information Center (EPIC) de Washington en 2007. Se revela entonces que en *Second Life* "la gente puede desarrollar partes de su identidad que no se atreven a desarrollar en la vida real" y por tanto en esas *segundas vidas* las personas toman más riesgos nunca imaginados. Esta actitud de los *ciberjugadores* ha incrementado dentro de *Second Life* la prostitución y el consumo de estupefacientes.

La privacidad de datos del *ciberjugador* también genera desconfianza por la política de seguridad de Linden Lab, ya que esta empresa puede realizar cambios -a su voluntad- al compromiso legal suscrito y sin consentimiento previo del usuario a pesar de haber firmado un *contrato de privacidad*. La empresa además traslada los datos del *ciberjugador* a server localizados en Estados Unidos y emplea a ese país como jurisdicción ante cualquier posible demanda sobre privacidad de sus usuarios mundiales inscritos (se registra dentro de *Second Life* 7.7 millones de avatares y más de 10 mil personas ingresando por día).

Otro caso es contra Google, expuesto por EPIC en mayo de 2007 por prácticas de privacidad. Con base en el artículo 29 sobre protección de datos de la Unión Europea, el presidente del grupo de trabajo, Peter

Schaar, en una carta le preguntaba a Google si la compañía "satisfizo todos los requerimientos necesarios" para admitir las normas de privacidad de la UE. La explicación dada por Schaar argumenta que "siendo usted consciente, los registros del servidor son informaciones que se pueden ligar a una identificación de la persona física y esos datos se pueden, por tanto, considerar personales con base en el significado de protección de datos de la directiva 95/46/EC. Por esa razón, su colección y almacenaje deben respetar esta norma de protección de datos." La directiva UE 95/46/EC indica que la información individual personal se puede recoger solamente para el "proposito" específico, explícito y legítimo.

A principios de este año, Google anunció que cambiaba su política de privacidad y mantendría la información específica del usuario desde el web de búsquedas por un período de 18 a 24 meses. Google almacena previamente esta información. Después del periodo de los 18 a 24 meses, la compañía dice que ocultará los datos causando dificultad para identificar al individuo. Este "cambio no parece cumplir los requisitos del marco legal europeo de protección de datos" a escrito Schaar⁹.

Existen otras ilusiones de privacidad que se elijen en los canales de mensajerías y que le permiten al usuario optar: para que cualquiera lo pueda contactar, permitir solo las personas adscritas de la lista personal de contactos, generar estados de conectado (no disponible, ausente, ocupado, al teléfono, vuelvo enseguida, invisible, desconectado), etc.

Espacios mundiales como Hi5, MySpace, Facebook, ofrecen cantidades voluminosas de datos de sus usuarios como fotos de registro, fotos de álbumes compartidos, nickname en los canales de mensajería instantánea, números de teléfonos móvil y fijo, dirección de residencia u oficina actual, ciudad, país, sitios de Internet, email y otra larga lista que incluye datos personales tales como sexo, edad, fecha de cumpleaños, ciudad natal, postura política, religión, estado civil, temas de interes, música, series de TV, películas y libros favoritos....

Según solicitud del Foro Gobernanza de Internet realizado en Rio de Janeiro en 2007 es cuestionable la práctica de los jóvenes en Internet por los efectos del falso anonimato y la exposición de los sujetos en la red.

Producción de sentido

Si reflexionamos la Web 2.0 como técnica encontraremos que, en su conjunto, provoca cambios en la sociedad porque afecta la calidad de vida por los acontecimientos que revocan todo intento de encontrar un orden y el equilibrio de las relaciones superpuestas. En tanto, como habilidad manual e intelectual, sirve para la producción de artefactos como de creaciones artísticas, simulaciones e hibridaciones.

El valor proposicional de verdad y mentira del saber se inscribe en la actividad de la toma de posición humana y dentro de los contextos intelectual y cultural. De esa manera el saber humano es válido en cuanto estructura interactiva, pero es mucho más auténtico cuanto más estructurado. Así que, como sostenía Immanuel Kant –el hombre no puede intuir sin las percepciones como tampoco puede conocer sin los conceptos–, el símbolo (como resultado de la actividad humana en cuanto el hombre estructura la realidad en la que vive) se exacerba en lo digito-virtual como función de la experiencia y del conocimiento.

La ambigüedad de la Web 2.0 como escenario digito-virtual de reconocimiento social, estriba en la paradoja del valor simbólico de memoria. Esta es posible en las categorías de espacio y de tiempo, ya que el "espacio hace que el hombre se abra a nuevos campos del saber pero le indica las direcciones nuevas del desarrollo de la cultura; mientras que el tiempo hace que la memoria, ordenada al pasado, sea un proceso que evoque y reconstruya la experiencia vivida" (Babolin, 2005).

Las generaciones de nativos digitales –como llama Mark Prensky a las personas menores de 25 años o los nacidos dentro de la irrupción de las TIC– han ingresado su *sociabilidad* a los circuitos globales sin que previamente hallan formado una sociabilidad localizada. Este aspecto conduce a un individualismo más marcado por cuanto los aparatos de comunicación por ellos empleados son cada vez más personalizados y singularizados por etiquetas. Por ejemplo, los jóvenes configuran sus teléfonos móviles desde timbres personales con los cuales seleccionan los números de inscrites en la agenda telefónica. Así mismo, las acciones que permiten las TIC, como crear webpage, avatares, actualizar blogs, escribir emails, clickear un ícono, etc. son actividades de producción con demandas específicas de tiempo y esfuerzo que propician coordinación de acciones en *tiempo real* (Gómez y Gonzalez, 2008). El problema queda resuelto con la bifurcación de la comunicación, que abre y cierra el sistema, en cuya consecuencia puede haber además historia.

Aquella Web 2.0 se hace difícil por cuanto el entorno presenta características de red con un ritmo progresivamente acelerado que hace reducir la capacidad humana de prever. Esta llamada *disolución de futuro* se presenta cada vez más en la cotidianidad y cuando lo imprevisto ocurre, el anticipar desconcierta, intimida y desorienta. Algo más porque de la física mecánica del mundo analógico que permite generar o transformar el movimiento *on/off* se ha pasado a la contingencia (“ser posible también de otro modo”) del mundo digital cuyo sistema puede adoptar múltiples funciones y estados seleccionados desde cyborg, organismos que en sus cuerpos mezclan átomos de silicio y de carbono.

Una tercera razón por cuanto las transiciones de lo digital-virtual ocurren en el razonamiento, la funcionalidad, la estructura y la epistemología como resultado de la tecnociencia y posibilitado por siete tecnologías: teléfono, radio, televisión, dinero electrónico, redes telemáticas, multimedia e hipertexto¹⁰. Estas nuevas cualidades se despliegan en el *tercer entorno* mediante lo heterogéneo, la circulación rápida, lo interdependiente, con asentamiento en el aire, en lo distal, reticular, informacional, representacional, con fuente electrónica, digital, multicrónico, en la compresión, lo artificial, lo inestable, lo global, lo bisensorial, de memoria artificial externa, con integración semiótica, lo transnacional, de producción consumista.

En la actualidad la esfera pública ha modificado su naturaleza. Ya no está unificada pues los nodos conectados por las TIC configuran colectivos (conformados por grupos de personas) de dimensiones locales, regionales, nacionales y mundiales. Tampoco la esfera pública está atada a los *mass media* por cuanto las redes sociales usan aparatos de comunicación interconectados como neomedios de comunicación global, autónomos e individualizados (Valderrama, 2008). Y dados los espacios que permite la Web 2.0, la esfera pública está más desprendida de los referentes territoriales y geográficos nacionales porque el ciudadano se asume y participa activamente en lo virtual con evidente disipación del liderazgo mediador (Jara y Baumann, 2001).

Por tanto, la apropiación de la Web 2.0, como escenario digito-virtual de reconocimiento social, para la *subjetividad de la sociedad* (formas asociativas localizadas entre la familia y la sociedad) obedece a las maneras de sociabilidad en las que esa forma asociativa encuentra una serenidad de convivencia social. Las formas asociativas son diferentes, tensionadas por la *democracia participativa*, cuyos protagonistas corresponden a grupos sociales, con funciones de intereses comunes definidos, a veces domésticamente localizados, y sustentados en el trabajo colectivo y en la producción de bienes comunes de libre circulación. Tales grupos, son los conocidos colectivos de contrainformación, de software libre, de creative commons, y en general, los de cultura libre (Rueda, 2008).

Usar la Web 2.0, como forma de protesta, contribuye a mantener y afirmar lazos emocionales y de identificación entre los diferentes actores y, al interior de esas redes de interacción, producción de Identidades y Significados. Pero aprovecharla para contactos interactivos abre oportunidades desde heterogéneos territorios culturales y movilizan a la *subjetividad de la sociedad* a una acción colectiva entre diversas redes.

Al interior del contexto que explica a los movimientos sociales¹¹, y en términos generales, las formas asociativas se articulan a partir de medios y mecanismos de comunicación algunos frágiles, precarios, percederos. Las distintas formas de asociación, por tanto, usarán la Web 2.0 como determinante, según sean los lazos de su organización colectiva.

Los movimientos sociales, según la teoría de la sociología de la acción, también se mueven dentro de sistemas de acción variados que funcionan con complejos mecanismos de comunicación y que se hacen múltiples a medida que avanzan las globalizaciones. En la historia latinoamericana tenemos un ejemplo muy particular de este movimiento. El Movimiento Zapatista para la Liberación Nacional, que se articula inicialmente por Internet, funciona por la red y utiliza todos los mecanismos adelantados de comunicación.

En estos sistemas de acción complejos intervienen tres elementos mezclados de la acción colectiva:

- Producción de sentido de la praxis. Es decir, es la producción de un significado para las acciones y de una orientación de esas acciones.
- Racionalidad instrumental. La movilidad es mediante redes y multiplicidades cuyos contextos traspasan los límites y las fronteras nacionales.
- Elementos simbólico-afectivos importantes. Las personas se mueven por las identidades afectivas que se crean en el hecho mismo de la comunicación y adicional al mensaje que pueden

transmitir.

En consecuencia, habrá movimientos y organizaciones sociales que se articulan a partir de comunicaciones interpersonales, como cartas, notas, asambleas, y no desarrollan mecanismos adelantados de comunicación. Por tanto, estas organizaciones sociales son transitorias.

Otros movimientos como los estudiantiles, los afrodescendientes, los de mujeres, se han dado cuenta que estar reclamando reconocimiento de forma individual no tiene ningún tipo de eficacia social y entonces, se ligan a otras personas para ser oídos. Estas organizaciones saben cuáles son los medios propicios para alcanzar determinados fines, tienen objetivos muy claros –en términos generales– y logran esos objetivos concretos. Estos movimientos que buscan ampliar el sistema político emplean como sus herramientas de comunicación medios depurados porque los utilizan como recursos.

Frente a las dos teorías anteriores, la marginalidad e irracionalidad y la movilización de recursos, existen movimientos que se articulan en un universo cultural. Es decir, las personas nos movemos en universos de sentido lo que quiere decir que todos, al pasar de lo individual a lo colectivo, adquirimos un mundo de representaciones sociales, tenemos una concepción del mundo y asumimos múltiples identidades.

En fin. “Nuestra cotidianidad está sembrada, cada vez más, de colectivos y ordenamientos sociales que mutan con extrema facilidad, que se ven modificados, o tal vez creados, por los nuevos dispositivos tecnológicos que entreveran, amplían y conectan las sociedades contemporáneas” (Rodríguez Giralt, 2002). El camino social está más articulado y extendido, como nunca antes, en la gestión de servicios y bienes pero con un manifiesto principio de colaboración y coordinación sin que las relaciones entre sociedades alcancen los niveles de subordinación o interferencia en su vida interior social para privar las competencias.

El poder en la sociedad actual se introduce y prolifera en las prácticas cotidianas que incluyen los afectos, en el pensamiento desde las representaciones simbólicas y en los juicios de valor constantes.

Considerando a Manuel Castells, cuando afirma que “la conexión global-local es la nueva forma de control y de movilización social en nuestra sociedad”, se diferencian las categorías de global –que sería la tecnología–, y local, que son las prácticas. Las de los movimientos sociales actuales se diferencian de las *viejas* prácticas por cuanto:

los valores culturales sustenta a la organización y a la movilización cuyo interés es la construcción de sentido, el accionar pretende asumir el carácter global por las ejecuciones a través de las TIC, la integración política deja de ser vertical y desde organizaciones en crisis por la maquinaria clientelista de los partidos políticos, la eficacia social se apoya en la participación ciudadana antes que seguir en la ineficiencia de los sindicatos (Castells, 2001).

Para Alain Touraine, lo central de los movimientos sociales actuales es la redefinición de la historicidad y la articulación de nuevos escenarios para el futuro y de nuevos proyectos históricos. Es decir, esta acción se desvincula de las coordenadas políticas para lanzarse a objetivos ambiciosos –de carácter cultural y simbólico– ajustados al intento de construir, hacer y producir una nueva identidad colectiva.

Por la misma vía se orientan los autores Jamison y Eyerman quienes utilizan el concepto de *práctica cognitiva* para explicar la producción de conocimiento, de símbolos y significados, de marcos de acción e interpretación que acompaña a los movimientos sociales y su acción transformadora (Jamison y Eyerman, 1991). Así, la producción simbólica, discursiva, de conocimiento es vital para caracterizar el porqué y el cómo de los movimientos sociales actuales.

Finalmente como explica Luhmann, si excluimos a los seres humanos y a los países de donde la teoría los había puesto, ellos se encuentran entonces en el entorno y no en la sociedad pues la sociedad se define como se define la comunicación. Sólo con la ayuda del concepto de comunicación puede concebirse un sistema social como sistema *autopoietico* (de producción y la obra que es producida diferencia entre sistema y entorno).

Referencias

1 El término Web 2.0 lo expuso oficialmente en 2004 Dale Dougherty, Vicepresidente de O'Reilly Media Inc., durante una discusión de grupo sobre el potencial futuro de la Web. En ella se quería capturar el sentimiento de que a pesar de la burbuja de las “punto com” y la

posterior explosión de esta, la Web era más importante que nunca con novedosas y llamativas aplicaciones.

2 Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, comenzando la década de 1970, sugirieron en su libro *Take Today*, que dada la tecnología electrónica, el consumidor llegaría a ser un productor al mismo tiempo. Una década después, en *La tercera ola*, Alvin Toffler habló del "prosumidor", al referenciar los roles de los productores y los consumidores. Actualmente el término designa a aquellos usuarios sin fines lucrativos que se desempeñan como *canales de comunicación*, lo que significa ser al mismo tiempo consumidores y productores de contenidos.

3 Confróntese la edición monográfica de la revista *Nómadas* No. 28 de abril 2008, editada por el Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos de la Universidad Central en Colombia.

4 Asumimos el concepto de sistema dado por Luhmann: "es la forma de distinción de dos caras: el sistema o interior de la forma y el entorno o exterior de la forma. Estas dos caras juntas constituyen el concepto sistema" (Luhmann, 1998).

5 Nos ocupamos de este segundo aspecto desde la complejidad de Luhmann, cuando afirma que el sentido es una representación de la complejidad, una nueva y poderosa forma que afronta la complejidad bajo la condición inevitable de una selección forzosa.

6 Igualmente, la comunicación –que asumimos de Luhmann– presupone la capacidad observacional de las conciencias participantes y, observación es un concepto aplicable al orden psíquico, al social, al biológico e incluso al de las máquinas, pues en todos ellos es posible el distinguir.

7 En una encuesta sobre aplicaciones de Web 2.0, en marzo 2007, realizada a profesionales de la comunicación en el mundo, se indagó acerca de las herramientas de "medio social" (definido como tecnologías y prácticas en línea que las personas utilizan para compartir opiniones, experiencias y perspectivas con los demás) que usan o planean usar en el siguiente año. Las herramientas que seleccionaron los 2112 entrevistados por Melcrum fueron: 63% Video en Línea. 55% Blogs. 51% RSS o alimentación en la Web. 43% Podcasts. 41% Redes Sociales. Otra medición de Technorati (el líder reconocido sobre lo que está sucediendo en el Web viva del mundo o lo llamado *medios del ciudadano*, rastrea a 112.8 millones de blogs y 250 millones de piezas de medios sociales marcados con etiqueta) da cuenta para el año 2006 que cada segundo se crea un nuevo blog y 10% de todos los blogs se actualizan cada semana.

8 No se debe considerar a estas categorías opuestas por cuanto lo virtual representa a lo real en un laboratorio de experimentación ontológica (Albornoz, 2008), propone desde símbolos otra experiencia de lo real que compromete a una "comprensión de los lazos y nudos que enlazan las realidades y las apariencias, las ilusiones y los síntomas, las imágenes y los modelos" (Quéau, 1995), porque "no se puede separar el mundo material –y menos su parte artificial– de las ideas mediante los objetos técnicos concebidos y utilizados, ni de los humanos que los inventan, los producen y se sirven de ellos" (Lévy, 2007).

9 El grupo de trabajo de la UE además pidió a Google una explicación detallada en cuanto a: 1) por qué fue optado este largo período para almacenar los registros, 2) cuáles son los fines para que los registros sean almacenados y 3) cuál es la justificación legal de Google para almacenar de manera general los registros. También, el grupo de trabajo preguntó si 30 años de vida de "Google cookie" excede lo que parece ser *absolutamente necesario* para la provisión del servicio.

10 Esta ordenación de las siete tecnologías proviene de Javier Echeverría en su obra *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Para este autor el término entorno es entendido como aquello que está alrededor de nuestro cuerpo y, la clasificación de tercero, es producto de la adaptación del hombre en la naturaleza. Así el entorno cero fueron las diversas modalidades religiosas, el primero el medio ambiente natural materializado en cuerpos que ocupan extensiones espacio-temporales y caracterizado por integrar una multitud de formas de vida animal y vegetal. El segundo entorno es el llamado urbano determinado por expandir diversas formas humanas y materializado por lo cultural y lo social, que han instituido condiciones diversas de poder. Y el tercero, nueva forma de sobrenaturaleza en fase de construcción dependiente de las innovaciones tecnológicas.

11 Consideramos al movimiento social desde el pensamiento de Alain Touraine: "es una acción colectiva orientada a la implementación de valores culturales centrales contra los intereses e influencias de un enemigo definido en términos de relaciones de poder. Un movimiento

social es una combinación de conflictos sociales y de participación cultural" (Touraine, 1992).

Bibliografía

- Aguirre, José Luis. La otredad y el derecho a la comunicación desde la alteridad. La Paz: Azul Editores, 2006.
- Albornoz, María Belén. Cibercultura y las nuevas nociones de privacidad. En: *Nómadas*, No. 28, abril 2008. Bogotá: Unersivdad Central-IESCO.
- Amison, Andrew y Eyerman, Ron. Social movement. A cognitive approach. Cambridge: Polity Press, 1991.
- Anderson, Paul. What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education. Traducción de EDUTEKA: Portal de Tecnologías de Información y Comunicación para Enseñanza Básica y Media. England: Joint Information Systems Committee.
- Babolín, Sante. Produzione di senso. Traducción de Germán Vargas Guillén. Bogotá: Sociedad editorial San pablo y Universidad Pedagógica Nacional, 2005.
- Castells, Manuel. Internet y la sociedad red. [En línea]. Conferencia inaugural del Programa de doctorado de la UOC.
- La Era de la Información. Economía, sociedad y cultura. Versión castellana Carmen Martínez Gimeno.Tomo 1. Madrid: Alianza Editorial, 1998.
- Chomsky, Noam. El Control de los Medios de Comunicación. En: <http://www.rebellion.org/noticia.php?id=1399> (consultado en jun 6, 2008)
- Chomsky, Noam, y Herman, Edward. Los guardianes de la libertad. Traducción de Carme Castells. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1990.
- Echeverría, Javier. Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno. Barcelona: Ediciones Destino, 1999.
- Giddens, Anthony. Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas. Madrid: Taurus, 2000.
- Grimson, Alejandro. Interculturalidad y comunicación. En: Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación. Bogotá: Norma, 2001. Gómez, Rocío y Gonzalez, Julián. Tecnologías y malestar urbano entre jóvenes: la celebración de lo inútil y la emergencia del trabajo liberado. En: *Nómadas*, No. 28, abril 2008. Bogotá: Unersivdad Central-IESCO.
- Jara, Pablo y Baumann, Alejandra. *E-goberment* y redes electrónicas comunitarias. Entre la mercantilización y la politización de las relaciones sociales. En: Susana Finquelevich, et all. Nuevos paradigmas de participación ciudadana a través de las Tecnologías de Información y Comunicación. Buenos Aires: Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, 2001.
- Korol, Claudia. Medios y Dictadura. Comunicación, poder y resistencia 1976-2001. Buenos Aires: Ediciones La Tribu, 2003.
- Lévy, Pierre. Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona: Antrophos, 2007.
- Luhmann, Niklas. Complejidad y modernidad. De la unidad a la diferencia. Edición y traducción de Josetxo Berian y José María García Blanco. Madrid: Editorial Trotta S.A., 1998.
- Teoría política en el estado de bienestar. Versión española e introducción de Fernando Vallespín. Madrid: Alianza Editorial, 1993.
- Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general. Traducción Silvia Pappé y Brunhilde Erker. Coordinación Javier Torres. Barcelona: Anthropos. México: Universidad Iberoamericana. Bogotá: CEJA, Pontificia Universidad Javeriana, 1998.
- Portal Alexa. Subsidiaria de la compañía Amazon.com provee información acerca de la cantidad de visitas que recibe un sitio web dado. <http://www.alexa.com/>
- Quéau, Philippe. Lo virtual. Virtudes y vértigos. Barcelona: Paidós, 1995.
- Rodríguez Giralt, Israel. El efecto de las TIC en la organización de la acción colectiva: la virtualización de los movimientos sociales. En Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Secció no Artículos, 2002.
- Rueda Ortiz, Rocío. Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. En: *Nómadas*, No. 28, abril 2008. Bogotá: Unersivdad

Central-IESCO.

-Sáez Vacas, Fernando. Sociedad de la Información, comunidades nootrópicas, Nootecnología. En: Meditación de la Infotecnología. Madrid: Editorial América Ibérica, 2000.

-Shapiro, Carl y Varian, Harl. El dominio de la información. Una guía estratégica para la economía de la red. Traducción de Marina Fominaya. Barcelona: Antoni Bosch Editor, 1999.

-Sierra Gutiérrez, Luis. Nacionalidad y Globalización. Globalización, multiculturalismo y comunicación. En: revista Escribnía, No 11. Universidad de Manizales, julio-diciembre 2003.

-Touraine, Alain. Beyond social movements? En: Theory, Culture and Society. Vol. 9, núm. 1, febrero 1992.

-Valderrama, Carlos Eduardo. Movimientos sociales: TIC y prácticas políticas. En: Nómadas, No. 28, abril 2008. Bogotá: Unersivdad Central-IESCO.

Omar Villota Hurtado

Magíster en Comunicación Digital (MCD-e), Especialista en Redes de Información Documental, Comunicador Social de Colombia. Docente universitario en programas de posgrado relacionados con la Comunicación Digital y Conferencistas internacional en temas de tecnología, redes de información documental, comunicación digital y elearning. Como investigador es autor de los ebook "Fundamentos de ciudadanía y nuevos medios", "Producción y Comunicación de contenido web" y coautor de los libros "Cultura mediática: Internet y TV, crítica y creatividad" y "E-Learning: mejores prácticas y recomendaciones para organizaciones iberoamericanas", Capítulo "Roles en los procesos del e-learning".