

La web 2.0: un análisis de su impacto en lo social, político, cultural y económico.

Web 2.0: an analysis of its impact on the social, political, cultural and economic field

Javier Becerril-Isidro, Adriana Paola Vallejo-Lassard, Abril Lumbreras-Sotomayor,
Gris Amalia Chávez-Ojeda, Amin Rafael Duk-Sánchez y Rubén Torres-Parra
Universidad Simón Bolívar, México

*jbecerril@bolivar.usb.mx, ck_vallejo@hotmail.com, abyllum@live.com.mx,
negro.mas.blanco@live.com.mx, ar_duk88@hotmail.com, Atlante0903@hotmail.com*

Recibido: 13 de junio de 2012

Aceptado: 03 de diciembre de 2012

(pp. 23-34)

Resumen

El presente artículo muestra los resultados de investigar acerca del impacto de la web en cuatro áreas; lo social, lo político, lo cultural y lo económico. Para ello se recopiló y analizó información documental de diversas fuentes buscando contrastar diferentes opiniones, evidencias y hechos para identificar posibles riesgos así como apuntalar aciertos y como conclusión proponer acciones que permitan un mejor uso y aprovechamiento de la web por parte de la sociedad.

Palabras clave: *Impacto de la web, brecha digital, internet*

Abstract

The present article shows the research results on web impact in the following four areas: social, politic, cultural and economic. For such activity documental information from different sources was compiled and analyzed aiming to compare different opinions, evidences and facts to identify feasible risks as well as to confirm decisions. Finally, as conclusion to propose actions which allow the society to make good use of the web.

Key Words: *Web impact, digital gap, internet*

Introducción

En primer lugar es oportuno establecer una diferencia entre internet y la web; internet es una estructura de hardware y software conformada por redes de dispositivos que se conectan a ella para diferentes procesos entre los que podemos citar el compartir recursos, transmitir información, entre otros. (Ranz Abad, 1997). Por otro lado la world wide web o "www", se refiere a todos aquellos elementos, programas o aplicaciones que utilizan a internet para los procesos de comunicación; es

posible ilustrar esto como una autopista, internet es el equivalente de la carretera como tal y la web son los vehículos que transitan sobre ella, los vehículos a su vez son de diferentes tipos y tamaños, en este caso las diferentes aplicaciones que las personas o usuarios utilizan.

Actualmente se considera que la web ha pasado por tres grandes etapas; la característica más importante de la web 1.0 es el uso de páginas web estáticas que no permiten, en su generalidad, la participación de los usuarios en su elaboración, debido a esto son en su mayoría elaboradas por especialistas y sólo se pu-

blica lo que estas personas consideran importante o digno de ser colocado. La web 2.0 se caracteriza por la colaboración, los usuarios son capaces de publicar, opinar y realizar un gran número de actividades y se considera que el mundo se encuentra en esta etapa y se espera que evolucione a la web 3.0 conocida como la web semántica, la cual tendrá la posibilidad de realizar análisis basado en el significado de las palabras, lo que mejorará la búsqueda en la misma web para beneficio de los usuarios. Ahora bien este trabajo toma las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuál ha sido la influencia de la web 2.0 en la sociedad?
- ¿Cómo ha afectado lo político?
- ¿Ha cambiado la cultura?, y de ser así ¿de qué manera?
- ¿Cuál ha sido su impacto en lo económico?

El impacto de la web 2.0 es sumamente complicado de definir, ya que no resulta sencillo establecer en dónde termina la web 1.0 y en dónde empieza la web 2.0, esto depende de los factores considerados para determinar la separación, se ha aceptado como punto de referencia el momento en que los usuarios empezaron a colaborar en la publicación de los contenidos de las páginas web, esto arranca cuando los webmaster proporcionaron mecanismos para que el usuario expresara su opinión acerca de diferentes temas, lo que motivó a las personas a expresarse llevando a la web a lo que su creador deseaba, un espacio en donde cualquiera pudiera publicar y/o ver lo que deseara sin restricciones de ninguna naturaleza (Berners - Lee, 2001).

Sin embargo, al analizar la web podemos identificar que este punto de arranque no es el mismo en todos los países, sociedades o culturas, ya que en cada uno de ellos los cibernautas empezaron a colaborar con publicaciones en diferentes momentos de acuerdo a su grado de especialización tecnológica, inversiones monetarias, e incluso en función del uso que los usuarios daban a la web.

Ahora bien, es importante considerar que dentro de la sociedad de la información planteada por Castells (2001), se enfatiza el hecho de que a través de las tecnologías de la información y de la comunicación, la información se vuelve un elemento potenciador de un sinnúmero de cambios en todas las actividades del ser humano. La evolución de la sociedad de la información hacia la sociedad del conocimiento

y sus posibles afectaciones son tratadas de muy diversas perspectivas, en lo referente al aprendizaje, la educación, la economía, la política y los negocios, así como la importancia de la brecha digital tanto de infraestructura como de su utilización y aprovechamiento por las naciones; entre ellas destaca la de la UNESCO (2005), llegando a conclusiones altamente significativas de las cuales es posible citar como ejemplos la preservación de los conocimientos autóctonos, la diversidad lingüística, los derechos humanos y la lucha contra la pobreza, entre otros. La sociedad por lo tanto experimenta una serie de impactos, de entre los cuales el social, político, cultural y económico son tratados a lo largo de este trabajo, pretendiendo dar un breve y humilde atisbo de su magnitud.

Desarrollo

Diferencias entre la web 1.0 y web 2.0.

En la web 1.0 las páginas web son estáticas y con poca participación de los usuarios en la elaboración de los contenidos, lo que hace que el uso de la web sea más pasivo que activo. Estas páginas contenían pocas imágenes y todavía menos elementos multimedia como video o audio, debido a la gran cantidad de espacio de almacenamiento que requerían y a los enlaces de baja velocidad existentes para conectarse a la internet.

La web 1.0 permite la utilización de correo electrónico, una forma rudimentaria de chat y el protocolo de transferencia de archivos como herramientas principales tomadas de la tecnología de internet previa a la aparición de la *www*, las aplicaciones eran propietarias, es decir aquella persona u organización que las colocaba en la web era dueña de ellas y podía restringir, limitar e incluso cobrar por su uso. Los usuarios de las aplicaciones podían utilizarlas pero no sabían cómo funcionaban y mucho menos podían modificarlas para satisfacer sus necesidades particulares.

Es posible considerar como el elemento más importante de la web 1.0 el uso intensivo del hipertexto el cual permite a los usuarios direccionar documentos a otros documentos, lo que contribuye al crecimiento del contenido de la web sin necesidad de la supervisión de una entidad organizadora, siendo éste uno de los puntos clave para un medio de comunicación libre de fronteras y censura, situación que convirtió

a la web en un imán que atrajo a gran cantidad de personas deseosas de dar a conocer ideas y teorías de diferente índole, pero que por diversas razones no se les permite hacerlo en otros medios de comunicación. La web 1.0 evolucionó, y entre el año 2000 y 2001 experimentó un crecimiento muy importante impulsada por la fiebre de los negocios en la web y transformándola en la web 2.0.

En el nuevo modelo los usuarios son copartícipes en la generación y publicación de los contenidos de las páginas web; ejemplos de ello son los *wikis*, cuya aplicación más difundida se ilustra en Wikipedia. Un wiki permite que se escriban artículos colectivamente, co-autoría por medio de un lenguaje de *wikitexto* editado mediante un navegador. Una página wiki singular es llamada página wiki mientras que el conjunto de páginas, normalmente interconectadas mediante hipervínculos, es el wiki. Una característica que define la tecnología wiki es la facilidad con que las páginas pueden ser creadas y actualizadas y en general no hace falta revisión para que los cambios sean aceptados, la mayoría de wikis están abiertos al público sin la necesidad de registrar una cuenta de usuario.

En la web 2.0 se establece el uso para mantener relaciones sociales de manera virtual, logrando con ello desaparecer las distancias y las limitantes del tiempo en estas relaciones, ejemplos de ello se encuentran en múltiples aplicaciones on-line tales como facebook, twitter, hi5, etcétera. Es por esto que a la versión 2.0 se le llama *la web social o colaborativa*.

Las aplicaciones son consideradas como servicios que se prestan a los usuarios a través de la web, se cita como ejemplo a Netscape el cual fue la evolución del navegador *mosaic*, esta es una aplicación, pero si se compara con Google éste presta servicios más allá de un simple navegador y además no existen licencias ni pagos por su utilización, la idea es aprovechar la inteligencia colectiva, según las propias palabras de Tim O’reilly, según quien: *El principio fundamental que se esconde detrás del éxito de los gigantes nacidos en la era de la Web 1.0 que han sobrevivido para liderar la era de la Web 2.0 parece ser éste, que han abrazado el poder de la web para explotar inteligencia colectiva*¹

Una pieza fundamental de la web es el hipertexto y en consecuencia el hipervínculo; conforme los usuarios y no sólo los web masters -elemento vital de la web 1.0- crean nuevos sitios web, sus contenidos y los van hipervinculando a otros documentos, se tiene una forma de hacer crecer a la información y al conocimiento de la misma forma que se genera en el cerebro, en realidad esto no es nuevo ya que desde el trabajo de Vannevar Bush (Bush, 1945) y de Ted Nelson (Nelson, 1965) se proponía esta idea, aunque es hasta este momento y con el desarrollo de la tecnología adecuada que los usuarios empiezan a tener una participación más activa en la publicación de contenidos en la web.

De acuerdo con el texto mencionado de Tim O’Reilly, estos son algunos de los elementos que evolucionaron de la web 1.0 y que definen a la web 2.0 (ver cuadro 1):

Cuadro 1		
Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization

¹O’Reilly, T. (30 de 09 de 2005). What is web 2.0, <http://oreilly.com>. Recuperado el 20 de Junio de 2011 de <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication

FUENTE: O'Reilly, T. (30 de 09 de 2005). What is web 2.0, <http://oreilly.com>.

Recuperado el 20 de Junio de 2011 de <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

Impacto de la web 2.0 en lo social

La presencia de cada vez más computadoras con acceso a internet, el imparable crecimiento de las empresas que buscan un espacio en este medio y el incremento en las redes sociales han provocado que la web sea un instrumento de uso cotidiano para una gran parte de la población; sin embargo ¿qué sucede con aquellas personas que no disponen de estos instrumentos?, la imposibilidad de un segmento de la población de hacer uso de ella ha provocado grandes cambios en la sociedad, puesto que mientras un segmento de la sociedad tiene acceso a montañas de información, una segunda parte carece de dicho acceso y una tercera es indiferente a este fenómeno, el cual tarde o temprano le atraparé. Esta realidad social no es despreciable, y no puede ni debe ser ignorada.

Las redes sociales virtuales surgen como un fenómeno a partir del lanzamiento de *Geocities*, este sistema fue creado en 1994 y la idea principal era alojar páginas web de forma gratuita sin la necesidad de ser una organización. Originalmente se planteó como una ciudad en donde cada usuario colocaría su página web en un barrio o zona y en dicha página podía colocar toda la información que quisiera. Si bien es cierto que no es una red social como se les conoce actualmente, si provoca un gran cambio, ya que los usuarios perciben que no es tan difícil en realidad tener presencia en la web.

Después de *Geocities* surgieron otras redes sociales, como myspace, hi5, twitter, youtube, LinkedIn y el más popular de todos, Facebook y aunque mucho se ha comentado acerca de que el uso de las redes sociales virtuales deshumaniza las relaciones interpersonales al perderse el vínculo físico con aquellos con quienes se interactúa, en contraposición se tiene a quienes no pueden hablar con sus seres queridos o conocidos por razones económicas, de distancia o tiempo; bajo esta tesitura las redes sociales virtuales abrieron la puerta para que las relaciones se mantengan, florezcan e incluso se creen sin que los participantes establezcan un contacto real, desde esta perspectiva empiezan a dividirse las opiniones acerca de si el uso de las redes sociales virtuales ha sido en beneficio o en perjuicio de las relaciones sociales.

Otro elemento de uso extendido en la web 2.0 son los blogs, cuyo término se acuña a partir de las palabras *weblog*, bitácora en la web. Estos se crean a partir de una página web en la que el bloguero coloca temas conocidos como entradas o *post* y espera que los cibernautas lo lean y respondan con sus comentarios, es así como la comunidad participa con la creación del blog, su mantenimiento y actualización. Existen un sinnúmero de blogs propiedad de personas influyentes en la sociedad, como periodistas, políticos, empresarios, intelectuales, o académicos cuya forma de pensar, tendencias, ideología, etc. permean a la sociedad y la impactan. Existen blogs de prácticamente cualquier tema que se desee, desde opiniones acerca de recetas de cocina, hasta blogs con contenido xenofóbico, racista o de incitación a la intolerancia, tal como se puede apreciar en www.nuevorden.net o en <http://frentenacionalmexico.blogspot.com>. Lo importante de los blogs es que a diferencia del chat o las redes sociales virtuales permiten una mayor colaboración a un nivel de generación difusión de información y conocimiento más formal que el obtenido de las redes sociales por parte de los cibernautas.

Ahora bien, los usuarios de la web 2.0 son proclives a dar por hecho y como verdades si no todo, por lo menos la gran mayoría de lo que está publicado en redes sociales, blogs, y otros lo que constituye un gran riesgo. Juan Luis Cebrián manifiesta las razones de esto en su ensayo titulado *La red* (Cebrián, 2000), en este documento él toma como base el mito de la caverna, planteado por Platón en su libro *La República*. En base a este mito y extrapolándolo al impacto de la web el autor señala que:

Nos movemos en un mundo de apariencias, de opiniones, y estamos lejos del conocimiento verdadero (...) Los telespectadores, tan pasivos como los prisioneros platónicos, no tienen otro remedio que contentarse con la realidad que les sirve la televisión (...) eso hizo que los entusiastas de la red descubrieran la navegación por ella como la liberación del prisionero. (Cebrián, 2000, p. 117)

Sin embargo, es posible preguntarse si la liberación de los prisioneros de la televisión ¿no los habrá conducido a otra cárcel? Ciertamente a una caverna más amplia, con más luz, con más entradas semi-tapiadas, pero con cadenas más fuertes, autoimpuestas al aceptar lo que la ciber-comunidad "libre" dice; cacofonías indescifrables desfilando a la luz del "fuego" de los monitores y pantallas, que a remedo de los entes amorfos planteados en el mito, van desfilando a la entrada de una nueva caverna global y los nuevos prisioneros los aceptan sin cuestionar si lo que se presenta tiene por lo menos un atisbo de verdad. Esta es una reflexión muy interesante del impacto de la web en la sociedad, ya que esta misma se percibe en función de lo que obtiene de la información de moda colocada en la web por supuestos gurús del tema de boga y que tal vez no son más que mercachifles o merolicos vendiendo espejitos virtuales a cambio de oro digital. Según Cebrián en este mismo ensayo:

Muchos padecen la alucinación de pertenecer a una tribu universal, al tiempo que sucumben al síndrome del aislamiento. Se alejan de sus parientes, de sus vecinos, de los familiares con los que conviven, para echarse en brazos de sus millones de amigos del ciberespacio. (Cebrián, 2000, p. 120)

Esta realidad evidente para el autor en el año 2000, se confirma en estos tiempos, basta con acudir a cualquier restaurante en un fin de semana a observar a familias enteras compartiendo la mesa, en teoría para estrechar la comunicación entre sus

miembros, pero que en realidad se encuentran inmersos en las redes sociales usando dispositivos de comunicación móvil con sus amigos del ciberespacio, platicando con personas que tal vez se encuentran a miles de kilómetros de distancia, pero sin escuchar a quien cuya presencia no excede los dos metros, se encuentran tan cerca y tan lejos.

El uso de la web 2.0 y de las redes sociales se ha convertido en un factor de desigualdad social al existir un gran número personas que no cuenta con acceso a internet y en consecuencia a la web, considerando que más de la mitad de las computadoras conectadas a internet se encuentran en países altamente desarrollados (Dutta & Mia, 2011) y a que la web se ha convertido en un enorme escaparate para obtener información de cualquier tema. El Foro Económico Mundial elaboró un informe enfocado en cuatro grandes valores asociados al uso de internet: libertad de expresión, privacidad, confianza y seguridad (World economic forum, INSEAD, comscore and Oxford University, 2011). En este estudio se da gran importancia al acceso universal a internet y se propone que sea fomentado entre todas las naciones ya que actualmente constituye una gran barrera para la sociedad que carece de él y crea una diferencia fundamental entre las naciones mediante la llamada *brecha digital*.

El fenómeno de la utilización de la tecnología, particularmente de internet y la web ha sido tratado por Marc Prensky en un trabajo en donde acuña dos términos: *nativos digitales* y *migrantes digitales* (Prensky, 2001). Los nativos digitales son las personas que nacieron rodeadas de tecnología digital mientras que quienes nacieron previamente son migrantes digitales, ya que han tenido que aprender a utilizar la tecnología digital para las actividades más cotidianas. Para Prensky, esto va más allá, ya que afirma que la forma de pensar, e incluso la forma física del cerebro es diferente ente estas dos especies de personas. Si esto es real entonces la brecha digital tiene un mayor impacto en la sociedad de lo que se aprecia a simple vista, ya que implica que las naciones con mayor acceso a la web poseerán una gran capacidad de generación de innovaciones debido a esta nueva forma de utilizar todo el conocimiento que existe en la web. Esto lleva a preguntarse ¿El uso de internet y de la web generará una casta de nativos digitales de élite? ¿Y qué pasará con el resto de los ciudadanos? ¿Esto conllevará a la polarización cada vez más extrema de la concentración de la riqueza? Riqueza en términos económicos y no sólo eso, de información y

conocimiento siendo el tercero más importante que el primero en términos de ventajas entre sociedades y de generación de más riqueza.

Derivado del informe del Foro Económico Mundial (World economic forum, INSEAD, comscore and Oxford University, 2011) es posible decir que la seguridad en línea y la privacidad de la información son dos preocupaciones de la sociedad, en la web los cibernautas colocan y publican una cantidad enorme de información personal, es sabido que un número creciente de pederastas hacen uso de las redes sociales para, con engaños, atraer a menores de edad y no sólo ellos; acosadores, redes de trata de personas, ladrones de órganos y toda una taxonomía de fauna nociva de la sociedad ha encontrado en el uso de la web un entorno propicio para sus actividades ilícitas.

Asimismo, la web no ha quedado exenta de la violencia que permea al mundo en su conjunto, fenómenos como el *stalk* o acoso que se presenta en las redes sociales y el *bullying* virtual pasando incluso de la violencia digital a la violencia física. Un caso muy sonado fue el ocurrido en la ciudad de Querétaro el día 8 de marzo del 2008, en las redes sociales se difundió una convocatoria para desalojar a un grupo de jóvenes conocidos como *Emos* de la plaza central. La convocatoria tuvo el efecto deseado por sus iniciadores y culminó con un enfrentamiento en el que integrantes de otros grupos golpearon a los integrantes del grupo *Emo*.

Existe un amplio abanico de situaciones que muestran los impactos de la web 2.0, algunos como se ha mostrado, tienen consecuencias negativas socialmente hablando, otros eliminan en gran medida las características de discriminación más comunes. En la web no es posible saber si el interlocutor que se muestra como una mujer en realidad lo es, si el millonario no es en realidad una persona de bajos recursos, en la web cualquiera es lo que no es. Más allá de estas peculiaridades de los usuarios o cibernautas, existen foros y blogs que promueven la aceptación de los grupos minoritarios en diferentes sociedades y les apoyan de muy diversas formas, tal es el caso del blog del Centro de investigación en Enfermedades Infecciosas en México, <http://blog.cieni.org.mx/> cuya labor de difusión y colaboración es encomiable.

Impacto de la web 2.0 en la política

La web 2.0 con sus redes sociales virtuales, blogs y demás instrumentos, ha logrado desaparecer

fronteras físicas, actualmente cualquier persona que disponga de un dispositivo móvil de comunicación puede tomar una fotografía o un video y publicarlo en la web, su publicación y re-publicación por parte de otros cibernautas casi en tiempo real convierte los acontecimientos en noticia global a una velocidad impresionante con la consecuente reacción por parte de quienes reciben estas noticias. La posibilidad de derrocar gobiernos, promover candidatos, mostrar a un estado con una imagen incongruente con su realidad, está convirtiendo a la web 2.0 en un instrumento cuyo uso puede ser en extremo delicado.

Las sociedades cambian a través del conflicto y se gestionan mediante la política. Como internet se está convirtiendo en un medio esencial de comunicación y organización en todos los ámbitos de la actividad, es obvio que los movimientos sociales y los agentes políticos lo utilizan y lo utilizarán cada vez más, transformándolo en una herramienta privilegiada para actuar, informar, reclutar, organizar, dominar y contradominar. El ciberespacio se está convirtiendo en un terreno disputado (Castells, 2001, p. 159).

A nivel mundial es cada vez mayor el uso que los actores políticos hacen de la web, en ella es posible penetrar en la mente de las personas para convencerlas de ideas y postulados en cuestiones políticas; también es cierto que un sinnúmero de personas hablan de la web como un lugar en donde pueden coexistir todas las ideologías, incluyendo las voces de las minorías que no tienen cabida en los foros reales, esta expectativa resulta emocionante desde el punto de vista de la democracia, sin embargo a pesar de que existe la creencia de que en internet no existe la censura, esta tampoco es una realidad *sine qua non*.

Durante el año 2008 se celebraron en los Estados Unidos de Norteamérica las elecciones presidenciales, los candidatos eran por el partido republicano John McCain y por el demócrata Barack Obama. El ganador fue este último, la diferencia principal en las campañas, a nivel de comunicación lo constituyó el uso eficiente de las redes sociales como vehículo de difusión; es este el caso más sonado y documentado del impacto de la web en la política, sentando un precedente y un parteaguas en la forma como se visualiza a la web y su gran importancia en la política.

Un caso emblemático del uso de las redes sociales, en particular Facebook y Twitter, fue el derroca-

miento del presidente egipcio Hosni Mubarak. El 25 de enero de 2011 empezaron a circular en Twitter una serie de *tweets* alrededor de los hashtags #Jan25, #Cairo, #Mubarak, #Freedom y #Believe. A través de ellos los ciudadanos se organizaron para manifestarse en la plaza Tahrir, las personas que asistieron enviaron fotos, videos y mensajes acerca de la represión a que fueron sometidos por parte de las fuerzas del gobierno, mismo que respondió cerrando el acceso a Facebook y Twitter y como último recurso impidiendo el acceso a internet. Sin embargo gran parte de la comunidad internacional ya seguía los sucesos: Google, Twitter y SayNow, una compañía de mensajes de voz en la red, crearon un servicio llamado *speaktotweet* el cual permitía que se enviaran mensajes de voz vía celular para ser convertidos en *tweets* y reenviarse a través de dicha red social. El resultado fue el derrocamiento del régimen de Hosni Mubarak.²

La narración anterior muestra cómo el uso de las redes sociales y de la web son capaces de generar un gran impacto en la política e incluso favorece que se acuñen nuevos términos; *ciberactivismo* y *ciberactivista*, los cuales hacen referencia a los cibernautas que colaboran activamente en un movimiento político o social. Las *ciberturbas* son un grupo de personas que se organizan rápidamente para acudir físicamente a algún lugar a protestar o apoyar alguna causa (De Ugarte, 2009).

Un aspecto a enfatizar es el papel que juega la organización conocida como Anonymous, esta organización está compuesta por personas o grupos que realizan acciones dentro de la web, hackers principalmente. En aras de proteger la libertad de expresión y la independencia de internet protegen su identidad bajo el anonimato, en años recientes ha cobrado importancia debido los ataques cibernéticos realizados a diferentes organizaciones del mundo. A las actividades de hackeo de Anonymous con fines principalmente políticos se le conoce como *hacktivismo*.

En el mes de octubre de 2011 el presidente del Comité Judicial de la Cámara de Representantes de Estados Unidos, Lamar Smith, presentó una propuesta legislativa conocida como Ley SOPA, por las siglas

² De acuerdo con lo expuesto por Trujillo, F. (11 de febrero de 2011). En *Redes sociales fundamentales para caída de Mubarak*. (Notimex, Editor) Recuperado el 10 de Enero de 2012, de SDP Noticias <http://sdpnoticias.com/sdp/contenido/nacional/2011/02/11/1003/1192880>

en inglés de Stop On Line Piracy Act. El propósito de esta ley era combatir la piratería de propiedad estadounidense. La reacción por parte de la comunidad de internet no se hizo esperar, una vez más de la mano de los twittereros, quienes a través del hashtag #StopSOPA, que rápidamente se convirtió en *trend topic*, solicitaban el apoyo de la cibercomunidad para detener la aprobación de dicha ley, el grupo Anonymous lanzó un ataque directo contra páginas y sitios web del gobierno de los Estados Unidos y empresas patrocinadoras de dicha ley. El 21 de Enero de 2012 Lamar Smith, ante la retirada del apoyo por parte de varios senadores, anunció que retiraba el proyecto SOPA sin dar mayores explicaciones. Este es otro ejemplo de cómo la web 2.0 puede ayudar a ganar elecciones -caso Barack Obama-, derrocar gobiernos -caso Egipto- y provocar que una ley no sea aprobada -la ley SOPA-.

El incipiente uso de la web como elemento de movilización política empieza a generar un destello de esperanza y un nuevo camino para que la sociedad civil sea escuchada por la clase política. Los gobiernos también hacen uso de los elementos de la web 2.0, de acuerdo a Randeep Sudan:

El gobierno electrónico (e-gobierno) es ampliamente entendido como el uso de las TIC por el gobierno para mejorar la cantidad y la calidad de la información y los servicios gubernamentales proporcionados a los ciudadanos de una forma, conveniente, eficiente y con costos efectivos haciendo a los procesos del gobierno más transparentes, responsables con la posibilidad de mejorar la rendición de cuentas (Sudan, 2005, pág. 79).

El gobierno electrónico pone al alcance de los ciudadanos una mejor manera de interactuar con las autoridades, logrando con ello una mayor transparencia, acceso a la información e incluso promoviendo la gobernabilidad. Todo esto se facilita al utilizar la web 2.0, lo que provoca una gran expectativa hacia la relación gobierno-ciudadano.

Impacto de la web 2.0 en lo cultural

Gracias a la web la información, el conocimiento y las ideas viajan hacia cualquier lugar pero ello no implica que no existan limitantes muy serias, por ejemplo el idioma. Tomando como referencia las cifras presentadas por Internet World Stats (Internet World Stats, 2011), actualmente en internet el idioma que domina la escena es el inglés, por lo

tanto si se desea mayor difusión de la información se deberá publicar en inglés. Juan Luis Cebrián hace una reflexión muy interesante en cuanto al uso del inglés como idioma dominante en internet:

El lenguaje que por ella fluye no sólo se caracteriza por su reverencia al inglés, sino por su elasticidad a la hora de adoptar formas y grafías absolutamente innovadoras y exclusivas de los cibernautas. Si a esto añadimos la abundancia de expresiones iconográficas, utilizando signos de puntuación o cualquier otro símbolo con que los diálogos entre los usuarios se ven salpicados, podemos creer que estamos asistiendo a la implantación de una especie de lengua universal, un redivivo experimento de creación de un nuevo esperanto (Cebrián, 2000, pp. 225-226).

Con relación a esto, la falta de comprensión por parte de gran parte de cibernautas del inglés ha provocado el uso de símbolos cuyo significado es comprendido de manera universal. Por ejemplo, el uso de los siguientes signos de puntuación :):(manifiesta la expresión de estados de ánimo de alegría y tristeza, y como lo menciona Cebrián, ha permitido la comprensión de ideas entre los cibernautas.

Actualmente existe un sinnúmero de palabras en inglés que son exclusivas de una aplicación determinada en la web. En Twitter la palabra *Hashtag*, y sobre todo su símbolo #, es de uso común en esta red social, e incluso las abreviaturas se convierten en "palabras" como el caso de TT que significa *trend topic*, sin embargo TT no se utiliza en Facebook. El símbolo de una mano cerrada con el pulgar apuntando hacia arriba expresa en Facebook el significado de "me gusta" pero no se utiliza en Twitter. Existen más ejemplos y entonces es posible preguntarse si la web está fomentando la creación de un lenguaje universal, como lo propone Cebrián, o si en realidad está creando subculturas a partir de la deformación de un idioma dominante en "dialectos" propios de cada red social.

La web 2.0 también ha revolucionado la forma en que se distribuye el material escrito y en consecuencia la información y el conocimiento, ahora es posible conseguir gran parte del material escrito a través de medios digitales en forma de archivos digitales, la difusión de las noticias más importantes, otrora a través de periódicos impresos, ahora se da a través de páginas web de los propios diarios, e incluso han surgido diarios cuya existencia sólo se da en la web. Como lo propone Negroponte,

los libros, las revistas, los periódicos, e incluso los folletos propagandísticos han pasado de ser átomos a ser bits (Negroponte, 1996, p. 24).

La creación de dispositivos móviles que permiten mostrar estos bits en forma escrita e incluso dándole la estructura y presentación del medio basado en átomos tangibles, han conseguido una nueva forma de asimilar la información y el conocimiento. Sin embargo, esto no adolece de grandes desventajas, existen gran material que no es posible obtener de manera física, sino solamente a través de la web. Por ejemplo el libro "El futuro de la Web" de Miguel Angel Abián (Abián, 2005), sólo se puede obtener en forma de bits, es decir, un archivo de cómputo, por supuesto que es posible imprimirlo, pero no ha sido diseñado con este fin, aun cuando está disponible de forma gratuita. Como este caso y ante un número creciente de obras similares, es que las editoriales presentan cada vez más textos en formato digital y físico, y aunque en mucha menor cantidad, también cuentan con material disponible sólo en forma de bits, pero su número va en aumento.

La posibilidad de que prácticamente cualquier persona pueda publicar contenidos en la web se traduce en otro problema: ¿cómo validar que la información o el contenido son dignos de crédito?, ¿acaso aquellas herramientas de difusión, como los wikis y concretamente Wikipedia, a manera de ejemplo claro y contundente, son fuentes válidas y confiables? Sin embargo es a ellas a donde los cibernautas acuden en busca de elementos que les arrojen luz en su búsqueda del saber. ¿Quién se erigirá como la suprema autoridad y juez que dictaminará lo que debe de lo que no debe ser publicado? A pesar de estas dudas resulta paradójico pensar en una entidad que valide los contenidos y desechase aquéllos que carecen de fundamento o de comprobación y por supuesto de la rigurosidad científica.

En primer lugar porque esto eliminaría la posibilidad de publicar opiniones, nuevas ideas, pensamientos teóricos y una pléyade de elementos que no requieren de una validación formal y exhaustiva, como por ejemplo una receta de cocina, o los comentarios acerca de la película de moda vertidos por meros cibernautas, que sin ser críticos cinematográficos, expresan su sentir con respecto a aquélla en las redes sociales virtuales y que son tomados como parámetro de decisión por otros que sólo buscan una opinión de primera mano sin mayor profundidad.

En segundo lugar, porque la selección de lo publicado mostrará las primeras trazas de una posible censura y en consecuencia de su manejo a conveniencia de cualesquiera que sean los intereses de grupos particulares. Esto conlleva una gran responsabilidad por parte no de quienes publican, sino de aquellos que toman la información con firmes formales como un real y verdadero reflejo de la realidad y de la verdad, precauciones que deberán tomar todos los cibernautas en esta nueva e incipiente cultura.

El uso de la web para la difusión de información y conocimiento desde la perspectiva escolar ha derivado en diferentes corrientes, desde el aprendizaje en línea a través de la búsqueda de información de manera autónoma y casi autodidacta, hasta el aprendizaje colaborativo en donde más de dos personas tal vez separadas geográficamente trabajan hombro con hombro, virtualmente hablando, y así obtienen información y crean conocimiento, el cual es asimismo difundido a través de la web confirmando el concepto del *prosumer*, derivado de la participación de los consumidores en los procesos de producción y que fue mostrada por Alvin Toffler en su libro *La Tercera Ola* (Toffler, 1980) partiendo de la fusión de las palabras productor y consumidor, en este caso de información y conocimiento.

Los procesos de educación en línea en tanto educación formal, presentados como una oferta educativa por parte de una cantidad creciente de instituciones educativas hasta llegar al *e-learning*, han modificado al sector educativo a tal grado que instituciones tan importantes como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE] han resaltado la importancia de la web y las tecnologías de información y comunicación en los procesos educativos a través de su programa para la evaluación de los estudiantes, conocida como prueba PISA, Programme for International Student Assessment.

En el año 2009 se realizó una vez más la prueba PISA, y se agregó el aspecto de lectura digital y navegación, entendiendo la navegación como el proceso de seleccionar y ordenar piezas de información textual en hipertexto, aspectos referidos de manera implícita a la web. Ordenar la información es crucial para la comprensión de los materiales basados en hipertexto. Aquellos estudiantes que fallan al organizar el material que leen en un orden semánticamente coherente están en desventaja. El estudio muestra una correlación positiva en el desempeño en cuanto a la habilidad de navegación y el desempeño en la

lectura digital. Un hallazgo interesante lo representa el hecho de que aquellos estudiantes que navegan en internet por diversión muestran un desempeño positivo mayor en la destreza de lectura digital que quienes no lo hacen (OECD, 2011, p. 189).

Impacto de la web 2.0 en la economía

Las fronteras tradicionales se derriban, se crea un nuevo concepto de mercado extendido a la web en donde sus participantes son más poderosos debido a que tienen acceso a mayor información y además cuentan con la posibilidad de elegir de entre un enorme conjunto de opciones, las cuales se encuentran a la distancia del movimiento de la mano y al esfuerzo de dar un click, creando una nueva estructura de producción que derriba la tradicional economía de escalas, o en serie, para producir bienes focalizados a nichos cada vez más pequeños de consumidores; en el caso de la web los cibernautas son productores y consumidores de contenidos confirmando el concepto del *prosumer*.

La explosión de la web se da en gran parte gracias a su uso para fines comerciales, el cual inició con un crecimiento en las operaciones que las empresas empezaron a realizar utilizando como vehículo de comercialización y de mercadotecnia a la web. A finales de los años 90 hubo un verdadero frenesí por parte de las organizaciones que vieron en la web 2.0, un medio de comunicación especialmente vasto para promocionar sus productos y servicios; la facilidad y velocidad con la que la red estaba creciendo, los cálculos alegres y en general desproporcionados acerca de las tendencias que se visualizaban de este crecimiento y el aparente éxito de algunas empresas que ahora son emblemáticas de los enormes beneficios del uso de la nueva tecnología, lo que provocó la generación de un sinnúmero de empresas enfocadas únicamente a la comercialización a través de la web, a estas empresas en el argot empresarial se les conoció como empresas *.com* o *empresas del click*, diferentes a las empresas del *brick*. Haciendo una analogía con el click que se hace con los botones de ratón en una computadora y del inglés *brick*, ladrillo, que hace referencia a las empresas con un modelo de negocio tradicional.

La impresionante generación de utilidades por parte de empresas como *amazon.com* en realidad provocaron una enorme expectativa de los inversionistas, quienes se deslumbraron e invirtieron grandes sumas de dinero en empresas *.com* bajo la

esperanza de obtener pingües ganancias en poco tiempo. No obstante, la realidad fue muy diferente y estas personas perdieron grandes fortunas y muchas empresas del *click* quebraron, a este impacto económico se le llamó *la burbuja .com*. Esta gran cantidad de recursos invertidos provocaron un crecimiento importante de sitios web e incluso permitieron que la tecnología utilizada para la conexión a internet y el desarrollo de páginas y sitios web redujeran dramáticamente sus costos, lo cual permitió a muchas personas a tener acceso a la web, el cual sin lugar a dudas fue un impacto no esperado pero beneficioso para la misma red.

Si se considera que la web 2.0 ha sido utilizada incluso por los gobiernos para facilitar sus funciones (a esto se le llama *e-gobierno*), los aspectos económicos no se encuentran al margen de esta tendencia; solicitudes en línea para abrir una empresa, pago de impuestos, trámites de comercio exterior, como consulta de acuerdos o tratados en línea, obtención de certificados de denominación de origen, entre otros, constituyen un ejemplo de la importancia de la función estatal como eje rector de la economía, pero al trasladar las funciones del estado al espacio virtual se creará una dependencia hacia las tecnologías de información y en consecuencia se traslada el poder, económico, político y social a otras entidades a las que Echeverría denomina como los *señores del aire* (Echeverría, 1999). Esto sucede para todos aquellos, personas, empresas u organizaciones, que poseen la capacidad tecnológica y de conocimientos para utilizar las herramientas de la web 2.0 pero ¿qué sucede con quienes se encuentran al margen de ella?

El comercio electrónico se da cuando un consumidor accede la página web de una empresa y a través de ella realiza una compra, la logística de distribución es la encargada del envío:

“Una de las grandes dificultades que se presentan en los negocios a través del Internet está relacionada con los envíos (bienes, servicios o dinero). Los actuales ciberclientes no están dispuestos a esperar varios días después de la fecha pactada para recibir el pedido que por lo general ha sido cancelado con anterioridad” (Ballesteros Riveros & Ballesteros Silva, 2007, p. 273).

Esta situación ocurre generalmente con los bienes físicos a diferencia de los bienes digitales, los cuales se identifican como aquéllos que han pasado del mundo físico al mundo digital sin menoscabo y en

muchos casos ampliando su funcionalidad; música, video, periódicos, revistas y gran cantidad de productos. Una gran ventaja de los productos intangibles lo constituye la posibilidad de ser creados una vez y producidos en cualquier cantidad en función de la demanda en la web con un extremadamente bajo costo de reproducción, lo que implica que el alcance de distribución sea global.

Por lo tanto, es cierto que internet reduce costos, incrementa la competencia y mejora el mecanismo de fijación de precios, toda vez que Internet mueve a la economía muy cerca de la teoría económica de la competencia perfecta (Lee, 2007, p. 19) La teoría de la competencia perfecta plantea que debido a la cantidad de oferentes y demandantes existentes en un mercado, ninguno de ellos posee la capacidad de influir en los precios a partir de la cantidad de productos que ofrecen o adquieren en el mercado.

La seguridad y privacidad son dos de los temas que actualmente inhiben el crecimiento de los negocios en la web, pero un factor preponderante es la piratería con relación a la seguridad. Con el advenimiento de los bienes intangibles digitales y su gran facilidad de reproducción la piratería se ha incrementado de manera alarmante:

En 2010 las descargas ilegales de libros aumentaron en un 15%. E-book, iPad y otros soportes digitales son una de las causas, el sector pide nuevas medidas. La Coalición de Creadores de Industrias y Contenidos encargó la realización del Observatorio de Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales a International Data Corporation –IDC-, consultora especializada en el mercado internacional de nuevas tecnologías y telecomunicaciones. El observatorio se basó en un informe con las cifras de los principales contenidos descargados: música -98%-, películas -77%- y videojuegos -60%-, el sector que más ha incrementado su porcentaje es el editorial, se elevó del 19,7% al 35,1% en los primeros seis meses de 2010. Estos porcentajes se traducen en un total 5.200 millones de euros de pérdida para la industria legal (González, 2010).

A la par de lo expuesto conviene preguntarse ¿qué sucede con las personas que no tienen acceso a la web? Parece que gran parte de ellos terminan pagando los costos de la piratería al no tener más opción que adquirir los bienes pagando un precio en el que se encuentra agregado el impacto de quienes

no pagan. Y he aquí nuevamente el problema de la brecha digital materializado en quienes pueden acceder a mejores productos y servicios a mejores costos al utilizar la web y aquellos marginados de esta posibilidad.

Conclusión

Resulta evidente que la web 2.0 ha extendido su influencia en más ámbitos de la sociedad que los aquí expuestos. Sin embargo es innegable que su impacto ha sido impresionante, pero las naciones deberán propugnar por que las personas tengan la capacidad de hacer uso de internet y de la web; pensando en situaciones sociales se ha hablado de nativos digitales y migrantes digitales pero ¿qué sucederá con aquellas personas que, sin importar en que momento han nacido, no poseen la capacidad o recursos para usar la nueva tecnología?, ¿se convertirán en una especie de sub-sociedad a la sombra de los demás?

A partir de los ejemplos citados en cuanto a lo político, prevalece la interrogante ¿dejarán de tomarse en cuenta y de ser en consecuencia "ciudadanos"?, ¿realmente los señores del aire plantearán las nuevas reglas?

En lo referente a lo cultural, la web se constituye como una amalgama de culturas que probablemente se consolide en una cultura global, pero cuyo costo será altísimo, ya que será la pérdida de las culturas individuales, empezando con el idioma o lengua tal como sucedió históricamente con un sinnúmero de pueblos de diferentes localidades al ser conquistados, pero a diferencia de estos casos, en la web no existen conquistadores ni conquistados, la identidad cultural se está perdiendo voluntaria, imperceptible, pero inexorablemente. Sin embargo una vez más es conveniente analizar el caso de aquellas personas que no se encuentran inmersas en la "cultura web", ¿serán parte de una subcultura? La cual estaría marginada por su incapacidad de comprensión del nuevo lenguaje creado en la web, el mundo desde esta perspectiva tal vez se dirija a una dicotomía cultural.

Por otro lado es conveniente reflexionar acerca de la brecha digital, ya que es indudable que existe y existirá una gran diferencia entre aquellas personas que tienen acceso y hacen uso de manera eficiente

de las tecnologías de información y comunicaciones y quiénes no. La brecha digital ha sido definida por la OCDE de la siguiente manera:

Se refiere a la brecha entre individuos, hogares, negocios y áreas geográficas de diferentes niveles socioeconómicos, con relación tanto a sus oportunidades de acceso a las tecnologías de información y comunicaciones, como al uso de internet para una gran variedad de actividades (OCDE, 2001, p. 5).

La brecha digital interna no se determina solamente por la capacidad económica de las personas, sino también por los diferentes grados de educación y por el lugar en donde habitan, así mismo dependiendo de la región también influyen el género, la edad, la etnia y la cultura (Cecchini, 2005, p. 19). En consecuencia podemos afirmar que se tienen por lo menos tres dimensiones que determinan el tamaño de la brecha digital: nivel socioeconómico de las personas, grado de educación, y la misma región. Estos tres factores se entrelazan y generan ventajas o desventajas, e incluso pueden limitar las posibilidades de acceso a servicios de diferente índole, desde la educación, hasta servicios de salud e incluso para encontrar un mejor empleo.

Indiscutiblemente la web 2.0 ha provocado grandes cambios en lo social, lo político, lo cultural y lo económico, sin embargo el impacto mayor lo constituye la ampliación de la brecha digital. Desde nuestra perspectiva, si las naciones no establecen mecanismos eficientes de acceso y uso de la web, considerando las tres variables descritas, se provocará la división de la sociedad en dos grandes grupos cada vez más diferenciados y polarizados. Por un lado, aquellas personas preparadas que tiene acceso y explotan las ventajas de la web 2.0 y obtienen grandes prerrogativas, mismas que al ser utilizadas, generan otras ventajas cerrando así un círculo virtuoso. Por otro lado, la posible creación de una sub-sociedad, sub-cultura, sub-economía y sub-política, quedando circunscritos un gran número de ciudadanos con desventajas que generarán más atrasos y más desventajas cerrando en sentido contrario un círculo vicioso. De seguir incrementándose la brecha, los sub-ciudadanos perderán incluso el acceso a los mínimos derechos humanos, ya que parece ser que estos podrán ejercerse únicamente a través de la web. Tiempo es para las naciones y los gobiernos de actuar en prevención.

Agradecimientos

Un reconocimiento al apoyo recibido por parte de la Coordinación de Investigación y de la Facultad de ciencias Económico-Administrativas de la Universidad Simón Bolívar. 

Referencias

- Abián, M. A. (2005). *El futuro de la web: XML, RDF/RDFS, ontologías y la web semántica*. España: Libro electrónico.
- Ballesteros-Riveros, D. P. y Ballesteros-Silva, P. P. (2007). "El comercio electrónico y la logística en el contexto latinoamericano". En *Scientia Et Technica*. 269-274.
- Berners-Lee, T. (2001). *Tejiendo la red: El inventor de la world wide web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo XXI.
- Bush, V. (1945). "As we may think". En *The Atlantic monthy*.
- Castells, M. (2001a). *La era de la información: Economía, Sociedad y Cultura*. México: Siglo Veintiuno.
- Castells, M. (2001b). *La galaxia internet*. España: Plaza & Janés.
- Cebrián, J. L. (2000). *La red*. España: Grupo Santillana de ediciones.
- Cecchini, S. (2005). *Oportunidades digitales, equidad y pobreza en América Latina: ¿Qué podemos aprender de la evidencia empírica?*. Santiago de Chile: CEPAL Organización de las Naciones Unidas.
- De Ugarte, D. (2009). *El poder de las redes*. Madrid, España: Biblioteca de las Indias.
- Dutta, S. y Mia, I. (2011). *The global information technology report 2010-2011 transformations 2.0*. Ginebra: World Economic Forum.
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Ancora.
- Gonzalez-Ibañez, M. (2010). *suiite101.net*. Recuperado el 25 de Marzo de 2012 en <http://mariai-gonzalez-ibanez.suite101.net/la-industria-editorial-aumenta-perdidas-por-pirateria-a29294>
- Internet World stats. (2011). *internetworldstats.com*. Recuperado el 20 de Marzo de 2012 en www.internetworldstats.com/stats7.htm
- Lee, I. (2007). *E-business innovation and process management*. USA: Cybertech publishing.
- Negroponte, N. (1996). *Ser digital*. México: Oceano de México.
- Nelson, T. (1965). A file structure for the complex, the changing, and the indeterminate. *Proceedings of the 20th national conference of the Association for computing Machinery*. USA: Ed. Lewis Winner. 84-100.
- O'Reilly, T. (2005). <http://oreilly.com>. Recuperado el 20 de Junio de 2011 en <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- OECD. (2011). *PISA 2009 Results: Students on Line: Digital Technologies and Performance (Vol VI)*. Paris: OECD.
- Organisation for economic co-operation and development OCDE. (2001). *Understanding the digital divide*. Francia: OECD Publications.
- Prensky, M. (2001). "Digital natives, Digital immigrants". En *On the horizon*. 9 (5), 1.
- Ranz-Abad, J. (1997). Breve historia de internet. España: Ediciones Anaya Multimedia.
- Sudan, R. (2005). "The Basic Building Blocks of e-Government". En G. I. The world bank group y Schware, R. (Ed.), *E-Development: From excitement to effectiveness* (págs. 79-99). Washington, D.C.: The International Bank for Reconstruction and Development / The World Bank.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Colombia: Plaza & Janes.
- Trujillo, F. (2011). *Redes sociales fundamentales para caída de Mubarak*. (Notimex, Editor). Recuperado el 10 de Enero de 2012 en SDP Noticias: <http://sdpnoticias.com/sdp/contenido/nacional/2011/02/11/1003/1192880>
- UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. París: Ediciones UNESCO.
- World Economic Forum, INSEAD, Comscore y Oxford University. (2011). *The new internet world, A global perspective on freedom of expression, privacy, trust and security on line*. Ginebra: World Economic Forum.