

# **Sociología de los Medios de Comunicación**

**Profesor: Jorge Hernández Cerda**

**Ayudante: Javier Vásquez**

**[www.jhc.cl](http://www.jhc.cl)**

# **Opinión Pública y Sociología de la Prensa**

# John Thompson, La Nueva Visibilidad



# **John Thompson, La Nueva Visibilidad**

“El desarrollo de los medios masivos hace que los políticos se desprendan de la visibilidad pública para generar, a través de estrategias comunicacionales, sus propias autoimágenes desde la distancia. Este nuevo escenario traería consigo el establecimiento de la intimidad mediatizada de la vida política, un fenómeno no exento de riesgos.”



[http://www.youtube.com/watch?v=zolnCYb\\_MMk](http://www.youtube.com/watch?v=zolnCYb_MMk)

# La Prensa, Cuarto Poder



¿Reflejo o creación de la Opinión Pública?

La política en las democracias contemporáneas se juega en gran parte a través de las industrias mediáticas y bajo las lógicas del periodismo y la prensa modernas.

## Imprenta e intercambio de noticias: Nuevas resistencias, nuevos poderes.



**Tensiones por el  
control de la  
naciente prensa**

1450  
Gutenberg

1610 - 1620  
Semanarios alemanes  
comerciales

1702  
Daily Courant (UK). Primer  
*diario* sin Control del Estado

Telégrafo

1870  
Teléfono



# Escándalos...



**WATERGATE:** fraude en la campaña, espionaje político y sabotaje, intrusiones ilegales, auditorías de impuestos falsas, escuchas ilegales a gran escala por parte del equipo de Nixon, que concluye con su propia dimisión el 8 de agosto de 1974.

## Noticias

### ¿Qué son las noticias?

- Texto informativo relacionado a un acontecimiento relevante para una comunidad.
- Recorte de la realidad sobre un hecho de actualidad que merece ser informado por relevancia social.
- Información de relevancia pública.

# **Estándares retóricos del Periodismo:**

“Lo que la gente necesita saber”

“El derecho a saber de la gente”

Ética, punto clave

# Habermas y la Opinión Pública



Segunda generación del pensamiento crítico, nacido de la Escuela de Frankfurt.

Critica al marxismo por la excesiva centralidad en el plano material y económico: necesidad de reconducirlo a través de la ética del discurso, mediante la acción comunicativa.

Su teoría de la acción comunicativa desarrolla una pragmática general y una teoría universal de la sociedad.

# Habermas y la Opinión Pública



Lenguaje como base de la democracia, permite una comunicación e interacción eficaz, equilibrada y libre.

**Mundo de la vida / Sistema social,** racionalidad / complejidad.

La complejidad creciente del sistema social invade, condiciona y dirige el mundo de la vida, degradando sus atributos más significativos, como son la libertad, la identidad, la memoria, el sentido natural de la existencia.

# Habermas y la Opinión Pública



“Historia y Crítica de la Opinión Pública” (1962)

¿Es posible plasmar un sistema social en el que los anhelos de la opinión pública tengan una traslación al plano de la acción política?

La Opinión Pública en consonancia con una política deliberativa es una alternativa para superar déficits de democráticos contemporáneos.

# Habermas y la Opinión Pública



“Historia y Crítica de la Opinión Pública” (1962)

Crítica la instrumentalización de la comunicación de masas por lo que las instituciones deben regular y corregir los excesos, haciendo efectivos el respeto y la promoción de los derechos humanos.

Planteamiento habermasiano:  
perspectiva pragmático-discursiva y utópica, que identifica capacidades discursivas y cooperativas en los ciudadanos.

La Opinión Pública, en cuanto reflejo del mundo de la vida, debe evitar la manipulación en el engranaje del ejercicio político democrático y su relación con los medios de comunicación.



# Vuelta al poder de los medios Maxwell McCombs

## Teoría del Agenda Setting

- Más de 400 estudios empíricos de Agenda Setting
- 35 años de investigación
- Períodos electorales y no electorales
- Diversos y distantes países



# Maxwell McCombs



Reacciona contra la tendencia de los 60's: Percepción Selectiva (Lazarsfeld)  
Los efectos de los medios se extienden mucho más allá, son "constructores de realidad".  
**NO ES UNA VUELTA A LA AGUJA HIPODÉRMICA:** no se considera a los audiencias como conjuntos de autómatas programables por los medios informativos.

# Paul Lazarsfeld



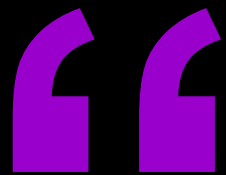
En los años 40' propone una Teoría de los Efectos Limitados (no conductista).

*Two Step Flow*: se relativiza la influencia de los medios masivos de comunicación.

Líderes de opinión

Estímulo (emisor) → Respuesta (receptor)

# Paul Lazarsfeld



**Los medios de comunicación masivos no son tan efectivos para moldear opiniones de las personas.**



# Agenda Setting



PRENSA - CONVERSACIÓN - OPINIÓN - ACCIÓN



## Walter Lippmann



“La información que suministran los medios informativos juega un papel central en la construcción de nuestras imágenes de la realidad”

**PSEUDO-ENTORNO**

## Walter Lippmann



Medios, centran  
su atención en un  
puñado de temas..

INDIVIDUOS

PSEUDO-ENTORNO

*Percepciones privadas del mundo ahí afuera*

ENTORNO

*El mundo ahí afuera*

## Walter Lippmann

La opinión pública responde no al entorno sino al pseudo-entorno construido por los medios informativos, que se encuentra más allá de nuestra experiencia directa.

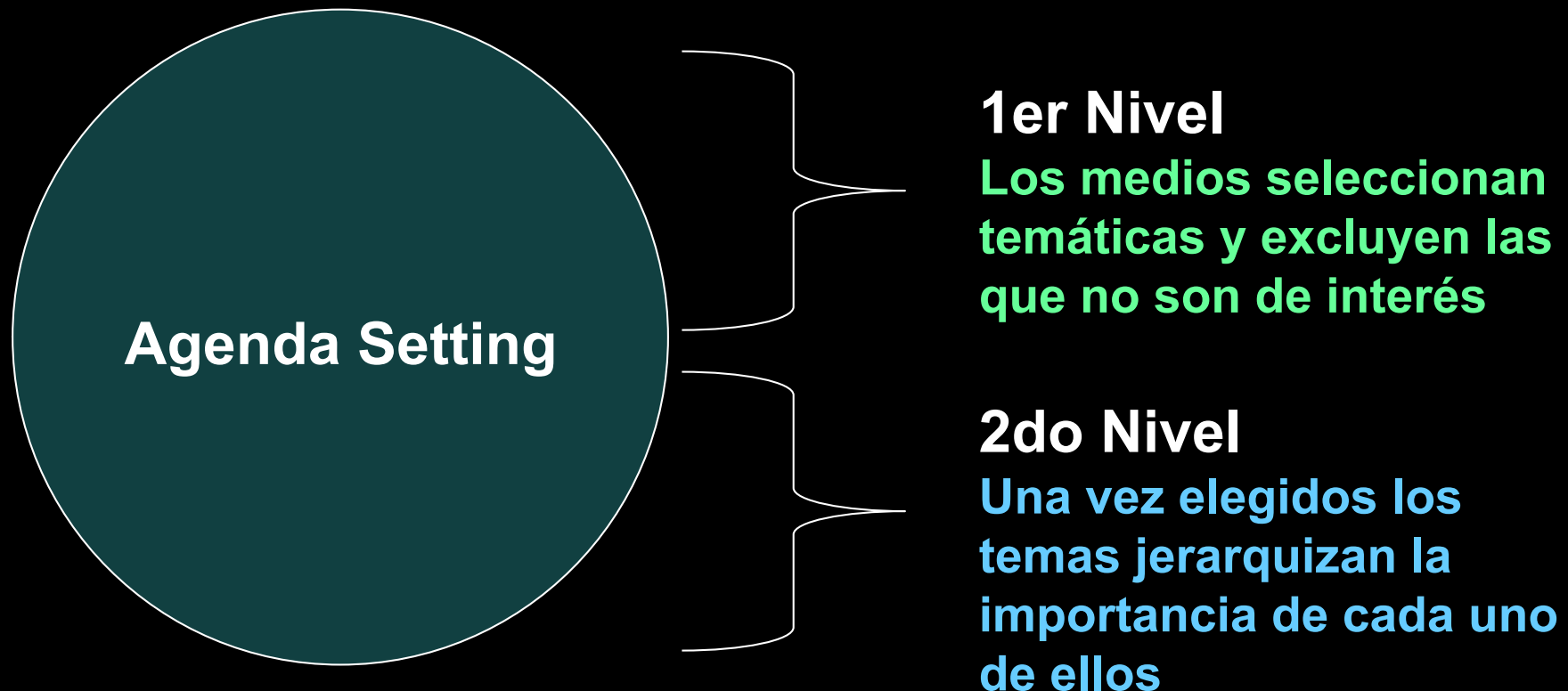


## Ray Funkhouser

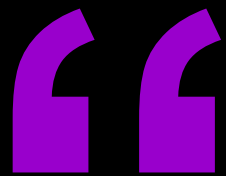
¿Cómo sabemos que los medios crean realidad?

Funkhouser demostró que la agenda informativa no se correlaciona con los hechos registrados en la realidad, fortaleciéndose la tesis del pseudo-entorno.

# Agenda Setting



# Agenda Setting



Los medios de comunicación no nos dicen *qué* pensar pero sí *sobre qué* pensar.



Estructuración del mundo y de la opinión pública

# Agenda Setting

## CAUSA-EFECTO

Los estudios realizados en EE.UU. y resto del mundo muestran una relación causa-efecto entre la *agenda mediática* y la *agenda pública*.

# Gallup

¿Cuál cree que es el  
problema más importante al  
que se enfrenta hoy este  
país?

## Agenda Setting

### *Chapel Hill:*

Primer estudio de agenda setting realizado por Combs y Shaw en las elecciones de EE.UU. en 1968.

Enfocado en votantes indecisos, se encontró alta correlación positiva entre la agenda mediática y la agenda de este grupo.

## Agenda Setting

A través de una metodología cuantitativa y de análisis de contenido, se compara:

la incidencia de ciertas noticias, su relevancia y atributos

los temas que declara la audiencia como importantes.

## Agenda Setting

¿Por qué ocurre?

Concepto de necesidad de orientación como una explicación psicológica del proceso de agenda-setting.

Este concepto se define a través de dos criterios: el grado de relevancia que un tema posee para un individuo y el grado de incertidumbre que provoca en este individuo el desconocimiento de un hecho o tema.



## Agenda Setting

¿Por qué ocurre?

Se generaliza que una gran relevancia y una gran incertidumbre definen una gran necesidad de orientación en el público. A su vez, a mayor necesidad de orientación del público, mayor susceptibilidad de éste a la influencia de la agenda setting.

## Agenda Setting

¿Por qué ocurre?

También, se explica que el efecto del establecimiento de la agenda está limitado por la experiencia personal, la cual considera si los temas son entorpecedores, es decir, si las personas tienen experiencia directa acerca de ellos en sus vidas diarias, o si los temas son no entorpecedores, es decir, si solo se puede saber de ellos a través de los medios de comunicación.

## Agenda Setting

Aunque hay estudios que revelan la falta de omnipotencia mediática (correlación negativa entre variables), el agenda setting se muestra como una constante.

# Agenda Setting

¿TV o Prensa Escrita?

¿Qué influye más?

Depende.

## Tipología de Acapulco

	Datos agregados	Datos individuales
Agenda en su totalidad	<b>I. Competición</b>	<b>II. Autómata</b>
Item único de la agenda	<b>III. Historia Natural</b>	<b>IV. Retrato Cognitivo</b>

## Internet y Agenda Setting

¿Fin de las correspondencias entre agendas mediáticas y agendas del público?

¿Qué pasa con la fragmentación de las audiencias?

## Internet y Agenda Setting

El aumento de la oferta de contenidos, ¿daría paso a agendas exclusivas y personalizadas?

**McCombs:** es dudoso.

Exageración al estilo “*dot com bubble*”.

## Internet y Agenda Setting

**McCombs:** es dudoso. Es un desafío metodológico, pero se espera encontrar las mismas tendencias.

(Internet aún no tiene el *status* de la TV, la Radio y el Periódico)

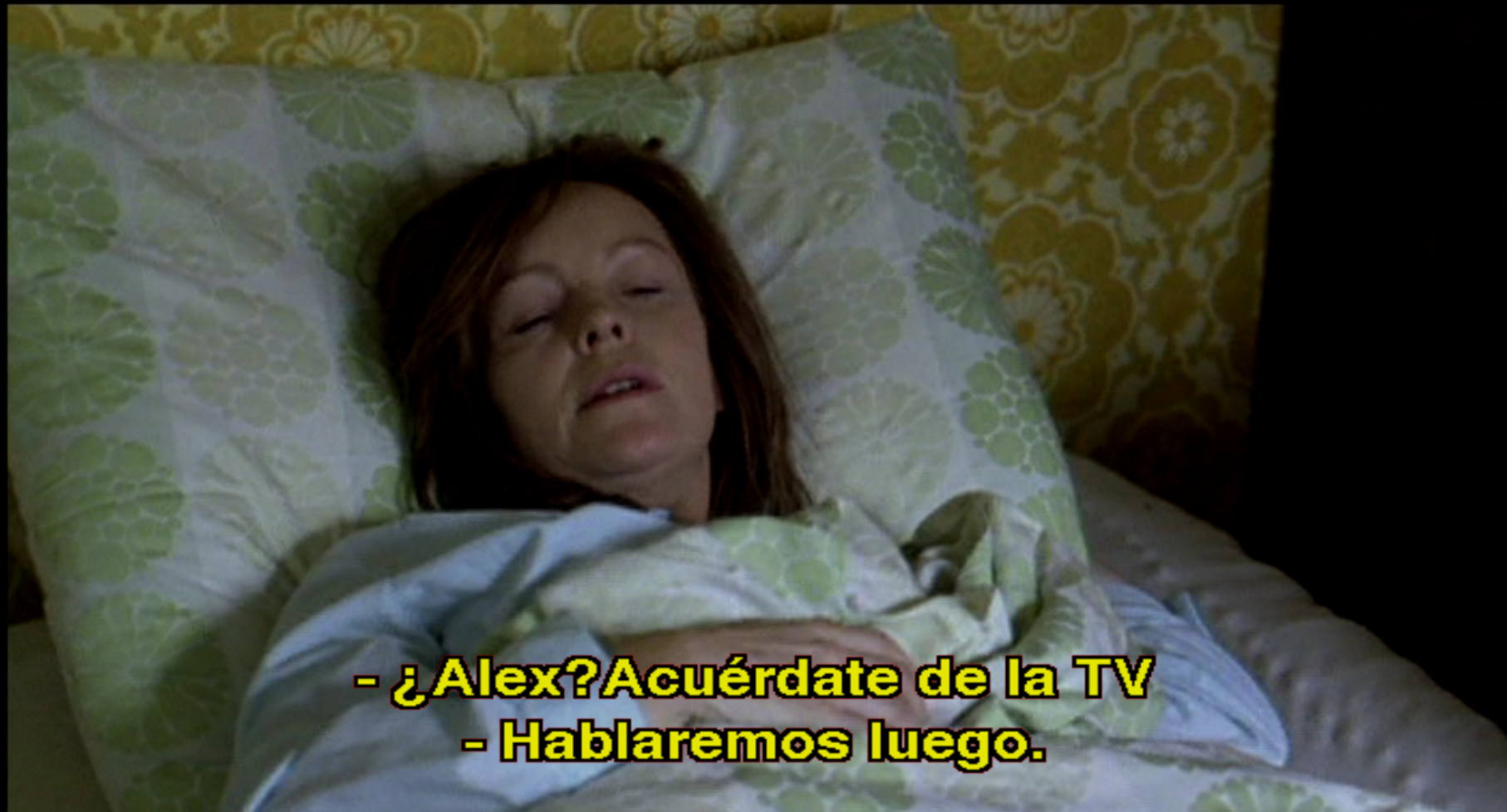


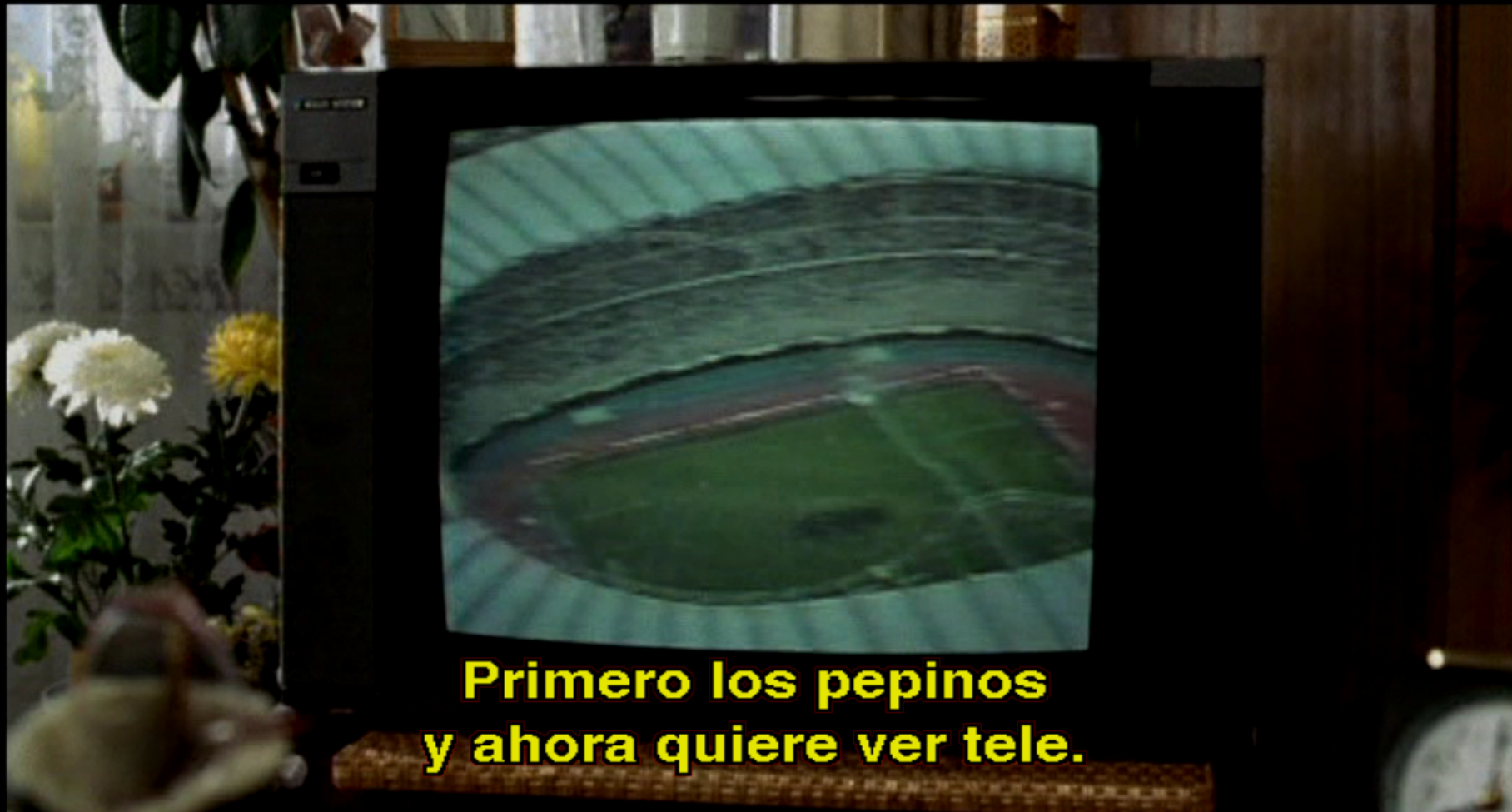


# Good Bye Lenin









Las noticias como creadoras de realidad, de horizonte de un mundo conocido, de una sociedad viva, de un entorno (o pseudo-entorno) de orientación.

Medios informativos al servicio de los asuntos públicos, de la cohesión social. También de la propaganda.

Estrategia narrativa de  
Good Bye Lenin:  
Cómo mantener una  
ilusión imposible frente a  
cambios irreversibles



# Elisabeth Noelle-Neumann



La Espiral del Silencio  
Opinión Pública: Nuestra Piel  
Social

*Enfoque psico-sociológico de la  
Opinión Pública.*

## Elisabeth Noelle-Neumann



Nació en Berlín, Alemania, en 1916. Estudió periodismo con Emil Dovifat en Berlín, y filosofía e historia en Königsberg y Munich. Amplió estudios de periodismo en la Universidad de Missouri, Estados Unidos. Se doctoró en periodismo en Berlín en 1939. A los 19 años se unió al **Partido Nazi** y militó activamente, con escritos ideológicos en las publicaciones del momento. Concluida la guerra mundial, cambió su expresión política y ocultó su pasado.

## Elisabeth Noelle-Neumann



- Las corrientes de opinión dominantes o percibidas como vencedoras generan un **efecto de atracción** que incrementa su fuerza final.
- Los movimientos de adhesión a las grandes corrientes de opinión son un acto reflejo del **sentimiento de protección** que confiere la mayoría y el **rechazo al aislamiento**, al silencio y la exclusión.
- Quienes se identifican con corrientes que pierden vigencia o no tienen el reconocimiento mayoritario, tratan de **ocultar sus opiniones**.

## Elisabeth Noelle-Neumann



- Los individuos tienen un **sentido perceptivo** de evaluación del ambiente ideológico, de las modas de opinión y de los valores que constituyen valores mayoritarios y minoritarios.
- Las ocultaciones y los silencios son, sin embargo, más probables en los **regímenes totalitarios** que en aquellos donde la está garantizada la libertad de expresión.
- El papel de los medios es significativo, en la medida que sus valores de agenda y su papel de habilitador de la presencia o protagonismo contribuye a la percepción social de los **climas de opinión** mayoritarias o políticamente correctas.

## Elisabeth Noelle-Neumann



- El **efecto de los medios** recobra aquí una importancia mayor a la que habían fijado los sociólogos norteamericanos de los años 50 y 60 - teorías de los 'efectos limitados'.
- Los medios, a través de sus contenidos, contribuyen a establecer el **espacio público de debate** y, con ello, el marco en el que se desarrolla la *opinión pública*.
- Los silencios de los medios, sus ocultaciones de la realidad, llevan consigo la **salida de la escena** de aquellos valores y protagonistas que han perdido huella publicada o emitida.

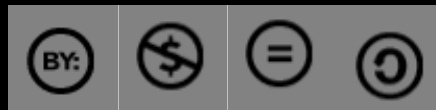
# **Elisabeth Noelle-Neumann**

Los efectos de los medios son, a juicio de Noelle-Neumann, acumulativos, de modo que su incidencia en la opinión no es inmediata, sino que se va fraguando y consolidando en función del número de medios que avalen una postura y el tiempo que persistan en una posición.

# Sociedad, Nuevos Medios y Cultura de la Movilidad

**Jorge Hernández Cerda** | Sociólogo UC | Master en Sistemas Interactivos  
[www.jhc.cl](http://www.jhc.cl)

**Algunos derechos reservados:**



# Evolución tecnológica

**PRODUCTIVIDAD (Economía)**



**COMUNICACIÓN (Medios)**





# Evolución tecnológica



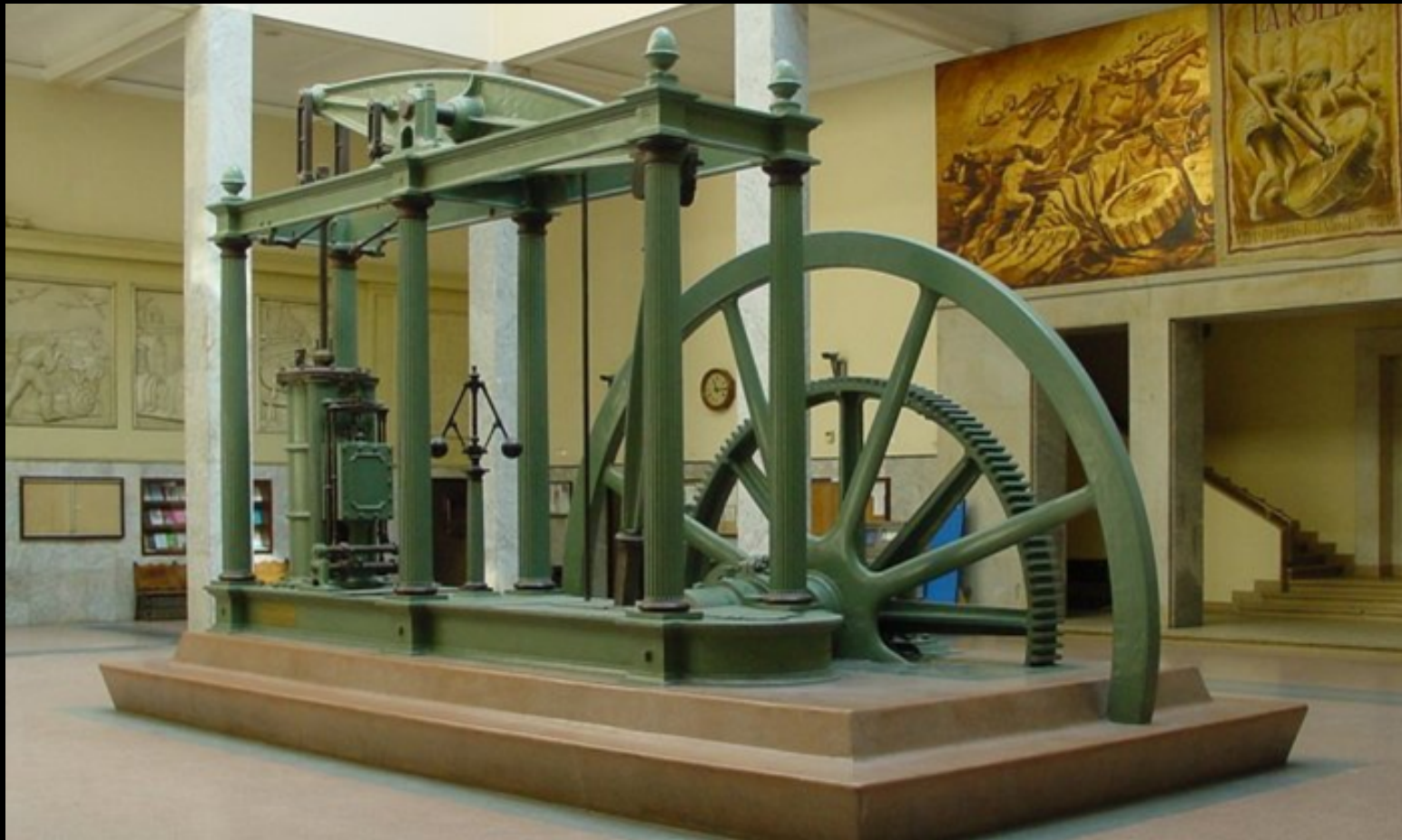
**PRODUCTIVIDAD (Economía)**



**Revolución Industrial**

**Revolución de la Información**

## Revolución Industrial



# Pos-fordismo

Sistema de producción que encontramos en la mayoría de los países industrializados actualmente:

- Nuevas tecnologías de información
- Énfasis en los tipos de consumidor, en contraste con el previo énfasis en las clases sociales.
- Surgimiento de los servicios y trabajadores de 'cuello blanco'.
- La feminización de la fuerza de trabajo.
- La globalización de los mercados financieros.







METROPOLIS Musée de l'Elysée Lausanne

RESTORED AUTHORIZED EDITION  
KINO VIDEO



WITH THE ORIGINAL 1927 ORCHESTRAL SCORE



# Una era de cambios, la Era de la Información

## Teorías contemporáneas



INTEGRADOS

OBJETIVOS

APOCALÍPTICOS



Información → “Materia prima” de la sociedad post industrial

Sociedad post industrial

Sector terciario de la economía

Servicios

Globalización

Ciencia y tecnología

# Manuel Castells



La Era de la Información surge por efecto de una Revolución comparable a la Revolución Industrial

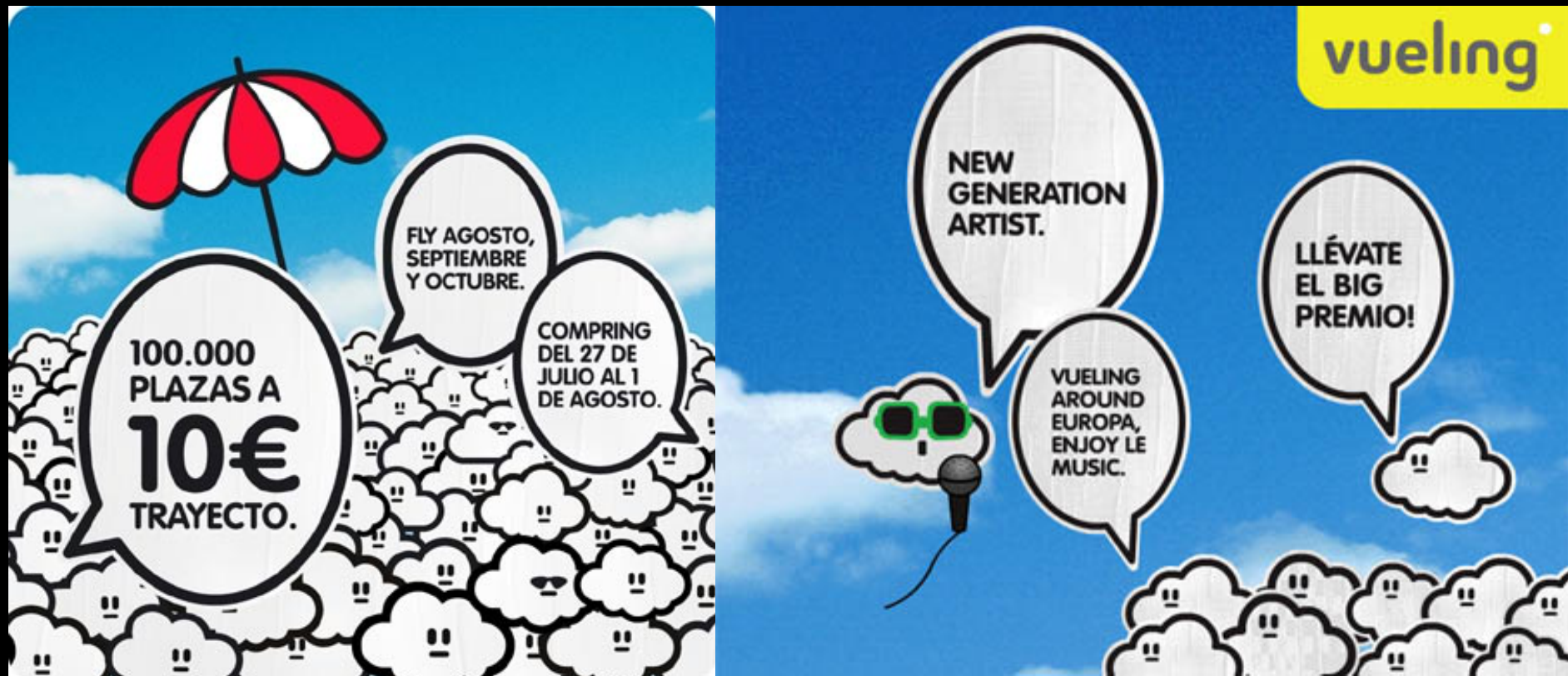
Las sociedades progresan gradualmente, pero asistidas por saltos radicales en los modos de producción

Segunda mitad del siglo XX:

## Revolución de la Información



# Negocios: aerolíneas Low Cost



# Negocios: aer

**LET'S BEAT TERRORISM**



**KEEP BRITAIN FLYING!**

**1 MILLION SEATS AT £0.99 ONE WAY**

**TRAVEL AUG, SEPT & OCT**

able: Book - Oct 06 to March 07

**BEAT THE QUEUES - CLICK HERE TO CHECK-IN ONLINE**

**DISCOUNT HOTELS FROM £11.50 PPS**

- Hand Baggage Restrictions
- New Airport Security Restrictions - Put fun back into flying

**easyJet.com** Contáctenos Mapa del sitio Mi easyJet.com Castellano

**Vacaciones a tu medida** **Hoteles y apartamentos** **Alquiler de coches** **Seguros de viaje** **Aparcamiento** **Transporte al aeropuerto** **Salas VIP** **Reserva de vuelos**

Gestión de reservas | Medio ambiente | Reservas de grupo | easyJet b2b | A dónde volamos | El resto del viaje | Volar con nosotros | Horarios

**La aerolínea de bajo coste líder de Europa**  
¿A dónde volamos?  
Speedy Boarding Plus!  
La Garantía de precio reducido de easyJet

Marruecos, desde 26,99 € (todo incluido)  
**Bienvenido al Reino de los sentidos**  
¡Más cerca que nunca de Madrid!

Soi, playa y relax  
**Lanzarote y Fuerteventura desde 27,99 €**  
¡Reserve ya!

Buscar en easyJet.com  
Escriba aquí pregunta

Últimas noticias  
easyJet informa sobre el incremento en los precios del combustible

Más preguntas frecuentes

**Vuelos** Hoteles Vacaciones

Reserve un vuelo barato

Desde ->

-> A

Salida  
25 Marzo 2008

Regreso  
no. sólo ida

¿Tiene flexibilidad de fechas?

Pasajeros  
1 adultos  
0 niños (Menor de 14 años)  
0 bebés (Menor de 2 años)

**¡Mostrar vuelos!**

**Facture en línea** Gestión de reservas

Apellido del pasajero

Referencia de la res

Marque la casilla para confirmar que tiene autorización para realizar la facturación de los otros pasajeros incluidos en esta reserva o para indicar que usted es el único pasajero.

**¡Vuelve el Golfo! tres vuelos diarios a Ibiza desde 23,99 €**

**Puente de Mayo ahorra 25% en tu hotel**

**Ofertas de Vuelo + hotel a Ibiza por menos de 149 €**

**PRECIO MÍNIMO** Vuelos Hoteles Coches

# Sociedad de la Información

# Sociedades de la Información

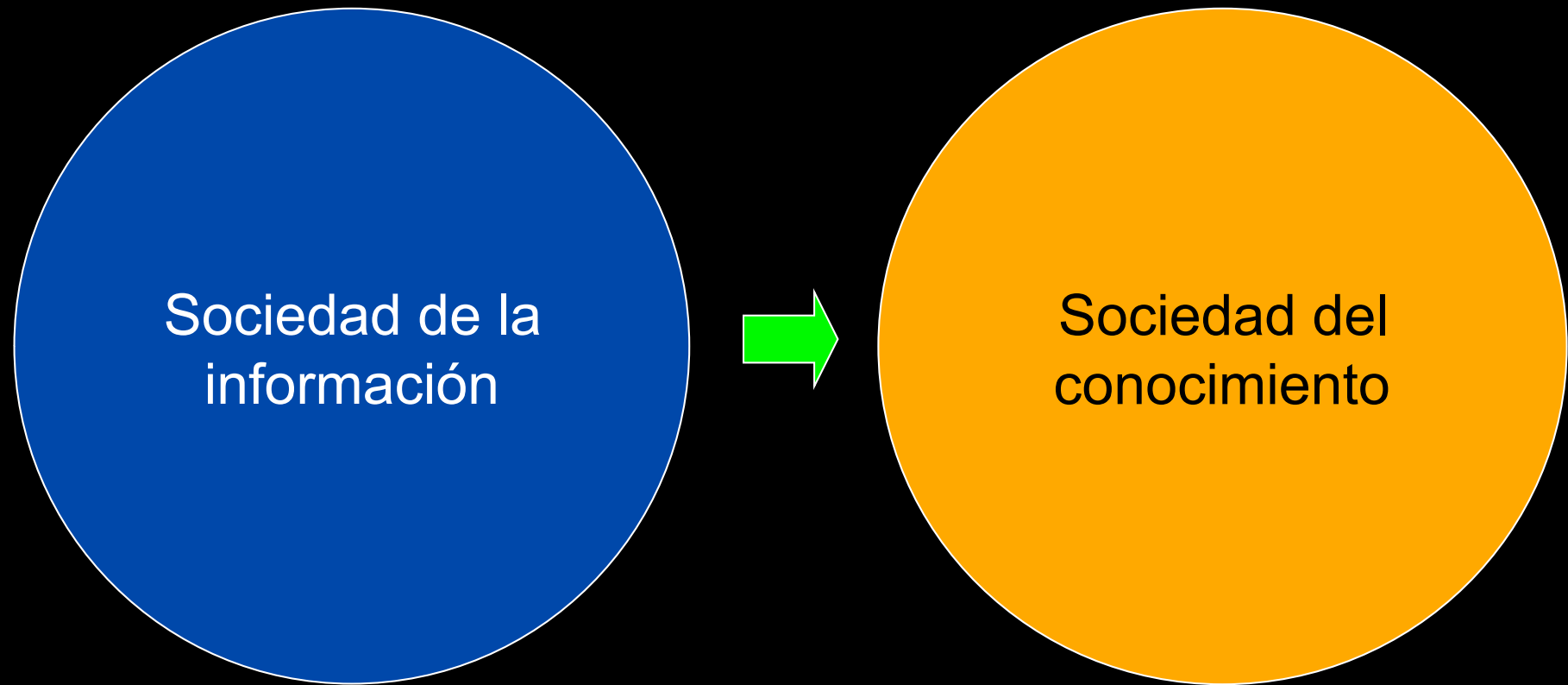
# Sociedades del Conocimiento





**UNESCO, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la  
Ciencia y la Cultura**

## Cultura contemporánea de alta complejidad



# Evolución tecnológica

**COMUNICACIÓN (Medios)**



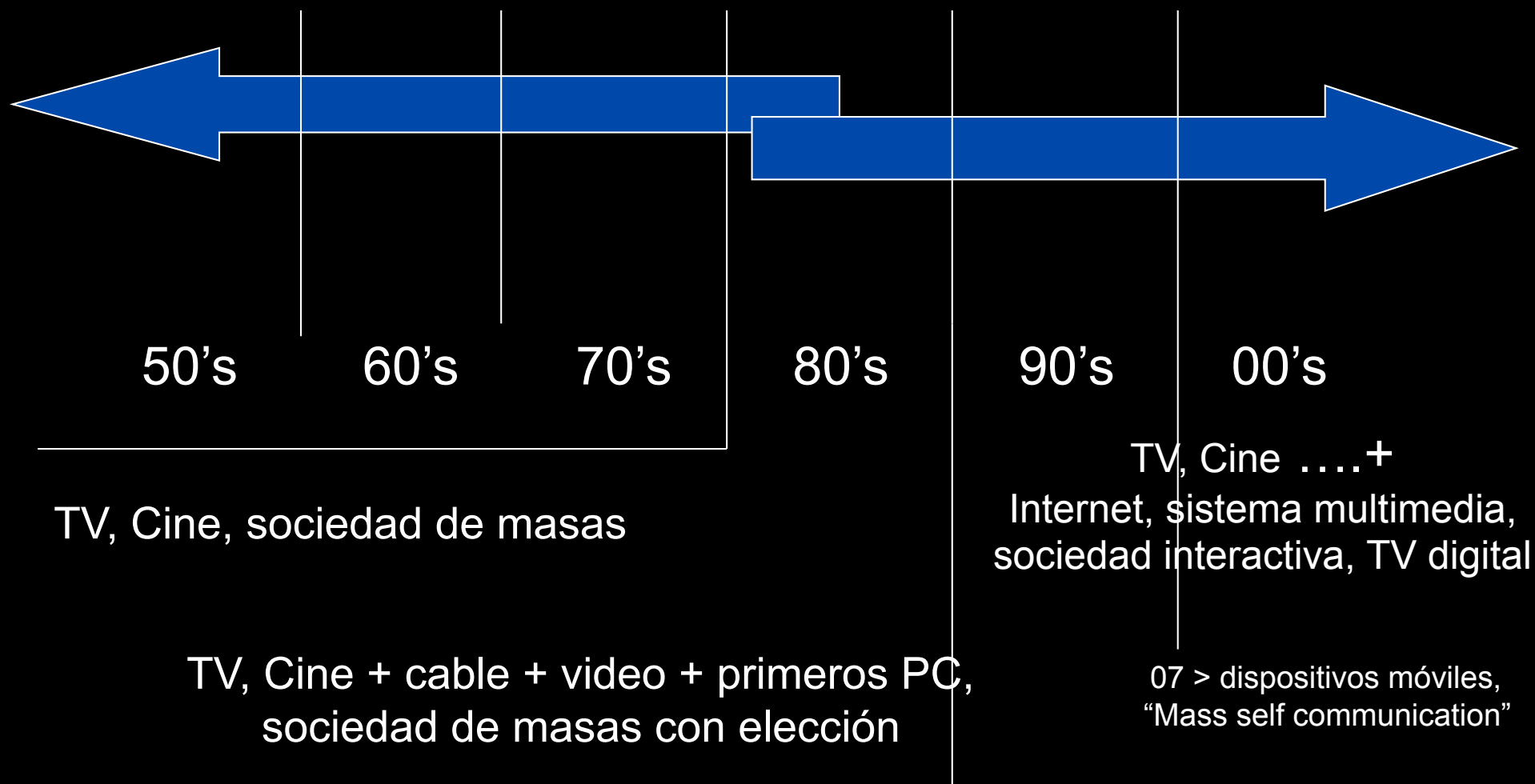
**Sociedad de Masas**

**Sociedad Interactiva**





## Evolución de los medios Siglo XX



## TV en los 80's y sociedad de masas



¿Aldea Global?  
Sólo en una dirección  
(esquema emisor-receptor)

Comienza la diversificación de la  
audiencia de masas.

Un medio, muchos mensajes.

Tendencia hasta hoy: diversificación,  
descentralización y personalización de la TV  
con control de empresas y gobiernos.

# Sistema multimedia y sociedad interactiva

Internet: fin de la Audiencia de Masas

Fuerte impacto social > Concentración en el hogar  
Individualismo

Sistema distribuido fundamentalmente por  
las empresas del entretenimiento

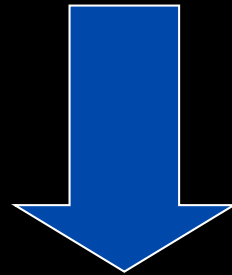


## **Sistema multimedia y sociedad interactiva**

**Modelo social/cultural caracterizado por:**

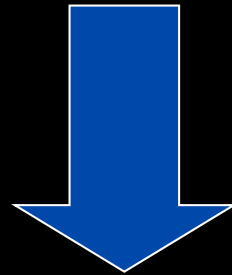
- 1) Extendida diferenciación social y cultural**
- 2) Estratificación social creciente entre los usuarios/espectadores**
- 3) Integración de todos los mensajes en un modelo cognitivo común**
- 4) Captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad**

**Fin de la Audiencia de Masas**



**Inicio de la  
CULTURA DE LA  
VIRTUALIDAD REAL**

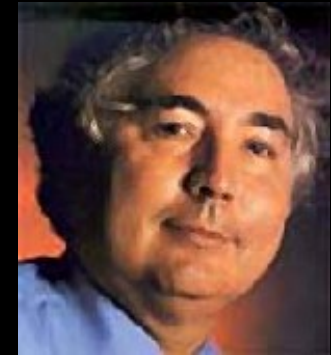
## Fin de la Audiencia de Masas



No  
**CULTURA DE LA  
REALIDAD VIRTUAL**

## CULTURA DE LA VIRTUALIDAD REAL

“Es un sistema en el que la misma realidad es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia.”



*El sistema multimedia crea realidad*

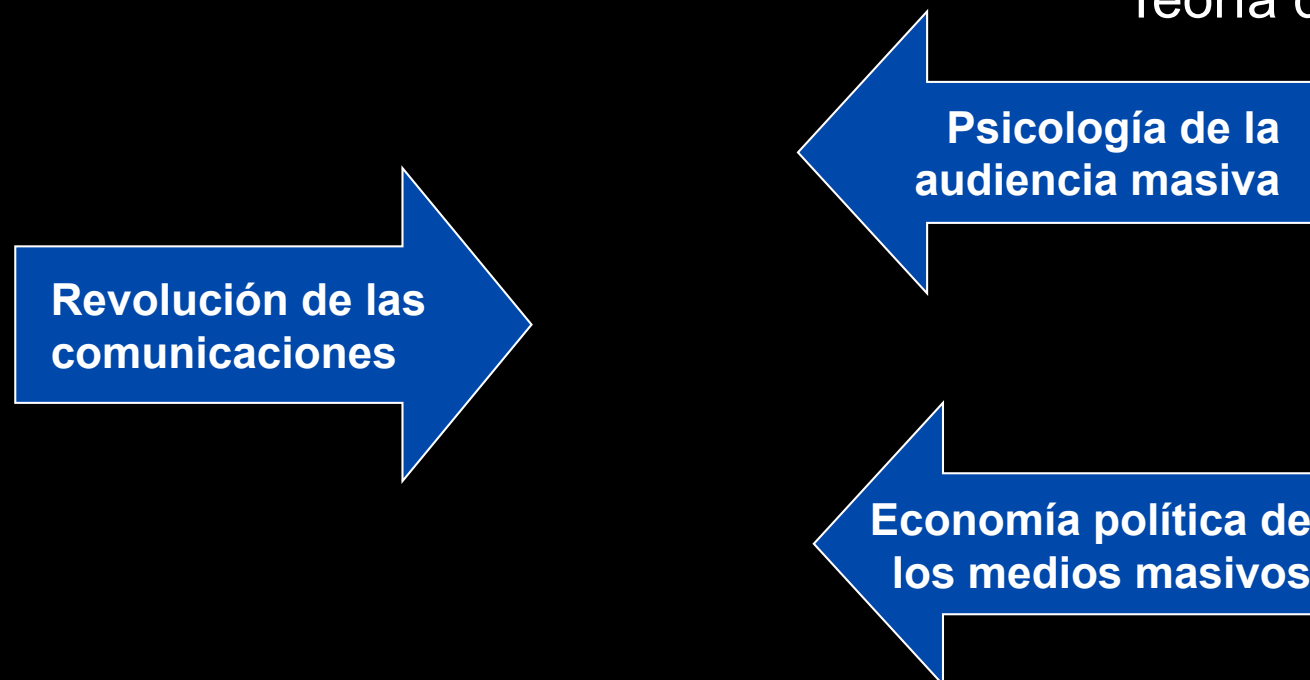
# W. Russell Neuman EL FUTURO DE LA AUDIENCIA MASIVA

**ORWELL 1984**

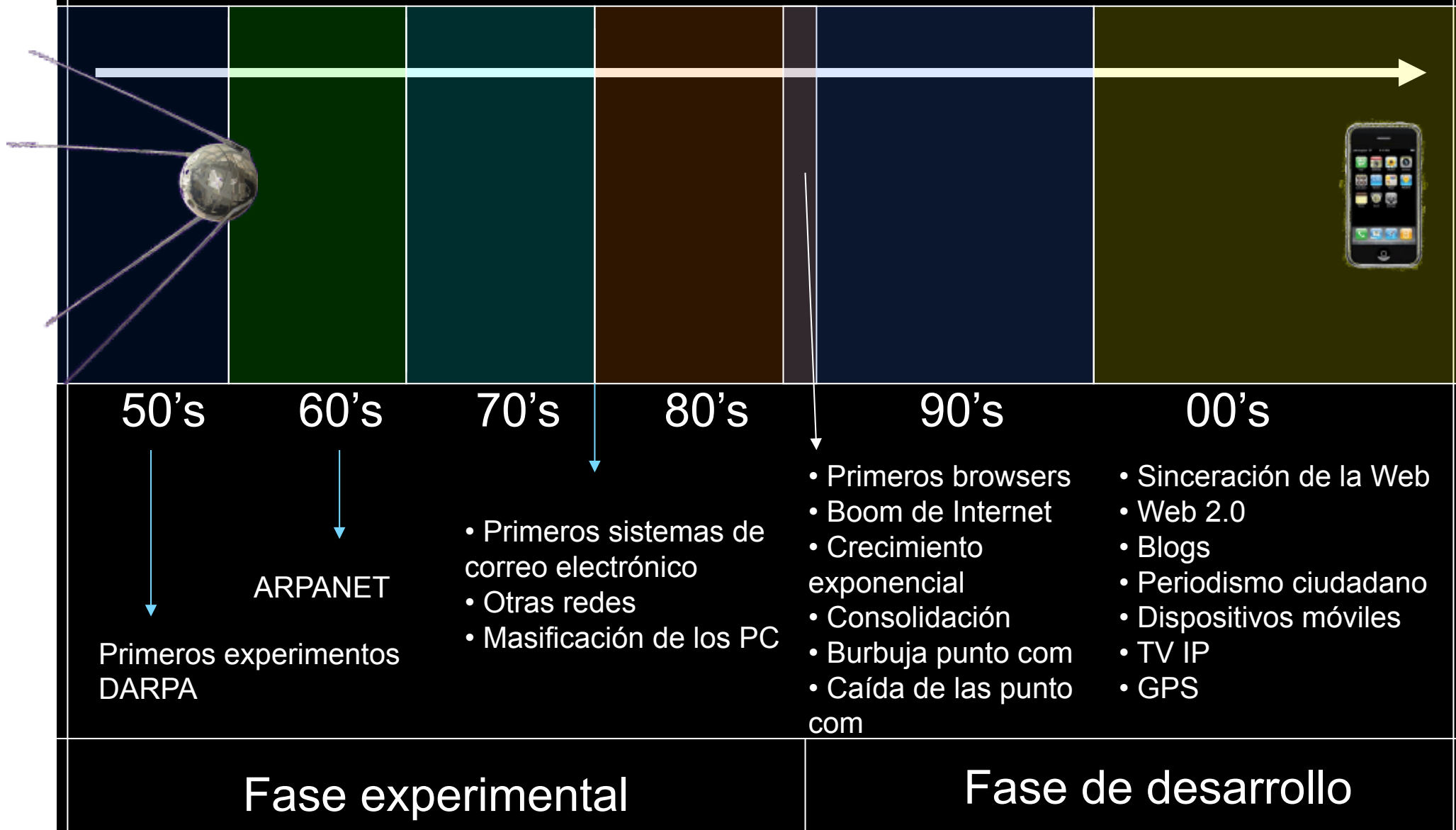
**MEMEX**

Teoría de la sociedad de masas

Comunicación y Teoría del desarrollo



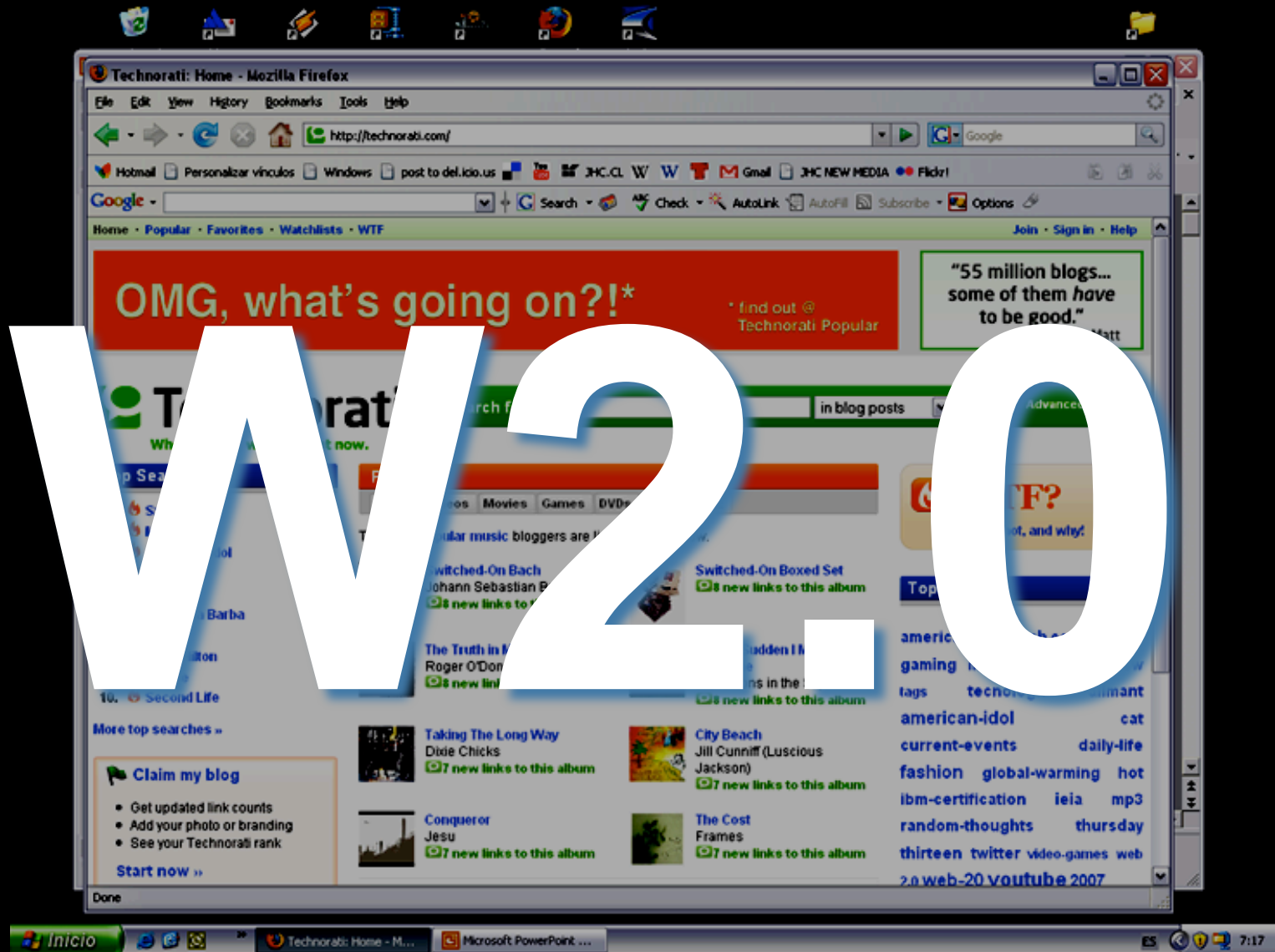
# 50 AÑOS DE INTERNET



## La Web 1.0

- Plataforma informática que refleja a su medio antecesor.
- Escasa interactividad.
- Voluminosa oferta de contenidos pero en esquema *top down*.
- Limitadas posibilidades multimedia.
- Distinción entre productores y consumidores de información.
- HTML.
- Especulación financiera (burbuja punto com).

W20







Revista TIME, personaje del año 2006: “YOU”

Link: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>

## MEME O'REILLY MEDIA + MEDIA LIVE

### WEB 1.0

Sistemas de gestión de contenidos

Britannica online

Publicación

Sitios Web personales

Favoritos

Directorios (taxonomía)

Ofoto

Especulación dominios

Page views

Double click

### WEB 2.0

Wikis

Wikipedia

Participación

Blogging

RSS, Atom

Etiquetado (folksonomía)

Flickr

Optimización motor de búsqueda

Coste por clic

Google AdSense

# P2P:

- *Peer to peer*, programas que conectan diversos computadores de la red para intercambiar archivos.
- Fenómeno de colaboración y “solidaridad electrónica”.
- Nodos bi-funcionales (cliente y servidor a la vez).

# P2P:

- Todos los usuarios deben compartir para la estabilidad del sistema.
- El que más comparte, más se beneficia.
- “*Leechers*”: nodos que sólo consumen recursos.
- Descentralización por esencia (robustez).
- Problema: seguridad (nodos infectados).

# Napster:

- Emblemático caso de software P2P.
- Intercambio de archivos MP3.
- Lars Ulrich (Metallica) hace historia con su demanda.
- Reacción a la violación de los derechos de autor.



# Wiki

## ***Wiki***

Sistema de creación y edición colaborativa de contenidos en el que varios usuarios pueden escribir y mejorar un documento de manera fácil y rápida.

Link: <http://www.wikipedia.org>

Wikipedia - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

W http://www.wikipedia.org/ Google

Comenzar a usar Firefox Últimas noticias WEB 2.08

# WIKIPEDIA

**English**  
The Free Encyclopedia  
2 340 000+ articles

**Deutsch**  
Die freie Enzyklopädie  
738 000+ Artikel

**Français**  
L'encyclopédie libre  
648 000+ articles

**日本語**  
フリー百科事典  
485 000+ 記事

**Nederlands**  
De vrije encyclopedie  
431 000+ artikelen

**Español**  
La enciclopedia libre  
353 000+ artículos

**Italiano**  
L'enciclopedia libera  
442 000+ voci

**Português**  
A enciclopédia livre  
372 000+ artigos

**Svenska**  
Den fria encyklopedin  
281 000+ artiklar

search · suche · rechercher · szukaj · 検索 · ricerca · zoeken · busca · buscar  
søk · поиск · 搜索 · søk · haku · suk · cerca · căutare · ara · пошук

100 000+

Català · Deutsch · English · Español · Français · Italiano · Nederlands · 日本語 · Norsk (bokmål) · Polski · Português · Русский · Română · Suomi · Svenska · Türkçe · Українська · Volapük · 中文

Terminado

Wikipedia - Mozilla ... TallerMultimedios2... Norton 360 Microsoft PowerPoi...

ES 1:21

# Wiki

Negocios



## ● “Mi sueño es crear la enciclopedia más fiable de la historia”

Larry Sanger fue uno de los fundadores de Wikipedia, el sitio web más emblemático de la nueva era internet. Sin embargo, abandonó el proyecto, arguyendo que la enciclopedia virtual más exitosa del mundo hoy es dirigida por especies de “bandas callejeras” que se apropiaron de ella. Por eso se embarcó en un nuevo emprendimiento: Citizendium. En esta entrevista describe cuál es su nueva apuesta en la red. **Por Pablo Pardo.**

El pasado 8 de noviembre, apenas unos minutos después de que el secretario de Defensa de EEUU, Donald Rumsfeld, dimitiera, el Departamento de Estado envió a todos los periodistas extranjeros

Borges, Wikipedia no ha necesitado tres siglos para conquistar el mundo. Le han bastado seis años escasos desde que el 15 de enero Sanger la lanzó, como una continuación del proyecto Nupedia, basado en

2002, quiere lanzar otra Wikipedia. Pero esta vez, controlada. Se llama Citizendium, y en ella una serie de expertos en diferentes materias controlarían la calidad de los artículos. Sanger, cuyas relaciones con Wales



# James Surowiecki

*The Wisdom of Crowds* (2004), *Cien mejor que uno*. Valor que tiene el intercambio e integración de conocimientos individuales. La suma de decisiones colectivas de muchas personas resulta más acertada que las decisiones individuales que pueda tomar un solo miembro del grupo.

Las decisiones tomadas gracias a la conformación de una sabiduría colectiva pueden ser más inteligentes que las de los mismos expertos.



# Folksonomía

## ***Folksonomy***

Sistema de organización de la información en el que los usuarios asignan por medio de TAGS (etiquetas, palabras sueltas) la categoría correspondiente a los datos.

Link: <http://www.technorati.com>

jorgehernandezcerda's bookmarks on del.icio.us - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

http://del.icio.us/jorgehernandezcerda?setminposts=1

Comenzar a usar Firefox Últimas noticias WEB 2.0

del.icio.us / jorgehernandezcerda / by JORGE HERNANDEZ CERDA

your bookmarks | your network | subscriptions | links for you | post

popular | recent

logged in as jorgehernandezcerda | settings | logout | help

All your items (227)

del.icio.us search

« earlier | later » page 1 of 23

**Business Innovation Speaker, Author and Consultant: Stephen Shapiro** edit / delete  
to innovación innovation USA consulting consultoría organizaciones ... saved by 8 other people ... on feb 08

**SoloStream** edit / delete  
wp  
to wordpress themes ... saved by 299 other people ... on nov 10

**pusan** edit / delete  
pusan  
to festival ... saved by 4 other people ... on oct 23

**:: Artfutura ::** edit / delete  
to festival new-media-art actual-art actual-culture barcelona ... saved by 37 other people ... on oct 21

**quarterlife** edit / delete  
quarterlife, the new internet series and social networking  
to tv-ip tv-series web2.0 ... saved by 175 other people ... on oct 21

**pq** edit / delete  
Prom Queen  
to tv-ip tv-series web2.0 ... saved by 65 other people ... on oct 21

**LG15 Presents...** edit / delete  
Lonely Girl 15 | Kate Modern SERIES TV IP  
to tv-ip tv-series web2.0 mobs ... saved by 40 other people ... on oct 20

**LAFF2007** edit / delete  
Los Angeles Film Festival - June 21 through July 1, 2007  
to festival cine LA USA ... saved by 10 other people ... on oct 19

**LAFF** edit / delete

Terminado

tags 3D-worlds actual-art actual-culture alemania AIGore andrés-valdivia ata australa banca barcelona berlin bienal blog blogs botones brainstorming brasil buscadores business Canadá catalunya centros Chile cine cine-fantástico ciudad classified CMS collaboration COLORES community comunicación consulting consultoras consultoría CSS culture cycling derechos-digitales design desing deutsch dictionary dise diseño diseño-información docencia documentales e-Learning e-mail e-mail-sender e-Marketing ecuador ecuménico empresas encyclopedia España estados-unidos estándares facebook festival ficción filosofía filosofía finlandia firefox firefox:bookmarks firefox:toolbar flash fondart fotologs friends germany globalización Google hacking hosting HTML iconos igoogole imported innovación innovation interactive-media internet IP iPod IPTV IT japon JHC juegos LA linux linz low-cost maps marketing mash-up master mecad media media-art media-lab media-studies medios-portátiles microsoft MIT mobile mobile-culture mobs movies Mozilla music móvil móviles música música-electrónica navegadores net-art netherlands network networking new new-media-art noosfera noticias open-source organizaciones P2P patricia-martin País-vasco Perú philosophy physical-computing podcasting portales processing productora publicidad2.0 pushkar Radio redes-sociales rusia santiagomedialab scifi shortcut:dict shortcut:google shortcut:quote shortcut:slang shortcut:wp social social-media socialnetworking software-ideas starwars sydney system:unfiled technology tecnolog tecnología television teléfonos-móviles themes trabajo tv-abierta tv-cable tv-ip tv-series TVdigital UK universidad urbano USA usabilidad video video-arte videos vuelos web web-design web-hosting web1.0 Web2.0 wiki

jorgehernandezcerda TallerMultimedios2... Norton 360 Microsoft PowerPoi... ES 1:30

# Arquitectura de participación

Estructura que hace posible que múltiples usuarios se beneficien de la acción de los demás. Es un atributo que mejora los servicios de la Web 2.0.

Organización de la interacción de los usuarios.

W1.0

*Arq. de información*



W2.0

*Arq. de información*  
+  
*Arq. de participación*



Eternal moonwalk - A tribute to Michael Jackson. - Mozilla Firefox  
http://www.eternalmoonwalk.com/ eternal moonwalk  
MÁS VISITADOS Comenzar a usar Firefox Últimas noticias WEB 2.08 CUERPO Y MEDIOS DISEÑO EMOCIONAL TBanc WEB 2.09 W YouTube Firefox CD f 2009 TBanc

**ETERNAL MOONWALK** A TRIBUTE TO MICHAEL JACKSON POWERED BY **studio brussel** Life is music  
41,2 m

10228 luk - schulen, belgium 5791  
SUBMIT YOUR OWN MOONWALK NOW!

SEARCH FOR:  GO S D F J K L OFF hosted by TIER 3

Transfiriendo datos desde cdn.eternalmoonwalk.com...

Macromedia Dream... trailer Sorenson Squeeze 4.2 ETERNAL moonwalk - ... Microsoft PowerPoi... ES 0:15

<http://www.eternalmoonwalk.com>

# Software social

## ***Social software***

Software online diseñado específicamente con propósitos de interacción social y generación de redes sociales.

Links: <http://www.myspace.com>  
<http://www.friendster.com>  
<http://www.facebook.com>

MySpace - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

http://www.myspace.com/

Comenzar a usar Firefox Últimas noticias WEB 2.08

mySPACE.com BETA Chile

Ayuda | Registrarse

¡Bienvenidos! MySpace Latinoamérica aún está en fase de desarrollo (BETA). ¿Tienes comentarios o sugerencias? [Haz clic aquí.](#) ¡Gracias!

Inicio | Explorar | Buscar | Invitar | Correo | Blogs | Favoritos | Foros | Grupos | Eventos | MySpaceTV | Música

**¡No te pierdas estos videos!** Videos de Animales, click aquí

**Beyond The Rave #4 !!!**  
Beyond The Rave

**En Boca De Tantos #6 PORTA**  
PORTA

**Camuffaje!**  
Brian Best

**Perro Ladrón**  
Nick

Ayuda **Nuevo!** Editor de Perfil **Nuevo!** MySpaceTV **Nuevo!**  
Música MySpaceIM Buscar Amigos  
Foros Blogs Eventos

**BEYOND THE RAVE** [myspacetv.com](#)

**Cuidado donde haces click**

**HAMMER**

Música en MySpace [más música]

**Miranda!** [myspace.com](#) a place for music

**myspaceim** >> download

**myspaceim**

**Iniciar sesión**

Correo electrónico:   
Contraseña:

Recordar mis datos

¿Has olvidado tu contraseña?

**Encuentra a tus amigos en MySpace**

✓ Comprueba tus contactos de [Gmail](#), [Yahoo!](#), [Hotmail](#) y [AOL](#) y encuéntralos en MySpace!

**Gente interesante**

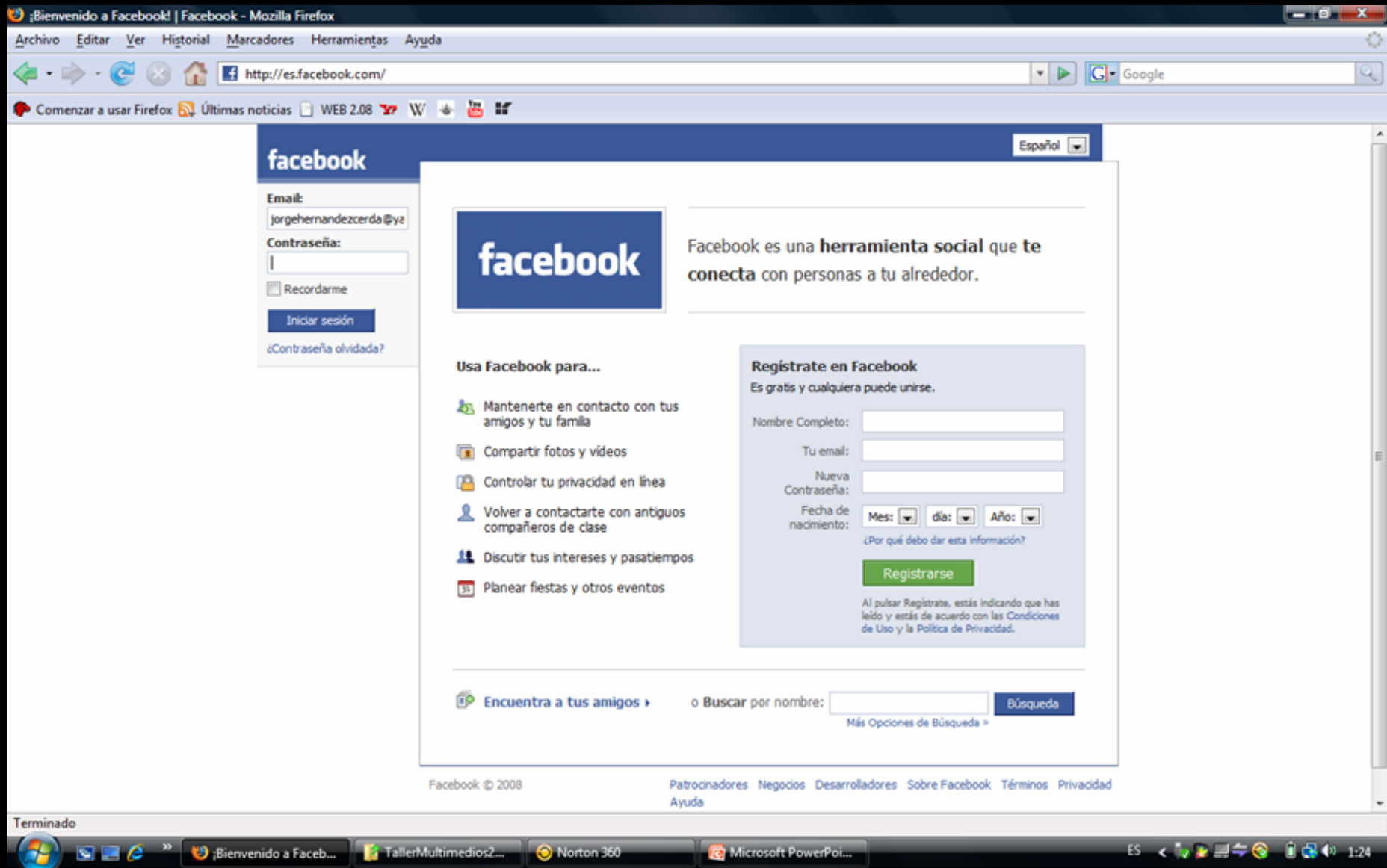
**Daniela** **Notavaz.** **Jo-3 G.**

Terminado

MySpace - Mozilla F... TallerMultimedios2... Norton 360 Microsoft PowerPo...

ES 1:23





# Blog

Bitácora personal o institucional ordenada cronológicamente que se sirve de las tecnologías 2.0 y que está teniendo la mayor presencia en los buscadores producto de la fuerte interrelación entre los *bloggers*. Es la principal herramienta del Periodismo Ciudadano.

Links:

[BLOGGER](#)  
[WORD PRESS](#)  
[LIVE JOURNAL](#)  
[MOVABLE TYPE](#)  
[TUMBLR](#)

The screenshot shows the Blogger website interface in Spanish. At the top, there is a navigation menu with options like 'Archivo', 'Editar', 'Ver', 'Historial', 'Marcadores', 'Herramientas', and 'Ayuda'. The address bar shows the URL 'https://www.blogger.com/start'. The main header features the Blogger logo and a language dropdown set to 'Español'. Below the logo, there is a login section titled 'Accede a través de tu cuenta de Google.' with input fields for 'Nombre de usuario (correo@deinstitución?)' and a password field, along with an 'ACCEDER' button and a 'Recordarme (?)' checkbox. To the right of the login section, there are two sections: 'BLOGS ACTUALIZADOS: 1:26' with a link to 'God's Plan: Adoption from Ukraine' and 'BLOGS IMPORTANTES' with a link to 'Photoshop Disasters'. The central content area is a large box titled '¿Qué es un blog?' with a 'VISITA RÁPIDA' button. It contains four icons representing blog functions: 'Publicar opiniones' (publish opinions), 'Obtener comentarios' (get comments), 'Enviar fotografías' (send photos), and 'Vuélvase móvil' (go mobile). To the right of these icons, it says 'Cree un blog en tan sólo 3 pasos:' followed by a numbered list: 1. Crear una cuenta, 2. Asignar un nombre a su blog, 3. Elegir una plantilla. Below the list is a large orange arrow button that says 'CREAR TU BLOG AHORA'. At the bottom of the page, there is a footer with various links like 'Página principal', 'Acerca de', 'Buzz', 'Ayuda', 'Debatir', 'Idioma', 'Desarrolladores', 'Artículos', 'Condiciones del servicio', 'Privacidad', and 'Política de contenido', along with the copyright notice '© 1999 - 2008 Google'. The Windows taskbar at the bottom shows several open applications, including 'Blogger: Cree su blo...', 'TallerMultimedios2...', 'Norton 360', and 'Microsoft PowerPoi...'. The system tray shows the time as 1:26 and the language as ES.

WordPress > Blog Tool and Weblog Platform - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

http://wordpress.org/

Comenzar a usar Firefox Últimas noticias WEB 2.08

WORDPRESS.ORG

Home About Extend Docs Blog Forums Hosting **Download**

WordPress is a state-of-the-art publishing platform with a focus on aesthetics, web standards, and usability. WordPress is both free and priceless at the same time.

More simply, WordPress is what you use when you want to work with your blogging software, not fight it.

New to blogging? [Learn more about WordPress](#), then follow the three easy steps below to start blogging in minutes. Or, for the ultimate in ease of use, [get a free blog on WordPress.com](#).

Ready to get started? [Download WordPress 2.5](#)

**WordPress Books**

**WordPress for Dummies**

**From the Blog**

**WordPress 2.5**

WordPress 2.5, the culmination of six months of work by the WordPress community, people just like you. The improvements in 2.5 are numerous, and almost entirely a result of your feedback: multi-file uploading, one-click plugin

**It's Easy As...**

- 1 **Find a Web Host** and get great hosting while supporting WordPress at the same time.
- 2 **Download & Install WordPress** with our famous 5-minute installation.

**WordPress Users**

b5media

eBay

Terminado

WordPress > Blog To... TallerMultimedios2... Norton 360 Microsoft PowerPoi...

ES 1:27

# Long Tail

## ***Economía de cola larga***

Una de las características de la nueva economía que introdujo Internet consistente en modelos de negocios de basan su estrategia en los nichos de consumidores usuarios de Internet a nivel mundial, cuya suma de acciones son equiparables a los top ventas tradicionales.

W1.0

*"The short tail"*  
*Banner visual*

<http://www.terra.cl>

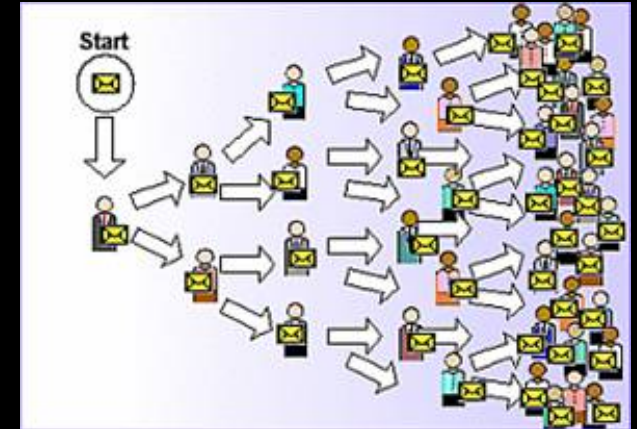
W2.0

*"The long tail"*  
*Banner de texto*

<http://www.atinachile.cl>



# Viralización



Un tipo de campaña de difusión de un producto (en nuestro caso, una Web) que no incurre en gastos de publicidad. Se “corre la voz” y se contagia acerca de la novedad.

Links: [LONELYGIRL15](#)  
[FREE HUGS](#)  
[DELFIN](#)  
[DELFIN 2](#)



**You Tube**   [Explorar](#) [Subir](#) [Crear cuenta](#) [Acceder](#)

### Where the Hell is Matt? (2008)

[mattharding2718](#) 24 vídeos



0:16 / 4:29 360p

**33269089**

[mattharding2718](#) | 20 de junio de 2008 | Votos positivos: **154382** Votos negativos: **2978**  
14 months in the making, 42 countries, and a cast of thousands. Thanks to eve...  
Como se ve en: [blog.livedoor.jp](#)

#### Sugerencias

- Ponzi Scheme in HD**  
de hotforwords  
255809 Vídeo destacado
- How the Hell Did Matt Get People to Dance With ...**  
de mattharding2718  
1347168 reproducciones
- Where the Hell is Matt?**  
de mattharding2718  
16011773 reproducciones
- Where the Hell are Matt's Outtakes**  
de mattharding2718  
4455123 reproducciones
- Dancing with the Huli Wigmen**  
de mattharding2718  
1039439 reproducciones
- Egyptian Belly Dancing : Egyptian Belly Dancing...**  
de expertvillage  
1194014 reproducciones
- Star Wars Kid**  
de raze7ds

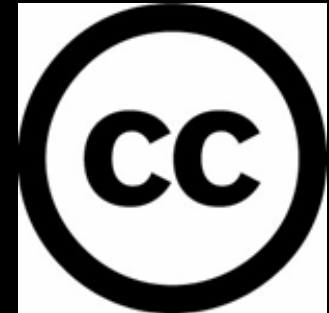
# Mash Up

Aplicaciones Web híbridadas que mezclan grandes bases de datos con otras aplicaciones creando nuevos servicios y maneras de representar la información.

Links: <http://www.wikimap.org>



# Creative Commons



## ***Some Rights Reserved ...***

Es la licencia que introdujo el concepto de “algunos derechos reservados”, en contraste con el Copyright clásico, para la expansión de recursos copiables, mezclables y compartibles en los sectores tecnológico y creativo, entre otros.

Véase también Copyleft.

Link: <http://creativecommons.org>



# Creative Commons

**“Algunos derechos reservados”**

<http://creativecommons.org>

# Hackers

- Hackers ~~≠~~ Crackers
- Código ético
- Desafío intelectual
- Círculo virtuoso

## A la espera de la resolución judicial, SSH2, actualmente en libertad provisional, revive para The Clinic la historia del Team Byond, la tercera mejor banda de hackers del mundo que mantuvo en vilo por más de un año a los servicios de inteligencia de Estados Unidos, Israel y Chile.

Texto y fotos: Claudio Pizarro

El jueves seis de noviembre, a eso de las seis y cuarto de la mañana, Carlos Amigo se aprontaba para acudir a un trabajo ocasional de mantención de redes. Después de bañarse, todavía en paños menores, encendió el computador tal como lo hacía todos los días en cuanto se levantaba. De pronto, un ruido extraño en el antejardín aviva la paranoia que lo tiene intranquilo desde hace meses. Al escudriñar por la ventana se encandila con unos focos que apuntan a su domicilio. Algo somnoliento se percata que un puñado de detectives se precipitan por el antejardín mientras las cámaras de televisión registran el operativo in situ.

- Cagué- masculla entre dientes y abre la puerta con resignación.

Hasta hace un par de meses atrás nadie sospechaba que Carlos Amigo, un programador autodidacta que había pegado carteles ofreciendo servicios computacionales en un negocio cercano a su hogar, era SSH2, uno de los cuatro miembros de un selecto grupo de hackers chilenos. El denominado Team Byond se había hecho famoso por haber vulnerado la página oficial de la Nasa introduciendo la imagen de un niño herido por las esquilas de una bomba en El Líbano. Con este ataque el equipo inauguraba una nueva modalidad de intromisión virtual: la ciberprotesta. Desde aquel momento, la consigna "No War!" empleada en sus maniobras, comenzó a escalar posiciones en el ranking de hackeos internacionales registrados en la página H-Zone. En menos de dos años, la escudería virtual compuesta por Codiux, Phnx, Nettoxic y SSH2, había infiltrado más de ocho mil sitios, transformándose en la tercera potencia de la especialidad en el mundo,



**A medida que SSH2 escalaba posiciones en el ranking comenzó a recibir ofrecimientos de diversa índole. "Tenía cualquier oferta del medio oriente para recolectar información de entidades militares de Estados Unidos. Otros me pedían bases de datos y algunos, mas careraja, me decían si cachaba como decodificar claves de tarjetas bancarias" rememora Amigo.**

quier país del mundo. Después me dedicaba a seleccionar y entender las pifias del sistema".

Hasta ese momento, Amigo se consideraba solo un intruso en busca de conocimientos, una especie de explorador autodidacta del mundo virtual. Pero desde que se enteró de la existencia del portal H-Zone su percepción respecto a la interconexión cambió radicalmente.

-Quedé loco cuando caché que se trataba de un portal que fomentaba el nivel de deface o hackeo y, más encima, contaba con un ranking con los mejores exponentes a nivel mundial, una especie de ATP- rememora.

### GUERRA VIRTUAL

La posibilidad de representar a Chile y mostrar al mundo las capacidades informáticas del país motivó a Amigo a incursionar en el hackeo. El ataque de un equipo peruano de hackers a la página "Escritores de Chile" exaltó su espíritu nacionalista. "Desde mi punto de vista los ataques de los peruanos eran demasiado mediocres y más encima tiraban mucha caca. Na qué ver. En vez de demostrar capacidades se dedicaban a poner consignas en páginas súper fáciles de vulnerar". La respuesta de Amigo, quien debutó en H-Zone como SSH2, no tardó en llegar. A fines de 2004 el index del portal de la Televisión Nacional del Perú, el canal más importante del país del norte, fue modificado con la consigna "viva Chile mierda". La idea, según Amigo, "era pintar la página con una marca virtual sin dañar el funcionamiento del sistema". En el fondo quería demostrar experticia para que el asunto se zanjara por un tema de reconocimiento. Cio

... Prestigiosas universidades norteamericanas...

### EL INTRUSO

di cuenta que las mismas fallas que existían en una red china de datos...

peruana no dejó pasar la ofensa y etiquetó la disputa como una guerra virtual.

## APUNTES NACIONALES

LA

Los jóvenes fueron detenidos y dejados en libertad por ser menores de edad

# Hackers que intervinieron sitio web de la Nasa participarán en olimpiada

Los hermanos Cristóbal e Israel Leiva (17), quienes participaron en el grupo de hackers que el año 2006 "botó" o dañó 8.000 páginas web, entre éstas la de la Nasa, representarán a Chile en la XVII Olimpiada Internacional de Informática, que se desarrollará en Croacia.

Los especialistas en informática esperan que la competencia les abra las puertas para poder estudiar en prestigiosas universidades a nivel mundial.

Adicionalmente, los adolescentes recibieron como premio un computador de parte de la Municipalidad de Buin.

El alcalde de la comuna, Angel Bozán, señaló que los jóvenes "nunca fueron delincuentes. Ellos tienen estos talentos informáticos y cuando fueron

hackers dejaron mensajes positivos, pacifistas y humanistas".

Los hermanos Leiva aseguraron que su etapa como hackers ha finalizado y señalaron que todo lo que aprendan en informática lo utilizarán para "ayudar a la comunidad".

Estos jóvenes, junto a otros dos, formaban el grupo Beyond Hackers Team, que se dedicaban a la intervención de sitios en internet. Entre las páginas afectadas estuvieron la del gobierno de Perú, México, Chile y de la Universidad de Berkeley.

Cuando fueron detenidos por Investigaciones en 2006, los dos escolares quedaron en libertad por ser menores de edad y sin sanciones. La justicia determinó que estas actividades las realizaban sin fines de lucro.





¿Y luego de la Web 2.0?

¿Web 3.0?

La Web no se agota en esta etapa, queda mucho por hacer

WORLD WIDE WEB  
CONSORTIUM (W3C)



Web 3.0



Web 2.0  
+  
Web  
semántica

Inteligencia colectiva + inteligencia artificial

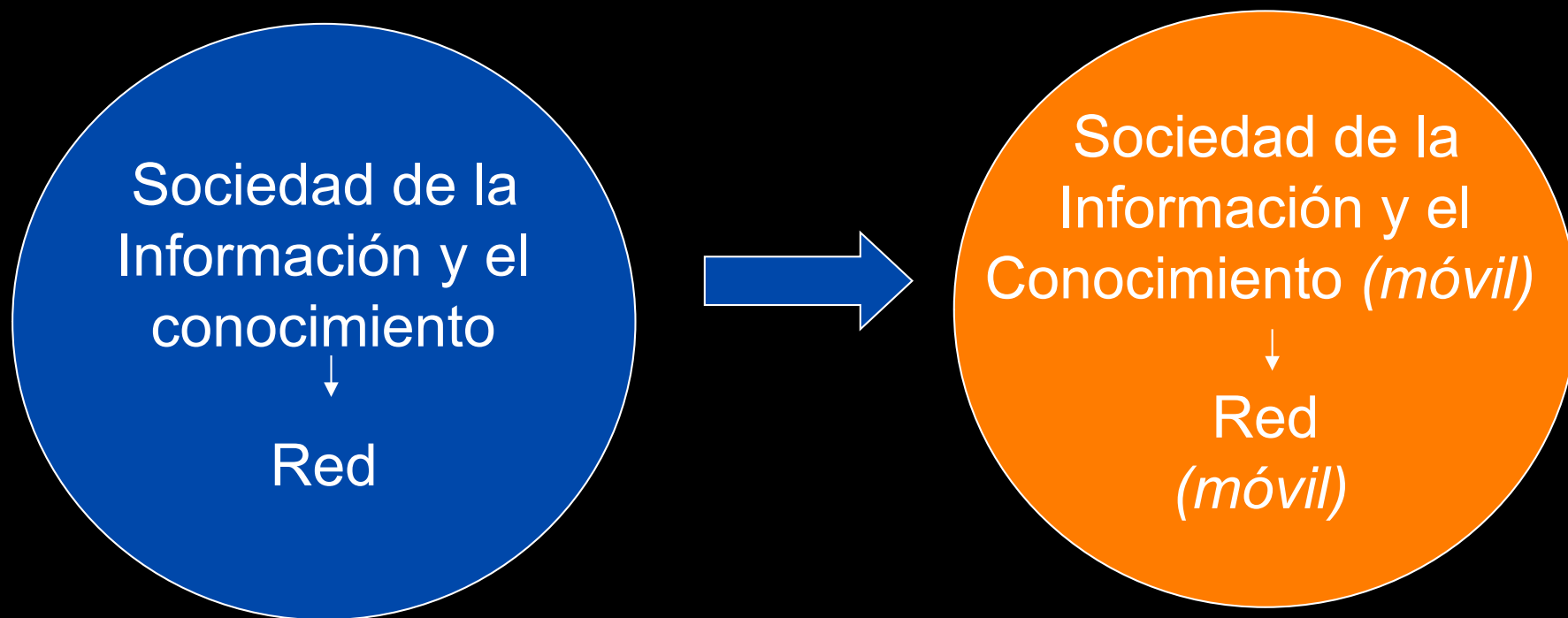


# Convergencia Digital y Cultura de la Movilidad

Sociedad de la  
Información y el  
conocimiento

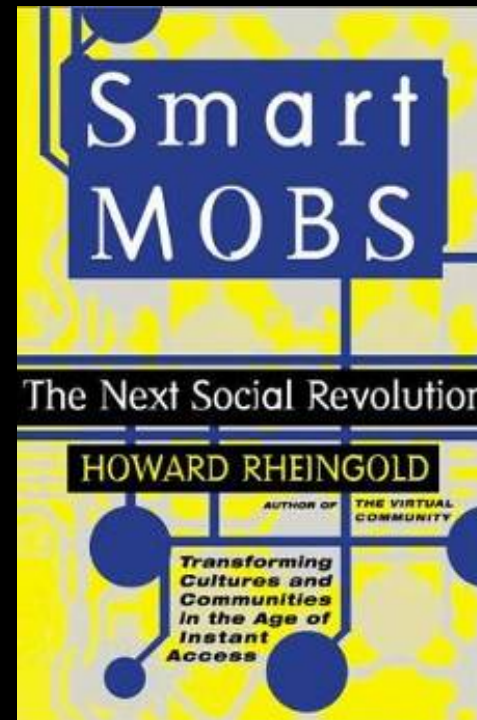


Red



En los años noventa la discusión fue en torno a Internet y el ciberespacio.

En los años 2000 se suma a esto la discusión por los dispositivos móviles y la cultura de la movilidad.





# Flash Mobs / Smart Mobs

# Japón “Tribus del pulgar”





# Flash Mobs

“**Flashmob**, traducido literalmente de inglés como “multitud instantánea” (*flash* – destello, ráfaga, *mob* - multitud) - es una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne espontáneamente en un lugar público, realizando algo inusual para luego dispersarse rápidamente. Suelen convocarse a través de los medios telemáticos (móviles e [Internet](#)) y en la mayor parte de los casos, no tienen ningún fin más que el [entretenimiento](#), pero pueden convocarse también con fines [políticos](#) o [reivindicativos](#).”

# Flash Mobs

“Una de las particularidades de estas “tribus temporales” es que no requieren contar con el apoyo de los [mass media](#) para comunicarse, coordinarse y actuar de manera conjunta, ya que su comunicación funciona a través de redes sociales virtuales. Se trata de individuos que apoyados por las tecnologías de comunicación difunden mensajes a sus [redes sociales](#) de amigos y conocidos, los cuales hacen lo mismo hasta construir una gran cadena de comunicación, que es capaz de movilizar a miles de personas.”

Wikipedia

# Guerras del almohadas



## Guerras de crema



## Fiestas del Silencio



# Smart Mobs

“Un **smart mob** es una forma de organización social que nace y se estructura a través de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Según Rheingold, los "smart mobs" son un indicador de la evolución de las tecnologías de comunicación y son estas las que le otorgan poderes a las personas.”

Wikipedia

El Smart Mob tiene un fin social y político, y no se enfoca a la diversión como lo hace el Flash Mob.



## 11.M y SMS

“¿Aznar de rositas? ¿Le llaman jornada de reflexión y Urdazi trabaja? Hoy 13-M a las 18 horas sede PP C/Génova 13. Sin partidos. Silencio. Por la verdad. ¡Pásalo!”.

## La Revolución de los Pingüinos





**metaki**  
¿qué, cuándo, dónde y con quién?

**microblog + red social + geolocalización**

**geolocaliza**  
amigos, familiares, compañeros de trabajo...

**geocomparte**  
tu ubicación, comentarios, fotos, eventos...

**descubre**  
lugares, necesidades, oportunidades...

**encuentra**  
direcciones y negocios cerca de ti...

**móvil y web**  
100% GRATIS!

Regístrate en metaki | Entrar como usuario  
español | english

Archivo Edición Visualización Historial Favoritos Desarrollo Ventana Ayuda  
META.KI.COM - ¿qué, cuándo, dónde y con quién?  
http://www.metaki.com/console/

Hola Daniel Atik! Vistas y Capas Contactos Mensajes (1) Favoritos Perfil Acerca de Cerrar sesión

Descubre el nuevo diseño de http://METAKI.COM en su versión 1.0 http://42.tinylog.com/archivos.jpg  
Actualizar mi estado y localización hace 28 minutos 140

Metaki: públicos en el Mapa

- Comentario: Alardear desde Coronos... Antes vivimos aquí!! :)) por Daniel Atik hace 1 día 2 horas (1)
- Comentario: Este soy yo en estado puro :)) por Daniel Atik hace 1 día 2 horas (1)
- Comentario: Alguna vez viví aquí por paul.cordova.b hace 4 días 1 hora
- Comentario: en mi casa!!! alguien sabe que hay para hacer hoy en la noche??? por favor que lo publique! por jph\_52 hace 6 días 6 horas
- Comentario: Comenzando una nueva semana... por paul.cordova.b hace 6 días 6 horas
- Nota: Celebraremos en familia el cumpleaños de Daniel D FELIZ DÍA amoroooooooooooooooooooo!!!!!!! por sagastinat hace 9 días 6 horas (1)
- Pensamiento: HOY SERÁ UN MUY BUEN DÍA, EN LO PERSONAL, LABORAL, EN MIS PENSAMIENTOS Y DESÍOS, A TODOS, QUE TENGAN UN HERMOSO DÍA por sagastinat hace 11 días 9 horas (1)
- Noticia: Recién llegando a Villa, a los

Open Alpha vers. 1.0 - Idioma: Español

Google Maps: Valparaíso

www.metaki.com

# 25 años del celular

## El gran amigo está de aniversario

Diez años antes la tecnología estaba disponible, aunque no para ser comercializada en un producto. El ingeniero de la citada compañía, Martin Cooper, salió a caminar por una calle de Manhattan, Nueva York, para anunciar la existencia del revolucionario producto. Ahí realizó un llamado que marcó historia. Sin falsa modestia se comunicó con otra empresa multinacional que también trabajaba en el desarrollo de este tipo de equipo y les anunció que hablaba desde su teléfono celular. Eran los ganadores y el gran salto en las telecomunicaciones ya era un hecho. El valor del DynaTAC 8000X lo hacía inaccesible para la mayor parte de los ciudadanos; algo así como lo que cuesta hoy un automóvil de segunda mano. Pero causó revuelo bajo la promesa de comunicarse a distancia y desplazarse al mismo tiempo. En sus inicios la telefonía móvil fue un servicio a pocos disfrutaron. Surgió como una herramienta de nicho para una élite; importantes ejecutivos, grandes empresarios y altas autoridades. Una situación muy distinta a la actual, porque hoy es netamente masivo. En Chile, según el mismo estudio, la penetración supera el 85% y existen 14 millones de equipos en circulación. El primer aparato tenía un peso de casi un kilo, dimensiones de 33 centímetros de largo, 4,4 de ancho y 8,75 centímetros de espesor. La batería cuento aparte; permitía hablar durante una hora y requería otras 10 para recargarla.

Según un reciente estudio de Adimark-GFK, el 93,4% de los chilenos piensa que el teléfono móvil es relevante para su vida personal y laboral, mientras que más del 80% de los encuestados asegura que el celular le cambió la vida. El 35,2% declaró que lo considera absolutamente esencial. "Es que el celular llegó para cambiarlo todo; el acceso a comunicación a distancia, la frecuencia de llamados y posibilidad de estar siempre ubicable, entre otros. Cumplirse 25 años del arribo del móvil, damos una mirada atrás para ver el origen de este infaltable "gran amigo".

**Grande y caro**  
En marzo de 1983 se lanzó el Motorola DynaTAC 8000, el primer teléfono celular de la historia en ser aprobado oficialmente en Occidente. La empresa estadounidense destinó 35 años y más de 100 millones de dólares en su desarrollo.

**Para todo uso**  
Después de un cuarto de siglo de su aparición, los actuales teléfonos móviles poco tienen que ver con su antepasado. Cada vez más pequeños y livianos, su precio permite que sean un producto de consumo popular, junto con el explosivo aumento de usuarios, destaca la cantidad de funciones que otorgan. Porque estamos frente a un producto multimedial dotado de diversos servicios: llamados, mensajes de texto, navegación WAP, descarga de música y de juegos, sistema GPS, cámara fotográfica y de video, ahora.

1983  
1989  
1992  
1995  
1995  
1997  
1999  
2004  
2006  
2006  
2007

Mira

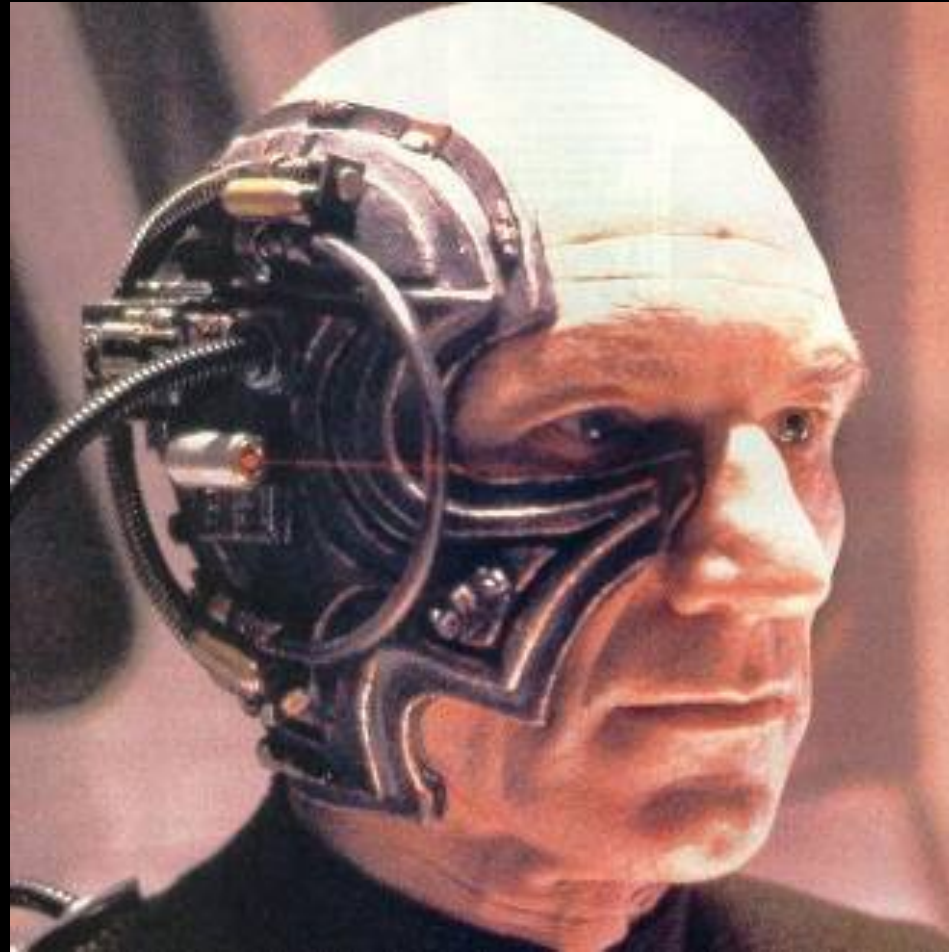


“Peatón tecnológico”









En la actualidad la mayoría de los teléfonos móviles obsoletos pasan a convertirse en la llamada basura electrónica

## Afirman que 1.500.000 celulares deberían reciclarse al año en Chile

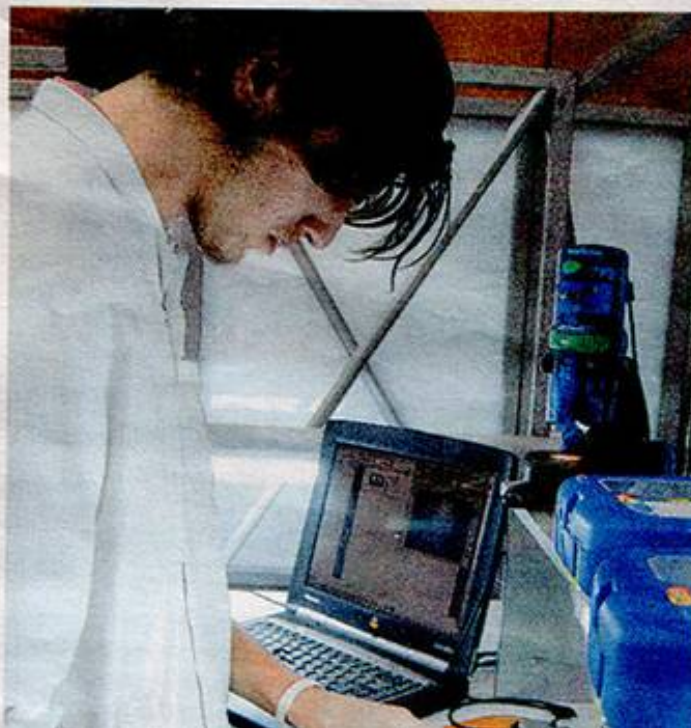
Aunque ocho de cada diez chilenos posee un celular, hasta ahora nadie se ha ocupado de los residuos tóxicos generados por estos aparatos cuya vida útil se estima en dos años.

Un acuerdo entre Nokia y Movistar presentado ayer es el primer esfuerzo en esta línea.

ARDACEVEDO Z.

Se le llama "la basura del siglo XXI", pues sus componentes tóxicos son capaces de causar graves daños al medio ambiente y la salud de las personas. Se trata de los residuos electrónicos e-waste, aquellos desperdicios derivados de computadores, pantallas y teléfonos celulares en desuso: se estima que a nivel mundial su volumen aumenta tres veces más rápido que otros desechos.

Uno de los más preocupantes son los celulares, debido a su alto índice de penetración. Se estima que en



### Móviles obsoletos

80% de los

▶ chilenos posee actualmente un teléfono celular, cifra que se elevará al 100% en 2010.

### 1 millón y medio

▶ de celulares en desuso deberían reciclarse cada año en Chile según dicen los expertos.

### Dos años

▶ en promedio es la vida útil que las personas en Chile dan a su celular antes de cambiarlo por uno más moderno.

### 13 millones

▶ de celulares aproximadamente existen en Chile en el presente. La mayoría estará obsoleto hacia el año 2010.



Mercados:

## Cómo la telefonía móvil promueve el crecimiento económico

Casos como el de pescadores en la India ilustran sobre la forma en que mejora la eficiencia y fomenta la actividad.

Eres un pescador en las costas del norte de Kerala, una región en el sur de la India. Visitando tu lugar habitual de pesca, te encuentras con una inusual cantidad de sardinas.

Eso significa que es probable que a otros pescadores del área también les haya ido bien. Habrá bastante cantidad de sardinas en los mercados locales, los precios estarán bajos, y tal vez ni siquiera alcances a vender lo que pescaste.

¿Deberías irte hacia los mercados habituales de todas formas? ¿O deberías irte hacia otras áreas con la esperanza de que ahí a los pescadores no les haya ido tan bien y así obtienes un mejor precio para tus pescados?

Si tomas la dirección equivocada no podrás visitar otro mercado, porque la gasolina es costosa y, además, cada mercado sólo está abierto un par de horas. Dado que los pescados son perecibles, los que no logres vender tendrán que ser lanzados al mar.

Ésa era la situación de los pescadores de Kerala hasta 1997. El resultado estaba lejos de lo ideal, tanto para los pescadores como para sus clientes.



En la práctica, los pescadores preferían quedarse en sus mercados locales todo el tiempo. En total, había en promedio un 5,8% de la pesca total que era botada, dice Robert Jensen, un economista de desarrollo de la Universidad de Harvard, quien ha hecho encuestas sobre el precio de las sardinas en 15 mercados de la costa de Kerala.

Pero a partir de 1997 se introdujeron los teléfonos celulares en Kerala. Como la cobertura aumentó gradualmente, esto permitió que se midiera de forma ideal el efecto que tuvieron los teléfonos celulares sobre el comportamiento de los pescadores, el precio del pescado y la cantidad de pérdidas.

El paper de Jensen agrega cifras a las historias familiares y señala precisamente cómo es que los teléfonos celulares apo-

yan el crecimiento económico.

A medida que aumentó la cobertura entre 1997 y 2000, los pescadores comenzaron a comprar teléfonos y a usarlos para llamar a los mercados costeros y encontrar el mejor precio, mientras aún estaban en el mar.

Al dividir la costa en tres regiones, Jensen encontró que la proporción de pescadores que se aventuraba más allá de sus mercados locales para vender sus peces saltó desde cero a cerca de 35%, tan pronto como se tuvo cobertura en cada región.

En ese punto, no se perdía nada de pescado y la variación de los precios cayó dramáticamente. Hacia el final del estudio había cobertura en las tres áreas.

La pérdida se había eliminado y la "ley de un solo precio" —la idea de que en un mercado eficiente los precios de productos iguales deberían costar lo mismo— había llegado a hacer efecto, en forma de una sola tarifa de sardinas alrededor de la costa.

Este mercado más eficiente benefició a todos. Las utilidades de los pescadores se elevaron en promedio en un 8% y los precios a los consumidores cayeron en promedio en un 4%.

Las utilidades más altas implicaron que habitualmente los teléfonos se auto-costearon en dos meses. Y los beneficios son duraderos. Todo esto, dice Jensen,



**NECESIDAD.**— La comunicación libre y expedita que ofrecen los teléfonos celulares, es hoy fundamental para alcanzar mercados eficientes.

muestra la importancia del libre flujo de información para asegurarse de que los mercados funcionen eficientemente.

"La información hace que los mercados funcionen, y los mercados aumentan la riqueza", concluye.

El trabajo de Jensen es valioso, porque los estudios del efecto económico de los celulares tienden a ser macroeconómicos.

Un buen y conocido ejemplo es lo que encontró Leonard Wa-

verman, del London School of Economics, en 2005, de que 10 teléfonos móviles extras cada cien personas en un típico país en vías de desarrollo llevan a un crecimiento adicional de 0,59 puntos porcentuales en el PIB por persona. Waverman recientemente repitió el estudio usando un modelo más elaborado y encontró que 10 puntos porcentuales extras en la penetración de teléfonos móviles llevan a un crecimiento del PIB por persona

extra de 0,44 punto porcentual, una diferencia que él dice no es estadísticamente significativa.

### Llamadas y efecto

Una crítica a estos estudios, dice Waverman, es que es difícil decir si los teléfonos móviles están promoviendo el crecimiento, o si es el crecimiento el que está llevando a la adopción de celulares, en la medida en que la gente es capaz de pagarlos.

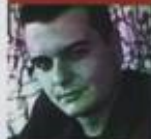
Pero análisis detallados de micromercados como los de Jensen, dice, muestran cómo los teléfonos realmente hacen que la vida de las personas sea mejor.

Incluso más, sostiene Jensen, los teléfonos hacen esto sin necesidad de intervención gubernamental. Las redes de teléfonos celulares son construidas por compañías privadas y son económicamente autosustentables.

Los pescadores, carpinteros y porteros están deseosos de pagar por el servicio porque aumenta sus utilidades. La riqueza resultante está indicada por las rentabilidades de los operadores y los clientes, sugiere.

Todo lo que los gobiernos deben hacer es emitir licencias a los operadores para establecer un marco regulatorio claro y transparente y sentarse a esperar que los teléfonos hagan su magia económica.

Tecnología



Por Ángel Jiménez de Luis\*

Internet en el celular

Navegar por la web desde el teléfono celular, dice nuestro columnista, ha sido una de las grandes promesas de la industria. En una reciente feria tecnológica de Barcelona, sin embargo, descubrió importantes avances.

\* Ángel Jiménez de Luis tiene 27 años y es columnista del suplemento Anadid del diario El Mundo de España y de la revista Quié Pasa.



Nokia 660.

He perdido la cuenta de las veces que me han prometido que, por fin, internet llegaría al celular. La historia empezó con WAP, ese protocolo para mostrar páginas web increíblemente simples en los primeros teléfonos. A las compañías se les llenó la boca de grandes visiones de futuro en las que el usuario compraría entradas para el cine o haría operaciones bancarias desde el móvil. Su aceptación, sin embargo, fue ridícula. Pasó sin pena ni gloria.

Llegaron luego los primeros terminales capaces de mostrar páginas web, aunque alteradas para la pequeña pantalla del teléfono. También una barbaridad en cargar y era imposible leer el texto más simple debido a los problemas con los formatos de pantalla y la resolución de las imágenes. Resultado: otro rotundo fracaso. Las operadoras de telefonía probaron entonces con portales dedicados específicamente a la telefonía móvil y mejores comunicaciones de datos en el celular. La idea prometía un poco más y hasta cierto punto puede considerarse que ha sido la mejor forma de llevar la web y los servicios de internet

hasta el botello, aunque aún dista mucho de la experiencia de navegar desde la computadora. Ahora, sin embargo, he recuperado la fe en las viejas promesas de la industria. Durante el congreso mundial 3GSM celebrado en Barcelona se respira aire de boda entre las nuevas estrellas de la red, como YouTube, MySpace y las aplicacio-

Samsung Ultra Edition 5.8.



nes de Google y los teléfonos celulares. Hablamos de terminales de alta velocidad de navegación, capaces de competir con la conexión fija de casa y con pantallas de gran tamaño, en los que se puede ver la web en su formato original, sin cambios.

En el congreso que se ha celebrado durante esta semana han triunfado los teléfonos ultradelgados, como el Samsung Ultra Edition 5.8, de menos de 6 milímetros de grosor.

También ha habido aplausos para los móviles que apuestan por el diseño, el lujo y la exclusividad, como el Shine de la compañía coreana LG.

Y, sin embargo, he encontrado mucho más interesantes los últimos desarrollos de Nokia o el nuevo sistema operativo para celulares de Microsoft. No buscan el glamour -aunque algunos lo encuentran- y en su lugar prometen solucionar de una vez viejos problemas que sufrimos los usuarios del celular.

Pongamos, por ejemplo, el 660, el nuevo comunicador de Nokia. Es un teléfono enorme. Probablemente no le apetecerá meterlo en el botello. O directamente no le cabrá en él. Es un embargo, la

máquina portátil con la que mejor he navegado por la web, muy por delante de las agendas electrónicas. Sigo esperando ante lo que pueda ofrecer el iPhone de Apple pero esta máquina viene con todo lo que se le puede pedir hoy en día a un celular, incluido un receptor GPS y tecnología HSDPA, que permite descargar datos a 3.4 Mbps. Tomemos si no la nueva versión de Windows Mobile. Es un sistema operativo al que siempre he sido un poco alicaído, pero he de reconocer que algunas de las funciones de la nueva versión, la serie, son muy eficientes, como la búsqueda o la integración con aplicaciones online.

Soy realista. Muchos de estos servicios no están disponibles en todos los países, la velocidad de conexión no siempre es la más alta que se puede desear y, por encima de todo, está el problema del dinero. Acceder a la red desde el celular es prácticamente un robo a mano armada. Sin embargo, comienza a vislumbrarse un futuro muy interesante en el que el viejo sueño de estar siempre conectados se hace realidad y en el que exprimir las ventajas de la red no dependerá ya exclusivamente del PC.

Tecnología



Por Ángel Jiménez de Luis\*

### Mi televisor en un celular

En Oriente es furor: series de TV se transmiten vía teléfono portátil. Cautivan a masas, sobre todo de jóvenes. En Occidente la tendencia recién se expande.



Hace apenas unas semanas hablamos del congreso de telefonía 3GSM de Barcelona, la cita más importante del mundo del celular. En menos de diez días esta cita tendrá su respuesta desde Estados Unidos con el congreso CTIA Wireless, que se celebrará en la ciudad de Orlando. Uno de los temas que se espera que este año despierten durante la cita es el de la televisión y el video en el móvil. Leen ustedes a un esceptico en el tema. La televisión está muy bien en la sala, donde uno se puede tumbar en el sillón y disfrutar tranquilamente de un partido, una película o un documental, pero ¿en un teléfono? Sin embargo, hay estudios

en el que un único emisor utiliza el espectro electromagnético y el teléfono lleva incorporado un receptor. Es la arquitectura perfecta cuando muchas personas quieren ver un programa de forma simultánea, ya que no sobrecarga la red. En Europa está implantándose de forma muy tímida una versión de este sistema, que responde al nombre de DVB-H. Hay pruebas piloto en varios países y servicios comerciales en algunas ciudades del norte del continente. Otra forma, sin embargo, es utilizar la red celular para enviar la televisión como datos, algo similar a ver videos por internet, pero en

móvil a las que los jóvenes viven completamente enganchados. Cada día corren a su teléfono para descargar el último episodio camino del colegio. En el resto del mundo tenemos programas de cocina, documentales, resúmenes de las mejores jugadas de un deporte o pequeños boletines de noticias. Los operadores aseguran que muchos utilizan estos servicios, pero estamos muy lejos de las cifras de fidelización que hay en países como Japón o Corea, donde este tipo de comunicación se consume, por término medio, durante más de 30 minutos. Hay además una gran cantidad de promociones y accio-

va para irse con la que se experimentan todo tipo de usos: desde servicios de pago, hasta mecanismos de apertura de puertas e identificación con el teléfono. Es además un medio que compite con la radio o la TV en número de espectadores, con generosos y cada vez más crecientes beneficios en publicidad. El problema, claro está, es el precio que tendremos que pagar para tener esas mismas ventajas. Para la televisión, los operadores ofrecen a menudo tarifas planas de acceso al contenido, o pagos muy pequeños por videos de pocos minutos. Los occidentales, sin embar-

EL MERCURIO  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
www.emol.com

cienciaytecnologia@mercurio.cl

SANTIAGO DE CHILE, LUNES 14 DE MAYO DE 2007

Telecomunicaciones:

# La TV en el celular comienza a despegar

Después de varias partidas en falso, ahora parece que sí hay interés en ver TV en el teléfono móvil.

ALEXIS JÉLDREZ

Al final, la gente podría estar interesada en ver TV en el celular. Así lo demuestra una investigación de la consultora Screen Digest, según la cual habrá 140 millones de suscriptores para el año 2011.

De acuerdo con "The Economist", en ese año 4.000 millones de personas usarán un celular.

Y el negocio de la TV en el móvil sería mucho mayor que el de los juegos y el de la música en los dispositivos móviles.

"La gran pregunta sin respuesta hasta ahora sobre la TV móvil ha sido si las personas la

mirarían. Para nosotros, ahora ha sido respondida", dijo Dave MacQueen, analista de Screen Digest ([www.screen-digest.com](http://www.screen-digest.com)), a la BBC.

Muchos servicios compiten por ofrecer TV en el celular. La tecnología está emparentada con la que entrega la TV digital abierta. Chile

decidirá en las próximas semanas qué norma se utilizará para ver TV digital abierta. Si escoge la japonesa (ISDB-T), ya se puede recibir la señal de TV en los teléfonos móviles directamente, gratuitamente. Ésta es una de sus principales ventajas. Acá incluso probaron lo que es trans-

mitir TV digital abierta a un vehículo en movimiento.

Como este sistema es gratuito, cuando hicieron la prueba un ejecutivo de un importante canal comentó: "¿Y cómo gana plata con esto?", lo cual puede ser un problema para las compañías, pero un beneficio para los consumidores.

Todos los otros rivales ofrecen servicios pagados. En Italia, Vodafone cobra alrededor de \$7 mil mensuales por un servicio que incluye Fox1, Sky Sports, Disney Channel y fútbol Serie A. Utilizan la norma europea DVB-H.

## Desde cero

En EE.UU., en las 30 ciudades más importantes, Verizon está ofreciendo un servicio que cuesta alrededor de \$6 mil mensuales y que incluye canales como Fox, CBS, NBC y Comedy Central. Usa la tecnología MediaFLO, de Qualcomm.

La norma norteamericana de TV digital abierta (ATSC) no incluye un sistema para entregar TV en el celular; Qualcomm diseñó desde cero la tecnología MediaFLO, que se puede utili-



HITO.— Nokia transmitió en conjunto con Movistar la final del Festival de Viña del Mar a teléfonos móviles. Utilizaron un celular N92 y la norma DVB-H. Se veía estupendo. Nokia se ha comprometido con la norma europea.

Chile podría elegir la norma norteamericana para la TV digital abierta y la europea para transmitir TV a celulares.

En Japón y Corea casi 6 millones de personas ven TV en los celulares. Los nipones usan ISDB-T; los coreanos, otra norma más, DMB, que también es respaldada por Samsung.

## FAVORITO

► LO QUE más le gusta ver a la gente en un celular es deportes.



## Una empresa para Chile

Qualcomm, la empresa que creó el estándar CDMA para teléfonos celulares, está interesada en invertir en una empresa de TV móvil en Chile. "No lo haríamos solos, sino que buscaríamos socios



Tecnología



Por Ángel Jiménez de Luis\*

Mentiras móviles

Ya existen celulares que permiten simular sonidos ambientales de fondo, para que nadie sepa dónde está usted. Y otros que detectan, a través de la voz, si su interlocutor no está diciendo la verdad.

Ángel Jiménez de Luis tiene 27 años y es columnista del suplemento Anadid del diario El Mundo de España y de la revista Qué Pasa.



El escritor francés Antoine France solía decir que, sin mentiras, la humanidad moriría de desesperación y aburrimiento. Y es cierto que todos, alguna vez, hemos recurrido a ella por un motivo u otro. Pero no, no estoy aquí para juzgar a nadie. A donde quiero llegar con este tema es que la tecnología nos está facilitando la vida a la hora de mentir y que de hecho nos sentimos mucho más seguros cuando nos escondamos detrás de un mensaje de texto o una llamada telefónica. Después de todo, lo más difícil de una mentira es decirlo cara a cara. Un estudio de la consultora británica Friends Provident asegura que casi el 80% de las personas mientan a diario.

La media de mentiras por persona está en 1,6 por día, que no es poco. El 72% recurrimos, además, a la computadora o el celular a la hora de tapar la verdad. Un 27% prefiere el e-mail, otro 27% los mensajes cortos del teléfono y el 18% restante no tiene reparos en usar su propia voz y llamar para mentir. Otro estudio realizado en 2004 aseguraba que el 21% de las conversaciones de mensajería instantánea que se mantienen en un momento dado en todo el planeta tienen algún intento de falsedad, la mayoría relativas al aspecto físico y edad de los participantes. Pero antes de que sospeche de cada mensaje de su marido o su mujer, antes de que cada como le haga pensar en

una infidelidad, sepa que las mentiras que empleamos muchas veces no son graves. Por ejemplo, el estudio asegura que donde más mentimos es en el trabajo. Más del 60% hemos recurrido a la tecnología para esconder nuestros errores o justificar una ausencia en la oficina. ¿Recuerda ese correo diciendo que estaba usted enfermo? Pues eso. A los familiares y los parejas les mentamos bastante menos. Sólo el 40% oculta algo a un ser querido y la mayor parte de las mentiras son acerca de lo que nos ha costado un objeto o una prenda de ropa, sobre nuestro peso o sobre lo que pensamos acerca de otras personas ("¿En serio crees que mi compañera de trabajo es

guapa, cierto?, jamás me he fijado"). Tanto para mentirosos profesionales como para víctimas desconfiadas, la tecnología resulta a la vez problema y solución. Por ejemplo, si quiere usted mentir trate de darle un toque de verosimilitud a su historia. Otro escritor francés, Prosper Mérimé, solía decir que toda mentira de importancia necesita de un detalle circunstancial para ser creída. Si llama diciendo que está en un atasco, no conviene que lo que se oiga de fondo sea el ruido de un bar con sus amigos gritando. En algunos celulares Nokia -los que funcionan con Symbian serie 60- es posible instalar un programa llamado mEx- que recrea sonidos ambientales para diversas circunstancias -tráfico, ruido de oficina- que se escuchará de fondo durante la conversación. Para contrarrestar tan convincentes efectos especiales está el detector de mentiras de Agile Mobile, un programa que analiza la voz de la persona con la que estamos hablando y mide su nivel de estrés para dar pistas sobre una posible mentira. Se instala en el teléfono y sólo hay que mirar de cuando en cuando la pantalla para comprobar el gráfico. Una solución parecida está disponible para Skype, el popular programa de telefonía por internet y aunque los resultados no son fiables al 100% y nunca debe acusarse a nadie basándose en estos programas, si que pueden ser una divertida forma de cazar a un amigo o a su pareja. En cualquier caso, antes de mentir, piénselo dos veces y recuerde aquel proverbio judío que dice que con una mentira se puede llegar muy lejos, sí, pero sin esperanzas de regresar.

## Tendencias



### Lanzan en Chile servicio con más de cuatro millones de canciones para celulares

Entel PCS dio a conocer ayer la plataforma Napster Mobile para descargar canciones completas y realtones. Tras su cierre en 2001 por violar los derechos de propiedad intelectual de la música, Napster busca salir al mundo via teléfonos móviles.

Ricardo Acevedo Z.

Corría el año 2000 y más de 60 millones de usuarios intercambiaban música gratis en internet a través del popular servicio Napster, cuando pas

pasada anunciaron la disponibilidad de su nuevo servicio Napster Mobile en Italia y esta semana fue el turno de Chile, el primer país de Latinoamérica en acceder a esta plataforma a través de Entel PCS.

mato WMA y tienen sistema DRM de protección anticopia. Según Carlos Rodríguez, gerente de productos y servicios de Entel PCS, esto implica que se puede escuchar sólo en el teléfono con el sistema de



SHAWN FANNING  
Creador de Napster

## Tendencias



### Ciudad austríaca prohíbe celulares en buses para reducir ruidos molestos

La medida fue adoptada en todo el transporte público de Graz, la segunda ciudad más grande del país europeo. El objetivo, según el alcalde de la ciudad, es que los pasajeros viajen libres de los incesantes ringtones, alertas de mensajes de texto y conversaciones interminables. Norma se inspira en iniciativas de Francia y Alemania.

## Tendencias

### Opinión

# El GPS se apodera de los celulares

Por David Basulto

**E**n Chile tenemos una de las mejores redes de banda ancha móvil del mundo, lo que ha permitido masificar el uso de internet en nuestros celulares. Esto, sumado a los servicios de la llamada web 2.0, nos permite poder subir imágenes, actualizar nuestros blogs o interactuar con redes sociales desde cualquier lugar.

Pero gracias a la incorporación del sistema de posicionamiento global (GPS) en la mayoría de los celulares más recientes hoy la ubicación sí importa, ya que poco a poco los servicios web están incorporando la ubicación geográfica como variable para entregarnos información de nuestro entorno inmediato.

El ejemplo más cercano es Google Maps, que vía web nos permite buscar rutas y direcciones dentro de varias ciudades de Chile. En su versión para celulares nos permite saber exactamente dónde estamos ubicados y poder buscar direcciones. En Chile funciona bastante bien, y me ha servido para encontrar direcciones mientras ando en la calle sin problemas.

Otro buen ejemplo es Streetflow, una aplicación que muestra restau-



rantes ordenados según la distancia a que se encuentran con respecto del usuario. La ubicación y la descripción son agregadas por otros usuarios desde sus dispositivos móviles, en una guía de restaurantes 2.0. De la misma manera, puedes agregar tu propia calificación o subir una foto del local o la comida directamente desde la cámara de tu teléfono. La semana pasada tenía ganas de comer comida japonesa y gracias a Streetflow pude encontrar un restaurant a distancia caminable, y saber de antemano la especialidad. Todo esto desde una esquina del centro de Santiago en menos de un minuto.

Pero esto no sólo sirve para ubicar lugares, si no también personas. Twitter, un servicio de mensajería social, te permite ver en la web lo que otros usuarios del servicio están

haciendo. Pero en su versión móvil y gracias al GPS puedes ver lo que otros usuarios están haciendo, pero cerca tuyo.

Esto abre nuevos horizontes en la web social, ya que redes como Facebook pueden empezar a cruzar esta información con tu red de contactos e indicarte cuando estás cerca de algún amigo o de alguien con intereses similares en algún evento.

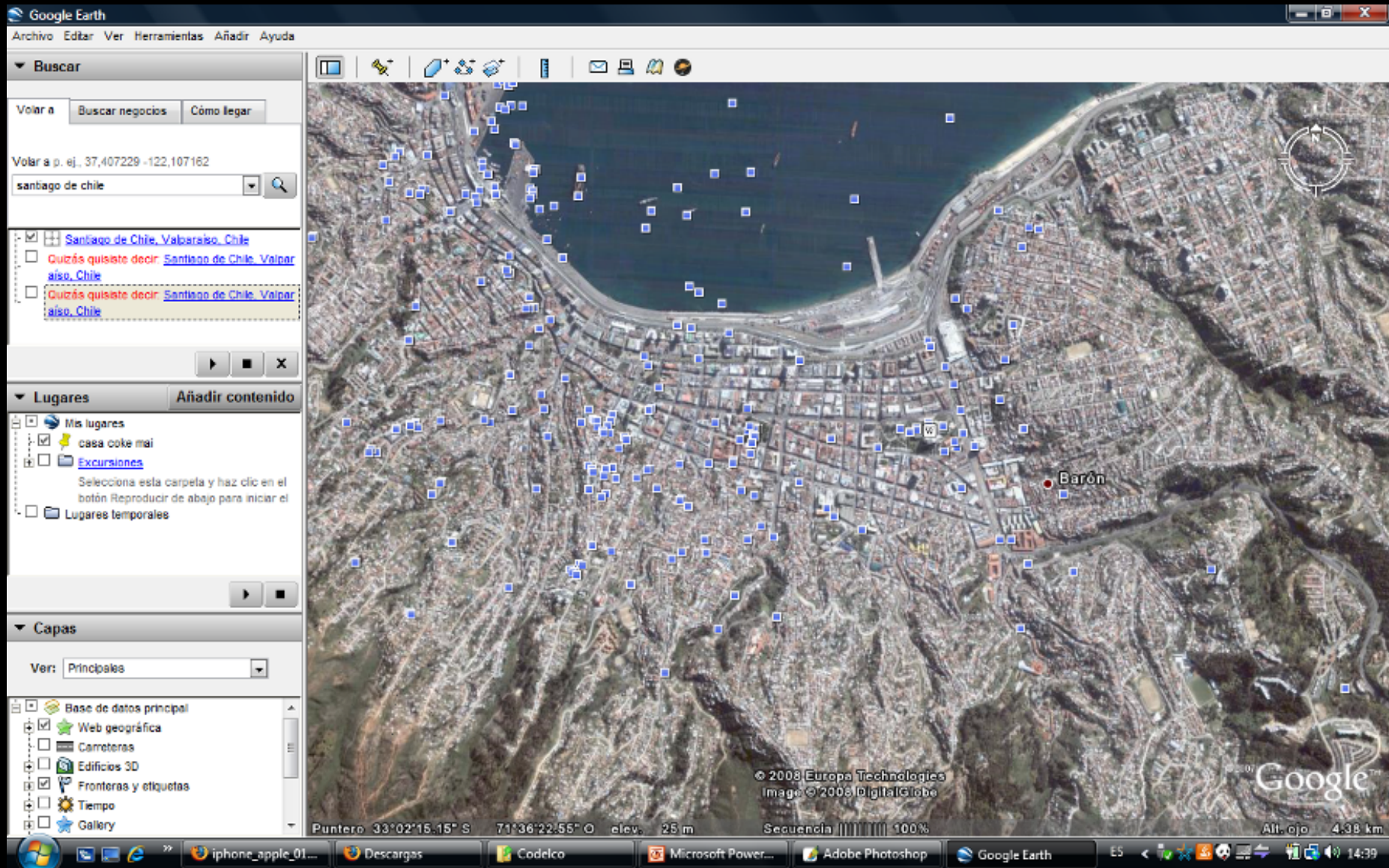
Las posibilidades de esta tecnología son infinitas. Por ejemplo, imagina visitar una ciudad que no conoces y una versión geolocalizada de Wikipedia te entrega información de los edificios históricos y otras atracciones en tu entorno inmediato, la que va cambiando a medida que caminas.

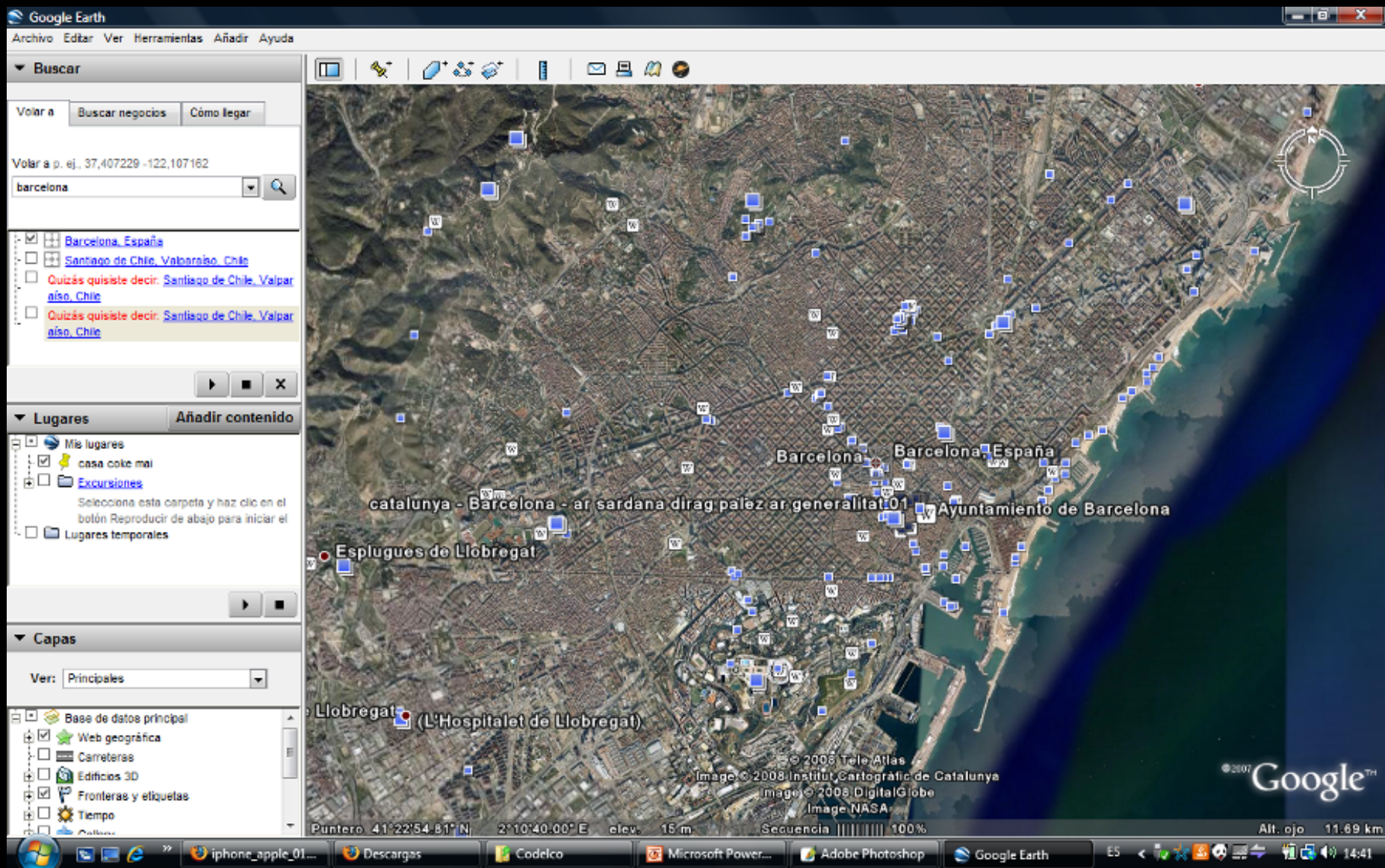
Diarios que ordenen las noticias según tu ubicación o alertas de tráfico antes de entrar a alguna autopista urbana, son algunos ejemplos de lo que se viene gracias a los GPS incorporados en los celulares. De todas las tecnologías que ofrecen los nuevos celulares, ésta es la que tiene el mayor potencial de influir directamente en nuestro día a día, influenciando sobre la manera en que nos relacionamos con nuestro entorno inmediato.

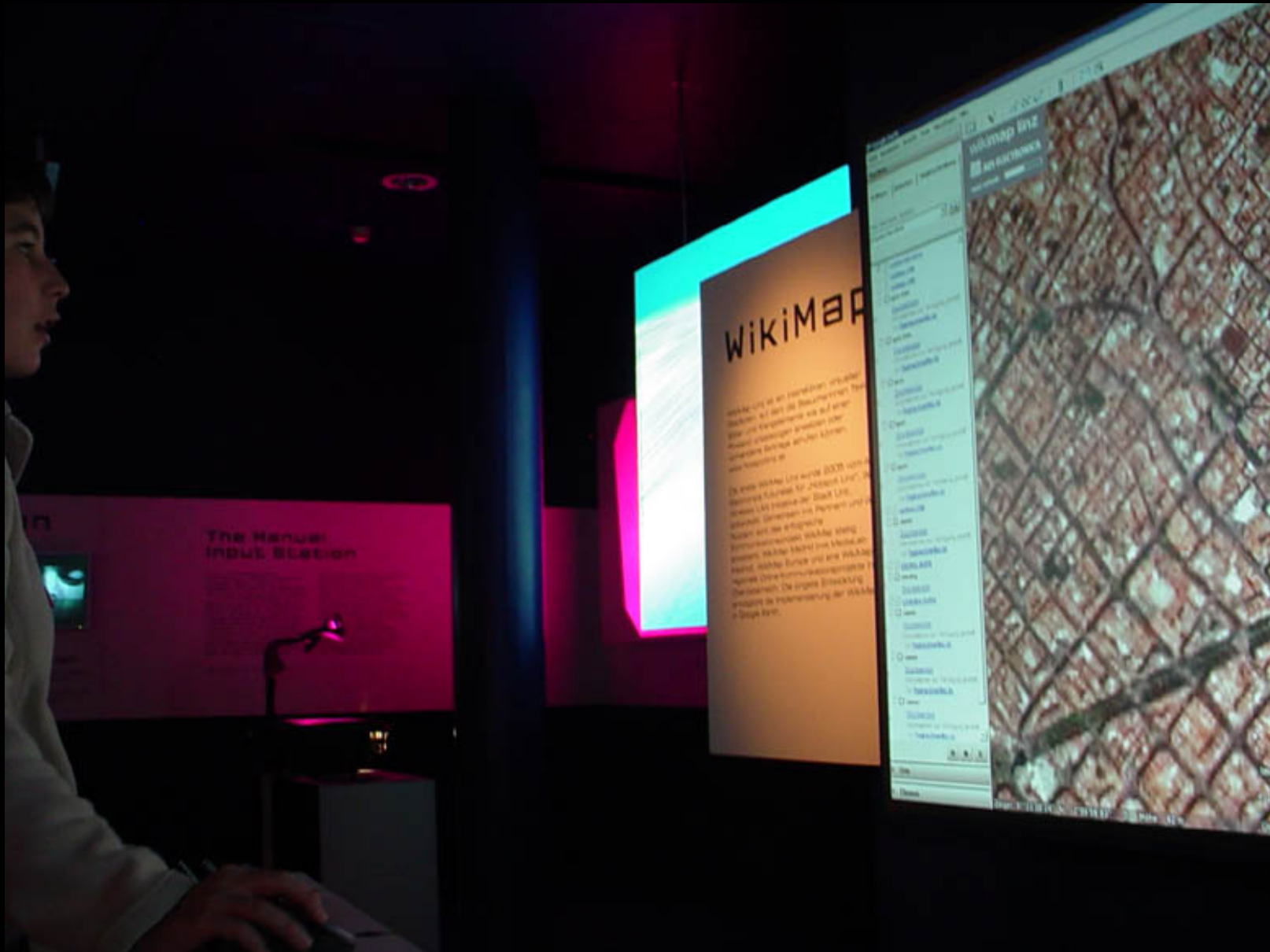
“Las posibilidades de esta tecnología son infinitas. Imagina una versión geolocalizada de Wikipedia que entrega información localizada”.

Arquitecto y editor asociado del portal Fayerwayer.com









The screenshot shows the Google Earth interface with a Wikipedia article for 'El Raval' overlaid on a satellite map of Barcelona. The article text is as follows:

**El Raval**

[Portada](#) [Actualidad](#) [Página aleatoria](#)  
[Portal de la comunidad](#) [Cambios recientes](#) [Ayuda](#)

**WIKIPEDIA**  
*La Enciclopedia Libre*

**El Raval** es un barrio de [Barcelona](#), en el [distrito de Ciutat Vella](#), nacido de la ampliación de las [murallas medievales](#) de la ciudad, aunque es probable que existieran asentamientos anteriores. En el Raval conviven hoy en día lugareños y gente venida en todas las oleadas de inmigración. En sus calles pueden verse comercios de todas las nacionalidades e incluso tiendas de moda y nuevas tendencias, sobre todo en la parte alta del barrio.

Se halla delimitado por [La Rambla](#), [Calle Pelai](#), Ronda de Sant Antoni, Ronda de Sant Pau, Avenida del Paral·lel y Paseo de Josep Carner. Entre sus principales arterias destacan la Calle del Hospital, la Calle Nou de la Rambla y la recientemente creada [Rambla del Raval](#).

También es conocida la calle de la Cera, con una gran e histórica comunidad de raza gitana, el nombre proviene de los ríos de cera formados por las numerosas velas colocadas ante la virgen de esa calle, para protegerse de la peste. De esta comunidad surgió la [rumba catalana](#).

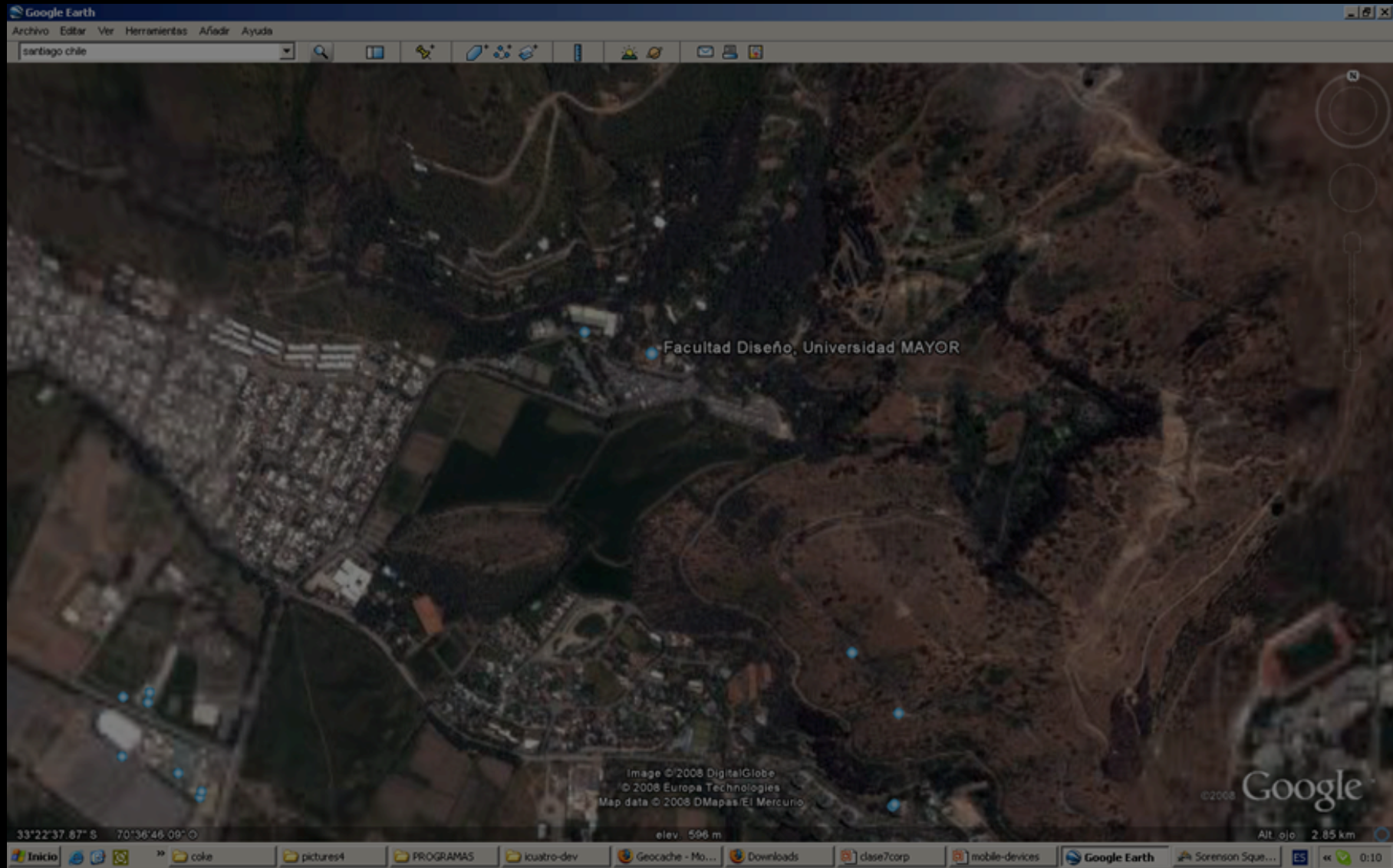
Durante muchos años fue popularmente conocido como el **Barrio Chino** de Barcelona. En los últimos años por su gran población pakistani se llama también *Ravalkistán* o *Rawal* de manera popular y no oficial.

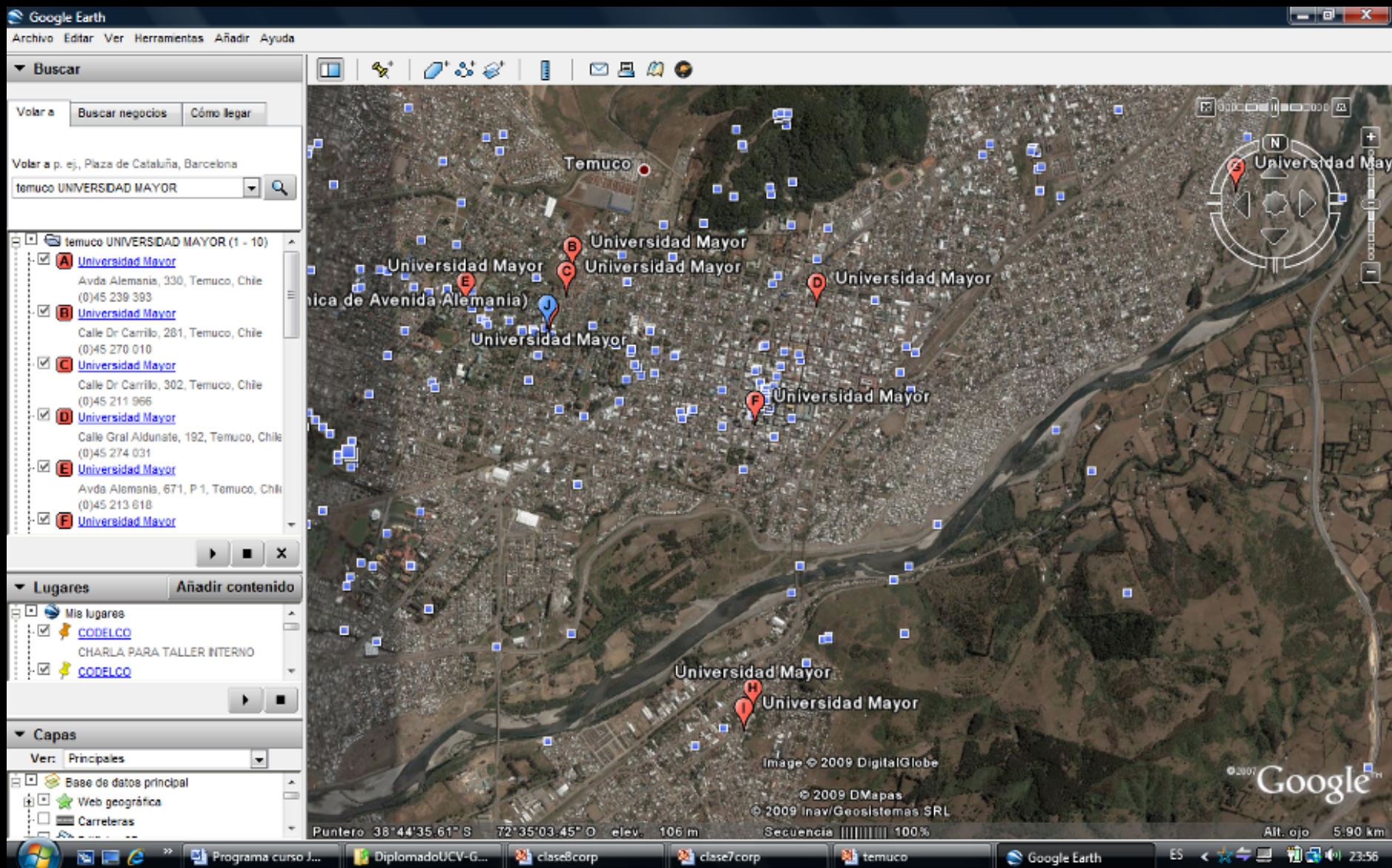
[Artículo completo](#)

*Todo el texto está disponible bajo las condiciones de licencia de [Free Documentation License de GNU](#).*

The interface also shows search filters for 'Barcelona, España' and 'Santiago de Chile, Valparaíso, Chile' in the left sidebar, and a taskbar at the bottom with various applications like 'iphone\_apple\_01...', 'Descargas', 'Codenco', 'Microsoft Power...', 'Adobe Photoshop', and 'Google Earth'.

The screenshot displays the Wikimap Madrid web application. At the top left, the logo "wikimap madrid" is visible. To its right is a scale bar with a plus sign and a minus sign. Further right are four colored circles representing different marker types: "texto" (yellow), "texto imagen" (orange), "texto sonido" (blue), and "proyecto" (green). On the far right, there is an "información" button. Below the scale bar is a search bar labeled "búsqueda". On the left side, there is a list of checked options: "ver textos", "ver imagens", "ver sonidos", and "líneas de relación". Below this list is a small inset map of Madrid. The main map area shows a street grid with several colored markers. A central pop-up window with a yellow background and a close button (X) contains the text: "aqui esta el tigre bar de tapas de puta madre simon". Below the text in the pop-up is an "editar entrada" button. At the bottom of the interface, there are buttons for "iniciar sesión" and "invitado", a language dropdown menu set to "Español", and a "Créditos" button. At the very bottom, a footer text reads: "wikimapmadrid es un proyecto de colaboración entre el Futurelab del Ars Electronica y MediaLabMadrid del Centro Cultural Conde Duque."









**“Goodbye privacy”,  
temática 2007 de ARS  
Electronica**



- 1. Nuevo paisaje social, urbano y cultural.**
- 2. Ubicuidad, inteligencia ambiental (pervasive media).**
- 3. Cambios en el espacio público.**
- 4. Transformación de los medios.**
- 5. Nuevos mecanismos de publicidad.**
- 6. Nuevas *proxémicas*.**
- 7. Personalización.**