

Uso Práctico de internet

Fernando Tricas García

ftricas@unizar.es

Dpto. de Informática e Ingeniería de Sistemas del Centro Politécnico Superior
Universidad de Zaragoza, España

<http://www.cps.unizar.es/~ftricas/>

Principios de Investigación en Medicina y Cirugía. Internet.
Burgos – 30 de enero de 2004

Índice

- Introducción y un poco de contexto
- Publicaciones en línea
- Congresos Virtuales
- Inteligencia organizada
- Algunas particularidades de las comunidades virtuales
- Construyendo la comunidad virtual
- Para saber más
- Conclusiones

Hace muuuuuucho tiempo ...

- Los monjes, copiando a mano



Hace menos tiempo

- La imprenta



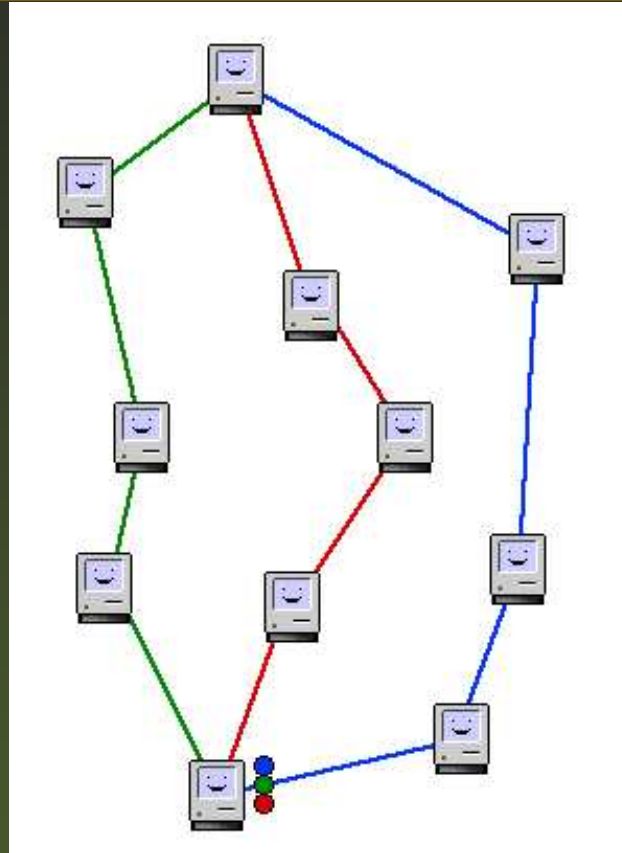
Nuevas tecnologías para ...

- **¿Algo nuevo?** quizás, no tanto como algunos nos dicen ...
 - En el año 1868 apareció en Madrid la revista *El Averiguador* [Mil98].

La revista no era ni más ni menos que una recopilación de correspondencia entre “curiosos, literatos, anticuarios, etc., etc.”, junto con una “revista [...] de documentos y noticias interesantes”.
 - Finales del siglo XIX, en Londres, los cafés (The Economist, 20 de diciembre).

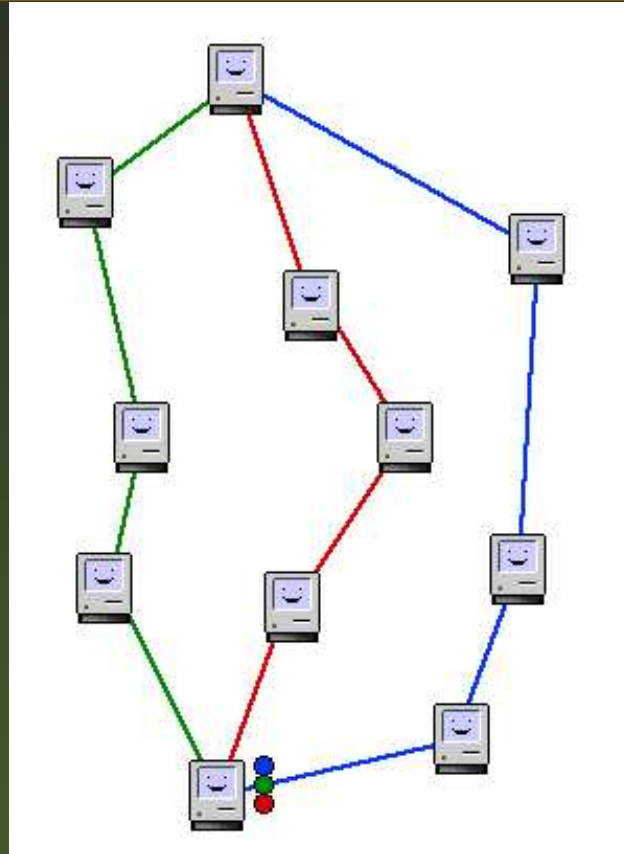
Prácticamente, ayer

- La red



Prácticamente, ayer

- La red



- La red cada vez más fácil y más accesible

Nuevas tecnologías para ...

- Hoy:
 - Programas de charla (IRC).
 - Mensajería instantánea (IM).
 - Correo electrónico.
 - Grupos de noticias.
 - Listas de distribución
 - Foros en la WWW
 - Bitácoras (weblogs)
 - Programas sociales ('social software')
 - ...

Las diferencias

- La velocidad: la transmisión de cualquier información es prácticamente instantánea, llegando muy rápidamente a cualquier parte del mundo.
- El tamaño: el número de posibles interlocutores para cualquier idea es más grande de lo que nunca anteriormente ha sido posible.
- La infraestructura extremadamente sencilla de obtener y preparar.

¿Cómo?

- La interacción no es cara a cara, sino que habitualmente es a través de interfaces visuales o textuales.
 - Modificación de comportamientos.
 - Menos ‘timidez’.
- Interacción con otras personas:
 - Lejanas (posiblemente)
 - Pero cercanas (intereses, ideas, ...).

Un poco de historia (más despacio)

Primera descripción registrada de las interacciones sociales que podría permitir la interconexión de computadores (agosto de 1962), en una serie de notas de J.C.R. Licklider (M.I.T.) sobre la *Galatic Network*

- Ordenadores conectados.
- Acceso universal a datos y programas de cualquier otro lugar.

Era el responsable del programa de investigación sobre computadores de la DARPA (*Defense Advanced Research Projects Agency*)

Algunos mitos

¿Entonces?

- Militares, guerra.
- puntoComs
- Compra, vende, crece, despide,

Por supuesto, ellos también, pero ...

Algunas cosas que estamos olvidando

- El desarrollo de la red siempre ha sido colaborativo, no competitivo.
 - Basado en estándares abiertos.
 - Foros abiertos donde discutir.
 - Pocas restricciones de acceso.
- Prácticamente desde su inicio, la comunidad académica implicada.
 - Investigadores accediendo a los recursos de otros.
 - Investigadores compartiendo información.

¿Y últimamente?

- WWW → revolución. Con ella:
 - Acceso más fácil.
 - Más posibilidades.
- Cada vez más gente en la red. Entonces:
 - Más posibilidades de encontrar gente con intereses comunes.
 - Aparición de nuevas formas de comunicación:
 - Comunicaciones interpersonales o en pequeños grupos.
 - Grandes grupos de discusión (listas de correo, Usenet, WWW,...)

¿Y últimamente?

Pero también ...

- Se reproducen (o intentan reproducir) los medios que ya existían: información unidireccional.
- Algunos quieren ganar dinero. ¿Qué pasará?

Publicaciones en línea

- En el terreno de las publicaciones científicas hay bastante inercia.
 - Cada vez más, ofrecen contenidos en la red.
 - Al menos, anuncios, índices, ‘esto puede interesarte’, ...
 - Pero igual de caro que antes
- Cada vez hay más apoyo a iniciativas que tratan de hacer accesible a través de la red las publicaciones científicas.

Publicaciones en línea

- Hay publicaciones que ofrecen sus contenidos completamente en la red: sólo cambia eso; hay proceso de revisión, comité editorial.
- Los autores, independientemente de las publicaciones, también ponen a disposición de quien quiera leerlos sus artículos.
- Un artículo interesante: Online or Invisible? ([Law01]). → Los artículos accesibles en la red reciben más citas que los que no están accesibles.

¿Dónde buscar?

- Una lista de publicaciones científicas en UNINet
<http://www.hgy.es/biblio.htm>
- Físicos y matemáticos llevan tiempo publicando en
<http://arxiv.org/>
(habitualmente, ‘borradores’)
- First Monday (revista completamente en la red)
<http://firstmonday.org/>

Relacionado

- Una iniciativa para que más publicaciones científicas hagan accesibles sus contenidos libremente: la Public Library of Science

<http://www.publiclibraryofscience.org/>

- Creative Commons: licencias análogas a las de distribución del código fuente de programas, para las obras de creación

<http://www.creativecommons.org/>

Congresos virtuales y cursos virtuales

- Cursos y congresos ‘tradicionales’:
 - Interacción y conocimiento entre personas.
 - Lugar y fecha fijados (hay que adaptarse).
 - Normalmente, costosos (desplazamiento, alojamiento, ...).

Congresos virtuales y cursos virtuales

- Cursos y congresos ‘virtuales’:
 - Discusión de ideas, medios variados.
 - Últimas tecnologías multimedia.
Pero también:
 - Tecnologías de amplia difusión (WWW, listas de correo,).
 - Ventajas:
 - Sin ‘lugar’: casi universalmente.
 - Sin ‘tiempo’: si no hay interacción directa
 - Creación de conocimiento.

Congresos virtuales y cursos virtuales (y III)

- Diversos congresos virtuales:

- INABIS '98 <http://www.mcmaster.ca/inabis98/>,
Internet World Congress on Biomedical Sciences at McMa,

- Virtual Congress 2001 for for Anaesthetics

http://virtualcongress.anzca.edu.au/delegates_tour.htm

organizado por el colegio de anestesistas australianos y neozelandeses.

- Un listado de congresos virtuales sobre medicina (en Intermedicina)

http://www.intermedicina.com/congresos_virtuales.html

Congresos virtuales y cursos virtuales (y III)

- Una referencia (hay más): *Congresos virtuales. Experiencia del Primer Congreso Virtual de Psiquiatría* http://www.seis.es/i_s/is27/i_s27h.htm de Pedro Moreno, Carmen Blanco, Joan Company, Virgili Páez, Margarita Pons.
- MIT y HP: Open Courseware <http://ocw.mit.edu/>
- UNINet actividades docentes y científicas
<http://www.uninet.edu/uninet/docentes.html>,
<http://www.uninet.edu/uninet/reuniones.html>.

Características

- Se establecen por medio de la tecnología. Comunicación:
 - Universal e inmediata, individualmente o en grupos.
- Información directa:
 - Sin intermediarios ni manipulaciones.
 - Interacciones (casi) en tiempo real.
- Máxima relevancia del individuo frente a otros.
- Sin gobernantes, sin censuras y difícil de legislar.
- Persistentes en el tiempo.

Inteligencia organizada

“Al igual que la mente surge de la multiplicación de las interconexiones (tamaño) y de la circulación cerebrales en el contexto de un medio dotado de conciencia, las comunidades virtuales surgen de las interconexiones creadas por, para y en las redes. La gente puede establecer relaciones de confianza (velocidad) para volver y participar en ellas de un modo duradero, lo que significa que puede darse un nivel distinto, que algunos autores definen como inteligencia conectada [DK98]”.

Derrick De Kerckhove. ‘Inteligencia conectada y mente colectiva’

Algunas particularidades

- Escasez (o total ausencia) de contexto tal como lo entendemos (sin gestos, aspecto, lenguaje corporal).
- Necesidad de normas comúnmente aceptadas.

Algunas particularidades

- Ausencia de realimentación reguladora, al menos en el sentido tradicional.
Habrá usuarios que nos proporcionen la realimentación,
 - Unos, ayudándonos a integrarnos.
 - Otros, de manera poco agradable (hostilidad).
- Debilidad dramática.
 - Necesidad de elementos adicionales para captar el contexto.

Más características

- Pocas señas de estatus social.
 - No hay razas, sexo, estatus social.
 - Beneficioso: ‘todos iguales’
 - Pero: a veces limitador.
- Anonimato.
 - Desinhibición.
 - ¿Abusos?

No todo es malo

- Las carencias expresivas se suplen con el entusiasmo.
 - ¿Durará?
 - ¿Aprenderemos?.
- En general, la pertenencia a la comunidad se vive como un bien, y todos tratan de contribuir a su correcto funcionamiento.

La identidad

- Hemos hablado del anonimato.
Pero
- Muchos miembros de las comunidades virtuales tienen especial cuidado en crear y mostrar un identidad diferenciada del resto.
 - Alias adecuados
 - Forma de hablar y de expresarse
 - Firmas
 - Otras posibilidades.

Construcción de la comunidad

- Cuatro tipos de sociedades:
 - K–Society (Knowledge Society)
 - E–Society (Economics Society). Tal vez B (Business)
 - F–Society (Fun Society)
 - B–Society (Bad Society). Tal vez U (Underground)
- Fácil diferenciar la primera de las otras tres, pero eso no significa que sea homogénea.

Criterios para su construcción

- Tres posibilidades (no excluyentes):
 - Intereses profesionales.
 - Nivel de formación y educación.
 - Tema o área de interés.
- ¿Son razonables o útiles los dos primeros?
 - Algunas veces (pocas)

¿Siempre igual?

- Depende ...
 - Enfocadas a cubrir las necesidades de aprendizaje (genérico).
 - Enfocadas a la discusión entre iguales.
 - Enfocadas a cubrir las necesidades de aprendizaje dentro de un contexto formal (curso, congreso, seminario).

¿Qué hacer?

- Infraestructura fácilmente accesible.

Pero

- Sólo los recursos técnicos no hacen una comunidad.
 - Presencia.
 - Organización de actividades.
 - Organización de los contenidos que se produzcan.
 - Organización interna.
 - Flexibilidad.

Algunos recursos más

- Listas de correo, grupos de Usenet, *weblogs*, *software social*
- El INSEAD, escuela de negocios creada como una instituto 'no-nacional' europeo, nos ofrece una amplia lista de publicaciones y eventos relacionados con las comunidades virtuales

www.insead.fr/CALT/Encyclopedia/ComputerSciences/Groupware/VirtualCommunities/

- UNINet alberga a muchas comunidades en diferentes formatos.

Correo electrónico: de la charla a la comunidad

- Servicio de listas de distribución de RedIRIS
<http://www.rediris.es/list/>
- En castellano eListas.Net
<http://www.elistas.net/>.
- Liszt
<http://www.liszt.com/>,
- Groups de Yahoo!
<http://groups.yahoo.com/>
<http://es.groups.yahoo.com/>.
- En UNINet
<http://listas.uninet.edu/>

Usenet: Comunidad descentralizada (y a petición)

Usenet

- Los proveedores de acceso a internet ponen a disposición de sus clientes servidores.
- Buscador de artículos antiguos (y actuales) de Google
<http://groups.google.com/>

IRC: conversación en la red

- Una red hispana de amplio uso: iRC.Hispano
<http://www.irc-hispano.org/>
- Algunas otras redes:
Undernet
<http://www.undernet.org/>,
EFnet <http://efnet.org/>
(hay más).
- Redes especializadas: Freenode
<http://freenode.net/>,
- En UNINet,
<http://www.uninet.edu/uninet/irc.htm>.

IM: Mensajería instantánea

- Messenger:
<http://www.hotmail.com/>
- Yahoo
<http://messenger.yahoo.com/>
- AOL
<http://www.aim.com/>
...
- Reciente, muy interesante: jabber
<http://www.jabber.org/>

Bitácoras, Weblogs, ...

- Blogger
<http://www.blogger.com/> (en inglés)
- Blogia
<http://blogia.com/> (en nuestro idioma)
- Comunidades interesantes
<http://barrapunto.com> (Software libre),
<http://www.blogalia.com/> (temática variada), ...
- Tablón de Anuncios de UniNET
<http://red.uninet.edu/>.

WWW: Bitacoras, Weblogs, tableros de anuncios, ...

- bitácoras.com
<http://www.bitacoras.com/>
- bitácoras.net
<http://www.bitacoras.net/>
- blogómetro
<http://blogometro.blogalia.com/>
- Desde diarios personales, a especialistas en cualquier tema.

‘Mis lectores saben más que yo’

(Dan Gillmor)

<http://weblog.siliconvalley.com/column/dangillmor/>

Para saber más ...

- Yahoo! Groups : klogs

<http://groups.yahoo.com/group/klogs/>

- Lista de klogs

<http://digest.editthispage.com/klogs/>

- KMpings

<http://www.highcontext.com/kmpings/>

Software social: lo penúltimo

- El software social ha sido denominado como tecnología del año 2003 en Business 2.0
http://www.spoke.com/news/b20_73956.pdf
- Se trata de sistemas que favorecen la interacción entre personas basándose en, intereses comunes (profesionales, negocios, contactos, tribus, ...)
- Diversos grados de soporte a los contactos (web, correo): amigos, amigos de amigos, foros, redes, ...

Software social: ejemplos

- Ryze:
<http://www.ryze.com/> (profesional, conocimiento)
- Friendster:
<http://www.friendster.com/> (amistad, contactos)
- LinkedIn:
<http://www.linkedin.com/> (empresa)
- Google se ha interesado por las bitácoras (Compró Blogger) y tiene su propio sistema:
<http://www.orkut.com/> (en 'parada técnica')

Para saber más ...

- Many to Many

<http://www.corante.com/many/>

- Topic exchange (social software)

http://topicexchange.com/t/social_software/

En nuestro idioma también

- eConozco:
<http://www.econozco.com/>
- dicelaRed
<http://www.dicelared.com/>
- Blogómetro
<http://blogometro.blogalia.com/>

Pizarras virtuales: wiki

- Cualquiera puede escribir, cambiar, actualizar ... wiki

`http://www.wiki.org/wiki.cgi?WhatIsWiki`

- Aplicación: la Wikipedia

`http://en.wikipedia.org/`

`http://es.wikipedia.org/`



- Pero también ...

Conclusiones

- Hay diferencias con la interacción ‘desconectada’, pero no tan grandes. Además, a cambio:
 - Mayor número de gente diferente puede participar (gente de cualquier parte!).
 - Diferentes estilos de interacción, en particular: → comunicación de muchos a muchos.
 - Menor ‘rigidez social’.
- La falta de expresividad y de contexto se puede superar.

Conclusiones

- No olvidar que

... la comunidad no la forman las máquinas ni las redes, la forman las personas

Referencias

- [DK98] Derrick DE KERCKHOVE. Inteligencia conectada y mente colectiva. *Revista de Occidente*, (206):32–42, Junio 1998.
- [Law01] Steve Lawrence. Online or invisible? *Nature*, (6837):521, 2001.
<http://www.neci.nec.com/lawrence/papers/online-nature01/>.
- [Mil98] José Antonio Millán. Del averiguador a la malla mundial la cultura en la comunidad virtual del español. *Revista de Occidente*, (206):98–109, Junio 1998.
<http://jamillan.com/averigua.htm>.