

Actividad 7

1. Ubicar las 4 tesis más importantes de cada capítulo del libro Smart Mobs, de Howard Rheingold

Comentario [OIC1]: Excelente trabajo:
100

0.1 Los dispositivos de las tecnologías están cambiando la forma como la gente se conoce, se relaciona, vende, compra, lucha, trabaja, gobierna, etc. NTT (Nippon Telephone and Telegraph): Busca unir telefonía móvil con la Información en Internet, además de que busca hacer que los usuarios vean su teléfono como una extensión que les permita acceder a todo tipo de información como servicios bancarios, tickets para eventos, reservaciones de hotel, información del clima, precios del mercado, guías de restaurantes, horarios del transporte público, etc

0.2 Los componentes tecnológicos, económicos y sociales dan como resultado una infraestructura que permite que ciertos tipos de acciones humanas sean posibles de una manera como nunca antes lo habían podido ser.

0.3 La Internet móvil será una forma de hacer las cosas de una manera que no podía haberse hecho antes. La tecnología wireless permitirá a la gente actuar en conjunto en situaciones y de maneras que no había sido posible actuar antes. Con estas tecnologías los mundos físico, virtual y social se encuentran en constante interacción chocando, combinándose, coordinándose.

0.4 Los consumidores son también los productores de lo que consumen, el valor del mercado aumenta mientras mas gente consume algo y la opinión de la gente provee de la medida necesaria de confianza para las transacciones y mercados en el cyber-espacio

Capítulo 1

1.1 El primer fenómeno como smart mobs surgió en Tokio y Helsinki con los mensajes de texto a través de los celulares (fenómeno denominado como "thumb tribes"). Estos mensajes surgieron como invitación a fiestas (raves).

1.2 Otro fenómeno que se llevó a cabo a partir de los thumb tribes, fue cuando los filipinos a partir de los mensajes enviados a cierto sitio de internet lograron la remoción del presidente en turno.

1.3 El uso de celular creó una propia cultura de consumo y una nueva forma de vida.

1.4 Las características propias de la cultura norteamericana contribuyen a la poca cultura de mensajes de texto y el uso de internet inalámbrico a través del celular, pues en USA el servicio es caro.

Capítulo 2

2.1 Las formas de conducta de la colectividad sufren cambios por el fenómeno de las masas inteligentes. Maneja la noción de bien público al cual define como un recurso del cual todos habrán de beneficiarse, sin importar quien haya ayudado a crearlo. El ejemplo más reciente y exitoso de bien público, es la Internet. La Internet es el resultado

de la creación de una infraestructura para una nueva manera de organización colectiva vía la comunicación tecnológica. Este nuevo contrato social permite la creación y mantenimiento de un bien público, un bien para recursos del conocimiento.

Los hackers fueron ejemplo de esto. Ellos fueron los creadores de los sistemas de cómputo ellos enarbolaban ciertos principios a favor de la Internet, un bien común que comenzaba a estructurarse: El acceso a las computadoras debe ser total e ilimitado, toda la información debe ser gratis, desobedece a la autoridad, promueve la descentralización.

Fue así como la Internet fue diseñada deliberadamente por los hackers como un bien innovador, un laboratorio para la creación colaborativa de nuevas tecnologías.

Y el Internet se construyó básicamente por una comunidad de hackers que tenían acceso a un programa y el cual lo mejoraban y lo compartían de nuevo con el resto de los miembros de la red.

2.2 Cuando un medio de comunicación baja los costos para resolver los dilemas colectivos, se convierte en la posibilidad de que otras personas creen fuentes de recursos. Con las nuevas tecnologías, la gente comparte información en las sociedades en red y pone a disposición su capital intelectual, ponen un poco de lo que saben y sienten en la red y poco a poco entre todos, se va dibujando una gran cantidad de conocimiento compartido.

2.3 Los grupos que son capaces de organizarse y manejar una conducta satisfactoria están marcados por algunos principios: las líneas fronterizas entre cada grupo está delimitada, las reglas para gobernar el uso de los bienes colectivos están bien especificados para las necesidades y las condiciones. Los individuos que participan en la creación de estas reglas pueden participar en modificar dichas leyes y los derechos de los miembros de la comunidad de crear sus propias reglas respecto a las autoridades externas, existe un sistema para monitorear la conducta de los miembros, la comunidad acepta este monitoreo, un sistema gradual de sanción es utilizado, los miembros de la comunidad tienen acceso a bajo costo la resolución de mecanismos de conflictos.

2.4 Identidad, reputación, límites, estímulos para la comunidad y castigos para los free riders fue un recurso común de crítica en todos los grupos. Las redes informáticas son redes sociales, se toca la noción de comunidad, la cual se define como una red de lazos interpersonales que proveen sociabilidad, soporte, información, sentido de pertenencia e identidad social. Las redes sociales complejas han existido siempre pero el desarrollo de las tecnologías recientes sobre todo en el ámbito de la comunicación han permitido el surgimiento de estas redes como una forma dominante de organización social.

Capítulo 3

3.1 Las redes están compuestas por computadoras personales atadas a la conexión de la Internet, esas redes forman comunidades que cooperan de manera voluntaria al depositar información al sistema y son ellos mismos los que usan la información que se encuentra en ese mismo sistema, como ejemplo, Mojo es un sistema donde la

cooperación está estructurada por los requerimientos de los usuarios y ninguno de ellos sabe dónde están los archivos; cuando un usuario requiere información es conectado al servidor que la posee y si está fuera de línea se le conecta a otro. Esa cooperación puede ser de manera involuntaria, cuando las PCS no están en uso pueden estar conectadas a una supercomputadora, como el SETI@home, que enviaba y recibía segmentos de información a las PCS para su procesamiento.

3.2 Las redes pueden ser observadas pero no controladas por una autoridad central. Las compañías pueden programar su software -como IBM y Microsoft que distribuyen sus propios equipos y programas de trabajo-, para observar a las redes, pero las redes que emergen hoy en día son propias de las mismas comunidades.

3.3 El poder de la computación puede ser multiplicado sin la construcción de nuevas computadoras, simplemente se utilizan los recursos que en un momento dado no se habían usado: la velocidad del procesamiento. Hay millones de PCS en el mundo que tienen más poder por el uso de la Internet, ya que tienen velocidad en la transferencia de la información.

3.4 La p2p (peer to peer) son cooperaciones técnico sociales que amplifican el poder de las partes de las masas inteligentes, son redes sociales y comunicaciones móviles. El poder de la p2p es un poder social humano y no mecánico. El poder de las computadoras continúa siendo utilizado por EU en los laboratorios nucleares.

Capítulo 4

4.1 La información y la comunicación están invadiendo el mundo: las paredes, las calles, las esquinas, el dinero, etcétera, son sensibles y pueden recibir y transmitir información -ciudades inteligentes-. Es así que los sensores están siendo utilizados en las construcciones.

4.2 La unión entre un bit y un átomo origina la localización, en este tenor un chip es capaz de dar una localización, ya que a través de una radio, de un teléfono móvil se transmite información. Asimismo los websigns son una combinación de información y códigos de coordenadas para la localización.

4.3 Un código de barras es una banda magnética impresa en productos manufacturados. Cuando el código de barras es escaneado en una frecuencia de radio, identifica a la etiqueta y la asocia a lugares y objetos al generar electricidad, para transmitir una señal a corta distancia.

4.4 La combinación de chips que manipulan información con sistemas microelectromecánicos pueden generar actividades físicas, de ahí que la próxima generación de tecnología nos entenderá y nos hablará.

Capítulo 5

5.1 La conexión humana está proclive a la eficiencia de la información tecnológica.

5.2 Los niveles de la cultura radican en la escala de la cooperación y del modo de vida de la gente. De esta manera las formas de cooperación se clasifican en: 1) comunicación electrónica de las redes, 2) ebay: lugar de la mercadotecnia electrónica donde se venden

miles de artículos. 3) Epinions: expertos en opinión, son voluntarios como escritores, periodistas, etcétera. 4) Slashdot, foros de organización on line –blogs-. 5) Amazon.com es un sistema donde se pueden comprar libros, boletos de cine, entre otros. 6) Google.com, es un buscador de información.

5.3 El desarrollo de la reputación se da por la distribución de las recomendaciones, ya que transforman el conocimiento, como el hacerse de un historial crediticio, ya sea por teléfono o Internet.

5.4 La web era utilizada para el envío de emails, con un URL se pueden encontrar foros especializados como los blogs.

Capítulo 6

6.1 La Internet permite la libertad de hacer nuevas cosas, genera la posibilidad de innovación en diversos fines: a) libertad de expresión pues nadie controla lo que la gente hace en la red, b) emprender negocios vía distancia y, c) crear redes sociales o varias aplicaciones en la World Wide Web.

6.2 Wi-Fi se define como un conjunto para posibilitar el acceso a redes inalámbricas. Fue creado para ser utilizado en redes locales inalámbricas y es frecuente que en la actualidad también se utilice para acceder a Internet.

6.3 El bluetooth es un tipo de tecnología que permite que varios productos electrónicos como son los teléfonos móviles, los ordenadores y los Personal Digital Assistants (PDA) puedan conectarse entre si utilizando una conexión sin utilizar cable. El principal beneficio de esta tecnología es la eliminación de los cables que se necesitan actualmente para la transferencia de información.

6.4 La capacidad de transformar las computadoras por parte de Apple, en 1990 lograron concebir la instalación de una tarjeta dentro de la computadora y con esto empezó la carrera por ver quién es mejor si Apple o las PC.

Capítulo 7

7.1 Las multitudes móviles se organizan por medio de sistemas similares al “servicio de mensajes cortos” SMS, así pues un teléfono móvil cuesta la vigésima parte de un ordenador personal, esto es lo que hace a las multitudes móviles más accesibles. Como nos mostró la historia, SMS es instrumento social muy eficaz para organizar manifestaciones sociales y políticas e incluso para formar opinión en las masas de las zonas urbanas.

7.2 Hay algunos experimentos de uso alternativo de las comunicaciones móviles que tal vez son el prelude de una amplia variedad de multitudes inteligentes pacíficas que proliferarán en el futuro:

- Los “sistemas de conocimiento interpersonal”. Ejemplo: las búsquedas de personas del mismo sexo, profesión, interés, edad y etcétera.
- ImaHima (¿estás libre ahora?)
- Upoc (“punto de contacto universal”) son comunidades de interés móviles

- Organización de redes de “periodismo p2p”, para los teléfonos que facilitan el envío directo de vídeo digital a la Web.
- “social middleware” (sistema de mediación social), comunidades ad hoc.

7.3 La “Red social ad hoc”, como “multitud inteligente” describe la nueva forma social que surge de la suma de la computación con la combinación, de sensores de localización y replicación, el aspecto móvil de la red es evidente ya para los urbanitas que observan los primeros efectos de los teléfonos móviles y el SMS. Ad hoc, en este contexto, significa que la organización entre las personas y los dispositivos se realiza de modo informal y al instante. Con otras palabras, la red social significa que cada individuo de una multitud inteligente es un “nodo” que tiene “enlaces” sociales (canales de comunicación y vínculos sociales) con otros individuos.

7.4 El sociólogo Mark Granovetter propuso un “modelo de umbral de conducta colectiva”, que vincula la cooperación inteligente con conductas “emergentes” de actores no inteligentes. Formuló la estadística fundamental como el porcentaje de otras personas que deben actuar antes de que un determinado individuo decida sumarse al grupo. Las “multitudes inteligentes” hacen a los grupos de individuos más coordinados lo que hace “sistemas de enjambre” más eficaces.

Capítulo 8

8.1 Tal vez deberías decir que no, a las tecnologías inteligentes, porque conllevan al menos tres tipos de amenaza potencial:

- Amenazas para la libertad: la informática generalizada confluye con la vigilancia, ubica.
- Amenazas para la calidad de la vida, como la angustia individual o el deterioro de las comunidades.
- Amenazas para la dignidad humana: a medida que entregamos más aspectos de nuestra vida a la interacción simbiótica con las máquinas.

8.2 Todo orden social requiere métodos de control social mutuo. En este caso elementos más importantes del control son disciplina y poder/conocimiento que se base en el panóptico un diseño arquitectónico (la estructura permite a los vigilantes observar continuamente, sin ser vistos, el interior de cada celda desde su mirador estratégico). La disciplina debe de incluir capacidad de cambio. La pregunta más importante es ¿se puede utilizar la comunicación móvil, la computación generalizada, los sistemas de localización especial para desarrollar una forma más elevada de disciplina?

8.3 Otro peligro: la “interfaz de usuario” cuando la gente confunde los errores mecánicos con errores humanos, por eso los diseñadores de las tecnologías de las multitudes inteligentes deben prestar máxima atención a los potenciales efectos secundarios sociales. Aquí hay dos términos importantes: el capital de la red (la capacidad de utilizar la red tecnológica para contactar con las redes sociales y utilizar en beneficio propio) y la comunidad virtual (un mundo artificial donde la gente pasa mayor parte de su tiempo de vigilia, este mundo no tiene fronteras).

8.4 Antes de tomar decisiones inteligentes sobre qué se puede hacer con las tecnologías de las multitudes, un mayor número de las personas adquiera conocimientos prácticos más fiables sobre los siguientes asuntos: cómo regular la Internet móvil; la dinámica

interdisciplinaria de los sistemas de cooperación; los efectos cognitivos, interpersonales y sociales de los medios móviles y saber qué tipo de remodelación pueden sufrir las ciudades como consecuencia del acceso ubicuo a la Internet móvil.

Lo último: Con todos los peligros, amenazas y escollos de la tecnología de las multitudes inteligentes, ¿por qué nos molestamos desarrollarla? Porque la creación de tecnologías de conocimiento y la aplicación de las mismas a escalas cada vez mayores de cooperación es indisociable de la naturaleza humana.

2. Fundamentar cinco objeciones al texto.

a) Un “movimiento de masas inteligentes” es una forma de organización social que nace y se estructura a través de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Desafortunadamente, en América Latina la gente en general no tiene la capacidad de acceso a las tecnologías por lo que un movimiento de este corte ideológico es muy difícil que se lleve a cabo.

Comentario [OIC2]: Trabajo muy completo. 100

b) 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. Estas tecnologías en desarrollo incluyen la Internet, con medios de comunicación digitales tales como chat, blogs, y páginas de contenido participativo de las personas (lo que sería denominado como “post”) así como también dispositivos de comunicación inalámbrico como PDA. Además, métodos como las redes peer to peer usado normalmente en programas de intercambio de documentos como e-mule, Kazza y Limewire. En este sentido se crea la Web 3.0 pero desafortunadamente hace falta que la gente de América Latina asuma el conocimiento del avance tecnológico y que invierta recursos para su acceso y con ello entrar a esta dinámica organizacional.

c) Un "smart mob" es un grupo que se comporta de manera inteligente o eficiente debido al crecimiento exponencial de enlaces en la red. Esta facultad de enlaces permite a las personas conectarse con la información y con otras personas permitiendo, de esta manera, que se forme una coordinación social. El más claro ejemplo que maneja el autor es un niño de Francia que platica con un japonés. Esto es positivo, sin embargo, la problemática radica en que muchas sectas y cultos se han logrado difundir por estos mecanismos de esta forma podemos encontrar grupos guerrilleros que fomentan el desorden social.(no entiendo la objeción)

d) La información da la posibilidad de tomar mejores decisiones. Dependiendo de como se usan estas virtudes de la información y las comunicaciones a distancia, pueden generar efectos benéficos o perjudiciales para la sociedad. Lo positivo crear una sociedad consciente, participativa y responsable. El caso opuesto sería crear una sociedad manipulada por el gobierno o por los medios estableciendo un desbalance entre pesos y contrapesos.

e) Las tecnologías efectivamente están cambiando la interacción social de algunas sociedades, principalmente de las más tecnolizadas y avanzadas pero en los países más atrasados estas tecnologías aún no tienen tal influencia. La tecnología wireless polarizará sin duda a las sociedades, generando discriminación para el acceso de

información o a la comunicación de quienes no tienen posibilidad de utilizar tecnología de punta.

3. ¿Qué aplicación admiten hoy en México las tesis de Rheingold?

La definición de “masas inteligentes” que da el autor es enfocarse en las personas que trabajan coordinadamente aunque no se conozcan entre sí. Son aquellas que cooperan de manera que nunca antes fueron posibles porque ahora llevan dispositivos que poseen capacidades informáticas y de comunicación. En México tenemos un nuevo medio de organización social, cultural y política por medio de ONG (asociaciones no vinculadas con el gobierno). Ellos hacen uso de las redes inalámbricas de Internet y los sistemas informáticos móviles para difundir su información y crear presión mediática para que cualquier visitante apoye sus ideales, para ello recurren a la transmisión de información a las comunidades que se forman con los estudiantes, con los intelectuales, etc.

Ante esta incipiente organización, México tienen el reto de permitir sanas relaciones entre la sociedad civil y el gobierno. Con toda probabilidad no serán fáciles ya que todas las acciones y movilizaciones políticas futuras organizadas por Internet y medios de comunicación como la que tuvo lugar en el D.F. en el año 2004 no han logrado tener el impacto deseado en el colectivo.

Una frase famosa que tiene Rheingold es que las masas no producen neuronas por lo que su aplicación teórica en México la hace más difícil de lo que se ve o se ha dado en países donde la palabra puede más que los gritos, y esto se debe al acceso tecnológico de la población.