

Actividad 7
Howard Rheingold: Smart Mobs

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

Capítulo 1: Shibuya Epiphany

- **La identidad, el lugar, e inclusive el tiempo se crean a través y en las infraestructuras de medios digitales.** Los mensajes de texto son capaces de construir un espacio movable de intimidad y representan un canal de contacto entre grupos. De este modo se generan espacios sociales alternos en el que el tiempo es diferente al tiempo real y en el que la pertenencia a un grupo se puede desarrollar a través de la comunicación compartida.
- **La telefonía celular crea una cultura de usuario que a su vez produce una nueva cultura urbana y nuevas formas de vida.** Además gracias a las tecnologías existen tres esferas espaciales simultáneas: el mundo físico, el mundo artificial pero concreto como es el caso de la propaganda, y los canales de los mensajes que vinculan a las personas en tiempo real y espacio físico. Aunado a ello se ha logrado construir ciudades digitales.
- **Las tecnologías están afectando los balances de poder en las relaciones y han creado cambios en las normas sociales y costumbres.** Los jóvenes se han empoderado a través del uso de las tecnologías. El uso del SMS ha modificado el comportamiento colectivo.
- **La telefonía móvil se ha convertido en un control remoto de nuestras vidas y la generación 3G ha logrado conectar la ventaja de la telefonía móvil con el Internet.** A través del uso del celular podemos comprar, relacionarnos, vender, buscar una dirección o recomendación, en fin podemos desarrollar prácticamente cualquier actividad. El celular es una extensión de nuestra mano.

Capítulo 2: Technologies of cooperation

- **Las comunidades virtuales ofrecen ganancias de tipo comunión, capital de conocimiento y capital de redes sociales a la gente al intercambiar información, aún cuando no se conocen.**

- **Un médium comunicativo reduce los costos de los dilemas de acción colectiva y por tanto hace posible que más gente obtenga recursos, entendidos como bienes públicos.** Los dilemas de acción colectiva involucran el balance entre los intereses propios y los bienes públicos.
- **La identidad, la reputación, las fronteras entre los grupos, el inducir al compromiso, y el castigo para los viajeros clandestinos son recursos críticos para mantener a los miembros comprometidos con la cooperación, y las tecnologías contribuyen a mantener un mecanismo efectivo para monitorear la reputación, premiar la cooperación y castigar a los desertores.** La reputación y la reciprocidad son un leitmotiv en el discurso de la motivación para la cooperación.
- **El Internet es el resultado de nuevas formas de acción colectiva organizadas a través de la tecnología de comunicación.** La gente puede crear nuevas formas de acción colectiva a través del uso de mecanismos inalámbricos.

Capítulo 3: Computation Nations and Swarm Supercomputers

- **El dogma central del culto p2p (*peer-to-peer networks*) es que cada usuario/cliente se convierte en un servidor.** De este modo se basa en un esquema de cooperación voluntaria en el que los usuarios dan y reciben información a cambio. El problema que este sistema presenta es el del viajero clandestino.
- **Las redes han evolucionado hasta no ser controladas por una autoridad central y pueden ser utilizadas con fines de investigación** como es el caso del *Gris computing* que logra conectar a varias computadoras bajo un mismo propósito y que trabajan de manera prácticamente sin involucrar al usuario y multiplicando la velocidad de procesamiento hasta superar a las supercomputadoras.
- **Las primeras redes de punto a punto (*peer-to-peer networks*) ligaban redes sociales para convertirlas en empresas cooperativas capaces de compartir ciclos de cómputo, banda ancha y archivos.** La siguiente generación de la sociotecnología del p2p incluye sistemas que comparten juicios e inclusive decisiones.
- **“Relevant switching” es una manera de crear un mapa propio de la red que se actualiza automáticamente al indagar (*spider*) en las redes sociales de personas que comparten nuestros intereses; de este modo es posible añadir**

archivos compatibles con nuestros gustos de forma directa y basado en un sistema de análisis de decisiones previas respecto a este contenido en el que se analiza la información descartada y la asimilada.

Capítulo 4: The Era of Sentient Things

- **Las tecnologías de información y comunicación están invadiendo el mundo físico y se incluyen más y más en la vida cotidiana hasta que uno no se da cuenta de ellas.** Esto es evidente en los ejemplos de *information in places*, *smart rooms*, *digital cities*, *sentient objects*, *tangible bits* y *wearable computers* en general y, en más concreto, en proyectos como WorldBoard y CoolWorld de HP.
- A pesar de que las discusiones acerca de **problemas de colección de datos** usan el argumento de la privacidad en verdad se trata de **un asunto de poder y control**. Es decir que puede haber cambios muy significativos en la relación entre consumidores y vendedores igual que en otros campos que no tienen ningún aspecto comercial. Algunas respuestas a cuestiones de seguridad, control y supervisión (*surveillance*) van a venir de procesos políticos pero otras van a ser íntimamente relacionadas con el diseño de las tecnologías, así que los inventores de aquellas tienen que ser conscientes de su papel y de las consecuencias de sus obras.
- **Las tecnologías no solo resuelven problemas sino también crean conceptos y filosofía.** Entonces la gente no se puede limitar a crearlos sino al mismo tiempo tiene que anticipar como van a ser sus efectos en la vida social, política y comercial. Así van a surgir otras mentalidades y formas de ser.
- **La promesa verdadera de las nuevas tecnologías es liberar a la gente y ofrecer posibilidades de solucionar nuestros problemas.** Como resultado de esa afirmación, se podría y se debería usarlas, por ejemplo, para ayudar a los países de vías de desarrollo como la India, en donde podrían ayudar a revertir los procesos de urbanización y a mejorar la educación, la salud y la superación de catástrofes naturales. Para el uso a gran escala, especialmente en esos países, es necesario que la mayor parte de la información sea de *open access*, que se use el Internet como estándar para las tecnologías omnipresentes y que aquellas sean asequibles.

Capítulo 5: The Evolution of Reputation

- **El potencial más innovador y profundo de vincular las preferencias e intereses de los usuarios de las tecnologías de la información es la posibilidad de promover la cooperación a escalas y formas que nunca antes hubiésemos imaginado y entre gente que ni siquiera se conoce.**
- **La base de esta cooperación es la reputación, entendida como la confianza y el prestigio de aquel que emite recomendaciones y opiniones.** La reputación ha sido un rasgo fundamental de las relaciones interpersonales desde siempre y ahora lo es también de las tecnologías de la información. Quienes realizan las recomendaciones necesariamente deben *construir* su reputación y buscar el reconocimiento social.
- **El uso de las tecnologías de la información ha transformando la forma en la que se comparte el conocimiento.** Conforme los servicios de recomendaciones en línea se fueron desarrollando se convirtieron en grandes negocios pues los usuarios debían pagar por ellos. Sin embargo, actualmente se han reducido notablemente los costos ya que el conocimiento se comparte por medio de una gran variedad de formas: foros en línea, *blogs*, páginas de *e-commerce* como eBay y Amazon, y buscadores como Google y Yahoo.
- **Los sistemas de reputación que se construyen en línea tienen como finalidad quitar la sombra del futuro.** Es decir, se trata de asegurar la confianza por medio de la retroalimentación: el usuario actúa como un policía que vigila la calidad y el contenido de la información intercambiada o la transacción realizada, y emite una opinión con base en la cuál otros usuarios decidirán si la fuente es confiable o no (una especie de *ranking*). Existen riesgos: por un lado, el aumento en la cantidad de información disponible, no necesariamente garantiza la calidad de la misma. Por otro lado, ¿quién decide lo que es importante y lo que no lo es?, es decir, los sistemas de reputación en línea hacen posible una nueva y poderosa forma de manipulación, y la información que compartimos en línea puede ser vendida y utilizada con fines comerciales.

Capítulo 6: Wireless Quilts

- **Los avances tecnológicos han permitido que cada vez más personas tengan acceso inalámbrico a Internet a mayor velocidad y sin necesidad de contar con la infraestructura física y costosa que antes se requería.** Estas innovaciones

traerán, como ha sucedido anteriormente con otros avances tecnológicos, perturbaciones profundas a los viejos patrones sociales.

- **La conexión inalámbrica es sin duda la mejor manera de poner en línea a la mayoría de la población mundial puesto que las redes de telecomunicación están disponibles en casi cualquier parte del planeta y hacen posible la conexión inalámbrica en lugares remotos a través de dispositivos inteligentes.**
- **Sin embargo, la tecnología WiFi (*spread spectrum*) y su regulación tienen problemas serios que deben ser superados si se pretende que esta tecnología sea de uso masivo.** Por ejemplo, las redes abiertas permiten que cualquier persona se “cuelgue” de ellas (*war driving*) y tenga acceso a la información confidencial que en ellas se comunica. Por otro lado, hay problemas de regulación pues el compartir una red de acceso a Internet puede violar el contrato que se tiene con el proveedor del servicio (incluso ser considerado un delito federal). Otros problemas son la radiación e interferencia.
- **Existe un problema serio en cuanto a la regulación del *spread spectrum*.** Si muchos lo utilizan se provoca un ruido que puede interferir con las comunicaciones de emergencia y por ello amenazar la seguridad pública. Mientras unos claman por un espectro abierto para el beneficio de todos, las corporaciones prefieren que se mantenga cerrado para conservar sus beneficios económicos.

Capítulo 7: Smart Mobs and the Power of the Mobile Many

- **Los avances tecnológicos facilitan la movilización de las masas pues permiten la transmisión de mensajes (SMS, correos electrónicos, foros de discusiones, comentarios en *blogs*) a bajo costo y con mucha facilidad (sólo basta mover un dedo para reenviar los mensajes en cadena a toda una lista de amigos).** Un ejemplo de la movilización facilitada por la tecnología ocurrió en Filipinas en el 2001 cuando por primera vez una *smart mob* (multitud inteligente) fue capaz de derrocar a un presidente. Otros ejemplos son las manifestaciones en contra de la reunión de la OMC en Seattle en 1999, las cuales fueron coordinadas por medio de teléfonos celulares, nextel, PDAs, computadoras portátiles y radios; y el experimento realizado por alumnos de la Universidad de Toronto quienes grabaron todo lo que sucedía en una marcha y los subieron a la red en tiempo real.

- **Pero los efectos de las *smart mobs* también pueden resultar en fenómenos negativos** puesto que las tácticas de la llamada *netwar* también han sido utilizada con fines terroristas, militares y del crimen organizado. Otro problema es que al reenviar cadenas y SMS ya sea alertando acerca de dónde se encuentra un actor famoso o sobre un posible ataque terrorista o una chiste, no se sabe si la información es fidedigna o legítima pues se desconoce la fuente.
- Las redes sociales movilizadas *ad hoc* son un concepto más amplio que el de multitudes inteligentes, sin embargo, ambos términos describen las nuevas formas sociales posibles a partir de la combinación de la computación, la comunicación, la reputación y la conciencia local. **El concepto de red social implica que cada individuo en una *smart mob* es un nodo con conexiones sociales con otros individuos.** Los dispositivos tecnológicos personales (PDAs, celulares, laptops) pueden facilitar la comunicación durante los encuentros personales.
- **La diversidad en la cooperación permite provocar redes de cooperación mucho más amplias** pues hay veces que los individuos sólo necesitan ver que uno inicie una acción de cooperación, para animarse a seguirlo.

Capítulo 8: Always-On Panopticon...or Cooperation Amplifier?

- Según Rheingold pueden surgir por lo menos **3 tipos de peligro fundamentales** con las nuevas tecnologías de *smart mobs*: **amenazas a la libertad individual, a la calidad de vida y a la dignidad humana.** El primer peligro se debe a la supervisión omnipresente (*surveillance*) y al “*dataveillance*” (colección exhaustiva de nuestros datos en todo lugar) que tiene como elemento importante el hecho de que las nuevas tecnologías seduzcan a la gente de dar sus datos voluntariamente. Del conocimiento de esa información valiosa surge un gran poder que puede ser usado como mecanismo regulatorio y disciplinario (véase Foucault: la relación poder/conocimiento). La segunda amenaza afecta las relaciones interpersonales que podrán ir empeorando como resultado de la “digitalización” y “virtualización” de nuestra comunicación (véanse los ejemplos de la *social interface theory* y los errores debido a atribución social (*social attribution errors*)). El tercer peligro se debe al hecho de que no se pueda, ni se deba, intentar cuantificar, calcular y “digitalizar” todos los aspectos y todos los problemas de los seres humanos. No obstante, la historia ha mostrado que no hemos tenido la habilidad de proteger ciertas áreas de nuestras vidas de la influencia de nuevas tecnologías.

- Otra tesis fundamental es **la necesidad de co-evolución de los seres humanos con la tecnología**. Según Rheingold los dos no deben de ser ni son enemigos sino las nuevas tecnologías son complementarias a nuestras mentes y no las sustituyen. A eso él se refiere como a un acto de balanza y menciona ejemplos como las primeras computadoras que resultaron de tecnologías de los militares pero gracias a unos pocos que lo reinterpretaron tenemos hoy en día un instrumento que nos facilita la vida y la interacción. En otras palabras, toda tecnología tiene ventajas y desventajas y la gente debe de buscar el equilibrio en ellas en vez de negar o aceptar las tecnologías de una forma binaria (si o no).
- A pesar de los posibles efectos negativos de las tecnologías, Rheingold tiene mucha fe en la humanidad y aporta la tesis de que históricamente se ha dado que, en situaciones de complejidad y retos de gran escala, **los seres humanos cooperan y se ayudan mutuamente unos a otros** con mecanismos inherentes tal como monitoreo mutuo y un sistema de sanciones sociales. Entonces no ve como problema el cambio de mentalidades y formas de ser porque en última instancia cree que los hombres van a superar los problemas cuando sea necesario.
- Finalmente, aporta que para entender realmente a las nuevas tecnologías de *smart mobs*, para beneficiar de ellas como medidas democráticas y para tomar decisiones bien fundadas sobre su uso y desarrollo, **necesitamos más información sobre cómo nos afectarán** en relación a nuestras formas de interactuar, a la cooperación y a la vida social y política. Sólo con esa información podemos avanzar positivamente con ellas y minimizar las fricciones sociales y otros efectos negativos.

2. Fundamental cinco objeciones al texto

- El texto nos ofrece una muestra poco representativa de la propagación de los fenómenos tecnológicos a los que se alude. Los casos de Finlandia, Noruega, Estados Unidos, Japón e Indonesia de ninguna manera nos ilustran que está pasando en países como los árabes en donde la cultura es sin duda muy diferente a la presentada. Los países latinoamericanos y caribeños son otros grandes ausentes. Esta objeción cobra aún más importancia debido a que según estudios recientes elaborados por Ipsos Insight¹, México y Brasil están entre los cinco

¹ "South Korea tops in social networking, US fifth" disponible en <http://arstechnica.com/news.ars/post/20070709-report-south-korea-tops-in-social-network-us-fifth.html>. Fecha de consulta 18 de octubre de 2007.

países con mayor porcentaje de participación en redes sociales, superando inclusive a Estados Unidos y Japón.

- El autor carece de una explicación sobre los fenómenos sociales que se presentan cuando la gente carece del acceso a las tecnologías o se niega a tener acceso a ellas, y no se explica cómo estos interactúan con las muchedumbres inteligentes. El fenómeno de la exclusión voluntaria e involuntaria sería un aspecto crucial a desarrollar para entender el verdadero impacto que las tecnologías nos ofrecen a través de la comparación entre las muchedumbres que hacen uso de las tecnologías y aquellas que no.
- El texto, a pesar de que sí menciona ciertos riesgos y problemas que conllevan el uso de las tecnologías, no profundiza adecuadamente. Esto genera un desbalance entre el lado positivo y negativo del uso de estas tecnologías. Por citar un ejemplo no hay mucha información sobre los riesgos de virus en los sistemas p2p. La propia historia reciente ha mostrado un sinnúmero de maneras en la que la tecnología se ha convertido en un arma.
- Rheingold basa muchas de sus hipótesis en la mera observación de fenómenos y muchas ocasiones parece que busca fundamentarlos a través de modelos teóricos parciales que incluso se acoplan de manera forzada. Siguiendo esta misma línea de crítica, también consideramos que el autor hace alusión a teoría o a autores con el simple objetivo de buscar respaldo y no presenta una correlación clara y de importancia entre ellos y los fenómenos observados. Tal es el caso de la referencia al Leviatán o a las teorías de la evolución de Darwin.
- Una de las riquezas del texto son precisamente las preguntas que se hacen a lo largo de él, pero en la mayoría de los casos no existen respuestas claras a ellas y únicamente las deja como puntos de reflexión. Sin duda el texto sería mucho más interesante si se incluyeran respuestas a tales interrogantes.
- La estructura del texto no nos parece la más clara y estructurada. Además de que el estilo de escritura del autor se centra en demasiados detalles innecesarios que le restan importancia y continuidad al texto.

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

Como ya se mencionó con anterioridad, el autor solamente se enfoca a sociedades en las que el acceso a las telecomunicaciones y tecnologías de la información es amplio.

México es sin duda un país bastante contrastante, pues prueba ser, junto con Brasil, uno de los países latinoamericanos con mejor infraestructura en tecnologías de la información. Aunado a ello, esta la referencia que hicimos con anterioridad de que en este año México se encuentra entre los primeros cinco países con mayor porcentaje de usuarios de redes sociales. Empero, el hecho de que se cuente con infraestructura no anula la realidad de que únicamente un porcentaje de la población tiene acceso a las tecnologías a las que Rheingold hace referencia.

La telefonía celular se ha propagado en gran medida a lo largo de los últimos años, sin embargo el uso de PDA's, Blackberries, Internet inalámbrico, Internet en la telefonía móvil resta exclusiva para un sector acomodado de la sociedad. El resultado es que no todos los fenómenos descritos por el autor son aplicables en el caso de México. El uso de las tecnologías, aunque ha avanzado potencialmente, sigue siendo incipiente.

La limitante que México presenta no es la falta de voluntad ni la falta de infraestructura, esto al menos en el caso de las grandes urbes, sino la falta de los medios económicos para poder acceder a las tecnologías.

Aún si hablamos de la población que sí tiene acceso a este tipo de tecnología, no todas las propuestas de Rheingold son aplicables a nuestro país. Por ejemplo en el caso de la reputación, específicamente hablando de *e-commerce*, a pesar de que ya ha aumentado el número de transacciones en línea, todavía hay gente que se rehúsa a utilizar este recurso por desconfianza o desconocimiento.

En cuanto al acceso inalámbrico a Internet, éste es muy restringido en nuestro país por las circunstancias monopolísticas mencionadas anteriormente. Los "Starbucks", uno de los ejemplos que el autor propone debido a que ofrecen gratuitamente la conexión inalámbrica a Internet, son una novedad en México y sólo se ven en las ciudades. Incluso parece que los efectos de ese tipo de negocios en nuestro país son más de tipo social que de índole tecnológica.

El caso de las redes p2p cobraron gran importancia en México. Napster, el ejemplo citado en el libro, fue todo un boom durante el tiempo que estuvo disponible en la red. Facebook, Myspace y los *blogs* son cada vez más concurridos por los jóvenes mexicanos. Y precisamente haciendo referencia a este sector podemos decir que al igual que en Finlandia y Japón, los jóvenes son los que han participado abiertamente en el uso de las tecnologías por ser una generación que siempre ha vivido más cercana a ellas.

Por otro lado, en cuanto al poder de movilización que producen el uso de las tecnologías, el propio Rheingold cita el ejemplo de los zapatistas ya que las ONG

asociadas a los zapatistas lograron movilizar a la opinión pública mundial a favor del movimiento indígena y recaudar fondos a través de sitios web internacionales. Si bien, es cierto que por ejemplo muchas de las manifestaciones que el PRD ha realizado desde el año pasado han sido promocionadas a través de *blogs* de sus simpatizantes, es incorrecto decir que fueron organizadas por estos medios y que la gente que asiste se entera por medio de SMS y correos electrónicos. Sin embargo, fenómenos como el de “Edgar de Monterrey” que motivó muchas de las conversaciones cotidianas entre ciertos sectores de jóvenes; los *emails* cadenas que advertían acerca de la forma en la que operan los Mara salvatrucha que provocaron la paranoia entre ciertos sectores de la población mexicana; el uso del “*messenger*” en muchas de las oficinas de esta ciudad, y el uso cada vez más frecuente de las redes sociales son ejemplos de que no estamos tan lejos de los efectos de la tecnología como se podría pensar a primera instancia.

4. Comparación de observatorio de medios

Al comparar los observatorios de medios de Graciela Ramírez y Claudia Benassini podemos decir que existe una similitud que supera a todas las diferencias encontradas, ambos son, a pesar del contenido bien fundamentado e independiente del diseño de cada uno, sencillos *blogs*. Sin embargo, a pesar de la nueva tendencia *bloggera* que vino a reemplazar en gran medida a las páginas personales en html, a veces olvidamos lo difícil que puede resultar navegar estos embriones de web 2.0.

El proyecto de Graciela Ramírez pretende “trabajar por el desarrollo de una conciencia crítica por parte de una sociedad que asuma un papel activo que reoriente el papel de los medios de comunicación”.² Es decir, construir un espacio en donde se discutan temas sociales y que las reflexiones ahí producidas puedan ser canalizadas a las instancias gubernamentales y empresas mediáticas correspondientes. Para ello, se realizan diversas actividades por medio de tres unidades diferentes:

- La unidad de monitoreo cuya función es recabar y analizar los contenidos mediáticos conocer la opinión de las audiencias sobre los contenidos mediáticos.
- La unidad de capacitación que se dedica a impartir cursos y talleres sobre los medios de comunicación.
- El área de difusión encargada de dar a conocer las opiniones de la audiencia y los diagnósticos realizados por el observatorio en los medios de comunicación.

² Tomado de la primera entrada del blog, disponible en http://observatoriociudadanodemedios.blogspot.com/2006_12_01_archive.html#5450308040294047969. Fecha de consulta 18 de octubre de 2007.

Este observatorio también contempla un Consejo Consultivo formado por especialistas e investigadores de la comunicación encargados de brindar asesoría y orientación al observatorio, en análisis de contenidos, en diseño de materiales didácticos y en la planeación y diseño de los cursos y talleres.

Por su parte, “Medios México” pretende “contribuir tanto a una comprensión más cabal sobre las maneras en que los medios construyen la realidad como a la educación de las audiencias, que de manera creciente acceden a estos espacios”³. Se busca constituir un espacio en el que se contrasten los contenidos mediáticos para poder encontrar diferencias y semejanzas en las opiniones. Es decir, se pretende que la sistematización de información se convierta en una fuente de consulta. Este proyecto es apoyado por la Fundación Konrad Adenauer la cual busca el fortalecimiento de instituciones y aumentar las oportunidades participativas para los distintos sectores sociales. El proyecto está a cargo de Claudia Benassini con la colaboración de Arturo Caro Islas.

En el aspecto de diseño y apariencia visual podemos decir que el proyecto de Ramírez es un tanto más agradable visualmente y menos atiborrado de información. A pesar de que el contenido de ambos observatorios es muy similar, Ramírez logra la ventaja de la pulcritud al usar más a fondo las herramientas que Blogger le provee. El resultado es que la búsqueda de información en el *blog* de Benassini se asimila al sentimiento de estar buscando un dato de seguridad nacional en ARPANET.

Si uno está dispuesto a tomar su tiempo y realmente concentrarse en la información, “Medios México” de Claudia Benassini tiene una variedad mucho más interesante de contenido para apoyar el material escrito, con un *sidebar* lleno de caricaturas, videos, enlaces y una lista interminable de *tags* que si bien puede llegar a ser un poco abrumadora, a un navegador interesado en estos temas le puede resultar extremadamente útil. Asimismo, permite hacer uso de un buscador Google para hacer investigaciones más a detalle, así como otra interminable lista de temas. A veces parece que los *bloggers* olvidan que gran parte del interés que despierta la red desde su versión 1.0 son los *hyperlinks* contenidos dentro del texto principal. El buscador interno, por muy efectivo que sea, sólo le va a servir a una persona que tenga una meta investigativa específica, y seguramente será ignorado por el navegante casual.

³ Tomado de la presentación del blog del Observatorio, disponible en <http://mediosenmexico.blogspot.com/>. Fecha de consulta 18 de octubre de 2007.

En contraste, Ramírez peca de ser demasiado limpia en su diseño. Sus entradas están organizados por fecha, pero otra vez, el navegante casual queda a la deriva al no tener alguna liga que pueda dirigirlo al contenido de su interés. De hecho, resulta más difícil buscar información específica también ya que no tiene un buscador Google interno, ni una lista de etiquetas o mejor aún, un enlace a una página que contenga una lista de etiquetas.

En ambos casos, el contenido parece haber sido rigurosamente seleccionado e interesante. “Medios México” parece tener más contenido en cuanto a volumen y Benassini utiliza un recurso que hace mucho más agradable la lectura de varios artículos, que es poner título y párrafo explicativo a cada tema que va a tratar, seguido de los varios artículos de diferentes medios, lo cual permite que el lector mantenga los temas a la vista. Asimismo, se va presentando cada tema de forma objetiva para permitir que las opiniones particulares sean más obvias dentro de los artículos mismos, logra que sus lectores desarrollen una opinión más universal de cada tema. El proyecto de Ramírez no promueve este tipo de lectura fácil y monográfica, dando preferencia a la selección de contenido por fecha. En ambos casos, el contenido es dependiente de lo publicado por los medios de información, sin embargo la organización temática de Benassini es lo que se esperaría de un verdadero observatorio, mientras que se podría criticar a Ramírez de formar más bien una compilación.

Ambos proyectos son valiosos pero difíciles de navegar por razones diametralmente opuestas. Con una masa de contenido tan amplia, empieza a ser difícil crear un espacio amigable dentro de las restricciones del formato *blog*. Tal vez es tiempo de que los observatorios de medios creen espacios web propietarios para presentar su información de forma óptima, pero sin olvidar que el éxito del *blog* se debe a la posibilidad de participación del lector, y este recurso no puede eliminarse de su siguiente encarnación.