



# Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

## Cátedra UNESCO de comunicación



### NUEVAS ESTRATEGIAS, MÉTODOS E INSTRUMENTOS PARA LA INVESTIGACIÓN SOCIAL

# Introducción

*Hernando Cruz<sup>1</sup>*

La perspectiva precedente de la Cátedra UNESCO en el 2015, en la cual se abordaron la comunicación, los lenguajes, las tecnologías de información y la interculturalidad, facilitó una primera aproximación al papel que cumplen los datos, la información y el conocimiento en el desarrollo de la cultura y el patrimonio de una civilización. Lo tratado en la Cátedra UNESCO del 2016 se relaciona con dos conferencias centrales del 2015 que nos impulsaron a indagar el rol de la *comunicación* en el contexto de las tecnologías de la información. La primera conferencia fue denominada “La comunicación del conocimiento desde la perspectiva de la preservación del patrimonio cultural y la memoria histórica en el contexto de América Latina”, presentada por Francisco Sierra Caballero. Posteriormente, mediante el análisis de casos estratégicos del uso de información y conocimiento, se ilustró el tema en la conferencia “Carencia de información como contexto perfecto para expoliación de los recursos naturales en Colombia”, a cargo de Aida Quiñones Torres.

Ambas conferencias ilustraron una perspectiva que ubica a los agentes humanos en un escenario en el que la comunicación entre las personas es vital, y exponen la existencia de una transformación de *consumidores* de información y conocimiento, a *productores*, lo cual tiene incidencia en sus vidas; esta perspectiva es prevista por Echevarría como característica de los entornos de la Telépolis (Echeverría, 1999).

Ante un escenario emergente como el anterior, se debe reconocer que la internet precisa poseer características diferentes a la funcionalidad de *almacenamiento de conocimiento* que nuestra civilización había mantenido por siglos, y que la internet heredó o potenció en su primera versión. Algunas personas,

---

<sup>1</sup> Profesor del departamento de información, Facultad de Comunicación y Lenguaje, Universidad Javeriana. [hcruz@javeriana.edu.co](mailto:hcruz@javeriana.edu.co)

como Nova Spivak<sup>2</sup>, identificaron y denominaron esa primera fase como *web 1.0*; a partir de esa primera versión de la web, los usuarios generaron nuevas formas de comunicación, y las organizaciones o los innovadores dieron paso a la web 2.0. En la web 2.0, la comunicación entre las personas y organizaciones es un factor determinante, pero no es el único, pues los instrumentos digitales, en forma de aplicaciones de *software*, también son importantes; por ejemplo, el *software* que estructuró las redes sociales y el trabajo colaborativo en las wikis. Sin embargo, aún más importante que todo ello, como lo logró exponer O'Reilly (2005), es que el escenario de la web 2.0 originó un *cambio de actitudes*, que se centró en una confianza radical, por ejemplo, en los servicios de búsqueda y recuperación de información, como los ofrecidos por una *unidad digital de información* común, y no única, como lo era Google en sus inicios.

La evolución de la web transformó a Google en oráculo de la internet a finales del siglo anterior, e indujo a la empresa a una evolución propia y continua, comprobable no solo por sus miles de productos de investigación, que convierte en servicios en un corto plazo, sino, también, por la perspectiva actual de Sundar Pichai, director ejecutivo de Google, y sus grupos de investigación, que buscan aprovechar ya no el conocimiento colectivo, sino la inteligencia colectiva. Incluso, están dispuestos a adquirirla y administrarla por medio de una organización como Alphabet<sup>3</sup>, que parece pensada por Larry Page y sus directores para la futura *web 4.0*, ya prevista como la *metaweb* por parte de Nova Spivack.

Actualmente, el surgimiento, aunque aún no consolidado, de la web 3.0, o la potencial *web semántica*, está provocando que, más allá del contenido social generado por los humanos, se establezcan estructuras que favorezcan la participación y colaboración de las “máquinas” en un contexto de nuevas formas de comportamiento humano, que se distancian de nuestro actual escenario de producción y consumo. Esto es descrito por Neil Gershenfeld —director del laboratorio Bits and Atoms, del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT)—, desde una perspectiva de ciencia 2.0, y por Jeremy Rifkin, desde una perspectiva más antropológica que económica, en su libro *La sociedad de coste marginal cero*, perspectiva que además está asociada con la *internet de las cosas*.

Como ya lo hemos expresado, la *comunicación*, los *lenguajes* y la *información* son estructuras fundamentales de estos nuevos escenarios; en Colombia, esto hace necesario que los científicos sociales se apropien de tecnologías, porque, más allá de intentar cualquier análisis en forma tradicional, es necesario integrar los instrumentos tecnológicos o su contexto; por ejemplo, debemos considerar que la mayoría de la información primaria de las ciencias sociales se genera hoy en formatos digitales. Adicionalmente, mucha de la información primaria no digital ha sido transferida al medio digital, por lo cual las comunidades de las ciencias sociales utilizan cada vez más los sistemas de información, la organización de conocimiento y las redes de computación para la investigación en las humanidades. Esta transformación ha sido utilizada por las ciencias básicas durante décadas para procesar su información primaria en formato digital y desarrollar instrumentos de visualización, modelación y minería de datos, entre otros, para la investigación y desarrollo de nuevos métodos o productos.

Dicho trabajo, adicionalmente, está induciendo una transformación y ha involucrado la participación de personas con perfiles o disciplinas diferentes a las ciencias básicas en la solución de problemas de esas áreas, que antes eran “intocables”. Ello lo podemos verificar fácilmente en un biolaboratorio como el de Genspace, bajo la perspectiva de Ellen Jorgensen (2016).

---

2 Véase <http://www.novaspivack.com/>

3 Véase <https://abc.xyz/>.

Esta fue la traza de origen en el marco de las humanidades digitales del panel “Nuevas estrategias, métodos e instrumentos para la investigación social”, en la Cátedra UNESCO 2016, ya que en las ciencias sociales, las fuentes de información primaria son vastas y heterogéneas. Por ello, esto puede traer grandes implicaciones y consecuencias para la investigación, en la medida en que abre nuevas perspectivas al conocimiento en las disciplinas humanísticas.

Con este fin reunimos a un grupo de académicos para discutir de qué forma podíamos identificar problemas, necesidades, oportunidades y tendencias de esta perspectiva, e impulsar y apoyar la formalización de este campo. Nuestro objetivo fue sensibilizar a los asistentes acerca de esta perspectiva, y sobre proyectos innovadores que pueden desarrollarse en la investigación y la enseñanza de las humanidades.

## Referencias

Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino.

Jorgensen, E. (20 de mayo de 2016). How DIY bio-hackers are changing the conversation around genetic engineering. *The Washington Post*. Recuperado de [https://www.washingtonpost.com/news/in-theory/wp/2016/05/20/how-diy-bio-hackers-are-changing-the-conversation-around-genetic-engineering/?utm\\_term=.79d388b07daf](https://www.washingtonpost.com/news/in-theory/wp/2016/05/20/how-diy-bio-hackers-are-changing-the-conversation-around-genetic-engineering/?utm_term=.79d388b07daf)

O'Reilly, T. (30 de septiembre de 2005). *What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*. Recuperado de <http://www.oreillynet.com/go/web2>