

Omnípotens Web

¿Cómo asumir el *Internet de Todo* y otros desafíos comunicacionales del siglo XXI?

El texto se enfoca, tal como lo expone el título, en presentarnos los desafíos comunicacionales del siglo XXI. Estos desafíos surgen de la llamada convergencia tecnológica y el desarrollo que ella ha tenido en estos últimos años. Todo comienza con el mundo de la Red, es decir el Internet.

MARGARITA D'AMICO

Primero fue el *Internet de las Cosas* (IoT Internet of Things), que tuvo una alta presencia mediática en 2014, aunque el concepto de tan singular sistema de interconexión por la Web viene de 1999.

Irrumpió como una innovación transformadora, pero no logró convencer a muchos usuarios. Carecía de la tecnología adecuada. Después creció y su interés de ahora se centra en *business* y *data*.

Inicialmente el IoT, tal como lo explicó el economista y escritor venezolano Moisés Naím, después de “una visita al futuro” en Silicon Valley, era “la creciente interconexión de todo tipo de aparatos y objetos a través de la Red. Se espera que muy pronto Internet esté conectando entre sí más cosas (desde electrodomésticos o stocks de farmacias) que personas” (Naím, 2014).

Más cosas sí, indudablemente, y más personas también. Porque, desde 2015 y en 2016, la Web Omnipotente –cual divinidad virtual en la Tierra, aclamada por quienes se desviven por un

teléfono inteligente y las tecnologías más *trendy*–, esa red soberana sigue insistiendo en que ahora lo quiere todo: cosas, personas, datos, procesos, totalmente conectados al IoE (Internet of Everything), *Internet de Todo*.

¿Cómo es eso? ¿No será porque la Red le da igual dignidad a cualquier voz, persona, dato o cosa, sin importar si tiene relevancia o no en la sociedad?

Sea como sea, queridos lectores de *Comunicación*, sepan desde ya que este tema del IoE es muy complejo, de naturaleza controversial y no ha sido suficientemente aclarado por especialistas en la materia.

Generalmente eso ocurre ante una situación que está en caliente, en desarrollo, que no ha pasado por la reflexión fría, ni por el filtro de la historia. Por eso deberíamos armarnos todos de valor para comprender lo esencial de esta nueva realidad comunicacional, independientemente de si nos guste o no nos guste, porque los efectos que produce no se pueden ignorar.

Cultura trans:
Reubicación
del *sensorium*

Una vez más, los numeritos y otros componentes del sistema Big Data toman el mando. Los magos virtuales siguen transformando los datos en dinero y los usuarios perdiendo hasta su propia identidad. A eso nos lleva el Internet de Todo.



Internet lo quiere todo, en detrimento de la privacidad y seguridad de los usuarios.

En primer lugar, ¿cómo se podría definir, con cierta propiedad, el inefable *Internet de Todo*, que causa tanto estupor e inquietud?

Dicho en términos sencillos y con la ayuda del portal *bbvaopenmind.com*, “*IoE es la conexión inteligente de gente, procesos, datos y cosas*. Describe un mundo donde miles de millones de objetos tienen sensores para detectar medidas y considerar su estatus, todos conectados a redes públicas y privadas, usando los protocolos standard necesarios” (Banafa, 2016).

Se trata, pues, de la interconexión de cuatro pilares.

CUATRO PILARES PARA UNA VIDA ¿MEJOR?

“Pareciera” que sí. Ahora ¿para qué sirven? ¿Qué función tienen esos cuatro pilares del *Internet de Todo*?

- *La gente*. Se trata de conectar la gente de un modo más relevante y valedero.
- *Los datos*. El objetivo es convertir los datos en inteligencia para tomar mejores decisiones.
- *Los procesos*. Sirven para suministrar la información correcta a la persona (o máquina) correcta, en el tiempo correcto.
- *Las cosas*. Dispositivos, aparatos físicos y objetos son conectados a Internet y entre sí, con el fin de tomar una decisión inteligente, a menudo llamada *Internet de las Cosas*, IoT (Internet of Things).

Entonces ¿qué diferencia hay entre IoE e IoT? Davis Evans, de Cisco Consulting Services, esboza una explicación que esperamos no nos enrede más.

El Internet de Todo, con sus cuatro pilares –gente, procesos, datos y cosas– se estructura por encima del Internet de las Cosas, que tiene un solo pilar: las cosas. Además el IoE aumenta el poder de Internet para mejorar los negocios y la industria y por último mejora la vida de la gente sumando los adelantos tecnológicos del Internet de las Cosas. (Evans, 2016)

¡Muy bonito! ¿En cuál de los mundos ocurre semejante milagro? ¿Cómo se logra el mejoramiento? ¿Tan solo con el poder aun misterioso del Internet de las Cosas y el Internet de Todo? Tanta belleza está por verse.

NO HAY VARITA MÁGICA

Tampoco hay epifanía para todos. En la actual temporada, si es que llegan a consolidarse, el IoT y el IoE solo beneficiarán a minorías. La gran mayoría de los habitantes de nuestro planeta tendrá que esperar tiempos mejores para la activación plena de estas tecnologías.

Las condiciones no están dadas, por lo menos en más de la mitad de los países conectados. Como es sabido, la conexión de Internet se cae a menudo. No está disponible todo el tiempo y la infraestructura sobre la cual se apoya a veces presenta fallas. Cualquier desperfecto podría alterar la interconexión.

A ello se agregan los procesos sociales de los países, leyes cambiantes, medidas extraordinarias, emergencias y mucho más.

Claro que todo eso puede mejorar. Lo dicho no significa que estemos menospreciando o negando los avances tecnológicos. Todo lo contrario. Pero no olvidemos que *el desarrollo de las nuevas tecnologías va más rápido que su posibilidad de uso*.

Seguramente, más temprano que tarde esas innovaciones transformadoras serán una realidad física para muchas personas, pero no en lo inmediato.

Mientras ese momento de gracia llegue, hay otros retos y conquistas en el universo digital y

Cultura trans:
Reubicación
del *sensorium*

cara oculta de la red de puertas abiertas a la piratería, delincuencia, delitos de pedofilia, manipulaciones, invasión a la privacidad, identidades informáticas que actúan como seres humanos, y otras irregularidades.

El sistema de la triple W se defiende con nuevos protocolos y dispositivos, mientras que los gobiernos sacan leyes, decretos para controlar lo incontrolable.

En febrero de 2016 el presidente Barack Obama firmó un decreto sobre la ciberseguridad. Dijo que “la nueva medida también facilitará el acceso de las compañías a información confidencial sobre amenazas cibernéticas en manos del gobierno” (*El Nacional*, 2016).

Hasta aquí lo que atañe al *Internet de Todo*. En los próximos segmentos nos acercaremos a dos temas que los estudiosos de tendencias en materia de comunicación asociada a nuevos códigos, no descuidan por nada.

Uno: cómo Internet ha cambiado el panorama de las noticias *online*, y dos: qué puede esperar la humanidad en el futuro, en términos de inteligencia artificial. Saber, por ejemplo, algo sobre la vida en 2038.

Comenzamos por el segundo.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN CUERPO Y ALMA

Sea de nuestro agrado o no, los seres humanos vamos hacia un mundo de hiperconexiones, donde la telepresencia estará *always on* y la vida diaria regulada por una gran red de redes.

Es lo que piensa un estudio de tendencias con respecto a la humanidad en 2038: Don Rippert, alto funcionario de una multinacional que parece no tener dudas.

Olvidémonos de viejas ilusiones. Antes uno imaginaba el futuro con máquinas voladoras tipo *Blade Runner*. Hoy tenemos las comunicaciones más rápidas. La tecnología estará en todas partes: en los electrodomésticos, en los carros, en nuestro



Anita, la robot de “Humans”, se integra a la familia.



Sweetie, la niña virtual que permitió atrapar a casi mil pedófilos.

cuerpo (...) la red conocerá nuestros hábitos, es decir, la inteligencia artificial estará en todas partes. También en nuestro cuerpo. (Longo, 2008)

Y más importante aún. Dentro de 33 años todos esos avances serán una realidad, como lo vislumbra *Blade Runner 2049* que saldrá en 2017: una continuación del clásico *film* de ciencia ficción de Ridley Scott, en esta oportunidad dirigido por Denis Villeneuve, con Ryan Gosling, Harrison Ford y Jared Leto, entre otros.

Las películas de ciencia ficción se han vuelto muy populares en los canales de televisión por cable y *online*, como la serie *Humans* en AMC: fascinante y aterradora, con manifestaciones de inteligencia artificial al tope y un mensaje conmovedor sobre el tema de la integración hombre-máquina, gran desafío del saber científico contemporáneo.

También está la serie *Intelligence*, por AXN, con la historia de un agente de inteligencia que se convierte en la primera computadora humana, después que le implantaron un chip en su cerebro como parte de un experimento secreto.

No todas las historias de inteligencia artificial son de películas. Hay científicos, como el británico Kevin Warwick, quien experimentó en su propio cuerpo el efecto de un chip electrónico



Inteligencia Artificial

Extravagario 3.0

El Internet de las Cosas codifica de 50 a 100 mil millones de objetos y les hace seguimiento.

- ▶ Cada ser humano está rodeado de 1.000 a 5.000 objetos.
- ▶ En 2020 el mundo tendrá 26 mil millones de dispositivos conectados a Internet.
- ▶ La palabra Google tiene su equivalente en español: *gúgol* que significa el número 1 seguido de 100 ceros.
- ▶ Tim Berners-Lee, creador del sistema triple W en 1991, califica a la Web 3.0 como la *Data Web*.
- ▶ Impacto virtual del papa Francisco. En 2013 tuvo 49 millones de menciones en las redes sociales. En 2014 superó a Barack Obama y a Ángela Merkel en la Web. En 2016 sigue en el *ranking*.
- ▶ Facebook tiene 2.000 millones de usuarios activos.
- ▶ Twitter tiene 300 millones de usuarios activos.
- ▶ Google 7.000 millones de usuarios en sus diferentes productos.
- ▶ En Venezuela Internet tiene 16 millones de usuarios, de los cuales 13 millones acceden desde su móvil.
- ▶ Los jóvenes revisan su Smartphone entre 100 y 200 veces al día.

implantado en el brazo, convirtiéndose en 1998 en el primer cyborg verdadero de la historia: *cyborg 1.0*.

Durante nueve días pudo lanzar su pensamiento en la red, dejar que su sistema nervioso viajara por Internet. Luego le removieron el chip, pero él ha seguido con los experimentos, complacido de poder superar los límites impuestos por la naturaleza, al lograr, aunque sea temporalmente, la unión hombre-máquina.

¿ADIÓS A LOS HECHOS?

Seguimos con el tema de las noticias *online*, pero antes debemos señalar una nueva teoría sobre los *hechos*, a medio camino entre el mundo periodístico real y el universo virtual de los *Data*.

En estos tiempos candentes para los medios digitales “la era de los hechos está llegando a su fin: el lugar que antes ocupaban los hechos ha sido tomado por los *Data*” (Lepore, 2016).

Es lo que sostiene Michael P. Lynch en su libro *The Internet of Us: Knowing more and understanding less in the age of Big Data*.

La obra aparece en el magazine *New Yorker* (21/03/2016), con el título *After the fact. In the history of truth, a new chapter begins*, reseñada por la escritora, periodista e historiadora Jill Lepore, profesora de historia en Harvard.

No hemos leído el libro, no podemos comentarlo pero ya tienen el dato y es suficiente por ahora. Vamos, pues, con las noticias *online*.

En una sociedad que practica la computación en la nube, automatización, robótica humanizada, nanotecnologías, móviles inteligentes, redes sociales protagonizando la comunicación, redes de poder y contrapoder, no hay que extrañarse por la forma como ha cambiado el escenario de las noticias *online*.

Tenemos periodismo ciudadano, plataformas noticiosas de alto nivel, redes para atrapar nuevas relaciones de poder, convenios TV-redes sociales, redes de locura, de cordura y de todo, sin dejar atrás innovaciones tecnológicas como la realidad virtual, reportes automáticos, periodistas robot, plataformas experimentales, nuevos tipos de periódicos y otros hechos.

DIEZ HECHOS QUE CAMBIARON EL PANORAMA DE LAS NOTICIAS DIGITALES

Según resultados de una investigación del Pew Research Center, publicados en septiembre de 2016 –con análisis de las investigadoras Kate-rina Eva Matsa y Kristine Lu–, cuatro de cada diez estadounidenses obtienen las noticias *online*; el móvil es el instrumento preferido para las noticias digitales; los artículos periodísticos largos (1.000 palabras) son más leídos que los cortos; el 55 % de los usuarios de smartphones recibe adelantos noticiosos, pero la mitad de ellos hace *click* en la historia completa, en busca de mayor información.

También las redes sociales, Facebook en particular, son fuentes usuales de noticias, el 62 % de adultos recibe noticias de los social networks; 55 % de consumidores de noticias digitales

recibe la información mientras realiza otra actividad en línea (58 % en YouTube, 62 % en Facebook y 63 % en Instagram).

Pocos estadounidenses (dos entre diez) confían en las redes sociales como mejor fuente de información; aunque muchos obtienen noticias de las redes sociales, pocos se involucran en las mismas; en el ambiente de las noticias digitales el papel de la familia es prominente y para algunos es como una caja de resonancia.

Tres de cada diez personas enviaron mensajes sobre las elecciones presidenciales 2016 a los candidatos y estos respondieron a través de *emails* o en sus *websites*. La investigación demostró cómo las noticias digitales cambiaron y rediseñaron los hábitos de los estadounidenses en ese terreno.

Otro ejemplo de la prensa *online*, bien repotenciada, viene del singular e influyente periódico *Huffington Post*.

LA PLATAFORMA DE ARIANNA

Se llama *Huffington Post* y le debe su éxito al talento periodístico de su creadora Arianna Huffington y las posibilidades comunicacionales de la web.

Al principio la consideraban una trepadora que comenzó con su blog sobre celebridades, y luego lo transformó en una plataforma periodística *online*.

Huffington Post,
una plataforma
digital exitosa.



¿Qué hacía?

Seleccionaba los artículos más relevantes de la prensa del día y volvía a lanzarlos repotenciados con titulares impactantes, de resonancias provocadoras. De esa manera ofrecía una jerarquía de lectura y una reinterpretación de la realidad.

Ha logrado hacer un periódico digital con variadas secciones, de una calidad a menudo más alta que la de un periódico tradicional.

Huffington Post también cuenta con 2.500 *bloggers* que colaboran con el portal. De esa manera los *citizen journalists* pueden figurar al lado de los grandes profesionales del periodismo.

Podríamos seguir con otras referencias a los retos de la comunicación en el siglo XXI, pero basta con lo reportado en esta oportunidad.

No se olviden de echarle un vistazo al *Extra-vagario 3.0* anexo y díganlo ahí ¿quién de ustedes revisa el móvil entre 100 y 200 veces al día?

MARGARITA D'AMICO

Profesora jubilada de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Periodista e investigadora de nuevas tecnologías de comunicación y arte contemporáneo.

Referencias

- BANAFSA, A. (2016): *The Internet of Everything (IoE)*. (Publicado el 29/08/2016, consulta el 05/09/2016). Link: <https://www.bbvaopenmind.com/en/the-internet-of-everything-ioe/>
- CHOMSKY, N. (2013): *Chomsky on terror, Snowden and why "security" is usually an excuse for government repression*. (Publicado el 30/07/2013, consulta el 27/11/2015) Link: <https://www.popularresistance.org/video-noam-chomsky-the-government-fears-the-people/>
- EL NACIONAL (2016): "Barack Obama firmó decreto sobre ciberseguridad". En: *El Nacional*, Caracas, 14/02/2016.
- EVANS, D. (2016): En Banafa, A. "The Internet of Everything (IoE)". Consulta 05/09/2016. Link: <https://www.bbvaopenmind.com/en/the-internet-of-everything-ioe/>
- JONES, N. (2016): En Banafa, A. "The Internet of Everything (IoE)". Consulta 05/09/2016. Link: <https://www.bbvaopenmind.com/en/the-internet-of-everything-ioe/>
- LEPORE, J. (2016): *After The Fact. In the history of truth a new chapter begins*. Publicado 21/03/2016. Consulta 24/08/2016. Link: <http://www.newyorker.com/magazine/2016/03/21/the-internet-of-us-and-the-end-of-facts>.
- LONGO, A. (2008): "Pianeta Terra anno 2038". En: *L'Espresso*, 29/05/2008.
- NAÍM, M. (2014): "Una visita al futuro". En: *El Nacional*, Caracas 02/11/2014.
- MATSA, K. – LU, K. (2016): "10 facts about changing digital news landscape". En: *Pew Research Center*, 14/09/2016. Link: <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2016/09/14/facts-about-the-changing-digital-news-landscape/>
- SCHWAB, K. (2015): "The Four Industrial Revolution". En: *Science & Technology* 12/12/2015. Link: <https://www.foreignaffairs.com/articles/2015-12-12/fourth-industrial-revolution>