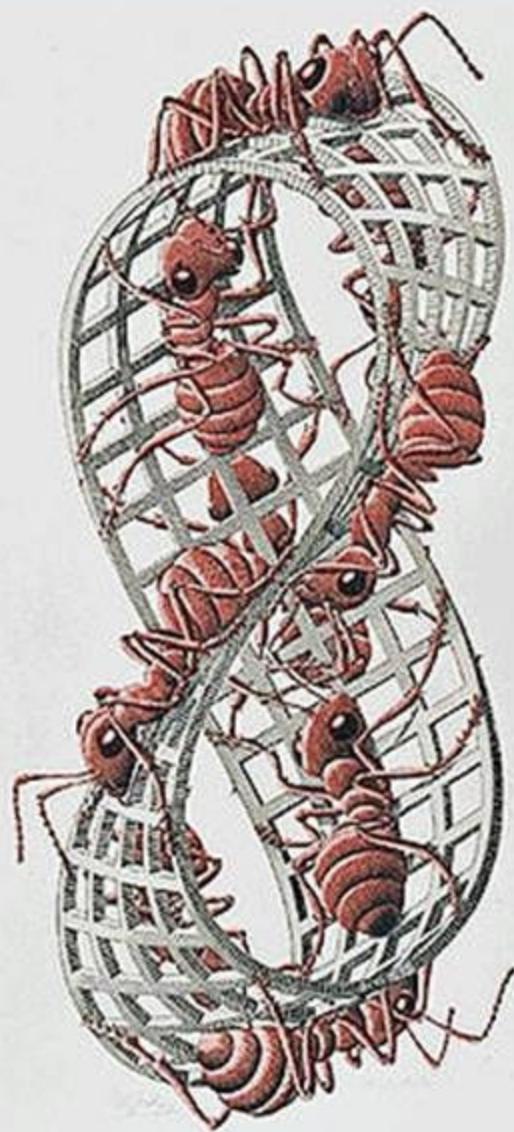


El papel del
hipertexto en el
desarrollo de
Internet como
medio de
comunicación





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

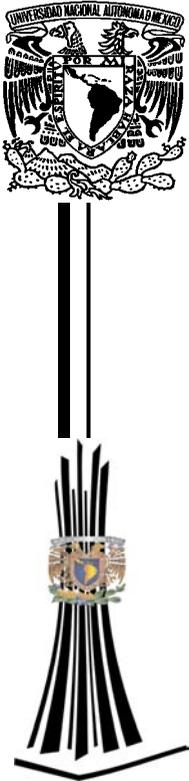


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

”El papel del hipertexto en el desarrollo de Internet como medio de comunicación”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

PRESENTA:

María Elena León Magaña

Asesor: Mtro. Rubén Darío Vázquez Romero

México, 2009

Agradecimientos

Agradezco a la **Universidad Nacional Autónoma de México** por haberme acogido en sus aulas desde los 14 años, nutriendo así mis conocimientos y mi criterio.

Asimismo reconozco la tarea que desempeñó Rubén como asesor de esta tesis, por su orientación y ayuda para madurar las ideas desarrolladas en este proyecto.

Mi gratitud para el Dr. Octavio Islas quien amablemente me brindó su asesoría y sus críticas, contribuyendo en el contenido de este trabajo.

Gracias a mi madre por desear que fuera por sobre todo una persona interesante, se ha convertido en un objetivo personal.

Helamán: Gracias por todas las formas en que me brindaste tu apoyo, pero sobre todo por ser camarada y cómplice de aventuras así como de vida. Celebro el haberte conocido y las experiencias que a partir de este momento hemos acumulado. Y también gracias a tus padres, Concepción Romero y Enrique Rueda, por su hospitalidad y por el sin número de enseñanzas que sin querer me obsequiaron.

Fernando: Gracias por acompañarme, escucharme y resolver conmigo tantas situaciones. Eres un gran amigo.

Gracias a la ciencia y a la tecnología, y todos los que están detrás de ellas.

No debo buscar mi dignidad en el espacio, sino en el gobierno de mi pensamiento. No tendré más aunque posea muchos mundos. Si fuera por el espacio el universo me rodearía y se me tragaría como a un átomo, pero por el pensamiento yo abrazo el mundo”

-Pascal-

Índice

Introducción	03
Capítulo I	
La Información y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones	09
1.1 La red de redes	13
1.2 Conocimiento, información y tecnología	17
1.3 Software Social	29
1.4 Virtualización y redes sociales	35
1.5 Hacia un nuevo medio	41
1.6 Ciberperiodismo	57
1.6.1 Antecedentes	59
1.6.2 Evolución	66
Capítulo II	
Hipertexto	73
2.1 Un estilo de pensamiento	75
2.2 Lectura hipertextual y usuario	81
2.2.1 Lector ideal	87
2.3 Nueva literatura para un nuevo medio	94

Capítulo III	
Hipertexto y Comunicación	101
3.1 Un medio en desarrollo ligado al hipertexto	103
3.1.1 Entrevista con Gabriela Velázquez Álvarez, editora de Internet del Universal	106
3.1.2. Wikinews	113
3.2 Ruptura de arquetipos comunicacionales	122
3.3 Nuevos géneros periodísticos	127
3.4 La formación de los nuevos comunicadores	138
Conclusiones	145
Anexos	153
Fuentes	165

El papel del hipertexto en el desarrollo
de Internet como medio de
comunicación

Introducción

La consolidación de Internet como medio de comunicación es un proceso que comenzó a gestarse en la década de los cincuenta con el lanzamiento del satélite ruso Sputnik. A partir de este hecho las telecomunicaciones iniciaron una nueva ruta dirigida no sólo al desarrollo de la tecnología espacial, sino que han revolucionado los modos de comunicación rompiendo arquetipos comunicacionales gracias al desarrollo de Internet. De esta manera Internet puede jugar un papel importante en desarrollo de una sociedad más equitativa dentro de la cual la potencialización del individuo a través de una enseñanza interactiva y multimedia, aderezada del buen uso del hipertexto, será fundamental.

Internet como medio en gestación e instrumento organizador de la información puede acercar a los usuarios a una nueva manera de ejercer sus derechos e incrementar sus posibilidades de desarrollo. Contemplando al conocimiento como una acción de entendimiento e inteligencia; es decir, la asimilación de la información, entendemos que el camino a las sociedades del conocimiento va de la mano de una metodología fundamentada en estructuras epistemológicas y lógicas que permitan a los seres humanos producir, transformar, difundir y usar la información para crear nuevo conocimiento. Sujetos altamente cognitivos, con iniciativa, imaginación y de pensamiento crítico ejercitado, con la capacidad de renovarse en todo momento y entender que sus capacidades intelectuales deben ser ejercidas de manera continua.

Las sociedades del futuro serán capaces de una acumulación cada vez más acelerada del conocimiento gracias al progreso científico y tecnológico, así como por la aparición de nuevos modos de producción del conocimiento estrechamente relacionados con la llamada revolución digital, que no es otra cosa más que la evolución de los modos de producción, archivamiento y transmisión del conocimiento. De este modo tanto los individuos como las organizaciones deberán encontrar la forma más apropiada de gestionar la información para generar aprendizaje y diseminar entre un número mayor de personas el conocimiento.

El hipertexto es entonces un instrumento potencialmente significativo para la tarea de organizar la información, motor para la inteligencia colectiva y herramienta para la construcción de las mencionadas sociedades del conocimiento. Asimismo el comunicador tiene un papel fundamental en la consolidación de Internet como un novedoso medio de comunicación, por lo que el cibercomunicador o ciberperiodista deberá trabajar en un lenguaje para Internet, de forma que éste potencialice las capacidades del usuario.

El hipertexto es un estilo de pensamiento que consiste en organizar el conocimiento de manera no secuencial aludiendo a las estructuras neuronales con las que trabaja el razonamiento en los seres humanos. Actualmente los usuarios de Internet navegan en él de manera distinta, dependiendo del capital con que cada cibernauta cuenta. Este capital depende de los conocimientos que cada usuario haya acumulado a lo largo de su vida, y permite al cibernauta construir nuevo conocimiento y define el valor de cada persona.

El hipertexto es una forma de gestionar la información de manera no secuencial. Puede describirse como un texto elaborado a base de enlaces donde cada enlace, conocido como nodo, significa una posibilidad para formar una nueva estructura de contenido. En la actualidad las estructuras hipertextuales han podido ser desarrolladas con mayor facilidad gracias al desarrollo tecnológico.

Tim Berners Lee en la década de los ochentas retoma la idea del pensamiento hipertextual para construir la World Wide Web, que es un protocolo que organiza todas las páginas web existentes para que el usuario pueda acceder de manera más sencilla y organizada a las mismas. Este protocolo está basado en la idea hipertextual, permite ligar los contenidos de distintas páginas de manera que el usuario pueda visitar más sitios web mediante el uso de links, lo que hace más accesible la información contenida en la Internet. No obstante, y aunque la WWW ha sido un buen modo de poner a funcionar el pensamiento hipertextual, queda mucho trabajo por hacer, y parece que el hipertexto aún tiene muchos beneficios que ofrecer, no sólo en la consolidación de los buscadores, sino en la creación de literatura hipertextual nutrida de estructuras multimedia, interactivas y profundamente hipertextuales. Lo que significa hablar de un hipermedio.

El software libre así como los protocolos que permiten el libre intercambio de información entre usuarios son elementos importantes dentro de esta tarea, ejemplo de ello es el protocolo *wikis*, que permite a los usuarios crear información de manera colaborativa enriquecida con el capital de distintos cibernautas, ponerlo a disposición de la comunidad mundial para que ésta incremente sus bonos cognitivos y pueda acceder a otras

oportunidades, llámese sociales, económicas, políticas, culturales, etcétera. Un ejemplo de gran tamaño en el uso de los wikis es www.wikipedia.org, enciclopedia virtual de constante crecimiento y al servicio de cualquier internauta en por lo menos 21 idiomas distintos en los que ofrece los más diversos tópicos relacionados con casi todas las disciplinas de la ciencia, historia, política, física, química, etcétera.

La Internet bien puede consolidarse como el *áléph* por experiencia del siglo XXI, cuestión que se verá potencializada por el adecuado desarrollo del uso del hipertexto y el metatexto. Actualmente sólo entre un 20 y 30 por ciento del contenido total de la Red es arrojado por los buscadores.

Un uso hipertextual adecuado significaría la evaluación, jerarquización, enriquecimiento visual, auditivo e interactivo de los contenidos que pretendan ser publicados en Internet. Ello permitiría que los hiperdocumentos estuviesen dirigidos a cualquier usuario, ya sea principiante o experto, ya que el uso de los nodos hipertextuales brindarían por sí mismos los distintos niveles, disponibles en cualquier momento para todos los usuarios y permitiendo a estos escalar en ellos según su libre albedrío de un modo amigable y epistemológicamente adecuado. Para ello es necesario el estudio del uso computacional o tecnológico de la semántica y el pragmatismo. La semántica desde un punto de vista comunicativo y lingüístico, y la pragmática como doctrina que incluya el contexto y las circunstancias, en este caso del usuario, para dar paso a las rutas hipertextuales que los cibernautas consideren en su recorrido, y sobre todo cerrando la posibilidad de verdades absolutas dentro del mundo digital.

Es por ello que la explotación del hipertexto en el contexto tecnológico actual implica, sino consolidar una sociedad utópica del conocimiento, si reconocer que es un arma y estilo de pensamiento que pueden definir o fortalecer las estructuras, métodos y teorías comunicacionales.

Esta tesis mostrará como el pensamiento hipertextual desarrollado hace algunas décadas por Vannevar Bush y Ted Nelson explotado en la Red, gracias a la creación de Tim Berners Lee (la WWW) merece la atención de los comunicadores, ya que hace falta realizar mucho trabajo para consolidar a Internet como un nuevo medio de comunicación.



CAPÍTULO I

La información y las Tecnologías de la
Información y Comunicación

Las tecnologías de la información han cambiado de manera importante el comportamiento y necesidades de la sociedad. Si bien se habla de la monopolización de la información los avances en la aplicación tecnológica de los descubrimientos científicos han cambiado el estilo de vida de las personas. Las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) ofrecen novedosas opciones para transmitir el cúmulo de datos que se genera minuto a minuto en cualquier parte del globo terráqueo

Aunque existe desacuerdo respecto a las oportunidades democratizadoras que ofrece Internet lo cierto es que la comunidad mundial tiene la posibilidad de cambiar las formas tradicionales de comunicarse e incluso llegar a mejorarlas. No se pretende mantener una noción idílica de las telecomunicaciones pero sí reconocer las virtudes que brindan tecnologías de la información.

Al hablar de transmisión de datos a distancia y actos comunicativos nuestros conocimientos pueden divagar en distintas áreas de especialización. Las matemáticas, la electricidad y la cibernética se conjuntan por una parte para dar vida a la telemática, y en otra tribuna encontramos a las Ciencias Sociales cuestionando el efecto y funcionalidad del fenómeno. Pese a que la unión de ambas disciplinas ha sido un tema que desde hace varias décadas ha llamado la atención de los expertos, este trabajo pretende rescatar las ventajas de la incursión de las tecnologías en el proceso comunicativo humano y el nacimiento de un nuevo medio electrónico

que ofrece numerosas alternativas; es decir, el contexto de un nuevo ambiente Macluhaniano¹ y las implicaciones que se desarrollan en torno a él.

El telón de fondo de este proyecto se conoce como Sociedades de la Información. Éstas se configuran por los usuarios, la infraestructura, los contenidos web, y el entorno (Fernández, 2002), conceptos que serán explicados a detalle con la intención de abrir paso a la reflexión del porqué esta nueva sociedad justifica un nuevo quehacer periodístico y comunicativo.

¹ Mac Luhan piensa que una cultura es regulada por la tecnología preponderante, y que es precisamente las tecnología la que cambia los hábitos de los hombres, modificando así las estructuras y funciones de la sociedad, teniendo entonces que cada tecnología tiene la capacidad de generar un nuevo ambiente.

1.1 La Red de redes 7

La Internet es concebida como la red de trabajo más grande del mundo, un método de interconexión descentralizado de redes de computadoras implementado en un conjunto de protocolos² denominado TCP/IP (Transmission Control Protocolo over Internet Protocol), el que garantiza que redes físicas heterogéneas funcionen como una red lógica única de alcance mundial (Wikipedia, 2007).

A partir de la aparición de Internet una cadena de fenómenos sociales, comunicativos, políticos, económicos y culturales se han gestado, y exigen la atención de múltiples especialistas y la construcción de nuevas formas de hacer.

Algunos autores coinciden en que Internet nació hace varias décadas con la colocación del cable trasatlántico para el envío y recepción de información de forma instantánea a través del océano. No obstante el cable falló técnicamente y sólo trabajó por un par de días. En 1866 se colocaron nuevos cables, los que se mantuvieron funcionando hasta el siguiente siglo. Curiosamente Julio Verne, adelantándose a su época, menciona en su libro “París en el siglo XX” –publicado en 1994, un sistema de cableado telegráfico a nivel mundial mediante el que se podían enviar mensajes y fotografías, ésta ha sido considerada la predicción de Internet.

² Un protocolo es un conjunto de reglas formales que describen como transmitir datos a través de la red, es posible pensar en un protocolo como un lenguaje usado entre computadoras.

Por otra parte, el lanzamiento del satélite ruso “Sputnik” en 1957 incitó a los estadounidenses a crear Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados (ARPA), situación que se ha ligado íntimamente al nacimiento de Internet. Años después esta agencia cambió su nombre a Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET), agencia creada con el objetivo de mantener comunicada la estrategia militar estadounidense a través de una red de ordenadores que resistiera los embates de un ataque bélico en las principales ciudades de este país. En 2006 Alvin Toffler señala que este hecho marca la transición a la economía del conocimiento³.

En 1962 J.C.R. Licklider de Bolt formuló el concepto de red de computadoras: **network**. Paul Baran trabajó en una red segura de comunicaciones que soportaría un ataque nuclear. De ambos trabajos sobresale la posibilidad de un uso descentralizado con múltiples caminos entre dos puntos, la división de un mensaje para hacerlo llegar en partes a través de distintos caminos y una red capaz de solucionar sus propias fallas.

³ La *economía del conocimiento* es aquella donde el conocimiento es elemento fundamental para generar valor y riqueza por medio de su transformación a información

El primer **nodo**⁴ se creó en la Universidad de California con la finalidad de conectar tres computadoras de esta universidad con una ubicada en Utah, situación tecnológica que rápidamente se extendió por toda la ciudad. Más tarde varias universidades tuvieron la intención de anexarse al proyecto. Científicos e investigadores comenzaron a depender rápidamente de ARPANET como una herramienta de trabajo basada en el Internet Protocol (IP), sumando rápidamente centenas de redes de trabajo comunicadas entre sí.

La popularidad de IP trajo consigo la necesidad de tener un lenguaje común entre computadoras para eficientar el control de la información, entonces apareció Transmission Control Protocol over Internet Protocol (TCP/IP) para ser adoptado como el lenguaje estándar entre las computadoras ligadas a la red de trabajo y tiempo después ser identificado como Internet.

En 1991 Tim Berners Lee dentro de los laboratorios del CERN (The European Laboratory for Particles Physic) crea la World Wide Web (WWW), la que será crucial para el desarrollo de la red basada en el pensamiento hipertextual tal como lo conocemos actualmente; de manera que a partir de este momento la red toma un nuevo sendero.

Hoy Internet es una herramienta en la oficina, la escuela y el hogar. Se llega a requerir en circunstancias que nunca hubiéramos imaginado, es útil para contactarse con los camaradas, los colegas del trabajo, la familia

⁴ Un nodo es un punto de intersección o unión de varios elementos que confluyen en el mismo lugar.

o para encontrar direcciones y datos concernientes a casi cualquier actividad que podamos requerir en el momento que sea. La localización Global Packet Radio System (GPRS) y la posibilidad de vigilar el hogar a través de cámara web comienzan a revolucionar las necesidades de las personas para comprometerlas cada vez más con el uso de La red de redes. Dichas circunstancias modifican la eficiencia de los protocolos ya conocidos y colocan a los especialistas en la búsqueda de nuevos. La rapidez con que cambia Internet no deja espacio para los antiguos rituales de validación y publicación de la información, es por ello que un protocolo o cualquier otra información que lleva un buen rato usándose con éxito en la Internet carecen de bibliografía. Encontramos que la red está en la red. Algunos de los protocolos más útiles y conocidos son los wikis, e-mail, Telnet, Internet Relay Chat (IRC), y File Transfer Protocol (FTP). Respecto a esta evolución Nukio Nakamura, presidente de Matsushita Electronic Industrial, habla de la *Sociedad de la Ubicuidad*, la cual se manifiesta como una sociedad al alcance de quien en sea en un momento y lugar cualesquiera gracias a las redes de servicio provistas a través de distintos dispositivos.

No obstante, el futuro de Internet está enfocado al perfeccionamiento en el almacenamiento y gestión de los datos que la alimentan día con día, es aquí donde la *Ecología de Medios*⁵ se hace presente y elabora un llamado para trabajar en la semantización informativa de la red de redes. De manera que el futuro de la Red

⁵ La ecología del medios se refiere al papel que juegan los medios de comunicación en la biósfera y las consecuencias dentro del desarrollo individual, grupal y social.

escapa de las manos de las ingenierías y llama la atención de todas las ramas del saber humano. Fischer (2007) habla de una Hyperweb como el siguiente paso en la evolución de Internet. En ella se combinarán los algoritmos más sofisticados de búsqueda semántica basados en las plataformas tecnológicas de la *Web 2.0*⁶. Se reconocerán los valores de la estrategia en los parámetros contextuales de producción y localización de cada información; es decir, se llevará a cabo una ecología semántica.

1.2 Conocimiento, información y nuevas tecnologías

La consolidación de Internet como una red al alcance de todos implica la aparición de sistemas destinados a la gestión de datos caracterizados por una nueva relación entre el ser humano y el ordenador, así como una evolución en los esquemas lógicos de almacenamiento de la información y la interfaz para su manipulación. Dicho progreso informático supone también la explotación de recursos como el hipertexto y la multimedia, lo que significará la ruptura del acceso secuencial y el enriquecimiento visual y auditivo, consolidando así un nuevo paradigma para el conocimiento. Lo anterior implicará la creación de nuevos canales de comunicación y soportes físicos para los datos (Vouillamoz, 2000).

⁶ La Web 2.0 es definida por O'reilly en 2007 como la etapa en que Internet se hace accesible a los no profesionales, para convertirse en un punto de encuentro entre usuarios. Los usuarios participan de una inteligencia colectiva y son responsables del control de sus datos.

Así encontraremos un reordenamiento comunicativo respecto de los arcaicos paradigmas que aún subsisten. Para Díaz Noci (2004) la Red obliga a adaptar la producción informativa a las características de la Internet de modo que los conceptos de información y conocimiento toman nuevas consideraciones en este reciente entorno creado por las tecnologías de la información.

La joven concepción del conocimiento mediante el uso de nuevos soportes físicos ha tenido como consecuencia la hipermedia, donde el texto adquiere una entidad abierta, poli-semántica e hipertextual "...capaz de generar múltiples significados en cada acto de lectura" (Vouillamoz, 2000). La recuperación de la figura del lector como agente activo y verdadero responsable de la pluri-significación es otro agregado que trae consigo la conversión tecnológica.

La información dentro del campo de estudio de la comunicación humana es fundamental ya que es el soporte del círculo comunicativo. Debido al contexto en el que se desarrolla la presente investigación tomaremos en consideración el concepto matemático y el social.

La teoría matemática ve a la información como un conjunto de bits sin importarle el contenido o efecto que estos puedan causar al destinatario.

“Según la teoría matemática de la comunicación, una información es un acontecimiento que reduce la incertidumbre con respecto a un entorno dado. Esta teoría sólo considera un universo de signos y la enunciación de cada signo dentro de un mensaje se asocia con información evaluable”. “La información está vinculada a una probabilidad” (Lévy, 1999: 54).

Es importante mencionar que el enfoque matemático de la información sugirió el uso de ciertos modelos comunicativos, los que debido su construcción matemática han sido de un alcance muy acotado pues sólo hicieron referencia a las condiciones técnicas que permiten la transmisión de mensajes. Gregory Bateson, Ray Birdwhistell, Edward Hall, Erving Goffman, Don Jackson y Paul Watzlawick en diferentes momentos se han pronunciado en contra de la eficacia de dichos arquetipos arguyendo que su naturaleza tecnológica es totalmente ajena a la comunicación desde una perspectiva social. Es necesario considerar un enfoque social del concepto información

Para las ciencias sociales la información es un conjunto de conocimientos adquiridos a través de distintos medios y experiencias, los cuales son interpretados y recabados mediante el lenguaje. Este conjunto organizado de datos está disponible y sujeto a la modificación que pudiera realizar cualquier persona interesada en determinado tema, así la información proporciona sentido a las cosas.

Actualmente se desconoce la manera en que opera el proceso de información humano y la forma como se representa en el cerebro, es verdad que el acto informativo es distinto en seres humanos que entre

computadoras. "...no podrá hablarse de acto informativo, sino sólo cuando se entienda el mensaje se hablará de información recibida" (Sánchez, 2005). En este sentido, se pretende tratar a la información como un conjunto de experiencias enriquecidas a través de las circunstancias del actuar humano y que pueden servir como referencia en una nueva situación, acción no disponible para los procesadores debido a su incapacidad de pensar.

Desde la visión socio-discursiva la información es un proceso cultural complejo donde tienen relevancia los aspectos técnicos y de significado; además de los sociales, culturales, políticos, económicos e históricos que intervienen en la construcción de la información.

Es prudente señalar la diferencia entre el concepto información y noticia, debido al área de investigación en que se desarrolla este trabajo. En tanto que para Martín Vivaldi (1987) una y la otra son lo mismo, Romero (2004) explica que la noticia es un suceso insólito de interés general para un grupo importante de personas, el cual se produce en un momento dado y puede ser sujeto de una publicación, por lo tanto no toda la información puede ser considerada noticia. Podríamos entender que la información se va consolidando y puede ser objeto de búsqueda. La noticia por su parte goza de la sensación del momento, y luego puede ser almacenada como información. La noticia nunca se refiere al acontecimiento en si mismo, sino es un mensaje que se refiere a él, de modo que cada mensaje que se distribuya a partir del acontecimiento será una virtualización del mismo. En este sentido, la información que aún no ha sido leída es virtual más no potencial.

Así encontramos que la información no ha sido definida claramente debido a las inconsistencias de campo que implica, y probablemente lo radical de las posturas de las diferentes disciplinas que la han estudiado, las que han intentado entrar en un terreno multidisciplinario de entendimiento sin conseguir aún una definición verdadera y universal.

Las TIC reclaman una conjugación de ambas disciplinas, la social y la matemática con la intención de poder comprender mejor este nuevo fenómeno comunicativo, que si bien ya manifiesta el inicio de una importante revolución aún guarda múltiples cambios en lo que se refiere a la interacción humana. Según Jagjit,

“La razón de que la electrónica pudiera hacer avanzar tan rápidamente fue que durante muchos años se dedicó casi exclusivamente a la comunicación o transmisión de información de un lugar a otro. Además la comunicación por alambres y radio incluyó grabación de sonidos, aparatos para sordos, televisión y otros sistemas de manejo de la información. En cada una de estas aplicaciones el objetivo principal de las distintas piezas del equipo era reproducir la señal recibida al aparato transmisor con la mayor fidelidad posible. De la transmisión en alta fidelidad de la información a su Procesamiento hay sólo un paso. Sin embargo, fue un avance espectacular el que los dispositivos electrónicos, tubos de vacío, transistores y otros instrumentos semejantes de control y comunicación, que facilitan procesar la información, sean para máquinas eléctricas que controlan lo que el cerebro es para los músculos” (Jagjit, 1969: 89).

De manera que la involucración de las nuevas tecnologías más allá de vislumbrarse como la mera introducción de un nuevo ambiente, en el sentido de McLuhan, reclama la atención debido a la revolución comunicativa y social que ello implica. La relación que el hombre tiene con las máquinas es totalmente distinta a partir de la creación de los ordenadores. Hace necesario un acuerdo entre las disciplinas duras y las sociales, repensar conceptos y crear otros. Una consideración importante de la información en este sentido es la de la psicología cognitiva, que atribuye a la mente humana la capacidad de manipular la realidad sin necesidad de que ésta se haga presente, situación restringida para los ordenadores debido al limitado número de respuestas con que cuentan. Pese al esfuerzo del programador por introducir el mayor número de contestaciones, el resultado no tiene parangón con las posibilidades de la mente humana.

La relación hombre-máquina adquirió interés a partir del impacto causado por la Revolución Industrial; en tanto, la comunicación entre ambos comenzó a provocar revuelo algunos años más tarde. En este sentido, es preciso aclarar que esta tesis se referirá al nuevo medio electrónico, conocido como Internet, desde una perspectiva de intermediario entre usuarios y no ahondará en la relación hombre máquina, temática que se concentra en el campo de acción de la cibernética. No se pretende abordar el problema comunicativo entre el usuario y el ordenador, sino fijar la atención en la relación usuario-usuario con la computadora haciendo las veces de interfaz.

El hipertexto por su parte se manifiesta en una dinámica donde las capacidades de interacción, influencia, emoción, percepción, aprendizaje y demás elementos de índole psicosocial, característicos de los seres humanos, se hacen presentes en la red. Permite la inclusión de variables de tipo situacional y manifestaciones culturales. Mencionaremos de nuevo la idea de la Ecología de Medios de Hérve Fischer, en la que rechaza la idea de un massmedia, piensa la Internet como un selfmedia, parámetro que considera básico en cuanto a lo digital se refiere. No obstante, la información, asegura, se muestra cada vez más transparente.

De esta manera entramos en el área donde el estudio de la comunicación y el desarrollo de las tecnologías convergen en el nacimiento de un nuevo paradigma para el conocimiento y la comunicación. Información y conocimiento son dos conceptos que han sufrido ciertas modificaciones a través de su incursión en el área de la comunicación, bien como una consecuencia de la telemática, o bien dentro de una concepción socio-discursiva. Lo anterior requiere de una fusión de ambas nociones, ya que el uso de estos dos conceptos reciben hoy obliga a la tarea de hacerlos coincidir.

Internet rompe con la idea lineal de la comunicación, permite una capacidad de respuesta casi inmediata. La retroalimentación entre usuarios la coloca en una posición privilegiada a la de los medios tradicionales.

Singh Jagjit (1969) en su *Teoría de la información, lenguaje y cibernética* atribuye al hombre tener la capacidad única, entre el resto de los animales, de hablar una lengua. Por otro lado, Wittgenstein y Orwell

explican que “...los límites de nuestro lenguaje son los límites de nuestro mundo” (En Jagjit, 1969). Esto significa que mientras el hombre encuentre la manera de expresar lo que piensa y siente, su mundo puede alcanzar horizontes inesperados.

Pierre Lévy (1999) atribuye al lenguaje la posibilidad de potencializar la información sea cual fuere el medio en el que se presente. Así que es a partir de dicha potencialización informativa donde la última consideración de este subcapítulo, la de las nuevas tecnologías, consigue agrupar los conceptos de conocimiento, información y nuevas tecnologías para fijar un nuevo enfoque comunicacional dentro de dicho contexto. Es gracias al lenguaje que es posible atraer los conceptos y mantenerlos en una actualización constante. Sin embargo, y aún cuando la idea de la virtualización de la información es de suma importancia, conviene entender el cambio conceptual que ha sufrido el conocimiento y la información. Partiendo de ello nos será posible aterrizar en el entorno de un nuevo medio de comunicación.

La necesidad de un nuevo paradigma para el estudio comunicativo nos lleva a reconsiderar el concepto de información y comunicación a partir de un nuevo enfoque. Alfons Cornella (2002) se refiere a la información como un activo intangible. Considera que las personas son una parte esencial en las empresas, pues entre más ricas en conocimiento sean éstas la empresa para la cual trabajan tiene mayor oportunidad de extenderse y progresar económicamente. Para él, más allá de una simple acumulación informativa, es la gestión inteligente de los datos la que encaminará hacia el éxito a una organización. En esta misma línea, Pierre Lévy (1999) habla de

un activo informativo, aclarando que la información no puede ser considerada una materia prima ya que no es posible separarla de su soporte físico, de modo que si lo aniquilásemos ésta simplemente desaparecería, de manera que la información está vinculada a una probabilidad.

Cornella (2002) rescata la importancia de las organizaciones como sistemas de información. En *Infonomía.com* propone el concepto **infonomía** para referirse al estudio de la información como recurso dinámico en las organizaciones. Esto significa que las organizaciones con mayor ventaja serán aquellas que consigan realizar un manejo efectivo de su información para no caer en lo que Cornella llama infoxicación, embotamiento de datos sin la posibilidad de encausarlo hacia un propósito o sentido.

Esta concepción de la información se presenta como el nuevo capital dentro de una sociedad del conocimiento que tendrá como resultado una revolución en el ámbito educativo sobre todo, así como en los valores sociales, económicos, políticos y culturales. La información manejada eficiente e inteligentemente se traduce en poder

Manuel Castells asegura que sociedades de la información siempre han existido, pues de alguna u otra forma siempre se ha gestionado la información. Castells afirma que las sociedades siempre han sido del conocimiento, gracias a ello no se han estancado con el paso del tiempo. En este sentido, expresa que lo relevante de la sociedad actual son las condiciones en que se está generando y procesando el mismo debido a

la revolución tecnológica que se ha centrado en el procesamiento informativo. Compara el fenómeno comunicativo actual con el de la Revolución Industrial en el sentido de los importantes cambios económicos, bélicos, de procesos, sociales y políticos que ha traído consigo (En Sánchez, Antulio; 2007).

Es así que las sociedades del conocimiento, en su concepción utópica o no, será un término con el que seguramente se enfrentarán los comunicadores del nuevo milenio cada vez con mayor frecuencia. Quizá una visión acertada del tema es la de Nukio Nakamura con su Sociedad de la Ubicuidad, cuya consolidación específica, depende de tres factores: infraestructura de red, terminales y servicios de contenido, es este último apartado el que debe ser considerado con seriedad por los jóvenes comunicadores. Lo anterior implica una nueva generación de profesionales dedicados a la gestión inteligente de la información destinada a novedosos dispositivos más pequeños y complejos que satisfagan necesidades informativas cada vez más específicas.

Pierre Lévy (1999) coincide con Alfons Cornella (2002). Explica que actualmente la información y el conocimiento son bienes económicos, y que debido al avance y el anclaje de las nuevas tecnologías en la vida diaria los conocimientos tienen cada vez un ciclo más rápido de renovación por lo que se ha pasado de la construcción de saberes estables, jerarquizados anteriormente en un segundo plano de la actividad, al aprendizaje permanente. A su vez el conocimiento es el fruto del aprendizaje; el resultado de una virtualización de una experiencia inédita dada. La práctica de un saber conviene a la solución de un conflicto, una pequeña creación, esto, es el conocimiento.

Debido a este cambio, ya no se puede hablar de una casta de especialistas, sino de una comunidad de ciudadanos llamada al aprendizaje evolutivo y a la producción de conocimientos de manera cooperativa dentro de un entorno cotidiano. Razonamiento ligado íntimamente con la concepción de las sociedades virtuales (Lévy, 1999).

Hablar de una Revolución Tecnológica atendiendo a la comparación que Castells hace respecto de la Revolución Industrial podría ser una manera de entender de mejor manera los cambios que la nueva concepción en el manejo y procesamiento de los datos están significando para los diversos ámbitos del actuar humano. Así como en un principio la electricidad y la creación de maquinaria implicó un cambio social que partió de la producción a gran escala, significando la desaparición o decaimiento de algunas clases sociales, ahora el cambio tecnológico y su popularización implica más información al alcance de más personas. Es aquí donde el problema de qué hacer con la información se hace presente. La oportunidad puede estar ahí, pero quizá aún no contamos con los elementos suficientes para explotarla. Antulio Sánchez (2007) menciona que estamos frente a un cambio en el paradigma del conocimiento debido a la nueva gestión informativa que se está llevando a cabo gracias al uso de las tecnologías de la información.

Por lo anterior se deduce que el conocimiento y la información no pueden ser considerados bienes inmateriales, sino desterritorializados, independientes del soporte. Esto significa que la información que se actualiza o potencializa constantemente corresponde a nuevos conocimientos transmitidos, los cuales toman un carácter de desterritorialización debido a su desplazamiento infinito a través de los soportes digitales. “La

alternativa entre lo material y lo inmaterial sólo es aplicable a sustancias y objetos, mientras que la información y el conocimiento se inscriben en el orden del acontecimiento o del proceso” (Lévy, 1999:51).

La información puede ser almacenada, pero una gestión inteligente de la misma para generar nueva información correspondería al paso al conocimiento. Sociedad del conocimiento es un término que se comenzó a utilizar a finales de los años sesenta por Peter Drucker (1969), él destacó que lo más importante del conocimiento es su productividad.

Partir de la diferencia entre conocimiento e información es generar un debate que tiene que ver con una nueva perspectiva económica, política y social. A la discusión se agregarán el concepto de sociedades de la información, y sociedades del conocimiento, conjugados de los anteriores términos. Mientras en una sociedad de la información lo más importante es la difusión de datos, en la del conocimiento se da mayor importancia a la idea de discernir la información, generar nueva información a partir de la información recibida (Antulio Sánchez, 2007).

Antulio lo sintetiza como la acción de “...convertir el conocimiento en factor primordial del desarrollo productivo social”. Aunque reconoce que la idea de una sociedad del conocimiento es aún una utopía no deja de subrayar la existencia de complejas redes de producción que ya han trastocado el mercado.

1.3 Software social

El software social se conforma por un grupo de herramientas tecnológicas que facilitan la comunicación, interacción y colaboración de convenciones sociales. Básicamente se refiere a distintos softwares que permiten el fácil y libre intercambio informativo entre internautas.

El software social tiene la función de facilitar y promover la comunicación e intercambio informativo entre usuarios mediante el uso de convenciones sociales mejor conocidas como protocolos. Los más populares en este momento son el correo electrónico, las listas de correo, Usenet, IRC, mensajería instantánea, bitácoras o blogs, wikis, grupos de noticias, social bookmarks, folcsonomía, Sindicación Realmente Simple –RSS- (Wikipedia, 2007).

Tom Coates (2003) asegura que esta herramienta "...respalda, amplía y genera valor del comportamiento social de los seres humanos" (En Allen, 2005). La evolución del software social está ligada al desarrollo de la Web 2.0, ya que es la etapa de Internet donde ésta se hace accesible a los no profesionales.

El software social ha promovido la formación de grupos a través de los foros de discusión, blogs, páginas de edición colaborativa y demás, dentro de los que se ejercitan valores como la tolerancia, contribuyen a la reflexión y divulgación del conocimiento. Allen (2005) encontró que el primer software social corresponde a

EMISARI (the Emergency Management Information Systems And Reference Index), desarrollado por Murray Turoff en 1971 para el gobierno estadounidense. Más tarde apareció Party Line -ancestro del chat-, el correo electrónico y los foros de discusión. Otros ejemplos de software social sincrónico es la teleconferencia, la cual puede realizarse a través de una línea telefónica, o mediante la Red.

Del Moral (2005) subraya la aparición de las listas de correo como un acontecimiento importante para la concepción de la idea del software social, así mismo menciona la utilización de los Multi User Domains (MUDs), cuya función fue la de poner a varios participantes en un mismo juego. La diferencia que él percibe entre las primeras manifestaciones de este software libre con las actuales, es que ahora son más asequibles, pues no es necesario ser un especialista o computólogo para hacer uso de ellas.

Vanevar Bush, Licklider y Englebart son los precursores y principales promotores del software libre desde una perspectiva social alejada del régimen informático. Todos ellos coincidieron en las ventajas de la colaboración grupal para la generación de conocimiento y la facilitación en la transmisión del mismo. Actualmente el software social estimula la investigación, la innovación y transferencia libre de conocimientos, situación que se ve coartada por el software privado debido a sus elevados costos; condición ajena al Software libre, ya que las actualizaciones están disponibles de manera gratuita a través de Internet. Quizá uno de los más importantes es Linux, sistema operativo que es la alternativa al Windows de Microsoft, y que cada vez está en uso por un mayor número de internautas (Allen, 2005).

Allen divide al software social en sincrónico y asincrónico, idea que coincide con los tipos de comunicación que se llevan a cabo en la Red. La sincrónica consiste en una conversación o intercambio informativo en tiempo real; es decir, de manera simultánea. Las salas de Chat, Messenger e IRC están dentro de esta clasificación. Por otro lado, la comunicación asincrónica es aquella que se realiza en momentos distintos. Un ejemplo, y a su vez el tipo de software que entra esta categoría, son el correo electrónico y las listas de discusión.

La creación de la WWW en Europa como consecuencia del trabajo de los científicos del CERN, Tim Berners Lee y Robert Caillau, le da un nuevo sentido a la Internet. A esta creación le precedió un programa llamado *Enquire*, también llamado “memoria substituta”, cuya función era la de ayudar a Tim a recordar distintas conexiones entre varios usuarios y proyectos del CERN. La importancia de la WWW consiste en que después de haber leído a Vannevar Bush, Ted Nelson y Douglas Engelbart⁷, Berners Lee decide crear el primer protocolo que explote el hipertexto en el sentido que ellos lo habían concebido. De manera que Lee crea la WWW una infraestructura que permite ligar un gran número de ordenadores ente sí. El objetivo principal de Berners fue el de poner en contacto a todos los físicos del mundo con una red basada en el hipertexto; sin embargo, consiguió ligar a cualquier usuario de Internet. Lee también es el responsable de la creación del HTML, HTTP y las URL.

⁷ Vannevar Bush, Ted Nelson y Douglas Engelbart son los precursores de los trabajos realizados acerca de hipertexto.

Cabe mencionar que el creador de la WWW es reconocido como un aguerrido crítico del uso comercial de la Internet.

Es común que los usuarios de Internet confundan a ésta, con la WWW; sin embargo La World Wide Web no es la Internet en sí misma sino el protocolo más popular para comunicarse a través de la telaraña mundial basado en el lenguaje HTML. La WWW ha permitido la creación de documentos hipermedia, los que soportan hiperenlaces textuales o gráficos desde un servidor cualquiera y para todo el mundo. La función social que dicho software ha significado para el intercambio informativo a nivel mundial es una experiencia al alcance de cualquier usuario de Internet. Para García (2007) la WWW se convertirá en la plataforma ideal para soportar las memorias documentales de las instituciones, se trate de información pública, confidencial o secreta. La WWW tienen tres modelos de recolección, elaboración y presentación del conocimiento (el enciclopédico, el argumentativo y el narrativo) que representan la abolición del enfoque lineal del conocimiento (2007; en Vianello, 2004).

Otros tipos de software social relevantes en este momento del siglo son el e-mail o correo electrónico, idea de Raymond Tomlinson basada en un sistema de mensajería compartida por varios usuarios de distintos ordenadores; File Transfer Protocol, importante para usuarios que requieren transferir una gran carga de archivos; las Terminales Virtuales o Telnet, grupo de protocolos que actualmente están beneficiando el intercambio informativo la gestión del conocimiento virtual, ofrecen la posibilidad de acceder a su ordenador desde otra computadora remota; IRC que jugó un papel importante en la consolidación del concepto de software

social, ya que mediante la posibilidad de comunicar a los usuarios de manera sincrónica, el intercambio informativo en tiempo real han permitido una actualización informativa más o menos rápida. IRC es una idea del desarrollador Jarkko Oikarinen dilucidada en 1998 durante su trabajo en la Universidad de Oulu en Finlandia.

Los blogs también forman parte del grupo del software social más socorrido del momento, son de fácil acceso y creación, un caso más es el blog del arquitecto iraní Salam Paks, cuya bitácora se presentó como una alternativa a la información ofrecida en los medios norteamericanos sobre la situación de la invasión de Irak, llevada a cabo por Estados Unidos en 2003 con la intención de derrocar a Saddam Hussein, dicha invasión también es conocida como Guerra de Iraq, Segunda Guerra del Golfo, o Tercera Guerra del Golfo, y E.U. la nombró Operación Libertad Iraquí.

Según el informe de Technorati, correspondiente a 2007, existen más de 70 millones de bitácoras, y cada día se crean poco más de 120 mil, lo que da un total de 1.4 blogs por segundo. Una situación relevante para los blogs es su discurso dialógico, ya que los visitantes tiene la opción de hacer comentarios al autor del blog, ya sea en un sentido de crítica, consentimiento de la idea, o bien enriquecimiento de la misma con datos, imágenes, audios o links a otros sitios.

Y para finalizar uno de los más trascendentes para efectos de esta tesis son los wikis. Es muy probable que con el avance tecnológico en el futuro aparezca otro tipo de software libre; no obstante los wikis juegan un

papel fundamental en la consolidación de las redes sociales y la escritura colaborativa. Son considerados el protocolo más democrático de la Red. La palabra wiki proviene del hawaiano wiki, que significa rápido. Aunque el ejemplo más conocido es la Wikipedia, enciclopedia de Internet, los wikis son un tipo de software libre que permite la escritura colaborativa, es decir, que distintas personas desde distintos lugares puedan modificar un mismo documento con la intención de enriquecerlo. Esto es importante, ya que los otros protocolos limitan la edición de los contenidos a las personas “autorizadas” para ello. No obstante es importante señalar que aún cuando los wikis permiten a distintos usuarios colaborar informativamente con un hiperdocumento, los sitios basados en este protocolo cuentan con editores encargados de corroborar la validez de la información, otorgando además de la actualización constante notas que permiten al usuario conocer al usuario sobre la confiabilidad de los datos. En relación a esto se hablará en capítulos posteriores sobre el papel de comunicador en Internet.

La manera más frecuente de reconocer un wiki, es que se presenta como una colección de páginas hipertexto que se incluyen en una página que carece de autor único, ésta enriquecida por los conocimientos de distintos usuarios, de modo que el resultado final es un hiperdocumento actual y plural.

Como ya se dijo, la Wikipedia es la creación más significativa que utiliza el wiki como herramienta. En su versión en inglés -cuya dirección electrónica es http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page- para enero de 2009

contaba con más de dos millones 702 mil artículos. El resto de los wikis es mucho más pequeño, se atribuye su tamaño a la característica especializada de su contenido. Es muy usual que se provea de documentación a programas informáticos utilizando wikis.

Existen distintos tipos de wikis, partiendo de los más simples que permiten sólo el formateo de texto básico; hasta los muy complejos que pueden tener soporte para tablas, imágenes, fórmulas, u otros elementos interactivos (Wikipedia, 2006).

El wiki puede incluso ser considerado un eslabón de la cadena que conduce a la calificada como utópica democratización del conocimiento, y escalón para las *sociedades del conocimiento*.

1.4 Virtualización y Redes sociales

El mundo virtual es una idea comúnmente relacionada con lo falso e irreal. No obstante, hablar de virtualización en la red inhiere hacer uso de soportes epistemológicos, filosóficos, e incluso pedagógicos. Será utilizada la idea de Pierre Lévy (1999) sobre el tema por considerar que es la que mejor explica el concepto, de manera que abarca distintas áreas de conocimiento y parece ser la que mejor se adecúa al uso comunicativo.

Pierre Lévy (1999) comienza por identificar el acto perceptivo como aquel que consiste en “traer el mundo aquí”. Subraya la ventaja de traer vivencias de otro individuo mediante el uso de un texto, imagen, video, etcétera. En cuanto a la idea del texto lo concibe como algo abstracto con un determinado tipo de soporte, un ejemplo es el papel.

Ahora bien, para entender qué es lo virtual Piérre Lévy (1999) hace uso de los conceptos, heterogénesis humana y potencia. Antes de explicar el modo en que estos conceptos son relacionados, es preciso decir que lo virtual no necesariamente implica una ausencia de existencia. Parte de la idea de que lo real no necesita materializarse como un objeto determinado. Si se considerase lo contrario, la idea de lo virtual sería básicamente una ilusión.

Lévy alienta una concepción escolástica donde lo virtual toma un sentido de potencia, más no de acto. En este sentido la relación de la heterogénesis humana y la potencia significaría que la virtualización de una idea es la suma de las ideas posibles que pueden llegar a ser. Pierre toma como ejemplo la semilla de un árbol, la cual potencialmente es un árbol; pero, depende de distintos factores para que llegue a desarrollarse y a crecer como tal. Lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual. Así el proceso de virtualización de la memoria es un fenómeno de siempre; no obstante, asegura que la escritura aceleró este proceso, así como el de

artificialización, exteriorización e inició la hominización⁸ (Lévy, 1999).

Desde una perspectiva de virtualización la escritura desincroniza y deslocaliza; la virtualización por si misma también desterritorializa. El ordenador representa y funge como un operador potencializador de la información. La virtualidad tiene como característica su relación indirecta con el aquí y el ahora particular. Lo virtual puede vincularse con un problema, y lo actual a la solución del mismo.

Pierre Lévy considera interesantes las similitudes y diferencias de la Revolución Industrial y lo que él llama la Revolución Tecnológica, debido a los cambios que estos periodos históricos provocaron en los modos y costumbres de la sociedad. Aunque ambos procesos redefinieron el curso de la política, economía, cultura, educación y otros ámbitos sociales, observa que mientras la Revolución Industrial significó el remplazo de los obreros por las máquinas, en el camino a la virtualización se concibe un aumento de eficacia. Es decir, en vez de que el empleado sea remplazado, éste se “cultiva” más, evoluciona dentro de un proceso hombre-máquina, donde las actividades se ven enriquecidas por la dualidad de la inteligencia colectiva y la memoria dinámica de los colectivos.

En este sentido, existe una posible extinción de los intermediarios, pues pone como ejemplo el que el usuario no sólo puede ponerse en contacto con un médico, sino que puede escribirle un correo electrónico al

⁸ Se llama hominización al proceso evolutivo que precede al declive de la raza humana.

especialista más reconocido tras haberle contactado por la Red. Esta desintermediación es parte del rompimiento de las fronteras en el ciberespacio. Al respecto indica que los periodistas y demás posibles “parásitos informativos” deberán sobrevivir a través del traslado de competencias con miras a una organización de la inteligencia colectiva y la ayuda de la navegación. Las distancias geográficas son inútiles para la virtualización. Virtualización es ciertamente un sinónimo de recomposición.

La importancia de conocer qué se entiende como virtual es aclarar la idea de que lo virtual no es falso, debido a la importancia que este concepto tiene en la concepción de las redes sociales, el hipertexto y la Red en sí misma. Sería atrevido decir que todo lo que se encuentra en la Red es una falacia. Sin embargo, las ideas de Lévy serán retomadas en el capítulo siguiente debido a su profundo lazo con la idea hipertextual.

La idea de las Redes Sociales puede tomar un significado de espacio y acción. Por una parte, éstas se refieren sitios de Internet a los que cualquier persona puede acceder mediante el empleo de ciertos dispositivos. En otra perspectiva estos espacios pueden fungir como coladores de intereses, de manera que quienes coinciden en una determinada comunidad tienen valores, necesidades, preocupaciones y necesidades similares. Además de compartir y enriquecer su información sobre diversos temas pueden llevar a cabo acuerdos de acción sobre una cierta circunstancia.

Estos espacios informativos son la alternativa a la información oficial. En ellos se hace uso del software social. Los weblogs, mensajería instantánea, Gtalk, voz sobre IP (Skype) correo electrónico, RSS cuya importancia dentro del desarrollo de la Web 2.0 es trascendente ya que optimiza el aprovechamiento de los recursos, la información va al usuario y no es éste quien se debe meter en un mar de datos; P2P (Peer to Peer, aplicación en la cual los dispositivos de los usuarios se comunican directamente y que permite compartir información a través de Internet) entornos wikis y otros más son un ejemplo.

En una red social las personas se vinculan a través de sus afinidades en cuanto a objetivos, bases y valores compartidos. Lo característico del tipo de relaciones que se establecen en estas redes es la colaboración entre usuarios; de tal manera que ellos obtienen un beneficio y los lazos entre usuarios tienden a estrecharse brindando un sentido de pertenencia a los participantes.

Howard Rheingold acuñó el término comunidades virtuales para definir a las colectividades con motivaciones sociales de orden imaginativo (En Calefato, 1994). Éstas dan vida nuevos géneros discursivos, formas de textualidad pluridimensional, multiplican y modifican los códigos y los casos especiales de la lengua, así dan vida a numerosas jergas.

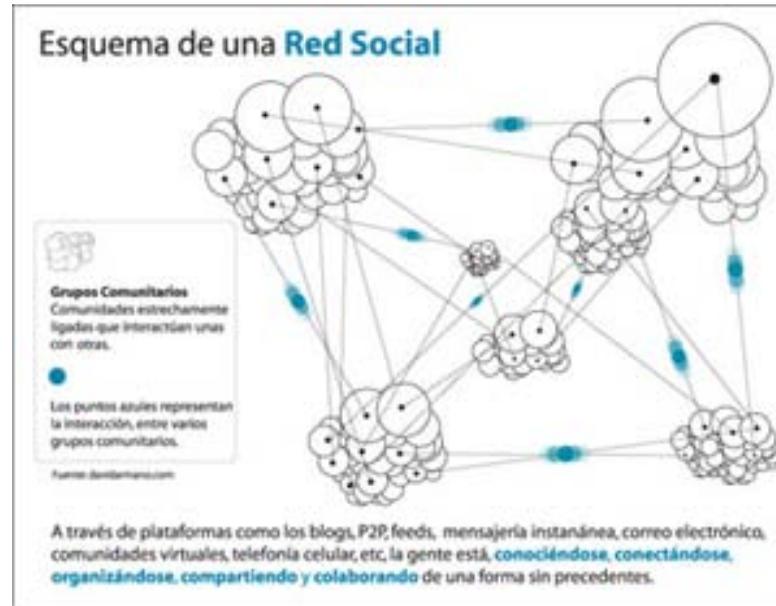


Imagen de <http://www.entrante.unam.mx/Articulos/2006/agosto/redes.htm>)

“En los próximos años, se espera una expansión y evolución de las redes sociales hacia una forma sustentable de comunidad digital que nutrirá el conocimiento generado, lo que debiera obligarnos a redefinir el concepto y la eficacia de la red, la cual no fue construida bajo esta premisa.” (Ramírez 2006, <http://www.entrante.unam.mx/Articulos/2006/agosto/redes.htm>)

1.5 Hacia un nuevo medio

“Estamos pasando de la estética del mensaje a la estética de la interactividad”

- Pierre Lévy -

“Hay una falsa analogía que se repite una y otra vez en los textos académicos como periodísticos. Me refiero a la idea de que la pantalla es un libro y el internauta un lector. El medio digital es muy distinto al propiciado por la lectura. Los ojos miran –no leen- a la pantalla y se encuentran con una confluencia de varios lenguajes...” (Amelia Fernández, 2002; en Díaz, 2004)

Para poder definir a Internet como un nuevo medio hay que empezar por decir que Internet supera la linealidad de los medios tradicionales. Es un espacio donde el autor y el usuario han desarrollado un nuevo modelo para interactuar con la información, y puede apreciarse en las nuevas formas de lectura, además de enfrentarse al uso de códigos y lenguajes novedosos. Incluso, supera la idea descrita por Borges en su cuento

La Biblioteca de Babel, pues más allá de un lugar físico con centenas de volúmenes, la red ha conseguido ligar esta información de una manera rápida, accesible y fácil de entender.

Internet es un medio electrónico que propicia la creación de nuevas formas de hacer. Como se verá, las características que dan rostro a Internet no sólo lo convierten en un medio que ofrece de manera distinta la información, sino que además trasciende en el modo en que el conocimiento y la información se habían venido guardando, transmitiendo y adquiriendo. La literatura es quizá uno de los campos que más cambios experimentará debido a la involucración de tecnología y formas de pensamiento que implica La Red de redes (Fernández, 2002).

Para McLuhan lo que determina el nacimiento de un medio es la creación de un nuevo ambiente, afirmación que si es aplicada a la Internet determinaría que así como la televisión en su momento cambió los hábitos de los usuarios, la red de redes ha venido a revolucionar las formas de hacer de los usuarios, y aún de aquellos que no se encuentran tan inmersos en el uso de la Internet. La red es a la vez una suma de las distintas tecnologías a las que estábamos acostumbrados. Ahora bien, si consideramos la teoría de McLuhan (1998) donde el medio es una extensión del ser humano y la comparamos con la idea de Pierre Lévy (1999) sobre la virtualización del cuerpo encontramos en Internet una tecnología potencial para manifestarnos en un nuevo ambiente.

“...por lectura y escritura se entienden determinadas prácticas antropológicas o sociales no reducibles a actividades ejercitadas por simples escribientes o leyentes; es decir, por mecanismos reproductores de grafemas o fonemas” (Calefato, 1994).

Ello refuerza la idea de una nueva literatura para la Red basada en la concepción hipertextual del conocimiento y su relación con la tecnología.

Las principales características que hacen de Internet un medio diferente a los demás son su forma multimedia, interactiva, hipertextual y la actualización constante, es atemporal. Esta última característica le atribuye dos fenómenos, el de la sincronía y asincronía, los medios tradicionales suelen optar por la una o la otra; no obstante, en Internet ambas son posibles. El efecto palimpsesto forma parte de la atemporalidad, éste consiste en la renovación continua de información mediante la sustitución, acumulación o tempestividad (Díaz Noci, 2004). A continuación se incluye un cuadro elaborado por Ramón Salaverría, el cual describe mejor dicho fenómeno.

	Diario		Radio		Televisión (No interactiva)		Cibermedio	
	Nivel	Tipo	Nivel	Tipo	Nivel	Tipo	Nivel	Tipo
Hipertextualidad	Bajo	Textos interrelacionados en las páginas	Ninguno	-	Ninguno	-	Alto	Navegación por nodos
Visualidad	Bajo	Textos + imágenes	Ninguno	Sólo sonido	Medio-Alto	Imágenes (estáticas/dinámicas)+ sonidos + textos	Alto	Textos + imágenes (estáticas/dinámicas) +sonidos
Interactividad	Bajo	Cartas de los lectores	Ninguno	Llamadas telefónicas	Bajo	Llamadas telefónicas + encuestas	Alto	Navegación dirigida por el lector/ diálogo entre el periodista y el lector
Simultaneidad	Ninguno	Edición diaria	Alto	Programa en directo	Alto	Programas en directo	Alto	Suministro constante de información.

“...el problema no es el ordenador o la digitalización, sino sus usos sociales y al servicio de quienes se ponen. No cabe duda de que si queremos un modelo de sociedad en el que circule información de calidad hay que articular los mecanismos para que sea así, lo que no quiere decir acabar con el actual modelo, sino mejorarlo.” (López, 2002)

Como ya se dijo, la literatura es una pieza clave que hace de Internet una nueva opción mediática. Cavallo y Chartier hablan de una tercera revolución de la lectura la cual se generó desde la edad media. Para ellos la nueva manera de presentar “los textos” cambia la noción del contexto sustituyendo una contigüidad física en un objeto único, además de una posición y distribución en arquitecturas lógicas las cuales están presentes en los ficheros, bases de datos y palabras clave que hacen posible el acceso informativo (1995; en López, 2002). La realización de esta idea está basada en la noción hipertextual, que como se verá más adelante va más allá de la noción tecnológica.

La comunicación más allá de ser un simple paso de una información a un mensaje, significa un proceso interpretativo, discursivo y relaciones recíprocas; de manera que, los signos y señales que se intercambian, producen y consumen son también redefiniciones en las identidades sociales, son distintos niveles de connotación, mitificación y metacomunicación (Calefato, 1994).

Otra característica que hace de Internet un nuevo medio es el tipo de usuarios que navegan a través de ella. Mientras que los medios tradicionales están destinados a usuarios promedio, la Internet cuenta con usuarios naturales y potenciales. Significa que aunque los contenidos son creados en un primer momento para un tipo de cibernauta, el uso de los recursos hipertextuales abre una enorme posibilidad de ser requeridos por más y más usuarios, aunque ellos no estuviesen contemplados desde el principio de la creación del hiperdocumento.

La idea de que Internet es un simple espacio para la representación de otros medios ha sido siempre un error. En la perspectiva de López (2002) el fracaso de algunos de los grandes diarios impresos se debió a que en su intento de hacerse presentes en la Red, tuvieron como gran error la falta de innovación. Han limitado sus expectativas. Asimismo habla de una primera fase donde los medios colocaron sus contenidos en la red como una mera presencia testimonial, por lo que asegura nos encontramos en una nueva fase donde se vislumbra la necesidad de experimentar con nuevas herramientas y nuevos productos que respondan a los desafíos que plantea la comunicación del nuevo milenio.

Como se observó en el cuadro elaborado por Salaverria, Internet pasa por mucho la interactividad, multimedialidad e hipertextualidad de los antiguos medios de comunicación. Quizá su atractivo más llamativo, es la idea hipertextual que hace a la Red ser lo que es. Partiendo de esta superación, podemos ya entender a Internet como un nuevo medio, quizá el punto más relevante es el avance interactivo que significa, el que es una consecuencia directa de la implicación hipertextual.

En cuanto a la multimedia, ésta no ha sido concebida siempre de la forma dialéctica en que se hace actualmente. Hace algunas décadas el término multimedia era aplicable a un libro enriquecido con ilustraciones; sin embargo, los cibernautas le dan un toque muy distinto. En otra opinión, lo multimedia tiene que ver con un término comercial y técnico que los empresarios de la computación, el marketing y los programadores de software adoptaron para referirse al contenido hipermedia y el software y hardware que le dan cuerpo (Joyce, 1995; en Colorado, 1997).

La multimedia como la conocemos hoy en día inició con las ecuaciones de James Clerk Maxwell, ya que a partir de ellas comenzamos a explotar las ondas de radio y luz, que son radiación electromagnética viajando a la velocidad de la luz, pero en frecuencias distintas. Aunado a los descubrimientos de este matemático, el francés Lomond y el británico Ronalds en el siglo XVIII brindan una idea clara de la interferencia que representan los caprichos de la naturaleza, tales como la humedad y la electricidad estática, para la posibilidad de utilizar la electricidad para dar vida a lo que hoy conocemos como telecomunicaciones.

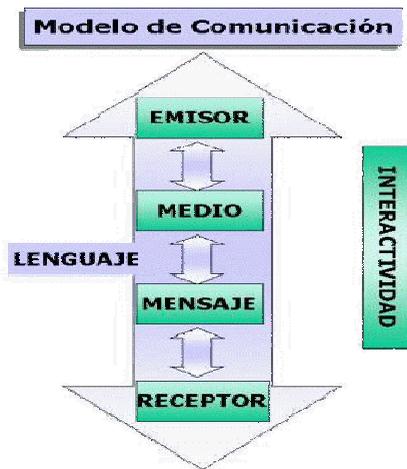
Más tarde la creación de la pila voltaica en 1800 por Alessandro Volta junto con los descubrimientos de Orested permiten a William Cooke y Charles Wheatstone en 1837 crear el primer telégrafo. Años más tarde, y luego de afanosas tardes de creación, Graham Bell brindó al mundo un aparato que hoy en día continúa siendo de gran importancia, el teléfono. El uso recreativo que se le dio al teléfono durante varios años dieron paso a la invención de la radio, y tiempo después apareció la televisión.

Apple's Multimedia Lab es probablemente el responsable de la idea multimedia que conocemos en esta época. Aunque el término fue utilizado con fines de marketing, el producto de Apple marcó la implicación del concepto, ya que la computadora que ofrecía Mac en ese momento estaba basada en gráficos y sonidos de los que los antiguos monitores Hércules estaban muy lejanos a ofrecer. En un inicio el departamento de marketing pensó en llamarlo hipermedia, pero pocos profesores se sintieron a gusto con prefijo "Hyper" que significa "por encima de", "más allá de" (Garner, 1994 en Wise, 2000). No obstante, PARC de Xerox ha sido considerado el responsable del primer ordenador y la primera interfaz gráfica. A PARC se le atribuye la creación de los íconos, las ventanas, las áreas de trabajo y la programación orientada a objetos mediante el lenguaje Smalltalk (Wikipedia, 2007).

Lo multimedia encuentra su primer terreno fértil dentro del área de la educación, situación que ha trascendido hasta nuestros días. El uso multimedia dentro de las aulas de clase y como auxiliar pedagógico ha sido bien recibido. Muchas de las áreas educativas han optado por brindarle suma importancia a este tema, y están invirtiendo tiempo y dinero para su aplicación e investigación.

Las necesidades comerciales fueron agregándole nuevos accesorios a los ordenadores, ya sean función de televisión, sensores magnéticos para tarjetas de crédito, videos, la posibilidad de seguir el recorrido de un vuelo comercial a través de mapas en la pantalla, escuchar música, etcétera.

Durante la década de los setentas los medios audiovisuales tuvieron un auge importante, pues fue la época de auge para el uso de videograbadoras; la televisión cobra un sentido distinto dentro de los hogares. Ya en los ochentas toman fuerza los escrito-visuales; en los noventas los audioescritovisual. Pero actualmente es quizá la conjugación del hipertexto y la multimedia la que está dando personalidad a la nueva tendencia en la que la concepción abierta y polisemántica del texto tomará importancia, mutando las formas antes conocidas por otras que estén en búsqueda de un re-significado de las cosas.



Ahora bien, la interactividad es otra de las características esenciales de la red para Díaz Noci (2002: 96) implica "la capacidad que tiene el usuario de preguntar al sistema, y sentar las bases para recuperar la información de la forma deseada. Se trata de que el emisor no envíe un mensaje unidireccional, sin capacidad de respuesta, que el receptor sólo puede aceptar o no". (Díaz, 2002: 96) Como puede apreciarse el autor da por hecho que la interactividad es un tema relacionado con las computadoras; sin embargo, aunque es por ellas que ha tomado fuerza; no obstante es un hecho cotidiano que lleva siglos realizándose.

La interactividad es el antónimo del usuario pasivo, debido a que fomenta que se involucre en el contenido y vaya más allá de simplemente consumirlo. Hace que el receptor se convierta en un participante que puede manipular la información a su gusto. El contenido interactivo demanda una respuesta, y por ende, la experiencia del usuario cambia (Handler, 2004).

Visto desde una perspectiva comunicacional, la interactividad es por sí misma comunicación. La linealidad en la comunicación de los medios tradicionales tiende a crear consumidores pasivos y además arremete contra sus valores educativos, por lo que una de las características que resguardan la ruptura lineal de la comunicación en Internet es la posibilidad de interactuar (Postman en Lamarca, 2007).

“El ciberespacio funda una ecología comunicacional: todos comparten un colosal hipertexto formado por interconexiones generalizadas que se organizan y retroalimentan continuamente. Se trata de un conjunto vivo de significados, en el cual todo está en contacto con todo: los hiperdocumentos entre sí, las personas entre si y los hiperdocumentos con las personas. A partir de la hipertextualidad la Web coloca la memoria de todo dentro de la memoria de todos... La pragmática de Internet deshace la polaridad entre un centro emisor activo y receptores pasivos... Es un medio en que las personas no se relacionan por su raza, nacionalidades, situaciones geográficas o económicas, sino que son sus intereses los que hacen que éstas se pongan en contacto (Moraes, 2002).

Para J.D Lasica (1996) Internet es una conversación, no un megáfono. Debido a las múltiples posibilidades de interactividad que existen en la red, ya sea vial mail, buzón de sugerencias y otras características. Internet no sólo reproduce una cierta información para un gran número de usuarios, sino que les permite hacer llegar sus puntos de vista y en muchos casos aumentar o cambiar contenidos. Pero se debe considerar que esto no significa que todas las páginas web se abran a esta posibilidad.

Así mismo pueden darse dos tipos de comunicación, la primera de ellas es de unidireccional, en ella el emisor no recibe respuesta. La otra es la de tipo bidireccional, ambos son capaces de emitir y recibir respuestas. En este punto de la comunicación surge la interactividad, cuando los papeles emisor-receptor son en su totalidad permutables (Lamarca, 2007).

Handler Carolyn (2004) sitúa las primeras manifestaciones interactivas en los libros impresos y el teatro. Mira la interactividad desde un sentido de aprendizaje, considerando aquellas aplicaciones en las que el ser humano interactúa mediante distintas acciones para transmitir o adquirir información.

El hipertexto es una cualidad de la Internet que le da gran significado a su carácter interactivo, pues no es sólo una creación de documentos, sino que es la manera de presentación y navegación de un documento, que se adelanta al contexto físico y psicológico del navegante. En consecuencia diseño y contenido son fundamentales para que el usuario pueda recorrer la información del modo que más le satisfaga (Lamarca, 2007).

El diseño de Marc Andreessen marcó una revolución en la web, pues gracias a su navegador gráfico Mosaic en 1993 la exploración web cambió la navegación e hizo posible que el hipertexto tomará su cualidad hipermedia, acercando la red a cualquier usuario. Dichas interfaces gráficas dieron al usuario la posibilidad de andar por la web de una manera más amigable.

El término control es básico en el entendimiento de la interactividad, pues dice que el usuario es capaz de determinar ciertas funciones, o bien cambiar algunas. Este concepto marca la diferencia entre un simple lector y un usuario, pues a través de las distintas opciones de un sitio el internauta puede servirse de lo que decida y llenar sus expectativas atendiendo al valor del libre albedrío web.

Laura Regil en La construcción de la mirada advierte distintos tipos de interactividad. Baja, media y mayor. En el primer tipo el usuario puede acceder a la selección de programas, en el nivel medio el usuario es capaz de seleccionar el área que le interesa de modo casi inmediato y decidir el tiempo de consulta. El nivel de contenido de dispositivos el internauta puede articular un contenido más completo y complejo. Un nivel mayor ofrece contenidos hipermedia y estos se articulan en una estructura arbórea con varias ramificaciones, lo que significa un considerable número de opciones y por ende de rutas. Este último nivel puede ofrecer objetos tridimensionales que pueden rotarse mediante el uso del ratón (Lamarca, 2007).

Líneas atrás se calificó al usuario como una pieza importante para la existencia de la interactividad en la red. Cabe mencionar que se dice que el usuario puede afectar la secuencia de los eventos que se le presentan, a ello se debe agregar que no ocurre que sea producto de una sola mente.

Un ejemplo de ello es que la interactividad extiende su territorio al uso de los videojuegos, los cuales en un principio estuvieron destinados a uno o dos usuarios. Para 2008 los mexicanos son capaces de conectar a la red consolas como Xbox de Microsoft y Play Station 3 de Sony. Esto representa una multiplicidad de posibilidades incuantificables en la trama de la historia, ya que un videojuego puede ser utilizado hasta por siete usuarios, quienes pueden decidir escenarios y cada uno puede moverse de la forma que desee en ellos y llevar a cabo acciones que le vengan a la mente, además pueden jugar el rol que prefieran o bien intercambiarlos.

Se ha hablado mucho acerca del rompimiento de la secuencia. Situándonos en el modelo aristotélico, que concibe tres actos. La estructura típica que considera un inicio, un desarrollo, un nudo o clímax y un final se ve afectada por la interactividad, ya que ofrece la posibilidad de incluir el número de nudos que se deseen, comenzar por cualquier sitio y escribir o no un final.

La composición de la secuencia de eventos es imposible de definir, cuando se ofrece a los usuarios la libertad de elección. Así, que sin la posibilidad de ordenar las escenas en una forma específica, ¿cómo se haría en una novela o un filme, cómo se puede construir una narrativa? Sin embargo, los expertos en narrativa

aconsejan cuidar las opciones que se ofrece al usuario, considerar sus emociones y ofrecer rutas atractivas que hagan del producto una satisfacción para su creador (Handler, 2004). Para Islas (2007) la dinámica de Internet por sí misma introduce nuevos esquemas narrativos.

Handler (2004) llama a prestar atención a las emociones pues son las que rompen con el sentido computarizado de la trama, brindándole riqueza. La importancia de la emoción en la educación multimedia podría ayudar a la gente a recordar el contenido por mayor tiempo, causando que los proyectos que posean estas características tengan un mayor impacto.

Como se puede apreciar, el entorno tecnológico, los lenguajes, y los enlaces que promueve el hipertexto han sido de gran trascendencia para el desarrollo de la interactividad que hasta hoy conocemos. En otro aspecto, uso del hiperlink ha permitido al usuario formar su propio mensaje; es decir, que no es una presentación configurada con una sola ruta de visita, sino que el archivo permite que sea el usuario decida qué contenido quiere ver y cual no, así como la secuencia en que desea consultarlo.

La interactividad se impone al hablar del rompimiento de la comunicación lineal de los mass media, ya que el hecho de que el lector pueda decidir sus rutas de consulta y además tenga la oportunidad de ponerse en contacto con el autor para después recibir una posible respuesta del mismo, es más de lo que los medios masivos antiguos podían ofrecer.

Para Díaz (2002) el mensaje de masas⁹ pasó a ser el mensaje personalizado. La fragmentación del mensaje lo hizo más selecto y específico con respecto a su público objetivo. Casi el total de páginas web hacen un estudio específico de sus usuarios con pequeños cuestionarios en los que se definen los intereses de cada uno, siendo de esta manera que el usuario puede recibir información precisa sobre los temas que le interesan. Es él quien al llenar el formato de suscripción a la página web quien decide el contenido que quiere recibir en su bandeja de entrada.

La interactividad también ofrece ventajas a quienes producen el contenido de los sitios web, ya que en una edición impresa es común que una gran parte del contenido quede fuera de ella. Es el editor quien decide lo que el lector quiere o no dentro de la publicación, y el usuario desconoce lo que se está perdiendo. Este hecho es consecuencia de la falta de espacio en los rotativos, frecuentemente una nota o reportaje debe ser modificado por el editor con la intención que éste quepa en su "espacio asignado".

En otra concepción del espacio y el contenido, se encuentran los ciberperiódicos y revistas, ya que la falta de espacio no es más un problema, gracias a la interactividad el usuario puede decidir qué contenido le interesa y cuál no, abriendo la posibilidad de acceder a contenido que en las publicaciones rústicas les ha sido negado.

⁹ Un mensaje de masas está dirigido a un gran número de usuarios y no tiene la finalidad de obtener una retroalimentación. Este concepto es mejor entendido dentro del Feed Back atribuido a los Mass Media, o bien, Medios Masivos de Comunicación.

La forma en que se consigue la interactividad ha sido delimitada en tres tipos de recursos (Codina, 1996; en Díaz, 2002). La primera de ellas es la navegación a través de opciones diversas. La liga de distintos nodos con otros a su vez permiten al usuario recorrer la red de un lugar a otro sin un parámetro establecido. De esta forma el usuario se comunica con la creación del autor para crear su propio desplazamiento.

Otro de los recursos puede ser el descubrimiento de distintas relaciones entre distintas informaciones del tipo que sean. Esto es que el usuario vaya definiendo qué otro tipo de contenido puede interesarle en relación con su consulta inicial. No hay límite de analogías o ligas entre informaciones. El usuario las define y limita (Codina en Díaz, 2000: 100).

El último recurso, según Codina, 1996 (en Díaz, 2000: 100), corresponde a el establecimiento de filtros selectivos a gusto del usuario. Esto no es otra cosa más que como se mencionó en párrafos anteriores el usuario defina, mediante la elaboración de un perfil virtual, sobre qué aspectos desea estar informado, y sobre cuáles no.

La interactividad también es alternativa, en Internet algunas de ellas son la capacidad de elegir, y además la de exigir contenidos. Llama al enfrentamiento con la conformidad del lector, para que sea éste quien participe de las exigencias en la investigación para recabar la información del sitio web.

1.6 Ciberperiodismo

Para Salaverria (2006) el ciberperiodismo es una nueva modalidad del periodismo general que modifica los tres procesos básicos de esta profesión; investigación, producción y difusión en un sentido práctico y conceptual. Rescata que pese a las semejanzas del periodismo tradicional y el electrónico, cada uno tiene una identidad diferente debido al soporte, pues éste determina los procesos editoriales y el lenguaje. No obstante, Trejo (2007) asegura que el alcance social y las responsabilidades públicas son los mismos.

Lo cierto es que si bien la tarea social del periodismo continúa siendo la misma, características como la interactividad, hipertextualidad, multimedialidad y actualidad son nuevos elementos que confirman una nueva tarea comunicativa. Dentro del campo de estudio de la comunicación humana, el ciberperiodismo adquiere un apartado y definición distinta ya que como se mencionó en el primer párrafo, los procesos básicos de producción se ven afectados y por ende modifican los modelos tradicionales comunicativos que se venían aplicando a los medios antiguos. Respecto a esto último, Trejo (2007) subraya que “mientras no hubiera plena capacidad de réplica la transmisión de mensajes era, simplemente, flujo de información.”

Asimismo, el ciberperiodismo es producto de la fusión de distintos conceptos de significados muy amplios. Uno de ellos es la tecnología, gracias a la cual ha sido posible la automatización de la información sirviendo a la tarea de almacenar una gran cantidad de datos en espacios diminutos por causa de la codificación

binaria; ha hecho ágil y sencilla la consulta de los volúmenes informativos, ofreciendo en tan sólo unos instantes los más diversos tópicos.

La evolución e involucración que Internet considerando el crecimiento que los otros medios han manifestado, se gestó en un periodo de tiempo ciertamente breve. Desde la creación de la World Wide Web hasta el surgimiento del periodismo participativo, son agigantados los pasos que la Red ha dado y enormes las consecuencias en la cotidianidad humana que han aparecido. Por su puesto, la actividad periodística ha sufrido cambios también por la incursión de La Red en esta profesión.

Para Díaz Noci (2004) el estudio de la comunicación virtual implica la superación de dicotomía entre comunicación interpersonal y comunicación de masas. La Internet potencia la comunicación interpersonal y la de pequeños grupos mediados tecnológicamente, de manera que el ciberperiodismo es una apuesta hacia un nuevo tipo de comunicación.

La digitalización representa un importante atributo al periodismo pues sus múltiples formatos permiten incluir todo tipo de documento, llámense legislaciones, estadísticas, discursos, y demás sin limitaciones de tiempo o espacio, y con la ventaja de que los datos pueden estar disponibles por longevos periodos de tiempo (Navarro, 2000). Es así que no sólo el periodista se enriquece con el uso de múltiples fuentes, sino que además puede acercarlas al usuario.

1.6.1 Antecedentes

Para algunos el ciberperiodismo aparece con las primeras manifestaciones de la prensa escrita en un soporte digital; sin embargo es diferente el periodismo desarrollado en las rotativas y aquel nacido en y para la Red. En esta misma idea, Frascaroli (2003) argumenta una diferencia entre los diarios electrónicos y los diarios en línea, mientras que los primeros actualizan sus contenidos diariamente, e incluso cada hora, los otros son una simple versión digital de su información impresa. Los periódicos on-line han nacido en La Red y tienen contenidos web para internautas. Es decir, no es lo mismo hablar de prensa electrónica e información transmitida de forma electrónica. Algunos autores consideran pertinente establecer las bases del ciberperiodismo partiendo de la necesidad de no confundir la transmisión vía fax con los inicios del periodismo electrónico.

Es posible incluso, sugiere Álvarez, que los diarios pierdan su actual definición en el diccionario como “periódico que se publica todos los días”, puesto que los nuevos periódicos se publicarán en periodos de tiempo mucho más cortos. Se cuestiona la viabilidad de llamar diario o periódico a un híbrido que no requiere ni tinta ni papel, y que en cambio incorpora textos, sonido e imágenes en movimiento actualizadas de manera constante. Pero lo que sí es pertinente es reconocer la nueva tarea llamada ciberperiodismo.

Los autores de Diarios Digitales (Cangal, et-al, 2005) subrayan que el videotexto, el audiotexto, las revistas en soporte CD-ROM y las microfichas no pueden ser considerados un antecedente directo del

ciberperiodismo. Señalan que al obtener el mismo diseño, estilo o información que la edición impresa no podrán entrar en el campo del periodismo electrónico ya que carecen de las bases de la prensa en línea: interactividad, actualización, hipertextualidad y formato multimedia, características que dan razón de ser al nuevo medio.

El teletexto por otro lado fue un aparato que permitió recibir información escrita con gráficos sencillos a través de la televisión común o una video-terminal. Este sistema fue impulsado principalmente por las cadenas BBC e IBA (como Oracle y Ceefax respectivamente). Cebrián (1985, en Armentia, 2000) considera que el teletexto fungió el papel de motivador de lectores, ya que la información obtenida de este sistema propiciaba la búsqueda de más datos en otros medios, pero para Anthony Smith no es necesariamente un antecedente de los diarios electrónico debido a su falta de interacción con el usuario, pues aunque éste elegía un canal o una página teletexto, al final todos los subscriptores recibían el mismo contenido (1983, en Díaz, 2005).

Concha Edo (2002), quien es profesora titular de la Universidad Complutense, propone una subdivisión entre los posibles antecedentes de la prensa electrónica. En primer instancia, el periódico vía fax no deja de ser un papel impreso, y le parece pertinente aplicar una distinción entre la transmisión mediante un aparato electrónico y la aparición de la información en una pantalla. Pese a esto, continúa emparentando al videotexto y al teletexto con los periódicos multimedia interactivos en línea. No obstante, considera que los ordenadores también son capaces de soportar y enviar facsímiles sin que estos deban ser impresos en papel, con ello alude a la confusión de que aún en la actualidad la red transmite documentos idénticos a los que se obtienen en los

expedios de periódicos pero que no es necesario imprimirlos.

Edo también considera un antecedente importante del diario electrónico a las ediciones creadas para las personas con discapacidades, ya que son una experiencia interesante en cuanto a la historia del periódico multimedia. El material dispuesto para las personas con discapacidades auditivas, de la vista o alguna incapacidad resulta significativo en cuanto al desarrollo de cualidades multimedia e interactivas. Un ejemplo es el diario electrónico alemán ETAP, edición en línea del diario Frankfurter Rundschau lanzada en 1990. Su público objetivo fueron los débiles visuales, ellos recibían la información a través de su ordenador mediante un sistema adaptado de braille. El sistema tuvo la cualidad de adaptarse a las necesidades del usuario, ya que se podían confeccionar archivos de modo personal y organizar los textos bibliográficamente.

Cangal (et-al, 2000) habla de dos antecedentes importantes en la historia del periodismo electrónico, y son Diario Expo 92 y El Quiosco de Atlanta, el primero ofreció a través de la línea telefónica noticias, las que aparecían en una pantalla con una serie de secciones y un sumario que podían ser impresos por el lector durante una feria en España; el segundo fue editado por una empresa privada, la información que se ofrecía en él correspondía a las jornadas de competencia, marcas, declaraciones de los deportistas y cualquier suceso relacionado los juegos olímpicos de Atlanta en 1996.

Lo importante de ambas ediciones es que ofrecieron un contenido único, ya que no pretendieron competir con ningún otro diario, de ahí su información específica y por ende su hiperlocalidad. Es decir, que la información dispuesta en los informativos se limitaba a sucesos ocurrido en lugares específicos, y el público objetivo sólo fueron los visitantes de dicho evento. Además gozaron de una actualización constante de contenidos, en tiempos récord comparado con los diarios impresos.

Otros logros importante de ambos diarios fue su distribución, el Quiosco de Atlanta estaba disponible mediante unas máquinas expendedoras dispuestas en los principales puntos de reunión de los asistentes, mediante la introducción de una moneda era posible conseguir un ejemplar impreso con la información de última hora; Diario Expo 92 se dispuso a través de 255 pantallas táctiles ubicadas en la periferia de la exposición y conectadas en red como ramificaciones externas.

En conclusión, tanto Diario Expo 92, como El Quiosco de Atlanta coincidieron en aprovechar circunstancias excepcionales para ofrecer información de una manera novedosa, ya que en la década de los noventas no existía confianza suficiente por parte de los editores de diarios impresos para invertir en ediciones digitales.

Pero el verdadero boom de los diarios digitales y la detonación del ciberperiodismo comenzó con la invención de La World Wide Web por Timothy Berners Lee Y Robert Callau. En 1994 San José Mercury News

lanzó el primer periódico online. En 1998 The Charlotte Observer utilizó un formato blog para reportar sobre el Huracane Bonnie. En el 2000 The Wall Street Journal publicó un blog llamado “The Best of the Web” (lo mejor de la web), no sólo se convirtió en el primer medio en línea, sino que sorprendió con la aplicación de las nuevas tecnologías. Asimismo el Daily Telegraph en 1994 se convierte en el primer diario electrónico en ofrecer contenido con un tratamiento específico para Internet.

La salida de la versión electrónica de El País significó una nueva concepción para los lectores del nuevo medio. Para 1998 la página de este diario se encontraba dentro de los 10 sitios más visitados en España, ocupando el lugar número dos, anticipándolo la página de Microsoft.

Durante el IV foro Euro-Latino-americano de comunicación realizado en Oporto con motivo de la Cumbre Iberoamericana celebrada en 1998 en la ciudad portuguesa se dio a conocer la existencia de 325 diarios electrónicos en lengua española, los que el año anterior se habían contado en 230. Las cifras contemplan un crecimiento importante en el número de publicaciones. Mientras tanto las versiones en inglés tenían un número de 1, 235. El dato relevante de la cumbre fue el hecho de que México contara con 93 títulos de los 325 de lengua española, siendo el país con mayor número de diarios en línea pese a la gran diferencia existente en las tiradas de los diarios impresos con respecto de España, y la marginación en cuanto al número de ordenadores por habitante (Diarios electrónicos, 2000).

Para 2008 The Wall Street Journal era de los pocos periódicos que cobran a sus usuarios por acceder a su versión electrónica. Tiene una cuota de 59 dólares anuales, y 29 para quienes ya están suscritos a su versión impresa. Para muchos, la versión on line es mucho mejor ya que tiene más información y además cuenta con acceso a la agencia de prensa Dow Jones, en 2002 wsj.com contaba con más de medio millón de suscriptores.

Teóricos como Jean-François Fogel, el director de la edición virtual de Le Monde de París; Joaquín Estefanía, director de la escuela de periodismo de El País, de España, y Jon Lee Anderson, el célebre corresponsal de guerra de The New Yorker coinciden en que la Internet está cambiando la forma de hacer periodismo. Subrayan que la información ya no es controlada exclusivamente por los medios, sino que en este espacio virtual son los usuarios quienes están a cargo de esta tarea. Un ejemplo de la gran acogida que están teniendo las publicaciones virtuales es el sitio del brasileño Ricardo Noblat, quien consiguió más de un millón 700 mil conexiones en agosto del 2006 con un promedio de doscientos mil lectores asiduos por día (Estoestucuman, 2007).

Es probable que en el futuro de la prensa electrónica más personas se encuentren conectadas a la Red de Redes desde distintos dispositivos en su mayoría portátiles. En este sentido, hay quienes han apostado a la extinción del papel para ser sustituido por los ordenadores, uno de ellos fue Bill Gates en el 2000. Sin embargo, también se afirma que el soporte en papel es fundamental. Otros como Luis Ceibrán, Vicepresidente de Grupo PRISA en el 2000, prefirió una postura neutral en la que defiende la necesidad del soporte en papel, pero que no

se niega a la posibilidad de que éste desaparezca en el ejercicio de experimentar las potencialidades de la sociedad digital. En este tema, podría citarse la idea de las sociedades de la ubicuidad, en la que las necesidades de los usuarios y las condiciones tecnológicas irán marcando el camino a seguir y se continuarán descubriendo nuevas rutas, como lo es papel reutilizable, el cual podrá ser impreso un determinado número de veces antes de ser desechado.

Un argumento distinto es el que ofreció Steven Ross de Harvard (Consulmedia, 2002; en Frascaroli, 2003) al augurar la desaparición del papel a causa de razones medioambientales, agregando que las necesidades de la población continuarán siendo las mismas, lo que cambiará será el negocio no el propósito. Según Ross el cambio en el tipo de distribución en otro soporte abaratará por mucho los costos.

Rosental Calmon Alves, director de la escuela de periodismo de la Universidad de Texas, en Austin, aseveró que "El poder de la empresa periodística va a depender de la calidad de su audiencia".

En 2008 Bill Gates aseguró que dentro de cinco años entre un 40 y 50% de los diarios se leerán por Internet. "La calidad del sitio Internet es crucial para las empresas de prensa", señaló Gates en una entrevista publicada por el diario francés "Le Figaro". Según el informe de la WAN y que publica eltiempo.com la lectura de diarios en Internet durante el 2004 aumentó un 32 por ciento.

El periodismo electrónico también es conocido como Electronic News Gathering, no obstante esta terminología en inglés se entiende como la tarea en que un operador de sonido, uno de cámara y un periodista salen a la calle en la búsqueda de la noticia (Wikipedia, 2007).

1.6.2 Evolución

Para entender la evolución del ciberperiodismo de manera práctica, se habla de periodismo de primera, segunda y tercera generación (1.0, 2.0 y 3.0 respectivamente).

Dan Gillmore describe como periodismo de primera generación a la acción de traspasar los contenidos tradicionales de medios analógicos al ciberespacio. La edición es asincrónica, en su totalidad es un volcado y adaptación digital de la edición impresa. Es una adaptación técnica en HTML.

En esta primera etapa el periodismo electrónico tiene muchas similitudes con la prensa tradicional respecto a la linealidad, el control de la información por parte del emisor, además de ser unidireccional monomedia -básicamente textual- y provocar respuestas pasivas (Varela, 2007).

No obstante, aunque la digitalización significó un cambio atractivo, la Internet se vio obligada a evolucionar, ya que la utilización de los mismos materiales, estilos y contenidos de las ediciones en papel, afectaron notoriamente la efectividad de la mayoría de los sitios en red, ya que la lectura en la pantalla de un ordenador suele ser mucho más cansada que aquella que se realiza sobre papel, por lo que se vislumbró la necesidad de ofrecer algo más al usuario.

Aunque fue un fracaso la idea de trasladar los elementos gráficos del diario convencional a la edición digital, debido a la saturación informativa que obligó en muchos casos el abandono de la página por parte de los usuarios, representó la apertura multimedia de la Internet, que no sólo se limitaría a la inclusión de imágenes, ya que con el tiempo comenzaría a añadir todo tipo de archivos gráficos y de audio. Esto será el punto de partida para la siguiente etapa del ciberperiodismo, El periodismo 2.0 o de segunda generación.

Éste incorpora los planteamientos de la web 2.0, brinda al usuario un cierto protagonismo. Gracias a la interactividad y la hipertextualidad que se aúnan al concepto del periodismo, los usuarios pueden formar parte de una comunidad virtual y además ejercer un papel activo.

Varela (2007) señala como principales características del periodismo 2.0 la creación de contenidos específicos para la Red, coincidiendo con Gillmor. Además considera que el control informativo pasa a manos del emisor. El contenido deja de ser lineal, el mensaje se vuelve bidireccional, se abre la ventana a lo multimedia (lo

audiovisual principalmente), y el tipo de programación aumenta la participación del usuario. En palabras de Dan Gillmore Internet es un ecosistema multimedia que

“...revela un alto grado de adaptación a un tipo de comunicación que al combinar modelos de prensa escrita (periódicos, revistas) con la dinámica audiovisual (sonidos, dibujos, animaciones electrónicas) delinea configuraciones peculiares. Un portal puede unir al mismo tiempo televisión, radio, video, DVD, música, cine, noticiario en tiempo real, archivos sonoros, juegos, museos, postales en 3D, publicidad on line y comercio electrónico. Prácticamente todos los medios de comunicación en una plataforma digital” (En Moraes, 2002).

Para algunos la Web 2.0 representa una actitud más allá que una tecnología. Es la transición de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web en beneficio de los usuarios. Dichas aplicaciones generan la colaboración y la sustitución de algunos elementos del escritorio. (Maestrosdelweb.com, 2007) Ciertas aplicaciones contempladas en esta nueva etapa web son gamas de servicio como las redes sociales, los blogs o los wikis. Mientras que en el 1.0 las páginas son estáticas y poseen los mismos contenidos todo el tiempo, las del 2.0 están sujetas a una metamorfosis constante (Wikipedia, 2007).

El uso de la web 2.0 significa punto de encuentro entre usuarios. Maestrosdelweb.com señala varios ejemplos de Web 2.0 uno de ellos es la comparación de la enciclopedia británica con la Wikipedia. Sin embargo,

Web 2.0 no es un sinónimo del periodismo 2.0 Aunque el periodismo 2.0 incorpora algunos planteamientos de éste, no es la misma cosa.

Pissani (2007) realiza las siguientes observaciones en relación con la web, y las aplica para las novedades del periodismo 2.0 En primer lugar subraya el hecho de que la web deje de ser un material de lectura para ser un material sujeto a modificaciones. Después elogia las bondades de la banda ancha, una de ellas es el cambio en la relación del usuario con la información. Explica que debido a los largos periodos de conexión el usuario experimenta una nueva manera de relacionarse y navegar en la información disponible en la Red.

En otro punto, toca el efecto Red. Éste consiste en que un sitio se vuelve cada vez mejor en base a su popularidad, concibe como un ejemplo a google.com; resume que en cuanto más utilizado es un sitio su calidad mejora. En el periodismo 2.0 lo más importante será la información, la tecnología es un elemento facilitador (Pissani, 2007). Desde la perspectiva de Juan Varela (2007) el periodismo a partir de esta etapa no deberá dejar de ser en ningún momento periodismo. Por lo que deberá conservar características tales como relevancia, actualidad, ser completo, atractivo, veraz, riguroso, preciso, fácil de leer, novedoso y original.

Pese a lo anterior, Varela señala que el nuevo periodismo web tiene que agregar elementos tales como inmediatez, en un sentido distinto al de los diarios tradicionales; es decir, la información será transmitida casi en tiempo real. Actualizado en un modo multiedición, lo que significa que no existe un único “cierre”, estos pueden

ser tantos como el surgimiento de noticias sucedan. Y una característica importante respecto del periodismo 2.0 es la multimedialidad del mismo. Existe una utilidad relacionada con la hipertextualidad de la información, de forma que los usuarios tienen a su alcance bases de datos, información personalizada, e-commerce (comercio electrónico) y otros servicios adicionales.

La información deberá ser de corte documental, con archivos que puedan contextualizar al usuario en la medida que lo requiera. Otras características son la interactividad y la sociabilización informativa orientadas a una respuesta participativa que sea capaz de producir una identidad digital o comunidades virtuales.

El periodismo 2.0 sitúa la actividad periodística en periodo de abundancia, precedida de una etapa de escasez. Mientras que en este último el valor de la información parte de la dificultad que representó conseguirla, en el primero obtiene su valía a partir de la capacidad del periodista de escoger de toda la avalancha informativa lo mejor y ofrecer los resultados en su mejor presentación. (Varela, 2007) La edición del periodismo 2.0 contiene una variedad de fuentes digitales y una gran capacidad de poder documental. La información ofrecida por el reportero es de tipo asincrónica. Explora las herramientas digitales y la redacción introduce elementos hipertextuales y por ende, un nuevo estilo.

Por último, el periodismo 3.0 alimentado de las características hipertextuales, multimedia, interactivas y atemporales, aunque aún no consolidadas por completo, busca explotarlas para poner en práctica lo que es

conocido como periodismo colaborativo donde los usuarios son los protagonistas del manejo informativo, es aquí donde los wikis, P2P y otros protocolos más allá de ser simples software tienen el objetivo de servir como un puente y herramienta para la construcción de una nueva manera de hacer periodismo.

La Wikipedia define al periodismo 3.0 como la consecuencia del uso generalizado de los blogs y bitácoras en Internet en los últimos años, con los que los ciudadanos exponen su visión de diversos asuntos sociales, culturales, políticos, económicos, locales, deportivos, etc. Sin embargo, la Wikipedia por sí misma es un ejemplo de lo que la colaboración de los individuos puede conseguir a través de la Red, aunque no por ello es periodismo 3.0

Para Díaz (2004) se necesita de un profesional con conocimientos sólidos para hacer un buen manejo informativo, por lo que los ciudadanos no pueden tener un papel tan importante en esta nueva etapa. Si bien las posturas son distintas, lo cierto es que las personas tienen gran acceso a la Red, y pueden mostrar la información que deseen con gran facilidad y en distintos formatos; sin considerar si es periodismo o no, lo interesante es este fenómeno cualquiera puede subir lo que sea a la Red, y dichos datos pueden llegar a cualquier parte del mundo.

Posturas a favor, defienden al periodismo 3.0 pues le atribuyen la posibilidad de modificar la economía, la educación, la cultura; es decir, modificar la democracia hacia un enfoque más humano y funcional.

Una característica importante del periodismo 3.0 es su formato dialógico, en el que un concepto puede transformarse todo el tiempo enriqueciéndose de los conocimientos de los distintos autores de una información determinada. Esto implica un hiperdocumento que nunca está completamente terminado.

CAPÍTULO II

Hipertexto

“Si el medio es el mensaje, entonces el usuario en realidad es, el contenido”

Marshall McLuhan

2.1 Un estilo de pensamiento

El hipertexto es una forma de gestionar la información de manera no secuencial. Puede describirse como un texto elaborado a base de enlaces donde cada enlace, conocido como nodo, significa una nueva posibilidad para formar una nueva estructura de contenido. En la actualidad las estructuras hipertextuales han podido ser desarrolladas con mayor facilidad gracias al desarrollo tecnológico.

Los primeros indicios del concepto hipertexto se le han atribuido a Vannevar Bush quien en 1945 publicó un ensayo titulado “As we may think”. En éste menciona la posibilidad de ordenar la información de forma no secuencial; es decir, que los resultados de las búsquedas sean los más parecidos a las estructuras del pensamiento humano. Pensó en un sistema que mecanizara la información a gusto del usuario para que ésta fuera localizada de una manera más flexible, a dicho sistema lo llamó *Memex*. Bush señala que:

“... cuando datos de cualquier clase se ubican en su lugar de almacenamiento, son guardados en orden alfabético o numérico, la información se localiza (cuando es posible) por medio de trazos de la misma en clases y subclases. La información debe estar en un único sitio, sin otros duplicados y usos, uno tiene que seguir reglas para localizarla y las reglas son incómodas y pesadas... la mente humana no trabaja de esa manera, sino que opera por medio de asociaciones. Cuando un ítem es asimilado por ella, el mismo nos lleva al siguiente que se desprende de la asociación de ideas, de acuerdo con alguna intrincada malla de senderos que cruzan por las celdas de nuestro cerebro”.

En 1965 Ted Nelson concibe el término de hipertexto. Lo define como: “...un cuerpo de material escrito o pictórico interconectado de manera compleja que no puede ser representado en forma conveniente haciendo uso del papel”.

Es evidente que para Nelson resultaba poco práctica la idea de organizar hojas de papel que cumplieran la función requerida por la idea hipertextual. Asimismo agregó:

“Por hipertexto entiendo escritura no secuencial. La escritura tradicional es secuencial por dos razones. Primero, se deriva del discurso hablado, que es secuencial, y segundo, porque los libros están escritos para leerse de forma secuencial... sin embargo, las estructuras de las ideas no son secuenciales. Están interrelacionadas en múltiples direcciones. Y cuando escribimos siempre tratamos de relacionar cosas

de forma no secuencial". "Con hipertexto, me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario".

Nelson ideó el *Xanadú*, sistema que almacenaría y enlazaría la literatura mundial de manera accesible. Acuñó el término Docuverso para referirse a un universo documental; éste se formaría a través de interconexiones de ordenadores que a su vez formarían parte de una red universal.

En la tribuna del pensamiento filosófico, Roland Barthes a principios de los años 70 ya concebía un ideal de textualidad electrónica. Pensaba "en un texto formado por bloques de palabras (o de imágenes), electrónicamente unidos por múltiples trayectos, cadenas o recorridos dentro de una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita mediante conceptos como nexo, nodo, red, trama y trayecto". Barthes pensaba en un texto absolutamente plural formado a partir de múltiples redes que llevaran a más significados, sin un inicio fijo, reversibles y con entradas infinitas. En este sentido, Deleuze y Guattari (1974, en Vianello, 2004) proponen un modelo semántico donde los segmentos no refieran a otro segmento del mismo género o árbol.

La necesidad de un soporte que permita la ruptura de la secuencialidad es una necesidad que también se plantearon Jacques Derrida y Michael Foucault, quienes refieren la descomposición del texto dentro de sus escritos así como de nuevas modalidades de escritura con mayor dinamismo. Derrida piensa en un texto con múltiples unidades de lectura. Foucault habla de redes y enlaces, en *La arqueología del saber* declara que “Las fronteras de un libro nunca están claramente definidas”, debido a que está atrapado en un sistema de referencias a otros libros, otros textos, otras frases: es un nodo dentro de una red... una red de referencias”.

Si bien la escritura aparece para conservar y comunicar la memoria humana, el soporte más popular hasta nuestros días ha sido el libro; no obstante, Bush y Nelson plantearon la necesidad de revolucionar dicho soporte, para romper con la linealidad del texto impreso, así crearon la idea hipertextual. Asimismo Foucault, Derrida y Barthes hablan de un texto que sea fragmentado y a la vez se connote con otros textos. Ha sido Internet por sus características el soporte simbiótico del pensamiento hipertextual, consolidado así con la WWW de Tim Berners Lee.

La Internet representa el éxito en la explotación del hipertexto. A partir del desarrollo de distintos softwares la conjugación o liga de distintos documentos ha conseguido realizarse a gran escala. De manera que los más diversos productos intelectuales pueden estar enlazados a través de ligas conocidas como hiperlinks. Un hiperlink se reconoce cuando al navegar en una página web encontramos que determinados conceptos, palabras, han sido resaltados con un color distinto o se encuentran subrayados. También podemos identificarlos

cuando al pasar el cursor del ratón sobre un ícono determinado esté sea *clicable*, esto significa que al dar clic sobre una palabra o imagen ésta nos lleve a una página distinta a la que consultábamos en un principio.

Una manifestación informática del hipertexto fue NLS por Douglas Engelbart a partir del proyecto Augmented Human Intellect que pretendía valerse de los ordenadores para mejorar las capacidades operativas de la mente humana. El NLS será considerado el primer sistema de hipertexto operativo. Sin embargo, y como ya se mencionó es la WWW de Tim Berners Lee la expresión de la idea hipertextual más importante hasta ahora. Lee al ver la cantidad de páginas web existentes entendió que la única manera de enlazar y aprovechar toda esta información era a través del hipertexto, tiempo después se formarán los buscadores.

El valor del hipertexto radica en el cúmulo de posibilidades que ofrece al usuario. Cada hiperlink es un texto potencial. Pierre Lévy considera que aquello que es potencial contiene condiciones para que se realice, de manera que siempre que exista una relación lógica entre lo potencial, lo real y lo virtual, habrá una relación histórica con lo actual, condición imprescindible para que cualquier objeto se haga presente y no pierda su cualidad potencial.

Como se explicó en el capítulo anterior la idea de virtualidad no implica ausencia de existencia y tampoco se vale de la materialización en un objeto determinado para poder existir. Lo virtual es potencial como lo es el pensamiento humano. Según el Diccionario Aurelio, lo virtual es “aquello que existe como facultad, pero sin

ejercicio o efecto actual; lo que es susceptible de realizarse, potencial o incluso en la filosofía, aquello que está predeterminado y contiene todas las condiciones esenciales para su realización”.

En este sentido es importante mencionar el tema de virtualización para la idea hipertextual, la cual se refiere a la manera en que los seres humanos aprendemos el mundo, y que no es igual para todos. El pensamiento hipertextual intenta hilar los pensamientos lo más parecido a la manera en que se conectan en el cerebro humano las ideas. Asimismo el concepto “potencial” implica que los hiperenlaces aumenten las posibilidades de lectura y las rutas que el usuario pudiese requerir, de modo que las rutas ofrecidas podrían llegar a ser infinitas. En este sentido es evidente que las rutas de lectura que el usuario realiza en Internet son por mucho más nutridas e inesperadas que la llevadas a cabo en un libro tradicional.

2.2 Lectura hipertextual y usuario

El texto por sí mismo es una estructura organizada que cumple un rol comunicativo. Es una herramienta epistemológica de la que el hombre se ha valido para almacenar y transmitir el conocimiento. La escritura se ha manifestado a través de ideogramas o alfabetos, todos estos ordenados a capricho del autor, pero con algunas limitantes de tipo físico y de sintaxis. Ejemplo de esta situación pueden ser las paredes del interior de las pirámides egipcias, las que están llenas de jeroglíficos en los que podemos leer acerca de esa cultura. En los pergaminos y los libros se ha escrito acerca de filosofía, matemáticas, biología, historia y demás áreas de interés para los seres humanos; no obstante el autor, en todos los casos, ha tenido que jerarquizar la información, ha debido excluir otra, ordenar las ideas según una cierta lógica narrativa, además de ajustarse a las condiciones físicas del medio utilizado. Todo ello ha creado una actividad de lectura determinada y un tipo de lector.

Lo anterior ha desencadenado la necesidad de estudiar y revolucionar la forma común en que escribimos. Un sencillo cambio de hábitos de lectura es un hito para la transformación de la escritura como la conocemos hoy, así como la creación de nuevos géneros narrativos y un detenido estudio de los actuales medios que utilizamos para comunicarnos.

El acto de lectura por sí mismo comprende una serie de acciones ligadas todas ellas a la comprensión de una idea plasmada gráficamente, ya sea a través de imágenes o texto. Es preciso entender que la acción de

lectura no está limitada a palabras escritas, ésta comprende imágenes, símbolos, signos, sonidos, etcétera. A continuación será desarrollada la idea de la lectura hipertextual que surge a partir del desarrollo de la idea hipertextual en un entorno tecnológico.

La lectura hipertextual, o lectura no lineal, corresponde al acto de comprender un texto construido de manera no secuencial, el que puede ser consultado libremente por el usuario sin que éste tenga que seguir una serie de páginas ordenadas de modo secuencial.

Para entrar en tema se considerará la terminología utilizada por Espen J. Aarseth en la que designa *escriptón* a una cadena de grafemas escritos por el autor, y *textón* para la secuencia ininterrumpida de uno más textones construidos por los lectores a través de las trayectorias elegidas, cuyo resultado es un nuevo texto (Calvo, 2002). Es importante mencionar la idea de Espen, ya que la hiperlectura implica la co-creación entre el autor y el usuario. En este sentido, la lectura se convierte puramente en un acto necesario para la adquisición de conocimientos, ambas condiciones conforman la esencia de la lectura hipertextual.

Landow habla de unidades de lectura en relación con el hipertexto, *lexías* que corresponderán a cada uno de los nodos de los cuales se compone el hipertexto, pueden ser palabras o frases. Pueden ser internas y externas. Como el hipertexto no tiene un eje primario de organización puede iniciarse la lectura de manera libre a

través de diversas trayectorias, así pueden existir múltiples centros de lectura, no subsisten las jerarquías (En Calvo, 2002).

Mientras que la lectura secuencial se lleva a cabo desde el principio y hasta el final de un texto, en un orden definido por el autor, la lectura no lineal implica saltos de un significado a otro, de una línea, párrafo o página a otra. Es la posibilidad de leer sólo aquello que nos interesa, no existe la obligación de leer un texto por entero si nuestras necesidades informativas no corresponden con éste. Ofrece la alternativa de profundizar en un tema determinado tanto como se desee. La lectura no lineal no se desarrolla de línea en línea, sino que es de un concepto a concepto.

El hipertexto ha implicado el rompimiento de la lectura secuencial. El hecho de tener una amplia gama de ligas en un texto desencadena en un lector con opción de romper esquemas en los que debía interrumpir la lectura para consultar alguna definición, o bien quedarse con dudas sobre algunas cuestiones si no poseía el material necesario para consultarlas.

Para entender mejor como se lleva a cabo la lectura hipertextual, y reconocer las diferencias que guarda con la lectura secuencial, así como la relevancia que representa para la literatura, la lingüística y la comunicación es necesario hablar sobre sus características y las diferencias que guarda con respecto a la lectura secuencial.

La creación de hiperdocumentos da como resultado textos descentralizados en los que no existe una entrada determinada para la lectura, como tampoco un final específico. Las rutas hipertextuales le permiten al usuario crear su propio hiperdocumento; iniciar en un lugar indeterminado y finalizar su recorrido en otro igualmente desconocido. Retomando la conceptualización de Espen, la red está llena de escriptones que más tarde se convierten en textones creados por los usuarios, de manera que no existen versiones definitivas de un hipertexto.

La unidad textual fijada por el autor es efímera. El acceso al texto es descentralizada, goza de múltiples entradas, bien pueden ser tipo abierto, en que el usuario puede llegar al hiperdocumento a través de múltiples escriptones. O bien, puede ser de tipo asociativo, auxiliada por un índice que está dentro del texto, la ventaja de este tipo de entrada es que permite recuperar información (Calvo, 2002).

Asimismo la hiperlectura no se limita a la memorización, es activa de continuo, está abierta a múltiples tramas, inicios, rutas y finales. Beneficia el conocimiento autodidacta. Debido a su estructura, los hiperdocumentos abren múltiples caminos al lector, por lo que éste no encuentra límites. La red está formándose de manera en que el lector podrá satisfacer casi cualquier interrogante que se le presente.

Es interesante mencionar que los sitios más visitados son aquellos estructurados para ser construidos de manera colaborativa con las informaciones de los usuarios. El hipertexto contribuye al perfeccionamiento del

proceso de aprendizaje y de comprensión por ser la forma que más se parece a la manera en que los seres humanos se comunican, Calvo refiere que utilizamos distintos sentidos para percibir un solo objeto (Calvo, 2002).

Debido a que el hipertexto permite conectar pantallas de información mediante enlaces asociativos; es preciso mencionar que es un ambiente de software para realizar trabajos colaborativos, comunicar o adquirir conocimiento. El hipertexto en su calidad de software emula la habilidad del cerebro para hacer uso de enlaces rápidos e intuitivos (Rodríguez, 2005).

Son este conjunto de características las que han transformado al antiguo lector en un usuario. Un navegante que ha debido desarrollar nuevas habilidades, y por ende ha adquirido otras características.

La lectura hipertextual no es sólo verbal, la evolución del hipertexto implica imágenes, audios, videos, podcasts, conformando un hiperdocumento. Por lo que el lector ha debido desarrollar su capacidad de análisis, ser más activo y crítico para encontrar y discriminar la información, así como aprender a utilizar los buscadores, recuperar información y asimismo transmitirla. Además ha debido familiarizarse con el manejo de nuevos soportes.

Aunque los softwares continúan en evolución, no cabe duda que los wikis son y serán una parte representativa del software colaborativo y los nuevos contenidos para la red, ya que aumentan por mucho la

posibilidad de incorporar nuevas rutas, información. Permite a los usuarios enriquecer en distintos sentidos los hiperdocumentos y así incrementar las posibilidades de los siguientes usuarios.

Lamarca describe al nuevo lector como un:

“...navegante, que tiene ante sí una multiplicidad de posibilidades de lectura distintas, tiene que decidir por sí mismo qué camino tomar y puede elegir distintas vías de forma simultánea. Aunque en el acto de lectura mismo se sigue una linealidad temporal, el hipertexto posee una multisequencialidad espacial, esto es, se pueden desplegar múltiples ventanas ante la vista frente a los límites y linealidades espaciales y temporales que imponía el texto impreso” (Lamarca, 2007).

2.2.1 El lector ideal

En otra perspectiva Umberto Eco en “*Opera aperta*” definió al lector como responsable de la interpretación del texto, donde el contenido dejado por el autor no tiene un sentido fijo, sino que está en constante construcción. Esta definición no crea una división entre el lector de prensa escrita y el usuario de Internet. Eco deja en manos de cualquier lector la responsabilidad de hacer algo más con la información recibida (1962; en Vianello, 2004).

El usuario tendrá la última palabra y aquello que el autor haya querido decir en su obra no es toda la verdad, ni son todos los significados. Pero esto no siempre ocurre, el usuario no cumple siempre las expectativas de las cuales habló Eco. Sin embargo, es cierto que no tiene mucho sentido terminar de leer decenas de libros sin haber llevado a la reflexión sus contenidos.

Eco en su teoría del autor y lector modelo considera que el texto es una cadena de artificios expresivos que el lector debe actualizar. Benassini (2006) indica que para Eco el texto necesita la ayuda del lector para poder funcionar. En este sentido, Benassini aclara que la contribución que el lector pueda agregarle al texto no coincide necesariamente con la del autor. La actualización es necesaria para que el lector modelo sea capaz de aterrizar los conocimientos y visiones del autor a su tiempo y espacio.

En caso de que el autor elija considerar a un lector modelo, debe construir un texto adecuado para ello. Pero si el lector no es precisamente cooperativo, el texto le resultará ilegible. (Benassini, 2006) Aquí se entiende que el bagaje cultural del lector modelo no es lo que se espera en todos los casos, de manera que los hiperdocumentos pueden representar la solución a esta premisa, ya que es posible construir un texto con múltiples destinatarios.

Por otra parte Benassini indica que aún cuando el lector no se encuentre en el nivel óptimo de cooperación requerida, no se debe descartar que pueda alcanzarla. Considera a esta clase de lector como empírico, y atribuye que su formación sea de este modo debido a la juventud de los nuevos medios digitales. En el caso del periodismo digital refieren la falta de desarrollo en sus niveles de cooperación textual a las precarias condiciones económicas que impiden un constante acceso a la red.

En palabras de Ramón Reig (2004: 63 en Benassini, 2006) el lector modelo deberá contar con un saber sincrónico sustentado en una base cultural amplia. Por tanto, para Reig el lector modelo que requiere la prensa digital aún no existe, echa mano de la falta de materiales académicos adecuados en los niveles básicos de educación. No obstante, piensa que el autor debe trabajar en la formación de dicho lector, y para ello debe considerar los factores discursivos a los que puede ser sometida la prensa digital.

Aunque Internet se presenta como una herramienta novedosa con un gran número de cualidades, no es más que eso, una herramienta, pues sin la plusvalía que los usuarios le otorgan cada día, ésta no sería como la concebimos.

Por lo anterior, y entrando en el terreno del nuevo medio, se rechaza utilizar la palabra lector para quienes hacen uso de la red de redes, pues se considera que un ciberlector o usuario va más allá de simplemente conocer los contenidos, sino que gracias a la interactividad y el hipertexto la función del usuario o ciberlector es distinta.

Un usuario accede, es capaz de crear, de no estar de acuerdo y expresarlo mediante el *feed back* que fomentan los post, los comentarios, el e-mail y demás herramientas que comunican a los usuarios con los usuarios, y aumentan la ruptura de la pasividad en el receptor.

De esta manera se entiende que el papel que juega la multimedia, el hipertexto y la interactividad es de trascendencia en la formación del usuario de Internet. La importancia que los hiperenlaces representan para él, las alternativas que se ofrecen en la red permiten formar un nuevo tipo de lector dispuesto a interactuar, a elegir.

Marcelo Guerrieri (2006) considera que un escritor de hiperficción, por ejemplo, debe acudir a la utilización de enlaces con otras páginas y trabajar en el uso de recursos gráficos, la forma en que los elementos

externos pueden continuar reteniendo al usuario dentro de la fantasía propuesta por el autor. En caso de que el escritor no se ocupe de dicho elementos se habrá quedado al margen de la ficción impresa.

Algunas herramientas como los MUDS permiten el cambio del lector al usuario. Los Multi User Domains son espacios elaborados en la red con la intención de que los usuario pueda, mediante roles telemáticos, asumir personalidades mediante el uso de avatares. La forma en que el usuario se comunica con los otros usuarios es a través de un lenguaje muy similar al conocido MSDOS.

Navarro (2000) describe un perfil del ciberlector en el que le atribuye las siguientes características.

- * Tendencia a la especialización: Mientras que una publicación impresa se distribuye en un área determinada, captando un reducido número de lectores interesados en temas especializados, el área global que cubren las publicaciones virtuales permiten que el círculo de lectores especializados sea mucho más amplio.

- * Busca sólo lo que le interesa: Según sus condiciones y aspiraciones personales el ciberlector tienen la oportunidad de elegir entre una amplia oferta lo que a él le interesa.

- * Está interesado en las nuevas tecnologías o tiene conocimientos de informática.

- * Es un curioso: El ciberlector no es pasivo, tienen agrado por descubrir y explorar nuevas alternativas. Demanda actualizaciones e innovación en la manera de presentar los contenidos.

* Es joven, o por lo menos su actitud: es una generación de lectores que no está acostumbrada a la presentación monocromática, sino que es más abierta a los códigos visuales, diseño, interactividad, efectos tecnológicos, etcétera.

* Tiene proximidad con los equipos editoriales y de redacción: La inmediatez e interactividad que ofrece la Internet le han hecho saber al lector que puede comunicarse casi instantáneamente con el autor de algún artículo o el director de la publicación electrónica de su preferencia. Se ha perdido la idea de que estos personajes son inalcanzables, y ahora el usuario puede mandar sus críticas o sugerencias cada vez que lo desee, en más de una ocasión si lo requiere.

* Es discriminado en su lectura: El ciberlector no repara en las cosas que no le interesan, cuando se conecta a la red tiene una idea casi concreta de lo que está buscando, aunque en el camino de búsqueda es posible que se detenga en otra cosa que llame su atención.

Navarro (2000) hace una clasificación del receptor de periódico on line, dividiéndolo en aquellos que son lectores asiduos de la publicación impresa, y acuden a la red para ampliar su información. En segundo lugar describe al lector que acude a la publicación electrónica debido a que no le fue posible conseguir la edición impresa. Los extranjeros que gustan leer el periódico de su ciudad natal están en este grupo, ya que la

publicación impresa desde su computadora es una manera más sencilla de acceder a la información en lugar de esperar que la publicación llegue por correo. En este caso, es muy común que una vez que se ha encontrado se haga una impresión para leerlo sobre papel. Por último, Navarro sitúa al lector que realmente busca un nuevo medio. Este lector sería lo más acercado al ciberlector o usuario, ya que está en búsqueda de satisfacer sus necesidades de información a través de una profundidad en el tratamiento de la información, imágenes, sonidos y videos. Un producto multimedia. Querrá consultar en cualquier momento los cambios o actualizaciones de la noticia de su interés.

Según la agencia de noticia Reuters (1999) la Asociación de Periódicos de América reveló que de los usuarios de literatura en Internet, 67 por ciento lee el periódico a diario, y el 78 por ciento el dominical. En la muestra que la asociación tomó para su estudio, identificó que más y más adultos comienzan a leer publicaciones electrónicas sin abandonar del todo las presentaciones impresas.

La idea de la no secuencialidad es relevante debido a que como explica Pierre Lévy (1999) la lectura de la información está relacionada con la percepción, palabra que significa traer al mundo aquí. Las rutas y pensamientos que aborda la mente al momento de pensar y percibir el mundo nos llevan por múltiples veredas, las cuales no son secuenciales; es decir, no pensamos en línea recta, sino de forma arbórea.

Pierre Lévy (1990) llama árboles del conocimiento a una forma de acceso al conocimiento otorgadas por la revolución digital. En 1992 llevó a cabo un proyecto llamado la sociedad Trivium. Consistió en el desarrollo y comercialización de un software basado en el método de los árboles del conocimiento. El objetivo de Lévy es el de elaborar un sistema filosófico de la inmanencia, intrínsecamente hipertextual, icónico e interactivo que debería ser consultado de manera interactiva en la Web, podría servir de orientación para las investigaciones en filosofía y ciencias humanas y servir de soporte a la investigación-acción en el dominio de la educación. Pierre Lévy vio en la revolución digital la ocasión para la fundación de una verdadera inteligencia colectiva (Vianello, 2004). La revolución que el hipertexto representa en los modos de lectura, confiere total importancia a la consideración de una nueva literatura para Internet.

2.3 Nueva literatura para el nuevo medio

La literatura es el conjunto de saberes o habilidades para escribir y leer bien, se relaciona con la gramática, la retórica y la poética. Implica las teorías utilizadas para conformar cualquier tipo de texto; en este sentido, cabe recordar que un texto no es únicamente un documento escrito, sino que puede estar configurado a partir de imágenes, audios, videos, escritura e imágenes.

El lenguaje es un medio utilizado para llevar a cabo la comunicación, éste se vale distintos signos para articular estructuras que más tarde adquirirán una cierta capacidad de significación. Considerando esta idea del lenguaje, podemos entender que tenga la capacidad de adaptación a los distintos soportes en los que es empleado para cumplir su fin último, el de la comunicación. En este proceso de adaptación es necesario concebir que éste, el lenguaje, deba tener ciertas modificaciones que lo adecúen y optimicen según el soporte dado. Es gracias al lenguaje que es posible tener acceso al pasado, (Lévy, 1999).

La relación entre la literatura y el lenguaje es estrecha, ya que si bien la literatura implica una serie de habilidades y saberes para leer y escribir, es el lenguaje quien proporciona los signos que más tarde le otorgarán los distintos significados a las estructuras literarias formadas. En este aspecto, el nacimiento de un nuevo medio requiere la formulación de una nueva literatura, ya que el soporte informático brinda nuevas posibilidades al acto de escritura y lectura.

En cualquiera de sus manifestaciones el lenguaje se conforma por signos primitivos, en el caso de la referencia hipertextual, cada signo vendría a ser un nodo. El papel de la semiótica en este sentido es importante ya que ésta será la materia prima del pensamiento capaz de dar el referente a cada signo utilizado. Dicha semiótica lingüística se conforma de la sintaxis, la semántica y la pragmática.

La sintaxis estudia a las estructuras de cualquier lenguaje, es el estudio de los signos en si mismos independientemente de su significado. En tanto que al momento de otorgar significado a dichos signos estamos haciendo uso de la semántica y la pragmática. La función de la semántica consiste en el estudio de los signos y su relación con los objetos designados; la pragmática por su parte se encarga de los signos y su relación con las personas que los usan.

La formación de un lenguaje implica la virtualización desde una perspectiva de creación y estructuración; de manera que la virtualización del pensamiento juega un papel primordial en la configuración de un nuevo lenguaje para Internet. Para Lévy (1999) en la medida en que es posible enriquecer y extender un lenguaje existen más posibilidades de simular, imaginar, hacer imaginar otro lugar o una alteridad.

La necesidad de crear una nueva literatura para Internet parte de la actualización constante de la que es objeto. Por lo que la virtualización y potencialización de los conceptos es una constante. De modo que el proceso de lectura de la literatura tradicional se ve modificado; en tanto se requiere de una nueva literatura que satisfaga

las necesidades del usuario de Internet y sea capaz de virtualizar los conceptos de acuerdo a las exigencias del nuevo soporte. La virtualización de los datos es una potencialización, y la visualización de los mismos una realización. Asimismo la información y el conocimiento son inmateriales por lo que la mutación de los mismos se vuelve una constante en Internet (Lévy, 1999).

Lévy describe la operación de la virtualización con la teoría del Trivium Antropológico. Éste se basa en la gramática, la dialéctica y la retórica. La primera se encargará de componer pequeñas unidades significativas con elementos no significativos y grandes unidades significativas con las unidades pequeñas. La dialéctica es la argumentación, la relación con el exterior. La retórica consiste en el arte de actuar sobre los otros y el mundo con la ayuda de los signos.

Siguiendo a Lévy, el lenguaje es en si mismo un proceso de virtualización. En "¿Qué es lo virtual?" Lévy rescata el trivium o vía triple como el método efectivo para la virtualización, y ésta a su vez es necesaria para la formación de un nuevo lenguaje. El trivium consta de tres apartados, la gramática, la dialéctica y la retórica. Desde la definición de Lévy la gramática será una especie de primeros elementos no significantes; aunque en el caso del hipertexto estos corresponderían a los nodos, cabe aclarar que en este caso cada uno de ellos consta de una significación en si mismo, y este potencial significado el que le da el valor de abrir nuevas rutas. Para Lévy la multiplicidad de combinaciones de estos elementos es una promesa hacia un significado distinto.

Lamarca (2008) señala tres tipos de literatura hipertextual, las ediciones genéticas propias del estructuralismo; la narrativa hipertextual o hiperficción, y las ediciones críticas, siendo estas últimas la llamada hiper-edición.

Algunas obras que han sido consideradas eslabones de la literatura hipertextual debido a estructura narrativa y la posibilidad que ofrecen para tomar diversos caminos no secuenciales son: Finnehan's de Joyce, Pale Fire de Nabokob, Tristram Sandy de Sterne, Una noche de Invierno de Italo Calvino, Rayuela de Cortázar y algunos de los cuentos de Ficciones de Borges.

Lamarca cita como ejemplo a Tristram Shandy. Explica que Lawrence Sterne narra la vida de un personaje del siglo XVIII; no obstante entrelaza diversas historias. Elabora una interpolación de digresiones, así como fragmentos de obras de otros autores, laberintos y una variedad de recursos tipográficos, con la presente intención de hacer participar al lector. En el caso de Italo Calvino éste utiliza las cartas del tarot para narrar 12 historias que en un punto dado se relacionan. Según la historia cada carta del tarot acoge una función e interpretación distinta.

Ahora bien, la importancia de rescatar el proceso de virtualización, los elementos que conforman la literatura y unirlos al concepto hipertextual radica en que el hipertexto por sí mismo refiere la creación de un texto distinto cada vez que un nuevo lector accede a un determinado hiperdocumento.

Entendamos hiperdocumento como el archivo digital en el cual reconocemos distintas características tales como interactividad, multimedialidad e hipertextualidad. Para Lamarca lo más importante de un hiperdocumento es su conformación a base de macroestructuras, aportación de Teun Van Dijk, esto implica que el documento original deriva a su vez en otros documentos virtuales. Sin embargo, considero que el hiperdocumento no podría quedar definido únicamente por su característica hipertextual, sino que es también multimedia debido a los distintos elementos que pueden ser anexados, así como su característica hiperactiva, gracias a la cual es posible ir de un texto a otro. Para Lévy el nuevo texto precisa una dialéctica de lo posible y lo real. "La hipertextualización multiplica las ocasiones de producción de sentido, y permite enriquecer considerablemente la lectura"

Al inicio de este apartado se ha mencionado a la literatura, así como a la gramática, la dialéctica, la retórica, lo virtual y el hipertexto. Estos elementos considerados por Lévy dentro de su libro *¿Qué es lo virtual?* son las herramientas indispensables para entender y crear en el nuevo medio. Entendiendo a la gramática como la parte que fragmenta en pequeñas unidades significativas al lenguaje, formándolas a su vez de unidades aún más pequeñas no significativas llamadas fonemas. La dialéctica o ciencia de la argumentación, la que mantiene la relación del texto con el exterior, puede ser considerada como una semántica de referencia.

La retórica designa el actuar sobre los signos, la creación de una realidad surgida del lenguaje. (Lévy, 1999) Con lo anterior pretendo demostrar que el proceso de hipertextualización en la Internet ha hecho de éste

un medio de creación constante, de modo que cada uno de los nodos corresponderían a la unidad significativa más pequeña de un hiperdocumento, en el siguiente paso, el de la dialéctica, sería el momento en que el cibernauta con el cúmulo de experiencias le da un significado determinado a cada uno de los signos, para más tarde tomar una decisión sobre su ruta de exploración y lectura. Es así que la literatura para la Red es crear a cada momento; no obstante, el trabajo de los creadores de hiperdocumentos estará basado en este mismo proceso, así como la consideración de las macro-estructuras para ofrecer un material atractivo para los usuarios.

El hipertexto informático está estructurado por los nodos, enlaces y anclajes. Los nodos son las unidades mínimas de información que contienen las estructuras hipertextuales; los enlaces son los encargados de interconectar los nodos entre sí; y el anclaje marca el inicio y destino de cada enlace.

El hipertexto es un estilo de pensamiento que ha podido ser explotado de manera exitosa en el soporte electrónico llamado Internet. Se trata de informaciones enlazadas de manera arbórea mediante el uso de hiperlinks.

Hipertexto implica el orden de la información de manera no secuencial, en resultado la lectura tradicional ha cambiado debido al uso de estructuras hipertextuales. Es así que los usuarios comienzan a realizar lecturas asociativas que responden a las ligas naturales que crea el cerebro, las estructuras lineales van quedando atrás,

mientras que el pensamiento hipertextual de la mano de la multimedia continúan una metamorfosis hacia una nueva literatura que facilite el intercambio de conocimiento.

Los árboles del conocimiento, la virtualización de éste y el *quadrivium ontológico* son tópicos que refieren la evolución de un nuevo medio aún falto de literatura y estructuras propias, así como de un estudio especializado del nuevo medio llamado Internet, que permitan explotar sus características comunicativas sustentadas en el pensamiento hipertextual.



CAPÍTULO III

Hipertexto y Comunicación

3.1 Un medio en desarrollo ligado al hipertexto

La implantación de nuevas tecnologías ha derivado en la creación de nuevas profesiones; no obstante Internet es también producto del desarrollo de éstas y se visualiza ya como un nuevo medio, una nueva manera de comunicarse. Si bien Vannevar Bush y Ted Nelson plantearon en su momento una nueva forma de pensamiento para soportar los saberes, Tim Berners Lee aplica esta idea en la época de los ochentas para crear la WWW, la que se convertirá en un soporte idóneo para organizar y acceder a la información generada por los seres humanos.

“Por nuevos medios de comunicación entendemos generalmente los medios de comunicación salidos del acercamiento entre las tecnologías de la informática, de las telecomunicaciones, del audiovisual...” (Wolton, 2000:412; en Díaz, 2004) Para François Sabbah los nuevos medios pierden el atributo de “medios de masas” (1985; en Díaz, 2004). Si bien la tecnología generó en su momento la radio y la televisión, la evolución de ésta ha significado el desarrollo de los medios de comunicación. Como se trató al principio de la tesis Internet se ha consolidado como un nuevo medio, no obstante la creación de un lenguaje único para éste aún está en gestación.

Para comenzar a entender la importancia que representa el hipertexto en la consolidación y crecimiento del Internet como un nuevo medio tomaremos en cuenta la definición de la **Metainformación**: Ésta es información sobre la información o bien, información sobre un documento incluida en el mismo documento, referencias sobre éste (Díaz, 2004).

El discurso hipertextual implica exactamente esto, incluir información sobre la información en un mismo documento. Xosé López explica que la eficacia del discurso hipertextual se obtiene a través del uso de un lenguaje preciso y el aprovechamiento de la imagen y el sonido. Ello significa que la información no se reduce solamente a textos escritos, sino a información audiovisual; la que puede presentarse en forma de imágenes, sonidos y videos. La Internet permite usar el pensamiento hipertextual para ligar distintas informaciones que permitan al usuario la satisfacción total de su búsqueda, al integrar los distintos formatos informativos es posible enriquecer la búsqueda del usuario y facilitar el conocimiento del internauta sobre un tema determinado.

En este mismo sentido diremos que el crecimiento de Internet ha tenido varias implicaciones, entre ellas la ruptura de arquetipos comunicativos, la modificación de la tarea del comunicador y la necesidad de pensar nuevas formas de exponer la información para la Red, cuestiones que se desarrollaran en los subcapítulos siguientes. Al respecto Ward (2002; en Sandoval, 2004) asume que pese a que la Red tiene un alcance global no es un producto de masas.

Los nuevos cánones de la Internet fueron derivados de la aplicación hipertextual y consisten en accesibilidad, inmediatez, multimedialidad, interactividad e hipertextualidad. Los elementos usados en la narrativa hipertextual están inspirados en el funcionamiento del cerebro humano, desaparecen los textos de varias columnas y la información es ordenada temáticamente

“...la narración no secuencial facilita la relación con otras informaciones, con las fuentes, la documentación, las opiniones diferentes... el hipertexto refuerza por tanto el discurso periodístico de la persuasión, del convencimiento mediante la técnica de contar, contrastar, interpretar, mostrar, argumentar, relacionar, documentar...” “Esta retórica de la actualidad ciberperiodística en los cibermedios lleva al sello hipertextual. El uso de técnicas diversas, lenguajes ricos en matices, variedad de géneros... configuran diferentes modelos que tiene en común la narración secuencial. Cada producto emplea mecanismos distintos para comunicar con efectividad, persuadir. Nos seducen con aspectos de la construcción, de la presentación, de la navegación, de la interactividad... se trata en definitiva de convencernos de un discurso de la actualidad, de la argumentación, la reflexión, la contextualización, la documentación y la participación.” Xosé López (2004)

Esta nueva forma de escribir para Internet no sólo supone la liga de conceptos al azar, ni la introducción de todos los formatos informativos en un mismo documento, requiere de una comprensión de Internet, de sus

necesidades, posibilidades, características; el acercamiento con los usuarios y sus inquietudes, la empatía con la no secuencialidad y su potencial para comunicar. A continuación se presenta una entrevista con Gabriela Velázquez Álvarez, editora de Internet en El Universal.

3.1.1 Entrevista con Gabriela Velázquez Álvarez, editora de Internet del Universal

El Universal on line con aproximadamente cuatro millones de page views diarios es el sitio más visitado de México, según informó Gabriela Velázquez Editora Multimedia de este diario. Eluniversal.com.mx inició como un proyecto de blogs en septiembre de 2004, los temas desarrollados eran finanzas personales, política internacional, comunidad y metrópoli, cine, computación, política nacional y el mundo de Harry Potter. A continuación se presenta una entrevista realizada a Gabriela Álvarez en marzo de 2008.

En su experiencia con Internet Velázquez expresa que pese a que Internet lleva 15 años evolucionando, el grueso de los periodistas se han mostrado renuentes al cambio que implica trabajar para el nuevo medio.

Piensa que trabajar en Internet es entender que la inmediatez es un factor esencial. Explicó que es de vital importancia que los reporteros, quienes están en contacto con las fuentes de primera mano, tomen interés en comprender qué es el nuevo medio y cómo funciona. Indicó la gran parte de comunicadores, entre los que se incluyen fotógrafos y reporteros no han dedicado el tiempo necesario para conocer lo que Internet significa el trabajo específico que les requiere. Al respecto subrayó que no se pueden usar las mismas fotografías o videos que se usan en la televisión, insiste en que Internet tiene sus propias necesidades.

Velázquez subraya que la mayoría de las empresas comenzaron a trabajar con Internet sin tratarlo de manera seria, la inmersión a la Red se hizo por inercia. Considera que Latinoamérica inició este proceso de identificación con el nuevo medio en 2005; sin embargo, el abaratamiento en el costo de la banda ancha, así como la evolución tecnológica han hecho que varios diarios cambien su visión sobre lo que significa trabajar con Internet. Agregó que otro factor relevante ha sido la influencia de la publicidad en Internet. Varias empresas están invirtiendo importantes cantidades de dinero en ese rubro, lo que ha obligado a los directivos de los diarios impresos a volcar la vista a Internet. Consideró que algunos de los diarios hispanos que han acogido a Internet de manera seria han sido *El Clarín* y *El Mercurio On Line*, destacó el trabajo de estos en cuanto al desarrollo de periodismo para la Red.

Estos diarios impresos han entendido que no todo el contenido del diario convencional debe ser agregado a la Red, han notado la falta de una edición editorial especial y un lenguaje distinto. Mientras que la presentación impresa da una cierta facilidad para jugar con las cabezas, Internet no tiene el soporte gráfico del papel. En él se tiene que entender la importancia de las palabras clave, de manera que éstas jueguen un buen papel en los meta-busadores. En este sentido Velázquez Álvarez subrayó que en el futuro se hará necesario la participación de comunicadores especializados en el tratamiento de la Metainformación, un especialista dedicado a trabajar con las notas y darles un sentido hipertextual, tal como requiere el usuario.

No obstante consideró que los periódicos no están listos aún para jugar un papel solitario en Internet sin el apoyo de una edición impresa, ya que ésta tiene una función de análisis por ahora. Sin embargo muchos diarios continúan con el hábito de mantener una nota principal por 24 horas, cuestión que rompe con la inmediatez. Dijo que esto último responde a cuestiones editoriales que no han conseguido adaptarse a las necesidades de Internet. En el mismo rubro de los contenidos periodistas y editores han condicionado a la información que se presenta en la versión impresa, en lugar de poner atención a las discusiones ocurridas dentro de la Red, y la información que se encuentra dentro de ésta, los foros de Facebook, los videos más visitados en Youtube o quizá la nota más buscada en Google.

Comentó que la edición on line del Universal actualmente se publica a las seis de la mañana. Quienes se dedican al vestido de la página por ahora se valen de fotogalerías, videos, fabricación de cabezas y demás; no obstante no se han adentrado en el trabajo fino del metatexto que ligue el contenido de una nota con textos secundarios que permitan al usuario profundizar en el tema y tampoco están atendiendo la inmediatez del medio. Son contados los medios en línea que usan el hipertexto de manera seria, generalmente recurren a la inclusión al final del artículo de ligas relacionadas, lo que en este trabajo ha sido tratado como anclajes. Gabriela Velázquez consideró que las redacciones virtuales necesitan un individuo dedicado por entero a la realización de ligas hipertextuales. Falta pulir el texto de Internet de modo que éste permita a al usuario profundizar por capas. Considera que una metaetiqueta debe poder decirle al lector a dónde va a llegar, de modo que le evite el trabajo de conocer la posible ruta. Explicó hasta el momento no conoce ningún diario en el mundo que haga este tipo de trabajo con su contenido.

Algunas de las causas por las que no se ha podido desarrollar la Red tienen que ver con condiciones de tipo editorial, además de la inversión de recursos para el desarrollo del contenido. Velázquez imagina una redacción con varios editores de Internet dedicados a supervisar este trabajo de metatexto y demás cuestiones de vestido para cada una de las distintas secciones del diario.

En el caso de la recolección de la información explicó que no se ha entendido que Internet requiere un nuevo lenguaje. Si bien un reportero debe atender a cuestiones multimedia, no es posible que haga todo al mismo tiempo. Narra que en el caso del *Universal* el diario ya entendió que necesita tener gente especializada en imágenes, alguien que discierna sobre el valor de la información, entre otras tareas específicas. Considera que quienes trabajan actualmente para versiones on line no han navegado lo suficiente como para entender que no se puede tomar la misma fotografía para un diario impreso que para la elaboración de la fotogalería en un diario electrónico. Explicó que las empresas necesitan invertir más tiempo en preparar a la gente para que trabajen en el nuevo medio, de manera que entiendan cómo funciona el hipertexto y cómo debe ser explotada la información.

En cuanto al ordenamiento de la información dijo que Internet carece de muchos códigos, no es incisivo respecto a la colocación de los textos o las imágenes en los diarios impresos, en los cuales se sugiere que la fotografía sea colocada del lado derecho, considera que la Red tiene mayor libertad en este sentido. Sin embargo, consideró que es vital seguir experimentando, probar distintas fórmulas y revisar qué es lo que está funcionando con los usuarios. En este sentido denunció que es importante el desarrollo de estrategias que permitan conocer cómo está navegando la gente, hacer tracks de entrada y salida de los usuarios, así como de los brincos hipertextuales que se generan. Al respecto también menciona que en un principio los ingenieros eran los encargados de cargar el periódico en red, de modo que los periodistas desconocen sobre estadísticas y no están muy identificados con este tipo de manejo tecnológico, cuestión que sería de gran valor para potenciar su

trabajo, por lo que hace falta gente con formación de comunicador que se especialice en estas cuestiones de Internet.

Para Velázquez Álvarez un ciberperiodista es alguien que conoce la tecnología, sabe navegar, le gusta navegar y sabe utilizar herramientas para complementar la información, tienen noción del tiempo real, tiene la habilidad de discriminar la información; es decir, es un periodista completo que conoce y se identifica con Internet, sus características y herramientas. Si un periodista no maneja el lenguaje adecuado y no está preparado como un periodista serio, aún cuando se tenga un excelente manejo de las herramientas, el sitio puede ser discriminado por el usuario.

En cuanto al periodismo participativo refirió que en el caso de México no ha sido bien abrazado por los diarios, de manera que sea usado para reflejar a la comunidad. No han sabido explotar los foros o las charlas de los lectores.

Refirió que quien pretenda trabajar con Internet deberá ser consciente de su inmediatez, de las preferencias del usuario. Agregó que la revisión del editor permite que la información tenga más valor de veracidad. La explotación de la tecnología permitiría hacer un mejor uso de la información que envían los usuarios, pues se

perdería menor tiempo en la evaluación de la veracidad de la información emitida por el lector. Permitirá detectar tendencias, y el editor podría jerarquizar mejor el valor de la información. Consideró que esto fortalecería la corriente hiperlocal de los datos. Señaló que las empresas deben invertir a la par en tecnología y preparación del personal que trabaja con ella y con la información.

Desde su perspectiva los usuarios continúan accediendo a los diarios porque desean saber qué información es la más importante, y es aquí donde los comunicadores encontrarán una tarea seria y un compromiso con los internautas. En cuanto al periodismo participativo concluyó que la importancia de éste es la de ganar espacios para la opinión ciudadana, más no la extinción del periodismo profesional. En cierta forma puede ser una medicina en contra de los vetos, ya que un ciudadano no requiere de un medio importante para poder hacer llegar su información, los blogs se convierten en una herramienta de suma importancia, derriban muros y abren espacios de expresión.

¿Hacia dónde va la red?

Gabriela Velázquez consideró que en el futuro un diario *on line* comprometido con Internet desarrollará un departamento de respuesta inmediata o de proyectos especiales, El Mundo ya cuenta con uno. Ahí los infógrafos conocen el uso de la tecnología, el conocimiento reporteril y el uso de la tecnología. Un ejemplo del largo camino que aún deben recorrer los diarios, como es el caso de México, es que un diseñador no es capaz de trabajar solo, se necesita conformar equipos compactos y especializados capaces de desarrollar productos multimedia de calidad. Hay que pensar multimedia. Finalizó con el hecho de que el futuro económico de los diarios en línea no está en el cobro al usuario por el acceso a la información, sino en el patrocinio de secciones o fotogalerías, la venta de videos, entre otros ingresos que se irán consolidando siempre que los equipos especializados trabajen en conjunto.

3.1.2 Wikinews

Como se vio el hipertexto es un modelo de pensamiento que al ser desarrollado en Internet desencadena en la necesidad de continuar el estudio del mismo para explotarlo de mejor manera. Velázquez Álvarez mencionó la necesidad de comprometerse con el perfeccionamiento del metatexto dentro de las publicaciones periodísticas,

[Escribir un artículo](#) • [Donaciones](#) • [IRC](#)  • [Acerca](#) • [Café](#) • [Sala de redacción](#) • [¡Participa! Crea una noticia](#) • [Ayuda](#) • [Estilo](#)



El huracán Gustav deja cerca de 70 muertos en el Caribe y se aproxima a Estados Unidos

Avanza a una velocidad de 13 kilómetros por hora hacia el extremo occidental de Cuba con vientos máximos sostenidos de 110 kilómetros por hora.

[» Noticia completa](#)

Segunda entrada a la nota utilizando una liga.

Primera entrada a la nota mediante el uso del Lead.

Segunda cabeza de la nota en la que se proporciona información adicional.

en el caso particular de los diarios en línea. A continuación presentamos el caso de Wikinews, proyecto alternativo de Wikipedia, una enciclopedia desarrollada bajo el protocolo de los wikis, los cuales permiten la gestación de una enciclopedia creada por y para el servicio de todos los usuarios.

Wikinews está considerada como una fuente de noticias de contenido libre sustentada bajo el periodismo “ciudadano”, su premisa es la de servir como soporte para que cualquier ciudadano pueda subir su propia información. En noviembre de 2004 se creó el primer wiki de este proyecto, forma parte del proyecto wikimedia. Actualmente existen 21 versiones en distintos idiomas, en alemán, inglés,

francés, holandés, sueco, búlgaro, polaco, portugués, rumano, italiano, ucraniano, serbio, japonés, árabe, hebreo, ruso, tailandés, noruego, chino y catalán. Sin embargo se están trabajando dos nuevas versiones, una en turco y la otra en esperanto.

Wikinews ha venido desarrollando una explotación del metatexto, así como de los enlaces internos y externos para enriquecer la navegación del lector. A continuación se presenta un ejemplo de una nota principal de este sitio.

Como se verá más adelante los títulos de las notas en Internet deben trabajar no sólo en la creatividad, sino ofrecer al lector más información, de modo que sea posible contextualizar la nota sin necesidad de ir al cuerpo de ésta. En la edición de esta nota se consideró relevante presentar una imagen aérea de la forma del huracán Gustav, asimismo se ofrece al lector dos entradas al cuerpo de la nota haciendo clicable título y ofreciendo un segundo enlace debajo en “Noticia completa”, no sin antes ofrecer un teaser que no repite la información del título, sino que ofrece una información extra.

noticia discusión editar historial Registrarse/Entrar

¡Prueba nuestro Quiz de Noticias Mundiales!

El huracán Gustav deja cerca de 70 muertos en el Caribe y se aproxima a Estados Unidos

De Wikinoticias, la fuente de noticias libre

29 de agosto de 2008

Kingston, Jamaica – De acuerdo con el Centro Nacional de Huracanes, el ciclón tropical Gustav avanza a una velocidad de 13 kilómetros por hora hacia el extremo occidental de Cuba con vientos máximos sostenidos de 110 kilómetros por hora, afectando a las islas de Jamaica y Gran Cayman desde la madrugada del viernes 29 de agosto.

De acuerdo con Reuters, a su paso por Haití el 25 y 26 de agosto contabilizó 59 muertos y 8 personas más en República Dominicana, como efecto de las inundaciones.

Entre tanto las autoridades en Estados Unidos dieron alerta del fenómeno en el estado de Luisiana y organizaron planes de evacuación en Nueva Orleans, ciudad en donde aún se recuerda el paso de Katrina hace tres años.

Ante el temor de que el sistema afecte los pozos petroleros del golfo de México el barril de petróleo se cotizó el jueves a 120 dólares

¿Tienes alguna opinión sobre esta historia?
¡Publicala!



Paso de Gustav sobre La Española.

Fuentes [editar]

- **(es)** "Gustav deja 68 muertos en el Caribe, avanza a EEUU" *Reuters*, 29 de agosto de 2008.
- **(es)** "Gustav avanza y se fortalece" *BBC Mundo*, 29 de agosto de 2008.
- **(es)** "Emiten alerta en Honduras ante efectos de Gustav" *Milenio*, 29 de agosto de 2008.
- **(es)** "Suman 51 muertos por Gustav en Haití" *La Jomada*, 29 de agosto de 2008.

Enlaces externos [editar]

- Registro de alertas del huracán Gustav , Centro Nacional de Huracanes.

Categorías: 29 de agosto de 2008 | Artículos publicados | México y Centroamérica | Estados Unidos | Caribe | Cuba | Jamaica | Haití | República Dominicana | México | Huracanes | Desastres y accidentes | Clima

En la captura de pantalla anterior se muestra la imagen del cuerpo de la nota, cada una de las palabras en color azul son un link a información más detallada sobre determinados aspectos del contenido informativo ofrecido por el autor.

The screenshot shows a Wikipedia article in Spanish about the National Hurricane Center (Centro Nacional de Huracanes). The page layout includes a top navigation bar with tabs for 'artículo', 'discusión', 'editar', and 'historial'. The main content area contains several paragraphs of text describing the center's role, its history (founded in 1898), and its current operations. A 'Tabla de contenidos' (Table of Contents) is visible, listing sections such as 'Especialista en Huracanes' and 'Proceso de nombramiento de huracanes'. On the right side of the article, there is a small image of a man, likely a director or specialist, with the NOAA logo. The left sidebar contains various navigation and utility links, including 'WIKIPEDIA La enciclopedia libre', 'navegación', 'herramientas', and 'en otros idiomas'.

Si damos clic en el enlace de Centro de Huracanes nos ha llevado a una página de Wikipedia.org donde se detalla información sobre el origen y función de este centro.

The screenshot shows the Reuters website interface. At the top, there is a blue header with the Reuters logo and the text "Precios y Noticias". Below the header, there is a navigation bar with "Portada / México" and a "Seleccione un país" dropdown menu. The main content area features a news article titled "ACTUALIZA 6-Gustav deja 68 muertos en el Caribe, avanza a EEUU" with a timestamp of "29 Aug 2008 01:01". The article text includes: "(Actualiza posición, pronóstico) Por Horace Helps KINGSTON, ago 28 (Reuters) - La tormenta tropical Gustav dejó al menos 68 muertos en el Caribe, y se dirigía a los campos de petróleo de Nueva Orleans y el Golfo de México, donde podría transformarse en huracán en la próxima semana. Mientras Gustav se abría paso por el Caribe, Hanna, la octava tormenta tropical de la temporada del Atlántico, apareció en los radares con vientos de 65 kilómetros por hora y una trayectoria que la llevaría hacia Bahamas y Florida la próxima semana, según el Centro Nacional de Huracanes (CNH) estadounidense. Las empresas petroleras se preparaban para Gustav, que podría propinarle a la industria el golpe más duro desde la devastadora temporada de huracanes del 2005. Los futuros del crudo subieron más de dos dólares hasta 120,5 dólares por barril antes de retroceder, mientras Gustav se movía hacia las plataformas de petróleo y gas natural frente a la costa de los estados de Luisiana y Texas. La zona de la que sale un cuarto del crudo y un...". To the right of the article is a "HEADLINES" section with a "01 Sep 2008" date. The headlines list include: "17:26 Bolsa de Brasil cae por baja materias primas y real se debilita", "17:21 Gustav cierra puertos, canales EEUU desde Texas hasta Florida", "16:22 Bolsa de Brasil cierra en baja por Petrobras y Vale", "16:01 FUTBOL-Partido Jamaica vs México cambia sede por huracán Gustav", "15:54 Estados petroleros urgen a prevenir un colapso de los precios", "15:42 ACTUALIZA 3-Petróleo baja; huracán Gustav no ganaría más fuerza", "15:30 ACTUALIZA 3-Huracán Gustav se degrada a categoría 1", "15:29 Mineros mexicanos hacen breve paro en tres estados", "15:13 ACTUALIZA 3-Oro cae por retroceso del crudo y alza del dólar", "15:13 FUTBOL-Argentina busca cambiar historia frente a Paraguay", "15:00 CORREGIDO OFICIAL-Bombeo crudo EEUU G.México cerrado por Gustav", and "14:35 FUTBOL-Lesión".

No obstante si elegimos uno de los anclajes propuestos debajo del cuerpo de la nota podremos llegar a un enlace externo de la agencia de noticias Reuters, que a su vez ofrece la posibilidad de llegar a otras informaciones que amplíen a gusto del usuario la información.

Escribe un artículo

Todos pueden crear artículos en *Wikinoticias*. Escribe un titular en el recuadro que sigue, haz clic en *Crear artículo* y comienza a escribir.

No olvides verificar el listado de páginas nuevas para ver si alguien más ha iniciado un artículo sobre el mismo tema

[Crear artículo](#)

[Ayuda](#)

Se aprobó el aborto en la Ciudad de México

Con 8 de los 11 votos de los jueces de la Corte Suprema de Justicia de Ciudad de México, se aprobó la interrupción voluntaria del embarazo en las 12 primeras semanas de gestación.

[» Noticia completa](#)



Destacada

Finalizan los Juegos Olímpicos de Beijing 2008

Con una imponente ceremonia que duró dos horas, se despidieron los Juegos Olímpicos de Beijing 2008 en el estadio nacional de la capital china.

[» Noticia completa](#)



Economía

Lunes 01 de septiembre de 2008, 21:30 UTC · [actualizar](#)

■ DJIA	11,543.55	▼ 171.63
■ Nasdaq	2,367.52	▼ 44.12
■ S&P 500	1,282.63	▼ 17.85
■ FTSE 100	5,602.80	▼ 33.80
■ DAX	6,421.80	▼ 0.50
■ CAC 40	4,472.13	▼ 10.47

[más detalle...](#)

Clima

Asimismo en la página principal se ofrecen distintos tipos de enlace a informaciones jerarquizadas por el sitio como relevantes. Se puede apreciar que la nota principal se disponen varias entradas a la información y enlaces para profundizar en la información.

Este es un apartado localizado dentro de la página en donde se ofrece un resumen de noticias al usuario, todos ellos dotados de enlaces.

Como se puede apreciar en los ejemplos, Wikinews.org

The screenshot displays the Wikinews.org interface. At the top, it shows a stock market ticker for CAC 40 with a value of 4,472.13 and a change of -10.47. Below this, there is a 'Clima' section with links for 'Grados Celsius' and 'Grados Fahrenheit', accompanied by a weather icon and the text 'Actualizado cada hora'. The main section is 'Exclusivo Wikinoticias', featuring a globe icon and the text 'Estos son los cinco reportajes originales más recientemente editados por nuestros Wikiperiodistas:'. It lists five news items: 'Evacúan a los habitantes en las cercanías del Volcán Chaitén por inminente erupción', 'Discriminación por edad en el Museo del Prado', 'El INADI y Wikimedia Argentina firman un convenio de cooperación', 'Wikinoticias alcanza los 3.000 artículos', and 'La Top Model Jaslene Gonzalez habla sobre su carrera y sobre su rol de modelo latina'. Below this is the 'En este día...' section with a clock icon, followed by 'Hace un año...' and 'Hace dos años...' sections, each with a 'más...' link and a list of news items from 2007 and 2006 respectively.

nte, noticioso y entretenido sin prejuicios ni parcialidad.
ramos contribuir a un bien común digital global.
mundo puedan colaborar para informar acerca de una amplia

ha dado importancia al trabajo del metatexto, si bien aún no podemos encontrar un gran desarrollo multimedia en el que dentro del cuerpo de la información se ofrezcan accesos auditivos o de video, el trabajo de enlace es una prioridad para los editores de Wikinews.

En cuanto a la visión del hipertexto dentro de Internet, Islas y Gutiérrez hablan de una Sociedad de la Información en la que el incremento de la productividad no dependerá del incremento de factores de producción, sino de la efectiva aplicación de conocimientos e información a la gestión, producción y distribución tanto en los procesos como en los productos. En este aspecto el hipertexto juega un papel importantísimo, su estudio y desarrollo lo están convirtiendo en una herramienta de gran utilidad con miras a configurar poco a poco la llamada Sociedad de la Información, quien necesitará métodos lógicos y eficaces para la aprehensión del mayor conocimiento posible.

Islas y Gutiérrez (2005) retoman el planteamiento de Alvin Toffler, quien divide en tres etapas el desarrollo humano. La primer etapa llamada Primera Ola se refiere al uso de la fuerza humana y animal, así como del sol, el viento y el agua para transformar las condiciones de vida de aquellos grupos humanos; la Segunda Ola consistió en la Revolución Industrial que generó una nueva sociedad centrada en la industria y la producción a gran escala. Así Toffler adelanta que la Tercera Ola será la de una sociedad sustentada en la información, el

conocimiento y la creatividad. Aquí el desarrollo de la sociedad dependerá del desarrollo de nuevas tecnologías que permitirán al ser humano hacer menos y pensar más.

De esta manera la Sociedad de la Información hará posible una nueva forma de organización económica y social que descansará en la incorporación y el inteligente empleo de las avanzadas tecnologías de la información, las cuales tendrán el propósito de producir nuevas formas de conocimiento.

3.2 Ruptura de arquetipos comunicacionales

Como ya se mencionó en el apartado anterior Ward (2002) afirma que la Red pese a ser un producto global no es un producto de masas de manera que la creación de modelos comunicativos más apegados al fenómeno comunicativo que representa Internet se convierte en una necesidad.

En este sentido Manuel López (2004) propone el siguiente esquema para sustituir el común Feed Back enseñado en las Universidades.

López subraya es el hecho de que:

$$\mathbf{E - R + Internet = R \text{ (al infinito)}}$$

En donde el **E**misor no tiene el antiguo poder de emitir el mensaje final, de modo que **R** no es un simple receptor, teniendo que tanto **E** como **R** comunicándose a través de Internet alternan el papel de emisores y receptores en una cantidad de respuestas casi infinitas. Este modelo sustituye, en Internet, a:

$$\mathbf{E \rightarrow R + feed\ back = E2 - R + feed\ back = E3}$$

En Internet el receptor (**R**) adquiere el poder de convertirse en reemisor, de manera que asegura que el proceso de comunicación ha dejado de estar en manos de unos pocos para abrir la posibilidad de universalizar la comunicación.

Lo cierto es que un usuario de Internet tiene un abanico de posibilidades y un espacio seguro en Internet para expresarse y acceder al contenido; no obstante existen filtros posibles como lo son la inteligencia gubernamental. Un ejemplo de este caso es el de China que debido a intereses gubernamentales tienen bloqueadas algunos

sitios web, tales como los relacionados con Amnistía Internacional y las de otros organismos similares. (Openheimer, 2008)

Otro arquetipo que ha sufrido ataques por parte de algunos seguidores de Internet ha sido el de la pirámide invertida, pues la califican como un modelo arcaico para Internet; no obstante, también ha encontrado votos a su favor de parte de quienes aseguran que el modelo de la pirámide invertida es el más factible para ordenar la información de una manera breve y directa, y como se profundizará más adelante es muy útil en la construcción de los teaser de las notas electrónicas.

Para Díaz Noci (2004) la técnica de la pirámide invertida es convergente con la redacción multitextual, se convierte en un patrón polivalente Salaverria asegura que la pirámide invertida permite ajustar las informaciones a cualquiera de los formatos periodísticos. Además es una manera de sintetizar la información para que el internauta pueda leerla en su totalidad. Considera que los textos deben ser condensar los más interesante y atractivo al principio, de modo que el modelo clásico de la pirámide invertida continúa siendo útil; a pesar este juicio Salaverria considera que no pueden aplicarse por completo los modelos periodísticos tradicionales por completo a la Red, indicó que necesitan una renovación.

Algunos de los problemas que encuentra en este aspecto es la extensión de la información, explica que los artículos de prensa escrita resultan demasiado extensos en la prensa digital; agrega que el periodista digital debe considerar indicarle al usuario la extensión del texto, el tiempo de lectura y brindarle la información más importante en las primeras líneas, de esa se evitará una lectura desorientada y difícil. Otra de las dificultades al trasladar textos de prensa escrita a la Internet es la supresión de la referencia temporal, en Internet no es posible hablar de un “hoy” o “esta mañana” ya que la base de datos de la Red se actualiza en ritmos de horas e incluso minutos, de manera que el ciberperiodista debe incluir fecha y hora en el cuerpo de su información.

En esta misma perspectiva Salaverría propone el uso de la narración, descripción, exposición y argumentación, tipos básicos de escrito para la Red.

Salaverría (1999) expone que una de las desventajas del uso estricto de la pirámide invertida consiste en que la inclusión del máximo de detalles en cuerpo secundario de la nota puede hacer olvidar al ciberperiodista valores como la ilación narrativa.

Asimismo la combinación del hipertexto y la pirámide invertida permite anular la redundancia informativa y la previsibilidad del modelo común de la pirámide invertida, de modo que la sucesiva amplificación de datos puede

convertirse en un desarrollo estructural e informativo dotado de enlaces. En este sentido, los enlaces brindan la oportunidad de suprimir datos como pasajes documentales, biografías, contextos históricos o geográficos, aclaración de siglas, ya que estos pueden ser aclarados mediante el uso de los metatextos o enlaces hipertextuales. Salaverria (1999) subraya que el periodista deberá ser mucho más consciente de los elementos informativos que conforman su trabajo. Concluye que el hipertexto puede ser una forma de retomar elementos menospreciados durante años por los periodistas, tales como la narración, la descripción, la exposición y la argumentación. Considera que el self-service informativo logrado por el hipertexto permite al usuario aliñar su propio plato informativo con los ingredientes que desee y la cantidad que le apetezca.

3.3 Nuevos géneros periodísticos

En “La estructura, el signo y el juego del discurso de las ciencias humanas” Jacques Derrida explica que comúnmente las estructuras están organizadas con un centro fijo, cuya intensión es la de organizarlas; no obstante él plantea la ruptura de este cuerpo de manera que el centro sea sustituible, que pueda desplazarse. “La ausencia de significado trascendental extiende hasta el infinito el campo y juego de la significación”. Cuando habla de significado trascendental se refiere a los centros de las estructuras, al darle movilidad concluye que la significación de las estructuras se extiende infinitamente. Es este el caso del hipertexto.

En cuanto a la información periodística esta significación infinita adquiere un cierto sentido, a continuación trataremos el asunto de los géneros periodísticos tomando a Díaz Noci, Engrebetsen, Burguet y Teun V. Dijk como referencia. La riqueza multimedia y la arquitectura de los hiperdocumentos y el hipertexto visto desde una perspectiva de análisis literario, lingüístico y de soporte semiótico.

Díaz Noci asegura que separar la subjetividad de la información no es posible, pues en el momento mismo en que el periodista recolecta la información ya está ejerciendo esta subjetividad, cuanto más al momento de seleccionar los datos que incluirá en su trabajo final, y la forma en que éste será redactado. Burguet (1997; en

Díaz 2004) refiere que un texto tradicional se organiza por reglas de coherencia lineal (sintácticas) y de coherencia global (semánticas), mientras que un cibertexto cuenta con tres niveles. El primero de ellos corresponde a la coherencia intranodal, cada nodo tiene una significación autónoma; el siguiente nivel es el de la coherencia intranodal, la relación entre nodos obtendrá una significación, y el último nivel corresponde a la coherencia que forman en conjunto los nodos para dar como resultado un hiperdocumento que una vez dentro de una gran hiperestructura resultará en estructuras coherentes. El hipertexto brinda la posibilidad de facilitar referencias contextuales implícitas a través del uso de links. Noci habla del sustrato convertido en estrato.

Esta idea puede ser reforzada con la teoría de las macro y microestructuras de Teun Van Dijk en donde influyen las capacidades del hablante y las reglas utilizadas en la concepción del proceso discursivo. Cada estructura tiene la capacidad de formar parte de otra estructura. Noci llama a este hecho **género documentado** por su naturaleza documental que es posible gracias a la información interconectada.

Díaz Noci habla de un periodismo de dimensión participativa o de código abierto en el que cualquier participante se convierte en coautor. Las dos grandes clasificaciones planteadas por Díaz Noci son los *Topoi* y *Dispositio*. El primero encierra a los géneros narrativos, interpretativos, dialógicos y argumentativos. En el segundo bloque están las estructuras hipertextuales: *Actio*: interactividad; *Elocutio*, recursos multimedia y memoria.

Si bien la antigua concepción de linealidad contemplaba reglas determinadas para comprobar la coherencia del texto, el hipertexto llama a la creación de nuevas formas de coherencia. Si un hipertexto está formado mediante nodos, se sabe que la función principal de los enlaces es brindar cierta jerarquía que posibilite la navegación y fungir como esqueleto para dar soporte a la estructura del hiperdocumento; en tanto, sus funciones serían claramente retóricas.

Desde una perspectiva periodística los hipervínculos tienen una función de titulación o encabezado, en la mayoría de las páginas son usados como puerta al desarrollo de la información. Los nodos son unidades de información y enlaces coherentes que dan vida al cibertexto.

Burguet (1997; en Díaz, 2004) indica que la concepción del texto periodístico inicia con la identificación del hecho noticioso, después la jerarquización de la información de modo que se coloque en un sitio coherente dentro de la estructura hipertextual. Un producto ciberperiodístico posibilitará al lector las referencias contextuales necesarias. Según Robert Darnton es la Teoría de Capas donde el sustrato se convierte en estrato.

De esta manera la noticia se convierte en una unidad de referencia contextual y relativa. Para Díaz los géneros periodísticos son potencialmente documentados, de modo que se da vida a una teoría de la información

interconectada. En el presente estudio es posible percatarse cómo el hipertexto ha venido a ejercer una importante influencia en la evolución de los géneros periodísticos presentados en Internet.

Los hipertextos periodísticos tendrían siempre una coautoría del usuario mediante el empleo de las siguientes etapas de cocreación:

- a) *Inventio*: La posibilidad de escoger entre diversos itinerarios posibles entre elementos diversos multimedia.
- b) *Dispositio*: La articulación, por parte del autor, de posibles secuencias, y por parte del usuario la ruta de un itinerario propio en base al sugerido por el autor.
- c) *Elocutio*: Expresión multilineal del discurso, materializable sólo cuando el usuario navega.
- d) Interactividad: Fondo de la actio, está presente en todo momento.
- e) Memoria: Beneficiada y potencializada por la no limitación de Internet y la posibilidad de hacer un discurso de memoria exógena interconectada.

La interactividad es parte sustancial de la usabilidad de los recursos hipertextuales y multimedia al momento de crear material para la Red. En palabras de Handler (2004) los huesos de nuestra creación determinarán la naturaleza de la interactividad. Si los huesos están bien ensamblados las funciones del cuerpo brindarán una experiencia placentera, pero si la estructura es pobre no importará que se tengan excelentes elementos, el resultado final será un desastre. El esqueleto de un proyecto interactivo está formado por nodos y niveles. La estructura definirá la organización de los elementos, y estos pueden ser combinados como convenga, para Handler la estructura aristotélica queda atrás.

Si bien existen estructuras ramificadas, angulares, piramidales, circulares, paralelas, lineales y modulares, al final la estructura no es uniforme. Los aspectos a considerar para la formación de ésta dependen del tipo de experiencia que se quiera ofrecer al usuario.

Handler supone que la forma de encontrar la estructura ideal consiste en descomponer el proyecto y estudiar todo tipo de posibilidades, probarlas según el objetivo que se desee conseguir. Añade que al final el usuario debe sentirse libre y sin restricciones.

Un hiperdocumento se caracteriza por contener características hipertextuales y multimedia enlazadas por medio de microenlaces; es decir, navegación al interior del mismo documento, y macroenlaces, navegación entre distintos documentos. La organización de dichos documentos digitales está organizada de manera no secuencial. Los hiperdocumentos contienen secciones, enlaces y anclajes. Las secciones son las partes en que se divide el documento, éstas son también conocidas como lexías y pueden corresponder a ideas o conceptos; las estructuras tienen que ver con las posibilidades de navegación ofrecidas por el autor del hiperdocumento; los enlaces son las uniones entre nodos o secciones, son los encargados de romper con la secuencialidad de la lectura; **los anclajes** por su parte son los puntos de inicio o destino de un enlace, deben ser semánticos.

Concha Edo (2004) propone una división de los géneros periodísticos en Internet en cuatro rubros. El primero de ellos es el de los géneros informativos, donde coloca a la nota informativa. El siguiente son los géneros interpretativos, reportaje y crónica; después están los géneros dialógicos, la entrevista, y por último los géneros argumentativos, aquí puede ubicarse el género de opinión así como la retórica, la persuasión, de racionalización y de emoción.

La noticia está clasificada dentro del **estilo informativo**, tiene el objetivo de informar de manera concisa al lector, tiene la tarea de captar la atención del usuario. (Edo, 2004) En Internet la noticia ha dejado de ser un género reducido para convertirse en un género que permite al lector elegir la profundidad de conocimiento a la

que desea llegar. Gracias a los enlaces hipertextuales la noticia puede brindar al usuario tanta información como éste requiera. María Teresa Sandoval (2004) determina que las características habituales de la noticia tales como su estructura de pirámide invertida, así como la respuesta a las preguntas quién, cuándo, cómo, dónde y por qué continúan formando parte de ella. Sin embargo, la naturaleza hipertextual de la Red le ha agregado nuevos atributos y valores, entre estos últimos están la interactividad y la inmediatez, la noticia de último momento puede no ser la misma que la de hace un par de horas.

La noticia de Internet puede contener elementos de audio, video, texto, tablas, sonido e imágenes. Aunque los links icónicos aún no han sido del todo explotados, en el cuerpo de la noticia estos pueden llevar a otros elementos tales como infografías, biografías, estadísticas, etcétera. La nota delega un papel importante al título, el que tiene la tarea de atraer la atención del lector, considerando el cúmulo informativo que en la Red prevalece, éste deberá ofrecer un escaneo veloz al lector; es preciso que el título en si mismo sea ininteligible fuera del contexto por la globalidad de la nota y sus distintos usos dentro de la Internet. A continuación se presenta una entradilla o teaser la cual está relacionada con el primer párrafo del cuerpo, ésta ofrece un resumen conciso y breve sobre la información que puede encontrarse en el resto del cuerpo de la nota. Después del teaser se incluye un apartado desplegable en el que se incluyen notas relacionadas. Aunque el teaser regularmente es presentado como texto, también puede ser presentado como una fotografía.

Sandoval recomienda que al momento de redactar los títulos sea presentada siempre que sea posible en tiempo presente y la voz activa; asimismo recomienda no usar signos de puntuación que puedan dividir al título en dos secciones.

Según un estudio del Instituto Poynter de Florida, Estados Unidos, lo primero que miran los lectores es el título, después los pies de foto, a continuación los sumarios, después los gráficos, y por último acuden al texto completo en caso de que los elementos anteriores hayan llamado su atención. De esta forma el teaser y el título juegan un papel importante en el cuerpo de la cibernota.

El **estilo interpretativo** proporciona relieve a los hechos, da profundidad al asunto y le proporciona un contexto; incluso ofrece al usuario posibles consecuencias. El reportaje y la crónica están dentro de esta clasificación. El hipertexto ha incrementado la vigencia del reportaje al permitir relacionar mediante los enlaces datos complementarios, los que pueden extenderse sin límites. La crónica periodística por su parte ha sido bien acogida dentro de los blogs, ya que los autores pueden hacer uso de las características del texto periodístico a placer. Guillermo López (2004) indica que la Red ha favorecido el carácter multimedia; la ruptura de la secuencialidad permite al comunicador explotar distintas entradas a la información, ya sea mediante texto, audios, videos, infografías, imágenes, etcétera. La atemporalidad ofrecida por Internet permite al usuario consultar las veces que considere necesario el reportaje, e incluso guardarlo en su computadora. Ahora es

posible incluir elementos interactivos dentro del cuerpo de este que permitan al lector externar su opinión si así lo decide.

En cuanto a la crónica Guillermo López (2004) plantea que ésta depende de su anclaje al eje espacio-temporal, la importancia del autor dentro de su realidad y a su adecuación a un medio lleno de inmediatez. Pese a que López considera que la crónica va en contra de los preceptos de actualidad de Internet, subraya que el interés del público a acceder a información distinta que la ofrecida por el resto de los géneros periodísticos, de manera que el medio deberá nutrir a la crónica con información alejada de la común proporcionada por las agencias informativas.

Los **géneros dialógicos** están sustentados en la interacción instantánea o diferenciada mediante el diálogo en Internet, el cual puede desarrollarse por medio de sonidos, texto, video o imágenes. (Manuel López, 2004) Dentro de los géneros dialógicos se encuentra la entrevista, el foro o debate, el chat y la encuesta. Los géneros dialógicos se han ido adecuando a través de la experiencia positiva o negativa en su desarrollo.

La entrevista es el género dialógico por excelencia, la expresión más notoria de ésta en la Red ha sido el chat, mediante el cual ha permitido que los usuarios se acerquen a sus personajes. En Internet el modelo tradicional

de la entrevista ha perdido fuerza, la multimedialidad del medio le ha dado gran peso al entorno, ya que hace posible notar reacciones, gestos y el ánimo del entrevistado. El comunicador ha tomado el papel del mediador entre el entrevistado y los usuarios que envían sus preguntas. El foro por su parte presenta información mediante la confrontación de ideas de los usuarios y los participantes especializados. Los foros a su vez incrementan la creación de comunidades virtuales donde se reúnen distintas personas con intereses afines para expresar sus ideas sobre determinados temas. El chat también forma parte de los géneros dialécticos, agrupa a los usuarios en salas temáticas, permite la interacción entre ellos y comúnmente se divide en zonas geográficas. Es interesante denotar que dentro de las comunidades de chat se dan distintos fenómenos comunicativos, tales como la creación de jergas particulares, y la creación de reglas particulares por parte de los propios internautas. Por último, la encuesta es una forma de descubrir tendencias y estados de opinión mediante la consulta a los usuarios; es considerado un elemento básico de la e-democracia que a su vez se retroalimenta con los foros de discusión.

El **estilo argumentativo** según Martínez Albertos (2004; en Francesc Canovas, 2004) está conformado por el comentario y la opinión, no trabajan directamente sobre los hechos y no tienen la finalidad rigurosa de transmitir datos, son más bien un conjunto de ideas que discurren sobre ciertas ideas e intentan deducir consecuencias sobre determinados acontecimientos.

Los géneros argumentativos en Internet son los responsables de generar nuevas fórmulas de presentación de la argumentación, obliga en la mayoría de los casos a la publicación de distintas ideas. El artículo de opinión no está dicho en su última palabra hasta que el usuario no lo ha consultado y externado su sentir en cuanto al contenido. La posibilidad de usar pseudónimos o incluso ocultar la verdadera personalidad del autor permite que éste pueda expresar de manera más fiel su verdadero sentir sobre un hecho cualquiera. Asimismo, la ausencia de filtros editoriales permite el incremento en cierto modo de la credibilidad de lo que en la Red se publica. El uso de dispositivos móviles con conexión a Internet aumentan la participación de los usuarios, por lo que se fortalece el contenido de los géneros de opinión.

Canovas refiere que para adecuar un género de opinión a la Internet se necesita elaborar destacados o llamadas que permitan hacer a los títulos comprensibles por sí mismos. Además es prudente elaborar un resumen que facilite al usuario la toma de decisión para su lectura. Es necesario que el artículo tenga hipervínculos hacia otros artículos, aunque es preciso que sólo se brinden los necesarios y no se abuse de los mismos. Por otro lado se debe estructurar de manera que refiera apelaciones directas al usuario, no debe olvidarse que lo que se pretende es que el internauta tome una posición al respecto del tema que se esté tratando. Por último se aconseja incluir aportaciones como el tiempo de lectura aproximado, contextualizar un pequeño perfil del autor, así como agregar otros artículos de éste, además de la posibilidad de imprimirlo para poder explotar el consumo del texto por parte del usuario.

Si bien la clasificación que propone Concha Edo para los cibergéneros no es la última, puede funcionar como punto de partida para un estudio profundo de los fenómenos periodísticos y comunicativos que están sucediendo en la Red. La consideración y creación de los géneros dialógicos por parte de los estudiosos de la comunicación es ya un paso decisivo que define a Internet como un medio autónomo donde los usuarios están buscando un lenguaje propio basándose en las implicaciones y necesidades que están surgiendo día con día en ella, para así configurar estudios especializados sobre la misma.

3.4 La formación de los nuevos comunicadores

En la última parte de este trabajo se trata la situación del comunicador ante el fenómeno de Internet como nuevo medio de comunicación. Si bien la radio, la televisión y la prensa requieren de una formación especializada de los profesionales de la comunicación para hacer llegar de modo efectivo los mensajes que se desea transmitir a su público objetivo, es lógico que Internet requiera de comunicadores especializados que atiendan las necesidades de sus usuarios mediante la explotación de los recursos multimedias y la comprensión del pensamiento hipertextual.

Díaz Noci (2004) por una parte expresa que un periodista multimedia no será sinónimo de periodista multiuso; si bien será capaz de elaborar información válida para soportes tales como teléfono WAP, diarios digitales, así como para radio y televisión tradicionales, asimismo deberá tener la capacidad de buscar, analizar, crear y elaborar contenidos que agreguen valor añadido a la información bruta.

Atendiendo al término de periodista y comunicador, la mayoría de los estudiosos que han puesto atención al tema se han referido con el término periodista de Internet o ciberperiodista; no obstante, desde un criterio personal y debido a las características que más adelante se describirán considero que es prudente hablar de un cibercomunicador, ya que éste no tendrá que entender únicamente la recolección y ordenamiento de la información desde una estricta perspectiva periodística; sino que tendrá que entender sobre publicidad, democracia, marketing, epistemología, pedagogía y otras disciplinas que el trabajo para la Red implica. El cibercomunicador estará a cargo del desarrollo de técnicas que mejoren la efectividad del mensaje periodístico y de la gestión editorial.

Es notable la suma de cambios que los arquetipos y usanzas tradicionales de la práctica periodística que se han venido dando; en cambio, los expertos que se han dedicado a observar el fenómeno han coincidido en que la necesidad de encontrar buenas historias, contar con excelentes fuentes y tener talento para escribir bien sigue vigente.

El cibercomunicador será aquel cuya labor esté ligada a la Internet, que produzca información con características hipertextuales, multimedia e interactivas. Este tipo de comunicador fungirá a su vez como un intermediario, estructurador y organizador de la información, una de sus prerrogativas será la de crear y gestionar flujos de comunicación. También será un creador y gestor de servicios una vez que haya identificado las necesidades de entre los usuarios.

Esta atribución de intermediario es relevante si consideramos lo que ya se ha visto en páginas anteriores sobre la necesidad de formar expertos en la consolidación de los metatexto; es decir, personas dedicadas a consolidar el hipertexto de manera que satisfaga las necesidades de información que el usuario requiere al momento de consultar un artículo determinado.

Jesús Flores Vivar indica que los nuevos términos generados por Internet, tales como interactividad, periodismo web, búsqueda y recuperación de la información en bases de datos, e-bussines y la gestión del conocimiento, han dado paso a la creación de nuevas profesiones y coloca al periodista como parte esencial para el desarrollo de estas nuevas tareas en Internet, debido a la íntima relación que el medio guarda con la razón de ser de la tarea periodística, el de informar, comunicar.

Asimismo Flores Vivar señala la creación de una nueva audiencia, el nacimiento de una nueva forma de escribir y llegar al público, subraya que sobre todo hay un cambio en las bases de la investigación periodística. De este modo la tarea del cibercomunicador se ha transformado en comparación del comunicador tradicional.

Algunas de las nuevas tareas que aparecen en la sala de redacción son las de asistente de información, research de información, bróker de información, auditor de información, free lance digital entre otras.

Flores Vivar propone que el periodista se convierta en e-comunicador, quien tendrá que conocer las técnicas y tecnologías adecuadas para manejarse en el entorno.

Gabriela Velázquez explica que en la actualidad los fotógrafos, reporteros y editores no han entendido lo que en realidad implica trabajar para Internet. Entre los ejemplos que propone es el de las fotogalerías, las cuales en su entender no han podido explotar las características del medio electrónico, y tampoco han encontrado la creación de un lenguaje visual específico para este medio. Subraya que las fotografías que se toman para las ediciones impresas no pueden ser las mismas que para la Red.

En este mismo sentido planeta la necesidad de formar editores expertos no sólo en la edición para Internet, sino en secciones específicas para esta. Profesionales que se dediquen a producir hiperdocumentos multimedia que faciliten la transmisión de información a los usuarios. En este sentido Alfons Cornella subraya la diferencia entre el conocimiento y la información. Al respecto explica que el acto del conocimiento implica una asimilación por parte del usuario; en tanto, el cibercomunicador tendrá la tarea de estructurar informaciones que promuevan el conocimiento en los usuarios.

La tecnología es un aspecto que el cibercomunicador no deberá perder de vista, tendrá que considerar a cada momento la importancia de la actualización constante, y una cierta pasión por un encuentro asiduo con el avance tecnológico que permita la mejora de sus actividades profesionales y el desarrollo de mejores productos para el usuario.

La crítica es otro sentido que el cibercomunicador deber desarrollar, ya que las bases de datos permiten estar en contacto directo, y casi inmediato, con las preferencias del usuario, sin mencionar los comentarios, post, y blogs de los usuarios. Esto significa que el profesional de Internet tendrá que revisar frecuentemente las reacciones de los usuarios ante el contenido ofrecido, de ahí podrá deducir si la fórmula en la estructura hipertextual, el uso multimedia, la veracidad de la información, las herramientas de software, la postura y demás elementos del discurso hipertextual son exitosos, los cambios de actitud, las nuevas tendencias, las inquietudes de los

internautas, los cambios en los arquetipos y el surgimiento de nuevos modelos que mantengan o recobren la atención de los usuarios.

En conclusión el cibercomunicador deberá tener bien desarrollados los antiguos preceptos éticos, teóricos y prácticos del periodismo tradicional, y además aunarle las nuevas exigencias del medio Internet.

Conclusiones

Es posible que en algún momento el hipermedio llegue a convertirse en una fotografía cada vez más fiel del pensamiento humano, con la ventaja de las actualizaciones ilimitadas y elaboradas en tiempo real cada vez. Sin embargo esto requiere de un trabajo especializado por parte de los expertos.

Como se pudo apreciar en los capítulos anteriores el hipertexto está ligado al Internet, y es un hecho que ambos dan vida a un nuevo medio de comunicación. Tanto por su interactividad, multimedialidad e hipertextualidad Internet queda erigido como un novedoso medio que ofrece múltiples posibilidades a comunicadores y usuarios; y son sus diferencias respecto del radio y la televisión las que denotan la frontera entre estos e Internet. Es evidente el cambio en el rol del radioescucha y el televidente frente al usuario. Al respecto cabe mencionar que Internet promete ser específicamente un medio, pues quita la batuta al autor para servir de interfaz entre éste y otros muchos usuarios capaces de enriquecer, criticar o validar la información publicada. La computadora no es más que un mediador de datos que brinda al usuario la posibilidad de convertir su pensamiento en lenguaje binario para que más tarde sea decodificado por otros usuarios no sólo de su área geográfica más próxima, sino que es capaz de llevarlo a lugares que el autor pueda siquiera imaginar.

Si bien Internet tiene cualidades de la prensa, la radio y la televisión, sus características tecnológicas le han permitido conjugarlas para crear una nueva manera de enviar mensajes. La multimedialidad enriquece los mensajes enviados, ya que permite explotar la cualidad de la información de mayor relevancia para su transmisión. Gabriela Velázquez del *Universal en línea* expresa que es necesario tener comunicadores multimedia, lo cual es cierto si consideramos la ventaja de poder explotar la información de una u otra forma según convenga para su difusión. Es decir; si se trata de un concierto lo más seguro es que el ciberperiodista pueda incluir un video con un fragmento del mismo, o bien incluir una galería de imágenes. En el caso de una conferencia quizá el reportero prefiera hacer una crónica escrita de las declaraciones más relevantes. Asimismo es posible enriquecer una información con videos, audios y reflexiones según el criterio reporteril. En este mismo sentido Velázquez sugiere la formación de especialistas para Internet, sugiere el caso de los fotógrafos, los cuales señala no están capturando imágenes para Internet. Es relevante que el discurso hipertextual y multimedia exige al comunicador que desee especializarse en Internet comprender el medio, estudiarlo e incluso tomar una postura creativa y proactiva en la que se considere los requerimientos de Internet y la opinión de los usuarios, los que están cada vez más cerca de directores, editores y reporteros.

El caso de Wikinews fue considerado de importancia, por ser los wikis uno de los protocolos más valorados en la esfera de las redes sociales por sus características, no se ha logrado todavía el manejo de un lenguaje para la Red en el que esté presente la hipertextualidad, multimedialidad e interactividad. Este es un trabajo que se

muestra arduo ya que las disciplinas que se vislumbran en el estudio de la creación de mensajes nutridos y efectivos son varias. Ya sea la pedagogía apoyando en una visión de transformación eficiente de la información en conocimiento por parte del usuario, como las artes en el desarrollo de productos multimedia que no estén peleados con el papel del comunicador de acercar la información a la población para que ésta sea capaz de entender su entorno y tomar acciones al respecto. Por otro lado está también el desarrollo tecnológico, el cuál avanza ferozmente todos los días. Es un hecho que las empresas que tomen en serio su participación dentro de la Red no deberán descuidar la actualización constante de su tecnología y la comunión de ésta con la capacitación de sus empleados, lo que llama al uso de la comunicación organizacional. Asimismo la lingüística y la epistemología van de la mano con la creación de un lenguaje hipertextual para Internet.

Si bien Internet es un sinónimo de renovación, fabricar bases que permitan continuar evolucionando un medio que está ligado enormemente a lo que algunos expertos llaman sociedades del conocimiento será de gran utilidad. Es notable que por un lado hay quienes han tomado una postura incrédula frente a democratización que la Red puede representar debido al corto alcance de usuarios que éste tiene hoy; hay quienes le atribuyen un papel importante en la consolidación de las llamadas sociedades del conocimiento, tachadas como utópicas por algunos especialistas. En tanto que las posturas pueden ser radicales, lo cierto es que actualmente el acceso a una computadora conectada a la Red de redes posibilita al usuario a publicar cualquier dato deseado, lo acerca

también a casi cualquier información que éste busque y le permite participar en debates, foros, blogs; diferir con la postura de notas, artículos y hacer casi cualquier consulta sobre casi cualquier tema.

El uso del hipertexto en la Red ha significado la ilación de numerosas informaciones para acercar a los usuarios una mayor cantidad de conocimientos en la medida en que estos los necesiten. El usuario de Internet no tiene que contar con decenas de enciclopedias en casa o libros para poder entender a un articulista, pues dentro del texto desarrollado es posible crear hiper-enlaces con definiciones, datos históricos, biografías, cifras, mapas y demás información que puedan satisfacer las interrogantes del lector. Y no sólo eso, Internet permite cultivar a los usuarios; si bien se habló de lectores ideales es posible formarlos mediante el uso del hipertexto, no se tiene que descartar al usuario por su grado académico, el interés y curiosidad del lector le permitirá llegar hasta donde desee, los textos pueden partir desde las informaciones más elementales hasta ligas especializadas; es por ello que se dice que Internet fomenta el género documental por excelencia.

Se habló de la virtualización del conocimiento, el hipertexto es una herramienta básica para este hecho, ya que cada link es en potencia información, y ese link a su vez contiene otros links que son un enorme libro para el usuario, quien convertirá los enlaces en conocimiento en la medida de sus intereses y necesidades. El cerebro hará conexiones e Internet tendrá las respuestas.

Es importante que el comunicador no pierda de vista sus responsabilidades como gestor informativo, la jerarquización adecuada y la traducción de la información en fotografías, audios, videos o texto son importantes para la aprehensión por parte de los internautas. En consecuencia el trabajo metatextual de los comunicadores es de vital importancia para caminar hacia una evolución en el lenguaje de la Red.

La actualización del ciberperiodista derivará en la evolución de los géneros periodísticos en Internet, ya que si bien el reportaje, la entrevista y el documental encuentran un lugar de expresión y extensión, una redacción adecuada para este nuevo medio representa el éxito informativo. No basta con conocer los valores éticos del periodista o el uso perfecto del idioma, hay que encontrar fórmulas que permitan al usuario digerir y explotar mejor los datos proporcionados.

La ecología de medios toma fuerza en Internet ya que es un medio en el que es posible no sólo estar informado sobre la situación política, social, económica, ambiental y cultural, sino que ofrece herramientas que permitan al humano tomar acciones concretas fuera del ordenador, sin hablar de las ventajas ecológicas que éste representa en la reducción del uso de consumibles. Internet abre espacios para el desarrollo espiritual, tecnológico y ecológico de la sociedad. Sin embargo, aún con la velocidad de la Red hay que considerar la capacidad de comprensión de los seres humanos, de modo que las posibilidades están presentes; no obstante el medio es sólo eso, un medio.

Internet potencia las relaciones comunicativas desde el enfoque de las redes sociales, las cuales permiten a los usuarios entablar relaciones basadas en sus intereses, necesidades e inquietudes, fomentando de esta manera la formación de su identidad y describiendo nuevas formas de crear relaciones humanas y de competencia comunicativa.

Por último, el hipertexto sí es la base del desarrollo de Internet como instrumento comunicativo. El hipertexto es la puerta a las sociedades del conocimiento y de la información, aún cuando es una visión a largo plazo, ya que falta mucho por hacer en materia de investigación para Internet.

AneXos

El ciberlector en números

Según cifras de la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC) publicadas en 2007, Estados Unidos es el país líder en cuanto al número de usuarios de Internet con un total de 200 millones 933 mil 147 navegantes. Asimismo AIMC elaboró un top 20 donde México ocupaba el lugar 16 con un total de 12 millones 250 mil usuarios hasta el momento de la publicación de la encuesta; no obstante, la AMIPCI destacó que el año pasado de un total de 105 millones 149 mil 952 mexicanos 17 millones 100 mil son usuarios de Internet. El crecimiento en el número de personas que utilizan la red en México es notable, ya que en 2003 América Latina representaba el cuatro por ciento del total mundial con 18 millones de internautas.

#	País o Región	Usuarios en el 2000	Usuarios dato más reciente	Crecimiento (2000-2005)	% Población (Penetración)	Fecha dato más reciente	(%) de Usuarios
1	Estados Unidos	95,354,000	200,933,147	110.7 %	67.8 %	Febrero/05	22.6 %
2	China	22,500,000	94,000,000	317.8 %	7.3 %	Diciembre/04	10.6 %
3	Japón	47,080,000	67,677,947	43.8 %	52.8 %	Noviembre/04	7.6 %
4	Alemania	24,000,000	46,312,662	93.0 %	56.0 %	Febrero/05	5.2 %
5	India	5,000,000	39,200,000	684.0 %	3.6 %	Marzo/05	4.4 %
6	Reino Unido	15,400,000	35,179,141	128.4 %	58.7 %	Junio/2004	4.0 %
7	Corea del Sur	19,040,000	31,600,000	66.0 %	63.3 %	Diciembre/04	3.6 %
8	Italia	13,200,000	28,610,000	116.7 %	48.8 %	Dic/2003	3.2 %
9	Francia	8,500,000	24,848,009	192.3 %	41.2 %	Junio/2004	2.8 %
10	Rusia	3,100,000	22,300,000	619.4 %	15.5 %	Marzo/05	2.5 %
11	Canadá	12,700,000	20,450,000	61.0 %	63.8 %	Diciembre/03	2.3 %
12	Brasil	5,000,000	17,945,437	258.9 %	19.9 %	Febrero/05	2.0 %
13	Indonesia	2,000,000	15,300,000	665.0 %	7.0 %	Marzo/05	1.7 %
14	España	5,387,800	14,590,180	170.8 %	33.6 %	Febrero/05	1.6 %
15	Australia	6,600,000	13,611,680	106.2 %	66.4 %	Febrero/05	1.5 %
16	México	2,712,400	12,250,000	351.6 %	11.8 %	Sept./04	1.4 %
17	Taiwan	6,260,000	12,200,000	94.9 %	53.5 %	Diciembre/04	1.4 %
18	Holanda	3,900,000	10,806,328	177.1 %	66.2 %	Junio/2004	1.2 %
19	Polonia	2,800,000	10,600,000	278.6 %	27.8 %	Marzo/05	1.2 %
20	Malasia	3,700,000	9,513,000	157.1 %	35.9 %	Sept./04	1.1 %
	Resto del Mundo	56,749,312	160,753,600	183.3 %	6.6 %	Marzo/2005	18.1 %
	Total Usuarios	360,983,512	888,681,131	146.2 %	13.9 %	Marzo/2005	100.0 %

Los 20 países líderes en el uso de Internet según la AINIC

En 2006 el número de usuarios de Internet en México tuvo un total de 20 millones 173 mil personas. El total de computadoras se estimó en 12.5 millones, de las que 7.4 contaban con acceso a Internet. En este caso, se hizo un cálculo de crecimiento con respecto al 2005, resultando que el incremento de acceso a la red durante el año pasado fue de 17.9 por ciento.

AMÉRICA DEL NORTE	Población Actual (2003)	Usuarios, año 2000	Usuarios, Dato más reciente	% Tabla	Crecimiento (2000-2003)	% Población (Penetración)
Canadá	31,720,400	12,700,000	16,841,811	8.4 %	32.6 %	53.1 %
Estados Unidos	291,639,900	95,354,000	179,854,855	89.3 %	88.6 %	61.7 %
Groenlandia	56,500	17,800	20,000	0.0 %	12.4 %	35.4 %
México	101,457,200	2,712,400	4,663,400	2.3 %	71.9 %	4.6 %
St. Pierre & Miquel.	7,000	-	-	0.0 %	-	-
Total Norte América	424,874,000	110,784,200	201,380,066	100 %	81.8 %	47.4 %

Los 20 países líderes en el uso de Internet según la AIMC

La situación de los ciberlectores en México de acuerdo con un estudio realizado por segundo año consecutivo por la vicepresidencia de Investigación d mercados de AMIPICI, denominado *Hábitos de los usuarios de Internet en México*, el total de usuarios de internet en 2006 se estimó en 20 millones 173 mil personas, incluyendo las localizadas en áreas urbanas y rurales.

Del total de computadoras instaladas en México, el 59 por ciento están conectadas a la red, y el número de conexiones de banda ancha ha ido en aumento, en consecuencia el número de horas que los mexicanos navegan en Internet también han incrementado.

En cuanto al género de los usuarios mexicanos, el número de mujeres que acceden a la red de redes ha crecido, partiendo de un 33 por ciento del total de cibernautas en 2003, al 42 por ciento en 2006, representando el sexo masculino el número mayor de cibernautas con el 58 por ciento ese mismo año. Los niveles socioeconómicos predominantes para los mexicanos que navegan en Internet son ABC+ y C, con 39 y 21 por ciento respectivamente.

El lugar de preferencia para conectarse a Internet es el hogar, mientras que los cibercafés se quedan con el 39 por ciento de los usuarios. El número de veces que los cibernautas mexicanos se conectan a la red es de dos o tres veces por semana, con un promedio de conexión de una hora con 47 minutos, y el mayor número de conexiones se registra entre las 16 y 18 horas.

En las actividades personales predilectas de los usuarios destacan la descarga de música (48%), consulta de noticias (47%) entretenimiento (39%), descarga de software (37%), chat (24%), juegos en línea (21%), búsqueda de trabajo (19%), consulta de avisos de ocasión (17%) y encontrar pareja (8%).

Dentro de sus actividades sociales que lleva a cabo con mayor frecuencia se encuentran la consulta del correo electrónico (81%), uso de mensajería instantánea (68%), uso de chats (65%), envío de postales (47%). Y un 32 por ciento afirmó realizar llamadas telefónicas a través de Internet.

Islas (2007) indica que según estadísticas difundidas en el sitio web de NIC México, entre el 31 de diciembre de 2005 y el 31 de diciembre de 2006 se crearon 24 mil 140 nuevos dominios mx. De los que 87.79 por ciento fueron creados con propósitos comerciales, y 26.67 por ciento para asociaciones sin fines de lucro, el mayor crecimiento porcentual.

El problema que enfrentan los cibernautas son las diferencias tecnológicas y económicas de las distintas naciones en que habitan, ya que el empleo de las tecnologías y el acceso a la información no son equitativos, partiendo de las posibilidades de conocimiento que tiene el usuario hasta el modo en que emplean los materiales para acceder a ellas. (Avogadro, 2004)

El acceso masivo a la red comenzó en 1991; no obstante, por las razones ya mencionadas no se dio de igual manera en todas partes del mundo.

Según las estadísticas de uso de Internet que proporciona la Asociación de Usuarios de Internet (www.aui.es) la situación de género y nivel socioeconómico de los usuarios es la siguiente:

Perfil de usuarios de Internet por sexo						
	Población		Acceso		Uso	
	H	M	H	M	H	M
<i>Feb/Mar 00</i>	48.6	51.4	61.3	38.7	64.8	35.2
<i>Oct/Nov 00</i>	48.5	51.4	61.5	38.5	67.0	33.0
<i>Abr/May 00</i>	48.5	51.5	63.0	37.0	68.0	32.0
<i>Oct/Nov 99</i>	48.7	51.3	69.2	30.8	75.4	24.6

Péfil de usuarios de Internet por edad			
	Población	Con acceso	Usuario último mes
14/19	8.7	13.5	13.1
20/24	9.4	11.9	19.4
25/34	19.1	33.4	35.7
35/44	17.4	19.4	19.4
45/54	14.2	10.7	9.7
55/64	11.6	2.7	2.1
65 y +	19.1	1.2	0.7

<i>Perfil de usuarios de Internet por clase social</i>		Usuario último mes	Con acceso	Población	
<i>Alta</i>		27.4	25.9	7.4	
<i>Media-Alta</i>		27.7	28.3	14.7	
<i>Media-Media</i>		35.4	35.3	41.3	
<i>Media-baja</i>		8.4	8.4	24.9	
<i>Baja</i>		1.1	2.1	11.8	

La página noticiasdot.com ofrece un informe sobre las condiciones de Internet en el mundo, uno de los puntos que recopila es el de la distribución internauta mundial. Europa representa la región con mayor número de navegantes, 269 mil 36 millones; el segundo lugar lo tiene Asia con 323 mil 756 millones. Estas cifras corresponden a datos del año 2000. Sudamérica figura sólo con el ocho punto 50 por ciento del número total de usuarios, con una cifra de 68 mil 13 internautas.

La AIMC proporciona información acerca de los usuarios en América Latina. A continuación encontraremos un cuadro en el que encontramos que América central ocupa el último lugar en un número de usuarios respecto del total de internautas de América del Norte con un diferencia mayor a los 110 millones de usuarios.

Región de AMÉRICA	Población Actual (2003)	Usuarios, año 2000	Usuarios, Dato más reciente	Crecimiento (2000-2003)	% Población (Penetración)	(%) Tabla
América Central	40,182,800	505,000	1,316,000	160.6 %	3.3 %	0.6%
Norte América	424,881,000	110,784,200	201,380,066	81.8 %	47.4 %	86.5%
Sur América	359,595,300	14,292,100	28,075,767	96.4 %	7.8 %	12.3%
El Caribe	40,195,300	583,500	1,440,500	146.9 %	3.6 %	0.6%
Total AMÉRICA	864,854,400	126,164,800	232,212,333	84.1 %	26.8 %	100.0%

Navarro hace referencia a Jacques Arlandis, Director del Instituto de Telecomunicaciones del Audiovisual en Europa (IDATE) y Director del European Communication and Information Perspectives (ENCIP) “el hombre nuevo o de la nueva civilización no será naturalmente ni ciberdócil (el sueño de mercaderes), ni ciberciudadano (el deseo de los políticos), ni ciberculto (ideal humanista), será un hombre con un deseo de poseer información.”

Fuentes

Amartino, Mariano

Breve historia de los weblogs, la ola que le cambió la cara a la red

<http://weblogs.clarin.com/conexiones/archives/000018.html>, en Febrero 11, 2003 09:37 AM;

Armentia Vizueté José Ignacio (et-al)

El Diario Digital

Ed. Bosch, Barcelona, 2000, 239 pp.

Avogadro, Marisa

La autopista sin límite: una mirada más allá de la web

Ponencia presentada en la IV Bienal Iberoamericana de Comunicación, San Salvador, 17-19 de septiembre de 2003.

Buitrón, Rubén Darío

Seis reflexiones sobre periodismo impreso y periodismo digital

Ponencia presentada en el Seminario Internacional sobre Periodismo Digital, Quito, 24-28 de noviembre de 2003.

Calvo Hernando, Manuel

Divulgación y Periodismo Científico. Entre la claridad y la exactitud

Ed. UNAM, Dirección General de la Divulgación de la Ciencia, México, 2003

Castells, Manuel

La dimensión cultural de Internet, <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>

julio, 2002

Coates, Tom; 2006 Plasticbac.org
http://www.plasticbag.org/archives/2003/05/my_working_definition_of_social_software/, Septiembre 2007

Colorado Castellary, Arturo
Hipercultura Visual, el reto hipermedia en e arte y la educación
Ed. Complutense; España, 1997 p- 1-61

Cornella, Alfons
Infonomia!com
Ed. Deusto, España, 2002, 337pp.

Cornella, Alfons; Rucabado, Sergi
Futuro Presente
Ed. Deusto, España, 2006, 134pp.

Da Silva Jr, José Alfonso
La homogeneidad de la cobertura periodística ne línea
Ponencia presentada en el IV Congreso Iberoamericano de Periodismo en Internet, Lima-Perú, octubre de 2002.

De Moraes, Denis
www.saladeprensa.org, mayo, 2007

Díaz Noci, Javier
La escritura Digital
Servicio editorial, Universidad del país Vasco
España, 2002 159pp.

Díaz Noci, Javier

Los géneros ciberperiodísticos: Una aproximación teórica a los cibertextos, sus elementos y su tipología

Ponencia presentada al II congreso Iberoamericano de Periodismo Digital

Santiago de Compostela, 29-30 de noviembre de 2004

Díaz Noci, Javier

Manual de Redacción Ciberperiodística

Madrid, 2004

Díaz Noci, Javier

Los géneros periodísticos: una aproximación teórica a los cibertextos, sus elementos y su tipología

Ponencia II congreso Iberoamericano de periodismo digital, 2004

Fischer, Hérve

Entrevista para La Jiribilla "La hyperweb hacia la democracia digital" junio 2007, Disponible en

www.lajiribilla.cu/2007/n319_13.htm enero 2009 12:37PM.

Frascaroli, Manuel

Hacia el establecimiento de las características como medio

www.saladeprensa.org, mayo de 2005.

García Marco, Francisco Javier

Servicios de información en la WWW: una nueva frontera para los docentes del área de biblioteconomía y

documentación. Disponible en www.ucm.es/info/multidoc/revista/cuad6-7/garmaza.htm octubre 2007, 16:00Hrs.

Handler Miller, Carolyne
Digital Storytelling, acreator's guide to interactive entertainment
Ed. Focal Press
USA, 2004 p. 3-142.

Islas, Octavio (et-al)
Explorando el ciberperiodismo Iberoamericano
Ed. CECSA, México D. F., 2002, 389 pp.

Islas, Octavio y Gutiérrez Fernando
Internet, utopía y panóptico de la Sociedad de la información
www.saladeprensa.org, Mayo de 2005

Jagjit, Singh
Teoria dell'informazione, Linguaggio e Cibernetica
Ed. Biblioteca della EST
Itália, 1969

Lamarca, María Jesús
Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen
Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid, <http://www.hipertexto.info>, 01/03/2008

Lamarca, María Jesús
Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen.2007 última actualización.
http://www.hipertexto.info/documentos/h_hipertex.htm Mayo, 2007, 23:00

Lasica, J. D.
Net gain. *American Journalism Review*
<http://ajr.org/Article.asp?id=2217>, marzo 2008.

Lèvy, Pierre
¿Qué es lo virtual?
Barcelona

Machado Elías, Clarisa Borges y Milena Miranda
Géneros narrativos en el periodismo digital baiano
Ponencia presentada en la IV Bienal Iberoamericana de Comunicación, San Salvador 17-19 de septiembre 2003.

Martin Vivaldi, Gonzalo
Géneros periodísticos
Madrid, Paraninfo, 1987

Pareja Pérez, Víctor Manuel (et-al)
Guía de Internet para periodistas
Ed. Centro de Información y documentación científica
Madrid, 2002 p. 9-105

Pierre, Fayard
La Comunicación pública de la ciencia hacia la sociedad del conocimiento
Ed. UNAM, Dirección general de la Divulgación de la Ciencia, Francia, 2004

Romero, Felipe
La Insignia
España, julio 2004

San Martín, Patricia
Hipertexto, seis propuestas para este milenio
Ed. La Crujía
Argentina, 2003 p. 21-33, 55-69, 74-78.

Sánchez, Antulio
Sociedad y conocimiento
<http://antulio.blogspot.com/2007/05/sociedad-y-conocimiento.html>, Mayo, 2007.

Setevens, Richard
TCP/IP Illustrated, Vol. 1, The protocols
Ed. Addison Wesley, USA, 1994, 1-9pp., 33-42 pp., 179-186 pp., 209-213 pp., 223-227 pp., 359-365 pp. 389 – 396 pp., 419 – 426 pp. Y 441- 443 pp.

Toffler, Alvin
La Revolución de la Riqueza
2006, Ed. Debate.

Vianello Osti, Marina
El hipertexto entre la utopía y la aplicación: identidad, problemática y tendencias de la Web
Ed. Trea; España, 2004 p. 23-32, 59-61, 149-159, 85-88, 67-75, 275-279.

Vite Omar

La imagen es nada

www.saladeprensa.org, Mayo 2005

Wise, Richard

Multimedia, a critical introduction

Ed. Routledge

Canadá, 2000; p. 1-115

<http://encuesta2008cat.aimc.es/> enero 2009, 19:35 Hrs.

www.wikipedia.org

<http://wiki.org/changes.cgi>

García, Javier, Mayo 2007, 13:00 Hrs.

<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/garmarza.htm>

<http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/700/info6.html>

La sociedad del conocimiento, a debate, Mayo 2002, 22:35 Hrs

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=674&llengua=es>