

**PRÁCTICAS EDUCOMUNICATIVAS MEDIANTE EL PERIODISMO 3.0 EN LA
COYUNTURA POLÍTICA SOCIAL Y ECONÓMICA VENEZOLANA ENTRE
DICIEMBRE 2016 Y JUNIO 2017**

Daniel Alirio López Quintero

Asesora: Adriana Castro Camelo – Rigoberto Solano Salinas

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS BOGOTÁ CALLE 80

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA

2017

Contenido

Introducción.....	3
Planteamiento del problema y objetivos de este estudio	4
Estado del Arte	9
Periodismo 3.0: ¿una conversación virtual?	10
Cibercultura: para comprender la comunicación-educación tecnomediada.....	17
Periodismo con poca educomunicación	21
¿Cómo se relacionan el periodismo 3.0 con la comunicación-educación en la cibercultura? (Perspectiva teórica-conceptual)	22
El territorio de esta investigación: lo cibercultural	22
Periodismo 3.0 en la crisis venezolana: una lectura desde la Comunicación-Educación	25
Lo educomunicativo y su relación con el periodismo 3.0.....	28
Metodología.....	30
Bibliografía	32

Introducción

La educomunicación navega en diversos campos de estudio de las Ciencias Sociales en los que de forma implícita está la comunidad y las culturas como parte del objeto de estudio; uno de núcleos es *la cibercultura*, que es entendida como mediaciones tecnológicas y digitales que son utilizadas en cualquier ámbito de la vida y que son empleadas como material que promueve el aprendizaje y la comunicación.

La cibercultura, entendida desde la educomunicación, promueve la utilización de espacios tecno-mediados de forma crítica, puesto que se considera que a estos espacios no se accede únicamente en función de entretenimiento, sino con un fin educativo o cultural. Teniendo en cuenta que no se trata sólo del “[...] acceso a las tecnologías que, por supuesto, es un primer paso, sino de comprenderlas y apropiárselas crítica y reflexivamente tanto en los procesos de transmisión como de recreación del conocimiento en la escuela y en la cultura” (Rueda, 2005 p. 23, citado en Muñoz, Mora, Walsh, Gómez, Solano, 2016, pág. 38).

Considerando lo anterior, este texto se ocupa una práctica cibercultural, que ha ganado fuerza en Venezuela y que para efectos de esta investigación se enmarcará entre diciembre de 2016 a junio de 2017, fechas en las que la polarización del país bolivariano aumentó a raíz de las diferentes problemáticas sociales, económicas y políticas que afronta.

Gracias a esto, durante estas fechas se realizaron por todo el país masivas manifestaciones de opositores y oficialistas, cada uno alegando por sus intereses; a partir de estos hechos, muchos ciudadanos de este país han decidido contar “la verdad” de lo que sucede, a través de redes sociales digitales y sitios web de internet, en tiempo real, por medio de sus dispositivos tecnológicos. En muchos casos, estas publicaciones terminan contribuyendo a la creación de forma espontánea de noticias, y favoreciendo al naciente formato periodístico conocido como *Periodismo 3.0*.

El fenómeno cibercultural que desea analizarse en este trabajo son las prácticas de periodismo 3.0, que han emergido, principalmente, como respuesta al orden establecido por los grandes medios de comunicación tanto privados como oficiales, que históricamente han sido los dueños de la información, las fuentes y los recursos de difusión, cubriendo de forma sistemática, pero también tendenciosa, todo el campo noticioso. Y es que, como se afirma en el texto *Comunicación-Educación en la Cultura para América Latina*:

Los nuevos repertorios tecnológicos si bien son una de las formas predominantes de producción y control actual, al mismo tiempo, son dispositivos con potencialidad para la expansión de la subjetividad y del deseo, la toma de la palabra y del ejercicio ciudadano (ciudadanías alternativas, ciberciudadanías) y por lo tanto su incorporación en las prácticas sociales configura nuevas formas de vida y transforma la cultura. (Muñoz, Germán; Mora, Aura, 2016, pág. 39)

En respuesta a esto, los ciudadanos venezolanos acuden al Periodismo 3.0 como una alternativa tecnomediada que les permite la participación, la transmisión de sus lecturas de la realidad desde sus subjetividades y el empoderamiento en el uso de las herramientas digitales con la finalidad de generar construcción de sentidos en red y en tiempo real, modificando la forma de comunicar la vida y de representar lo que sucede en su país.

Así, lo que se pretende en esta investigación es comprender la manera en que los ciudadanos y ciudadanas venezolanos que desarrollan prácticas de Periodismo 3.0 construyen sentidos sobre su realidad social, política y económica.

Planteamiento del problema y objetivos de este estudio

En Venezuela, la consolidación del proyecto bolivariano, liderado durante poco más de 13 años por Hugo Chávez Frías (desde el 25 de abril de 1999 fecha en que se realizó el Referéndum

de la constituyente, hasta su muerte, el 5 de marzo de 2013) y desde 19 de abril del 2013 hasta la actualidad, por Nicolás Maduro, ha generado muchos movimientos y conflictos políticos, sociales y económicos, pues este país fue gobernado durante casi toda su historia republicana por unas élites políticas y económicas claramente identificadas, pero la llegada al poder de Chávez marcó un hito que significó una ruptura en la manera de gobernar y ser ciudadano en el país vecino: la llamada “Revolución Bolivariana”, auto definida por algunos de sus simpatizantes como:

[...] un proceso colectivo de construcción que sintetiza luchas, experiencias y combates por la dignidad, justicia, equidad y compromiso social del Estado a partir de la mirada solidaria de los más humildes. (Bonilla-Molina, Luis; El Troudi Haiman, 2004, pág. 102)

La era bolivariana inicia con un intento de golpe de estado del teniente coronel Chávez, quien lo justificó en la crisis económica y política que se dio a comienzos de los años noventa y de la que se acusaba a las élites venezolanas; ocho años después el candidato Hugo Chávez Frías llegó al poder por la vía democrática, con promesas de profundas reformas políticas, sociales y económicas que posteriormente se sintetizaron en el proyecto de “Socialismo del Siglo XXI”, cambios que contribuyeron a una progresiva polarización del país, lo que se ha hecho visible por cerca de dos décadas en los medios de comunicación masiva, que han reproducido los intereses de quienes participan en la disputa por el poder.

Estos son algunos de los hechos: i) muchos medios aliados de la oposición participaron en la campaña de desprestigio contra el gobierno bolivariano, hasta el punto de inducir a muchos ciudadanos a apoyar al golpe de Estado contra Chávez, el 11 de abril del 2002, aun cuando este había sido elegido democráticamente (Figura 2000, 17), ii) el gobierno bolivariano se ha dedicado más a la propaganda que a propiciar o defender el pluralismo informativo, y teniendo en cuenta las políticas editoriales de los medios masivos de la oposición, los acusó y persiguió, además, canceló o no renovó licencias de periódicos, cadenas radiales y televisivas (Partido Comunista de Venezuela, 2006), y iii) esta gran polarización política, de información y comunicación social, han ocasionado que las y los ciudadanos de Venezuela opten por otras formas de participación, llegando así a los medios digitales, como redes sociales o páginas web, donde a través de distintos formatos y lenguajes contribuyen al ejercicio de periodismo participativo o 3.0. Como afirma Varela:

El objetivo del periodismo cívico y del Periodismo 3.0 es la acción, la resolución de problemas apoyada en el criterio social. No busca la contemplación y la reflexión democrática, sino la acción pública. Utilizar la información para intervenir y cambiar la vida social, comunitaria y política. La dimensión útil de la información se convierte en indispensable para mantener a los ciudadanos interesados en ella. (Varela, 2005, pág. 5).

Sin embargo, aunque este tipo de periodismo pareciera ser una alternativa para que los ciudadanos puedan “mostrar lo que realmente sucede”; la lectura que se pretende hacer desde esta investigación intenta separarse de cierta ingenuidad, pues en la actualidad, este tipo de prácticas de periodismo 3.0 también pueden estar al servicio de los intereses, tanto de opositores como de oficialistas.

La campaña del no al plebiscito en Colombia es un claro ejemplo de lo anterior, pues como lo evidenciaba Juan Carlos Vélez gerente de la misma, las redes sociales, fueron utilizadas con la finalidad de “[...] que la gente saliera a votar verraca” (El Espectador, 2016). De esta manera se cerraba la posibilidad de un debate democrático, de opinión pública, mediante publicaciones exageradas y atemorizantes, buscando generar en las personas desconfianza sobre votar sí¹.

Como afirma Elvira Calvo: “La relación entre ciudadanía y periodismo no es real. Existe porque existe Internet como ecosistema informativo, como plataforma de contenidos generales incluyendo contenidos informativos y de otros muchos tipos (entretenimiento, servicios, publicidad, etc.)” (Calvo, 2011, pág. 7).

En consecuencia, lo que se pretende analizar aquí es la dinámica cibercultural, que puede o no estar alineada a alguna intención legítima de denuncia pública, pero que por lo general tiene la intención de intervenir en alguna situación social, política o económica desde el ejercicio del periodismo 3.0.

Con respecto al concepto que da origen a esta investigación, Periodismo 3.0, es importante recordar que el periodismo inició como una práctica de producción de información de los

¹ Con relación a este tema la revista Semana en su versión digital realizó una publicación denominada “Redes sociales, la clave del Plebiscito” donde se argumenta el poder mediático de estas, y la luchas que se viven en este entorno tecnomediado, que para este caso, tenía la finalidad de conseguir votos al No en el Plebiscito de referendación de acuerdos de paz logrados en La Habana por el Gobierno de Colombia con la guerrilla de las FARC-EP. “En primer término, está el apasionamiento que despierta el tema del proceso de paz y de fondo el conflicto armado en Colombia. Las posiciones son extremas y dejan poco resquicio a los argumentos o la conversación” (Semana, 2016).

acontecimientos más importantes que ocurrían en diferentes lugares del mundo, pero claro, siempre de una manera intencionada, de acuerdo con el criterio editorial de los dueños y/o directores de los medios. Sin embargo, partir de la revolución digital este se contempla en tres tiempos, que son semejantes a *generaciones del periodismo* y que Varela plantea de la siguiente forma:

- i) Periodismo 1.0 es el que traspa el contenido de los medios tradicionales a la Red. Periodismo ii) 2.0 es la creación de contenido en y para la Red, sumando sus características de hipertextualidad, interactividad, multimedia, etc., iii) Periodismo 3.0 es la socialización de la información, a través de una conversación virtual en la que los participantes intervienen en el propio mensaje. (Varela, 2005, pág. 3)

Es decir, esta última etapa del periodismo se diferencia de las anteriores, principalmente por la participación de la comunidad o las comunidades en la construcción de la noticia, donde además, estas pueden ser publicadas por ciudadanos activos, gracias a características como la inmediatez e interacción que brindan los procesos ciberculturales.

Inicialmente podría pensarse que el campo Comunicación-Educación, en adelante CE, no se relaciona necesariamente con el periodismo, en tanto la lógica tradicional de la producción de medios se desarrolla en sentido unidireccional y vertical: del medio a los públicos o audiencias. Sin embargo, cuando en el último cuarto del Siglo XX se comienza a dar participación ciudadana a la práctica periodística, el modelo comunicativo tiende a cambiar, por tornarse más horizontal, más participativo y ciudadano. Finalmente, en la actualidad, es importante considerar que “lo cibercultural” plantea nuevos retos al periodismo y a la producción de información noticiosa y más si se consideran los posibles desarrollos y lecturas analíticas, críticas y reflexivas desde el campo de la Comunicación-Educación.

En clave de CE el territorio es determinante, puesto que este está enmarcado en un contexto, que contiene subjetividades y el cual funciona como un escenario primario de interlocución entre los seres humanos, en donde se da la construcción y producción colectiva de sentidos. En

particular, el lugar en donde suceden las interacciones comunicativas a las que se alude es denominado “cibercultura”, en donde está la construcción y producción colectiva de sentidos, y se potencia y visibiliza a través de los dispositivos tecnológicos y de plataformas digitales en las que convergen múltiples prácticas como redes sociales de interacción, relaciones de poder, además de nuevas formas culturales y políticas. En segunda instancia estas “ciberciudadanías” entienden hoy a la política como un ejercicio social del cual se puede participar activamente, principalmente desde los medios digitales, debido a que este espacio permite que haya una socialización entre actores de todos los tipos, tanto públicos como privados, donde además pueden participar y contribuir a la construcción de sentidos sobre la vida, en este caso, sobre el acontecer político en Venezuela.

El campo de la educomunicación, en términos de periodismo 3.0, pretende entender este fenómeno que promueve nuevos formatos comunicativos también como espacios de aprendizaje a través de una práctica social heterogénea, comprendida por medio de dispositivos tecnológicos que promueven el intercambio simbólico, la interacción no presencial y la hiperconectividad. Aquí se pretende entender cómo se comunican en internet los problemas sociales, culturales y políticos de los venezolanos. En consecuencia, la pregunta orientadora de esta investigación es:

¿Cómo se comunica y representa, mediante prácticas de periodismo 3.0, la crisis social, política y económica venezolana entre diciembre 2016 y junio 2017?

Aquí se plantea un reto interesante, porque el territorio de lo cibercultural es demasiado amplio; sin embargo, al indagar por los procesos de representación de la coyuntura política venezolana se tendrán en cuenta cuatro elementos clave en donde se encuentra, tanto lo educativo, como lo periodístico-cibercultural: los temas que son abordados en este tipo de periodismo, la manera en que se representa (tanto lenguaje como formatos), qué interacciones se generan y cómo se aprende en estas prácticas de Periodismo 3.0. Para tal efecto, se abordarán en particular cuentas de la red social *Twitter*, por ser la principal plataforma de expresión política en el mundo.

De otra parte, para dar cuenta de esta pregunta, la presente investigación se traza como objetivo general “*Analizar la manera en que se realizaron prácticas de periodismo 3.0 en la crisis social, política y económica venezolana entre diciembre 2016 y junio 2017*”.

De lo anterior se derivan los siguientes objetivos específicos: i) Caracterizar un conjunto de cuentas de Twitter de prosumidores que concuerden con los atributos básicos del periodismo 3.0; ii) Identificar los principales temas, lenguajes y formatos, así como dinámicas de interacción entre usuarios y procesos de aprendizaje en materia de producción de periodismo 3.0 en el rango temporal determinado; iii) Reflexionar sobre estas prácticas desde los principales postulados de la Comunicación-Educación entendida desde la cibercultura.

Estado del Arte

A manera de introducción, es importante indicar que para la elaboración del presente “estado del arte” o “estado de la cuestión”, se partió de una tematización en donde se buscó establecer la existencia de investigaciones u otro tipo de material bibliográfico en donde se rastrearon tres categorías: *Cibercultura*, *Periodismo 3.0* y *Comunicación-Educación*. En principio, el ejercicio dio un resultado negativo, en el sentido de no hallar trabajos o estudios que necesariamente vincularan las tres categorías.

En consecuencia, se procedió a realizar búsquedas bajo un criterio distinto, en donde se encontrarán al menos dos de las tres categorías, dando como resultado el hallazgo de seis que aluden principalmente a la relación entre *Cibercultura* y *Periodismo 3.0*, tres a Comunicación-Educación y Cibercultura y sólo uno que vincula Periodismo 3.0 y Comunicación-Educación. Es por ello que el presente apartado se divide en dos partes, congruentes con los anteriores hallazgos.

Periodismo 3.0: ¿una conversación virtual?

El periodismo se ha establecido como una forma de poder que convence desde la transmisión de noticias y de información, a través de múltiples estilos y diversas plataformas. Este ha evolucionado al mismo ritmo del internet en el afán por permanecer vigente y para ello ha utilizado varias estrategias y actores, apelando en la actualidad a los recursos tecnomediados.

Díaz, citando a Juan Varela (2005) afirma que el periodismo ha atravesado por tres etapas dentro de sus transformaciones, a saber: i) Periodismo 1.0, que es el que traspasa el contenido tradicional de medios analógicos al ciberespacio, ii) Periodismo 2.0, es la creación de contenido en y para la Red, sumando sus características de hipertextualidad², interactividad, multimedia, etc., y, iii) Periodismo 3.0, que es la socialización de la información periodística a través de una *conversación virtual* en la que los participantes intervienen en el propio mensaje. Todo este recorrido evolutivo se ha formado, principalmente, siguiendo el rastro y las necesidades humanas creadas a partir de la virtualización de la vida y la masiva utilización de herramientas digitales, lo que convoca al periodismo a seguir este ritmo, con la finalidad de llegar a todas estas personas que están en la conversación tecnomediada.

Esta última etapa del periodismo es sobre la que trata este trabajo de investigación. Es preciso decir, que el concepto de *Periodismo 3.0* fue acuñado por el periodista estadounidense Dan Gillmor, por lo se le conoce como el “padre del periodismo 3.0” aunque no fue precisamente por teorizar mucho sobre este tipo de periodismo, sino por llevarlo a la práctica desde mediados de los años noventa como *blogger*³; sin embargo, es hasta 2004 cuando publica “*We the media: The rise of citizen journalists*” (Gillmor, 2004), en donde, después de presenciar la importancia del internet y la participación del usuario en el tratamiento de las notas periodísticas, afirma que: “Algo más, algo profundo, estaba sucediendo esta vez: las noticias estaban siendo producidas por personas

² Esta expresión significa *vincular conceptos con la finalidad de dirigir la búsqueda a un nuevo sitio*.

³ Persona que opina sobre algún tema en internet, generalmente publica su contenido en una página web que funciona como un diario en línea o en una red social.

comunes que tenían algo que decir y mostrar” (Gillmor, citado en Marghella Fuentes, 2010, pág. 40)

En el texto de Johanna Marghella Fuentes “*Dan Gillmor: cambiando la lectura por conversación. Periodismo ciudadano y democratización de la información*” (Marghella Fuentes, 2010) la autora narra cómo Gillmor llega desde 1998 a la práctica denominada periodismo 3.0, en el periódico *San José Mercury News*, mientras ejercía como periodista digital o *Blogger* y donde relata como descubrió en los medios digitales una forma de difusión masiva en la cual podía encontrarse con personas que también querían participar de la noticia. De igual manera, se relatan las diferencias conceptuales encontradas entre periodistas aturcidos por el crecimiento de estos formatos comunicativos que incluyen a la comunidad y son más heterogéneos, algo muy alejado de la unidireccionalidad del periodismo tradicional.

Marghella da a conocer el trabajo realizado desde *Weblogs* (diarios, en español) multimediales que contribuyeron a cambiar la forma de contar noticias desde la óptica del lector, gracias a la participación directa de la comunidad en la construcción de la noticia, integrando otros medios como el video, el audio y la fotografía, además del texto, generando tendencias de las que se desprendieron las redes sociales. De igual manera, la autora señala que algunos de los impedimentos para la difusión de noticias (además de argumentos de periodistas de profesión), es el gobierno, pues estos periodismos emergentes no han caído tan bien entre algunos representantes gubernamentales, puesto que se ha expuesto información que el Estado no quiere que se conozca.

En conclusión, el texto expone algunos datos importantes para tener en cuenta: a) la multiplicación de la información en los medios digitales es por lo menos cuatro veces más rápida que a través de la televisión⁴; b) El periodismo necesita en la actualidad del internet, no sólo para figurar en este medio, sino porque este le ofrece una variedad de fuentes, un mayor alcance, la

⁴ “[...] señala que en Estados Unidos la televisión necesitó quince años para llegar a 60 millones de personas, mientras que el Internet lo logró en tres años.” (Fuentes, N/A, p. 40)

democratización de la información, además del interés de otros públicos; y c) la audiencia también es periodista, lo que ocasiona que ahora la lectura periodística sea también una conversación.

En el “*Blogs vs. MSM: Periodismo 3.0, la socialización de la información*”, publicado en la revista Telos, de la Fundación Telefónica de España, Juan Varela pone en común un texto con tintes de manifiesto frente a la ligereza del periodismo tradicional al momento del cubrimiento de la noticia; allí también se exponen los nuevos canales existentes que difunden masivamente la información, donde se resalta al periodismo 3.0, y se defiende, al igual que el artículo de Fuentes, la importancia de la participación de ciudadanos activos que buscan hacer parte de la noticia. En el desarrollo del artículo, se presenta un recuento de grandes noticias, especialmente ocurridas en Europa, cubiertas por medios masivos internacionales de comunicación; frente a la información presentada por estos medios se tuvo problemas, principalmente con la difusión y las fuentes, que generaron en el público desconfianza y desconcierto, por falta de información frente a las noticias presentadas.

En contraposición a esto, se muestra que, sobre las mismas noticias, se presentan cubrimientos y utilización de espacios digitales por parte de ciudadanos, para anunciar y difundir en tiempo real la información, prácticas que tuvieron mayor éxito que muchas cadenas de noticias. En línea con lo anterior, en el artículo se presenta en orden cronológico el posicionamiento del periodismo 3.0 en Europa, gracias a la numerosa cantidad de información multimedia con la que participaban los ciudadanos en internet.

De manera expositiva, Varela muestra la evolución del periodismo 1.0, 2.0 y 3.0, y hace énfasis en que éste último se posiciona fuertemente en la actualidad gracias a las ventajas digitales acogidas por muchos navegantes de internet que han permitido sobresalir con relación al mismo medio, pero en otros formatos. La segunda razón es la forma inclusiva que muestra y que en el texto se exponen las noticias, las cuales son alimentadas con material multimedial que es compartido por muchos otros actores digitales con la finalidad de darle más visiones y puntos de vista a la misma noticia.

De igual manera, señala el crecimiento acelerado de internet, de todas las plataformas que allí se alojan y de los cibernautas que participan de este ejercicio tecnomediado, lo que permite que aumente exponencialmente el número de seguidores, lectores y participantes de las noticias. Menciona también que, como novedad, aparece que las notas ya no son publicadas únicamente en medios oficiales, ni en los grandes medios, ni por los periodistas más renombrados y tradicionales: ahora la mayoría son subidas en sitios web, blogs o redes sociales de personas comunes y corrientes que hacen parte de esta gran conversación en red. Pero no todo va en ese sentido, el texto asegura que las grandes cadenas y medios de comunicación han empezado a migrar y tener acercamientos y noticias construidas a partir del periodismo 3.0.

A modo de conclusión se puede afirmar que: a) el periodismo 3.0 no va a desaparecer o reemplazar al periodismo tradicional, aunque el 3.0 sea más dinámico y agrupe información más popular e influyente, teniendo en cuenta que es construido entre muchas personas que viven la noticia, b) la omnipresencia del periodismo 3.0 puede captar más información en imágenes, texto y demás multimedia, c) el periodismo 3.0 despierta más interrogantes sobre el rigor periodístico y deja a consideración del usuario la legitimidad de la nota, y d) no es amenaza para el periodismo tradicional, sino la evolución digital e integración con el público para co-construir.

En el artículo de revista, escrito por Maricarmen Fernández Chapou “*Nuevo periodismo en el siglo XXI. Hacia un modelo de análisis de tendencias emergentes*”, publicado en la revista Virtualis, del Tecnológico de Monterrey, se presenta un análisis de las nuevas formas de periodismo que han permitido crear alternativas de información, teniendo en cuenta los contextos políticos, sociales y económicos de la actualidad sin perder de vista la credibilidad, objetividad y distribución de la noticia.

El texto se plantea la pregunta ¿Se puede hablar hoy en día de un nuevo periodismo? La cual es respondida y argumentada a través de casos de éxito, teniendo en cuenta cuatro líneas: a) nuevos contenidos y formas de utilizar las herramientas, b) práctica distinta de hacer periodismo, c) propósito específico, y d) impacto social y permanencia.

Todas estas líneas se dan actualmente en las nuevas propuestas de periodismo, en medidas diferentes, según el canal comunicativo por el que sea publicado. El documento presenta al periodismo sin ánimo de lucro y al periodismo 3.0 como las tendencias emergentes; para este caso me centraré en el análisis del segundo y su implicación como modelo. Allí se desglosan las cuatro líneas para la sustentación de este ejercicio, partiendo de la participación ciudadana en momentos importantes del contexto global como el *tsunami*⁵ de Sumatra en el año 2004, el atentado terrorista en Londres el 7 de julio de 2005 y la Primavera Árabe en Túnez en el 2010 y en Libia un año después. Por otra parte, se abordan los puntos negativos que tiene este periodismo, como por ejemplo caer en falta de precisión y rigor periodístico, así como en desvirtuar la intención y ceder a intentos de manipulación, la falta de profesionalismo y experticia al realizar la nota.

Finalmente, el artículo escrito por Francisco Cabenzuelo Lorenzo e Imelda Rodríguez Escanciano y publicado por la Universidad Europea Miguel de Cervantes “*Del periodismo 2.0 al 3.0. Blogs y otras nuevas formas de participación de los públicos*” expresa como el periodismo 3.0 es una nueva herramienta informativa y participativa del mundo cibercultural, la cual desarrolla a través de estrategias facilitadoras, la construcción colectiva de noticias, además de apoyarse en la transmediación. Uno de los aspectos más relevantes tratados en este documento es el concepto de *transmisión selectiva*, la cual consiste en la preparación de contenido dependiendo de los receptores, lo cual agiliza más la participación y activación del medio. En esto también influye lo que se ha identificado en cuestión de actores, resaltados a los pasivos y los que “tienen más voz”, estos últimos son los periodistas 3.0, los que utilizan canales como *blogs*⁶, *videoblogs*⁷, *wikis*⁸, *YouTube*⁹, entre otros, recordando que los medios ya no son de masas, debido a que todos se inclinan más al entretenimiento y no tanto a la información.

En conclusión, este texto muestra al periodismo 3.0 como una contribución al mundo cibercultural que está orientada a la experiencia de cada usuario. Por otra parte, se resalta la

⁵ Ola gigantesca producida por un maremoto o una erupción volcánica en el fondo del mar. (RAE, 17)

⁶ Sitio web que funciona como un diario personal que es actualizado con frecuencia por su creador

⁷ Material audiovisual personal que es compartido en internet donde se narra desde la opinión.

⁸ Sistema informático que permite a los lectores modificar el contenido web de una forma rápida

⁹ Sitio web dedicado a compartir videos

hipertextualidad y multimedia, que alimentan esta nueva forma de periodismo, compartida y cooperativa.

A nivel Latinoamérica se tiene en cuenta el ejercicio realizado por Luis David Calero, quien en su trabajo de grado “*Diagnóstico del periodismo ciudadano en la ciudad de Guayaquil*” hace algunas reflexiones interesantes, en particular en un apartado denominado “*Herramientas del periodismo 3.0*”, entre las que se destacan: a) Listas de correos y foros, b) Weblogs, blogs o bitácoras, c) Wikis¹⁰, d) P2P¹¹, e) RSS¹², f) HLCM¹³. Los mecanismos mencionados anteriormente son canales virtuales con la capacidad de generar difusión en internet a través de visitas, correos electrónicos, suscripciones a sitios web o mediante la construcción colectiva de diarios o centros de información creados entre muchos ciudadanos.

Posterior a estos elementos de interacción en red aparecieron nuevos dispositivos electrónicos que requerían nuevas formas de interacciones multimediales, como se presenta en el texto, a través de: a) *Podcasting*¹⁴, b) *Streaming*¹⁵, c) Dispositivos móviles (*Smartphone*, Tabletas), y d) Wikipedia¹⁶.

En este trabajo de grado se realizó un ejercicio de periodismo 3.0 de primera mano, a través de la creación de la página web *Vecino 3.0*, la cual fue construida bajo los estándares mínimos de visualización y experiencia de usuario web. Esta estaba orientada a toda la comunidad, sin distinción alguna; allí se enunciaron dos tipos de públicos que podían participar, a) Usuario visitante, y b) Usuario periodista ciudadano 3.0. Cada uno con roles definidos y rutas evaluables. Posteriormente en el trabajo de grado se presenta una matriz DOFA donde se documenta el seguimiento y la participación ciudadana dentro de los sitios web de grandes medios de

¹⁰ Sistema informático que permite a los lectores modificar el contenido web de una forma rápida

¹¹ Sistema Informático que permite compartir mensajes instantáneos como el correo electrónico, pero de más eficiencia.

¹² Sistema de suscripción a páginas web que te informa cada vez que el sitio se ha actualizado.

¹³ Medios Hiperlocales o Microlocales realizados con información de los mismos vecinos.

¹⁴ Sistema de distribución de archivos multimedia de corta duración, que puede ser descargable y de suscripción directa.

¹⁵ Sistema de difusión de transmisiones digitales a través de dispositivos tecnológicos.

¹⁶ Enciclopedia libre, editada de forma colaborativa dispuesta en internet.

comunicación masiva, que están en la ciudad de Guayaquil; estos son determinados a través de la herramienta de mercadeo *benchmarking*, en los que se buscan evidenciar prácticas del periodismo 3.0 que pueden contribuir al desarrollo del ejercicio periodístico; esto se da con la finalidad de presentar un comparativo entre *Vecino 3.0* y los medios masivos de comunicación.

En el libro *Nuevos Medios, Nueva Comunicación*, de la Universidad de Valladolid se publicó un capítulo de libro llamado “*Los ciberperiódicos en España: periodismo digital vs. Periodismo 3.0*”. Este texto hace referencia a la capacidad de decisión que tienen los ciudadanos sobre generar y publicar noticias, sea alimentando a los medios ajenos o en alguno propio. Aquí se tiene como eje rector la participación ciudadana en la concepción de noticias y se ponen sobre la mesa interrogantes de la comunicación, el periodismo, medios o prensa que no son capaces de responder.

En España se hizo el análisis de verificar entre el final del año 2008 y principios del 2009, si lo que estaban enfrentando era periodismo digital o periodismo 3.0, analizando el comportamiento del periodismo digital en la red, siguiendo cuatro puntos propuestos por Gillmor, los cuales permiten identificar la interacción en los medios análogos y en internet, de esta forma verificando la existencia del 3.0 en el ejercicio periodístico, estos puntos fueron; a) Comentarios a la noticia (¿sí o no?), b) Fórmulas que permitan conocer la visión del lector durante el proceso de elaboración del producto informativo y antes de que éste esté completo, c) *Blog* u otros medios, como fuente inicial de información para la elaboración de la noticia, d) Noticias elaboradas directamente por ciudadanos (determinable mediante autoría de la noticia). La metodología empleada fue la encuesta: se aplicaron 224; de estas se determinó qué: i) los medios digitales de lo que se preocupan es de obtener buena presencia en la red para reforzar su imagen corporativa, ii) los contenidos son una reproducción del texto impreso, iii) se aprovecha el lenguaje digital para maximizar sus ventajas y minimizar las desventajas del entorno digital y por último iv) es contenido con interactividad selectiva y comunicativa.

Como conclusiones más relevantes se encuentra que: a) los medios aprovechan la participación *básica*¹⁷ de forma aceptable, b) los medios no aprovechan la posibilidad de *participación avanzada*¹⁸, lo que los encasillaría dentro del periodismo 3.0; c) solo un medio de los analizados se encuentra como colaborativo frente a la participación ciudadana. Lo anterior demuestra que los medios españoles elegidos para realizar la labor comparativa se preocupan por tener permanencia en los canales digitales, más no para contribuir al desarrollo del periodismo 3.0 desde ninguno de los ámbitos que se plantean en la investigación.

Cibercultura: para comprender la comunicación-educación tecnomediada

No se trata de eliminar las metodologías de enseñanza tradicionales, sino de ampliar el tipo de experiencias informativas de los estudiantes utilizando medios que van a encontrar más adelante en sus trabajos y que forman parte de la actual e imparable cibercultura. (Bonilla, 2005, pág. 186)

Aquí se pretende abordar más a fondo el mundo y el entorno de la cibercultura, con la finalidad de realizar una interpretación conceptual de los aportes, desarrollo y evolución sobre este tema. Para comenzar es importante considerar que la cibercultura promueve una construcción en red, realizada por los humanos, con la finalidad de acercarnos a más realidades del mundo, siendo esto, un mecanismo que permita a través de la interacción e hipertextualidad¹⁹ viajar por medio de nuestras pantallas; todas las construcciones representadas en la red son creadas desde nuestras subjetividades, es así como esta se compone de pedazos de realidades e interpretaciones humanas compartidas en internet.

¹⁷ La participación básica se centra en: comentar la noticia, Imprimir la noticia, Corregir la noticia, Enviar la noticia a un amigo, Enviar la noticia a webs 2.0 (Menéame y similares), Enviar la noticia a redes sociales (Facebook y similares, Enviar la noticia a buscadores.

¹⁸ La participación avanzada se traduce en: La noticia remite a blogs, La noticia remite a foros, La noticia remite a noticias ciudadanas, La noticia remite a videochats, La noticia remite a otras fórmulas de participación.

¹⁹ Texto en formato digital que dirige a otro texto relacionados través de vínculos.

En el artículo de revista “Web 2.0 plataformas para la reconfiguración de la educación en la cibercultura”, escrito por Marcio Roberto De Lima y Sylvania Sousa Do Nascimento, se plantea una reflexión sobre las nuevas posibilidades de enseñanza-aprendizaje ofrecidas por las prácticas ciberculturales las cuales son abordadas desde la perspectiva de Lévy como “[...] un conjunto de técnicas, prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se instituyeron con el ciberespacio; es decir: la unión de redes e infraestructura y comunicación formada por la interconexión global de los computadores” citado en (De Lima & Sousa Do Nascimento, 2014, pág. 145)

Fue así como se abrió paso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), fomentando nuevas formas comunicativas donde queda en evidencia el compartir subjetividades, la ampliación de las relaciones humanas, la transformación de los entornos educativos y la conectividad del mundo, a partir de esto prospera la evolución de los dispositivos tecnológicos que nos permiten estar siempre conectados a Internet, logrando una expansión mundial, sin jerarquías sociales, pues en la red todos somos todos tenemos la misma oportunidad de participación en la conversación digital global.

En referencia a la relación entre cibercultura y educación, se problematiza sobre si esta unión es posible o necesaria, se comenta que, para que verdaderamente funcione, es necesaria una apropiación de esta realidad, que permite construir conocimiento, tanto en alumnos como en docentes, Da Lima y Sousa Do Nascimento comentan que la popularización de las TIC no es una sustitución del formato análogo por el digital y plantean que lo que se lleva a cabo es una renovación y potencialidad de los usos a las diferentes prácticas educacionales que se dan en la web, generando un diálogo más abierto, donde se involucren los saberes previos con los adquiridos en línea.

En conclusión, se plantea que, i) el ciberespacio está en constante crecimiento, esto involucra de paso a las prácticas educativas que reconfiguran las acciones de los profesores y alumnos frente a la construcción de conocimientos, ii) la transición del hombre a la cibercultura lo hace reflexionar sobre la educomunicación, derivando esto en las iniciativas participativas, que se logran actualmente de forma ágil por medio de internet, iii) la educación necesita configurarse de acuerdo con la cultura digital y su intencionalidad pedagógica debe ser de acuerdo a la cibercultura.

Del libro “Cibercultura, informe al concejo de Europa” presentado por Pierre Lévy se resaltan los siguientes aspectos que tienen estrecha relación con las categorías de cibercultura y educación propuestas para esta investigación; inicialmente en el libro se genera una relación directa entre el ser humano y la cibercultura, teniendo en cuenta que lo relacionado con lo *Ciborg* es entendido como el complemento cibernético de los sentidos humanos, mientras que por otro lado, la cultura es un término que ha sido más estudiado y del cual se reflexiona principalmente desde la construcción comunitaria.

Para Lévy la cibercultura está presente de dos maneras, una análoga y otra digital, estas son denominadas, respectivamente, *Directa* e *Indirecta*, de acuerdo a las formas de comunicación que se planea tener; la primera se representa claramente en los ordenadores y los hardware; en otras palabras, todos los dispositivos que funcionen con energía eléctrica para su funcionamiento y que deban ser conectados a internet para su correcta utilización; la segunda es relacionada con elementos más tradicionales y de baja interacción con respecto a la tecnología, como por ejemplo la escritura, la imagen y los medios análogos como el periódico y la radio, componentes que de igual manera promueven una virtualización, sin que así se denominara inicialmente.

La cibercultura está ligada a lo virtual de dos maneras. Una directa y otra indirecta. Directamente, la digitalización de la información puede ser asimilada a una virtualización. (...) Indirectamente, el desarrollo de las redes digitales interactivas favorece otros movimientos de digitalización distintos de aquellos de la información propiamente dicha. (Lévy, 2007, págs. 34-35).

A raíz de estos dos aspectos, el ciberespacio se constituye como una propuesta que va más allá de la evolución tecnológica, puesto que también ha permitido una evolución comunicativa y social, teniendo en cuenta que estas tecnologías por sí solas no generan cambios, estos se producen partiendo del ser humano y el uso que les dé, de ahí pasa al concepto de comunidad, encaminado principalmente a compartir conocimientos mientras están en red. “Tres principios han orientado el crecimiento inicial del ciberespacio: la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva”. (Lévy, 2007, pág. 99).

En el artículo “De la cultura a la cibercultura”, de la revista Hallazgos e Investigación en perspectiva de la Universidad Santo Tomás de Colombia, escrito por Fernando Quiñones Bonilla,

se plantea que la evolución de las TIC ha generado grandes transformaciones sociales, a partir de esto el Módulo VI (Nuevas Tecnologías) de la Facultad de Comunicación Social para la Paz de esta universidad se propuso realizar una investigación para definir el impacto cultural de las TIC en la ética, la educación y las organizaciones, principalmente en este segundo enfoque se va a centrar este apartado. Para Quiñones, la implementación de las TIC en la educación se concibe como una herramienta poderosa que brinda resultados de alta efectividad, siempre y cuando no sea a través de un uso instrumentalizado por parte de los profesores, de los cuales comenta que pueden ser un impedimento para el correcto desarrollo de estrategias tecnológicas en Colombia, donde también influye el alto costo de software educativos, la apropiación de las herramientas TIC como método de estudio y no solo de diversión, la calidad del internet, entre otras. Dado lo anterior se plantea entonces, que el rol principal del profesor debe ser el de facilitador del aprendizaje del estudiante por medio de los mecanismos digitales, incentivando hábitos y destrezas, posicionando estas herramientas como potencializadoras del aprendizaje.

Por otra parte se comenta insistentemente en la opción de educar a los niños, a través de “una filosofía educativa” en la que el niño le pueda sacar el mejor provecho a la relación con los medios digitales, evolucionando de los métodos tradicionales de aprendizaje, de esta manera logrando “fomentar tanto la gestión escolar y de enseñanza-aprendizaje como la investigación, el análisis, la colaboración, la innovación y el desarrollo de actitudes críticas en los estudiantes, maestros y en general en toda la comunidad educativa”. (Quiñones Bonilla, 2005, pág. 187).

Desde la cibercultura Quiñones comenta que esta inminente apropiación del ciberespacio²⁰ ha permitido una masificación comunicativa, a la cual en la actualidad podemos integrarnos fácilmente, gracias al fortalecimiento de las herramientas que permiten el acceso al internet, como lo es la amplitud de banda de la red, la capacidad de memoria en los servidores, los nanodispositivos de alta velocidad y la posterior masificación y aparición de los dispositivos

²⁰Definición citada por Lévy: “Defino -ciberespacio» como el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas. Esta definición incluye el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos (comprendiendo el conjunto de las redes hertzianas y telefónicas clásicas) en la medida en que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización”. Definición realizada por Esther Dyson. George Gilder, lay Keywonh y Alvin Toffler. (Lévy, CIBERCULTURA Informe al Consejo de Europa, 2007, pág. 70)

móviles, que integran todos estos elementos que se habla el mismo lenguaje, permitiendo entonces, la integración de múltiples usos en un solo aparato, logrando así una evolución de conexión con el mundo.

De este análisis se rescata principalmente una evolución de la comunicación, en cuanto a temas como la inmediatez, la participación, la colaboración en la construcción de contenidos, las múltiples plataformas para contar historias, la hiperconectividad de la vida con la red y la transmediación de la vida. Gracias a estas formas comunicativas surgen nuevos procesos, principalmente dentro del periodismo, el cual se ve obligado a generar cambios y mutaciones a la red y en la red, con la finalidad de no perder vigencia e integrarse a esta masiva conversación, desde ahí y con la participación de la comunidad se presenta el Periodismo 3.0, del cual se desarrollará en las siguientes líneas de texto.

Periodismo con poca educomunicación

Sobre la relación entre educomunicación y periodismo 3.0 las propuestas investigativas existentes acerca de este tema son muy pocas, puesto que son material de investigación muy novedoso y se ha realizado siempre desde la educación formal.

Elvira Calvo a través del texto “*Educomunicación en periodismo*”, presenta al último una apuesta educativa, que para este caso se cuenta desde lo realizado por la facultad de Ciencias de la Comunicación y de la Información de la Universidad Complutense de Madrid, donde definen a la educomunicación como un actor importante que promueve el aprendizaje a través de los múltiples medios conocidos históricamente, como la televisión, la radio, la prensa y más recientemente, los medios digitales, desde los cuales se ofrece una participación más amplia de todos los actores del ciberespacio; aunque la educación no sea el fin último de estos medios de comunicación.

Como ejercicio práctico y en el marco de lo mencionado anteriormente, se crea para el pregrado de periodismo, la asignatura “*Información audiovisual, multimedia y educación*”, que obedece a la intencionalidad de enseñar periodismo desde la educomunicación y principalmente desde las nuevas tecnologías, defendiendo la integración de la enseñanza en los medios de comunicación que giran en torno a la multimedia. A partir de todos estos canales se puede integrar

al *periodismo social* o *de voluntariado*, que es al que le apunta el programa, con la finalidad de promover un ejercicio periodístico, colaborativo y honesto, realizado desde las bases, con el apoyo y la inclusión de la comunidad y donde se vigile a los actores de poder.

Aquí se inicia una construcción de formas de periodismo en relación con la educomunicación, donde además se pone en tela de juicio la relación entre los *blogs* y el ejercicio del periodismo, puesto que se cataloga al primero como información ciudadana y al segundo como periodismo ciudadano. Por otra parte, también trata sobre periodismo *cívico*, posteriormente denominado *participativo*, y se registra como un caso de éxito por su rol activo en procesos de creación de noticia en comunión con la ciudadanía, hasta lograr una cobertura de escala mundial y evolucionar al periodismo 3.0.

Se concluye de este texto que: i) Los medios de masa como la prensa, la televisión, las películas, las revistas y la radio influyen en las formas de vida de las personas, puesto que muchos de los aprendizajes obtenidos de estos medios complementan los aprendizajes obtenidos en la escuela; ii) los medios de comunicación son una herramienta educativa poderosa; aunque ese no sea su fin último, se convierten en un complemento; iii) la experiencia de la asignatura ofrecida por la universidad resulta ser una experiencia positiva, ya que esta aproximación anima a los estudiantes a realizar un periodismo social y recuperar la esencia de la profesión, que según se describe está desviada de los intereses legítimos del periodismo, teniendo que recurrir a nombres como “periodismo social” que recalquen los fines primarios del oficio, iv) si los medios de comunicación asumen una actitud pedagógica son más creíbles y de paso contribuyen a la creación de ciudadanos más críticos, capaces de decidir y de contribuir a brindar soluciones, muchas veces desde el periodismo, contribuyendo a participar del proceso comunicativo; y v) los contenidos multimediales son claves para el desarrollo del periodismo y la comunicación.

¿Cómo se relacionan el periodismo 3.0 con la comunicación-educación en la cibercultura? (Perspectiva teórica-conceptual)

El territorio de esta investigación: lo cibercultural

Como resultará evidente, el lugar digital en donde circulan las distintas producciones de periodismo 3.0, tanto en Venezuela como en otros lugares del mundo, es internet, pero es importante considerar que la *world wide web* ha de ser considerada también como un territorio, es decir, una comprensión espacio-temporal, mediada en este caso por las tecnologías de la información y la comunicación. Justamente a eso se refiere la cibercultura.

Por otra parte, es importante señalar de que el periodismo ciudadano y cívico no surge con la internet; esta era una práctica que ya se venía dando desde finales de los años setenta y comienzos de los ochenta (Calvo, 2011) cuando la internet no pasaba de ser un experimento militar. Como afirma Luis David Calero:

La participación ciudadana en el ámbito periodístico o informativo ha sido denominada con diferentes nombres, cada uno depende de los autores y del momento en que fue estudiado: periodismo público, periodismo democrático, de guerrilla, periodismo de calle, voluntario o periodismo 3.0. (Calero, 2013, pág. 37)

No obstante, la masificación de internet de los años noventa hasta la presente da lugar a cambios tecnológicos que afectan las subjetividades y, por ende, la manera de relacionarnos... Es allí donde surge la noción de cibercultura, una vertiente que está en crecimiento, especialmente en la última década, que nos invita a estudiar las dinámicas de relación humana tecnomediada, entre las cuales la producción de información noticiosa es un lugar más de este amplio fenómeno.

A partir de lo anterior, y con el propósito de discernir cuáles son los elementos generales que caracterizan este territorio de la cibercultura en clave de periodismo 3.0 tendríamos: i) que *su "materialidad" está en el ámbito digital*; ii) *las posibilidades de participación* son mucho más abiertas que otros medios, primero, por los accesos de los periodistas ciudadanos a la dimensión "pública de su información", por la posible cobertura de lo producido, ya que puede llegar a cualquier lugar del mundo, y también por la posibilidad de interlocución con otros; y iii) *la simultaneidad*, pues se puede producir información en distintos lugares sobre un mismo hecho al mismo tiempo.

El periodismo al mismo ritmo del internet ha evolucionado en el afán por permanecer vigente y para esto ha utilizado varias estrategias y variados actores en la realización de este oficio, desde aquí han surgido nuevas iniciativas que promueven la labor de forma innovadora, pero

también recordando que la comunicación y la información son derechos, por lo que, teniendo en cuenta las posibilidades de este territorio llamado cibercultura, se comienzan a dar prácticas de periodismo tecnomediadas.

Aquí se da un primer cambio subjetivo: ¿quién reporta? Ya no son necesariamente los periodistas profesionales, pagados por grandes medios, análogos o digitales. La cibercultura crea *nuevos reporteros*, que pueden ser ciudadanos del común que se empoderan de la capacidad de volver noticia lo que ellos consideran relevante, ellos ven la posibilidad de contar su realidad, informar y opinar principalmente a través sus propias redes y canales digitales: de eso se trata el periodismo 3.0.

Para Juan Varela, muy sintética, pero también muy técnicamente esta modalidad de periodismo “[...] es la socialización de la información periodística a través de una conversación virtual en la que los participantes intervienen en el propio mensaje” (Varela, 2005, pág. 3). Otros autores más entusiastas, como Gillmor y Fernández, consideran que el objetivo del periodismo 3.0 es: “[...] otorgar voz a las minorías y la capacidad de hacerse escuchar ante una audiencia global. Asimismo, defender y fomentar la capacidad del individuo para generar información útil destinada a su comunidad” (Fernández Chapou, 2013, pág. 50).

Sin embargo, desde la CE la lectura es un tanto más crítica, pues “[...] la fascinación tecnológica ha ocultado el papel central de una gran mayoría de actores sociales que no tienen acceso a las mismas, y que permanentemente producen conocimiento y formas de interacción comunicativa en circuitos culturales marginales [...] (Muñoz, Germán; Mora, Aura, 2016, pág. 15)

En consecuencia, Muñoz y otros (2016) consideran que una de las tareas del campo Comunicación-Educación consiste en:

[...] reconocer el potencial de los nuevos repertorios tecnológicos para la expansión de la subjetividad y del deseo, la toma de la palabra y del ejercicio ciudadano, e incorporar las prácticas sociales que transforman la cultura en escenarios posibles de acción común, donde producen y diseminan saberes y afectos mediante dichos dispositivos usados con creatividad política (Muñoz, Mora, Walsh, Gómez, Solano, 2016, pág. 15).

Este espacio tecnomediado, denominado *Periodismo 3.0* es uno de los lugares escogidos para participar de las confrontaciones sociales, políticas o económicas en el mundo actual, que teniendo en cuenta el caso a investigar de Venezuela ha sido explotado, tanto por oficialistas como opositores del gobierno, donde por medio de una nueva conversación se muestra la experiencia de cada usuario, de acuerdo con su contexto.

De esta manera, inscribimos las tecnologías de la información y comunicación, o nuevos repertorios tecnológicos (nrt), en el campo de los estudios ciberculturales críticos (Rueda, 2008), donde se analizan los escenarios sociales creados por dichas tecnologías, resaltando tanto el carácter complejo e híbrido y de relación inextricable entre tecnología, cultura, naturaleza, como la emergencia de un nuevo mundo: una multiplicidad de prácticas, nuevas redes sociales de interacción y de acción, experiencias y representaciones sociales, relaciones de poder, que no se organizan necesariamente desde las identidades tradicionales, creando otras formas culturales y políticas. Se reconoce que las tecnologías tienen política, es decir, diseñan formas de ser, formas de vida (Winner, 1987) y están trastocando las maneras de entender la esfera pública y la esfera privada, entrelazándolas y redefiniéndolas alternativamente. (Muñoz, Germán; Mora, Aura, 2016, pág. 40)

Entonces, es así como la cibercultura ofrece al mundo la posibilidad de interactuar y construir de forma individual o colectiva sentidos que terminan siendo compartidos en el ciberespacio, pasando de lo local a lo global de forma inmediata, brindándole la posibilidad a las personas de comunicar sus intereses en tiempo real con el mundo, descubriendo a través de las tecnologías nuevas formas de relaciones humanas, que abandonan lo corpóreo y se alojan en lo tecnomediado, haciendo que trasciendan las formas de vida a las nuevas interacciones entre los seres humanos.

Periodismo 3.0 en la crisis venezolana: una lectura desde la Comunicación-Educación

El periodismo 3.0 se ofrece como una alternativa de reportar lo que sucede desde la subjetividad del ciudadano; esta nueva categoría periodística transita entre las problemáticas, las decisiones, la suposición, las confrontaciones y otros eventos en las que están opuestas dos o más partes en un conflicto, que además se enmarcan en un contexto político, económico o social, donde

funciona como operador de noticias desde alguno de los puntos de vista que son ofrecidos en el debate.

Este ejercicio periodístico es realizado únicamente a través de los medios digitales, por lo que se enmarca como un espacio cibercultural, donde se hace posible la socialización ciudadana, con una intención de carácter masivo o selectivo, siendo este:

[...] un nuevo ámbito de socialización que ha extendido la esfera pública y la acción ciudadana, convirtiéndose en un soporte nada despreciable para la producción social de significado (desde lo privado a diversas esferas de lo público, de lo local a lo global, de medios de comunicación masiva unidireccionales a múltiples y cada vez más convergentes y multimodales tecnologías). (Muñoz, Germán; Mora, Aura, 2016, pág. 40)

Esta propuesta propone al lector, espectador y vivenciador como protagonista de la noticia, a través de un proceso educomunicativo, en el sentido en que promueve las formas de construir saberes, a través de la participación en los temas de debate y donde por medio de múltiples herramientas como nuevas narrativas multimediales representa lo sucedido; esto es la ventana a la participación periodística de la ciudadanía, donde principalmente se publica en páginas *web* poco populares y en perfiles de diferentes redes sociales multimediales y así “[...] acercando las brechas generacionales y alejando la unidireccionalidad en la información para hacer del periodismo una conversación [...]” (Gillmor, citado por Marghella Fuentes, 2010, pág. 38).

El territorio cibercultural permite al periodismo 3.0 unas dinámicas de conversación muy amplias y variadas, que pueden ser representadas y combinadas a través de diferentes tipos de formatos, o lenguajes, exhibiendo un panorama extenso de posibilidades multimediales que generan interacción, donde cualquier ciudadano puede participar del ejercicio periodístico, no obstante, estas ayudas tecnomediadas no aseguran la rigurosidad y la transparencia de este, aunque así lo quiera demostrar Fernández definiéndolo como: “Una filosofía en torno al quehacer periodístico que, entre otras cosas, concede nuevos poderes a las personas, en aras de que juntos, profesionales y amateurs, hagan un trabajo de mejor calidad y velen por la transparencia informativa” (Fernández Chapou, 2013, pág. 46). Entendiendo claramente que están disponibles las posibilidades de que los ciudadanos participen en la generación de noticias a través de un sinfín de medios, canales y formatos, sin embargo, esto no asegura desde ninguna perspectiva la

objetividad periodística de la información publicada, pero si contribuye a entender el fenómeno desde la educomunicación como una práctica social que se produce desde y para las personas, buscando aportar a un tema o noticia, generando una conversación en red, reconociendo habilidades para la producción periodística desde

[...] las realidades cotidianas que, en todo el mundo realizan los comunicadores, maestros, profesores, cineastas, programadores o quienes transmiten por radio televisión, con ánimo de educar; de influir con sus palabras o imágenes hacia un mundo en cambio, que necesita de modelos, experiencias y valores en los que confiar. Lo que no se transmite, es como si no existiera. (Peralta, Experiencias, N/A, pág. 97).

Es así como la sorpresa mayor del periodismo 3.0 puede ser la cantidad de prosumidores que emergen a diario²¹ quienes generalmente terminan replicando el modelo y creando sus propios *Blogs o web sites* con la finalidad de obtener audiencia y participación. Aprovechando el desarrollo noticioso de eventos de gran magnitud: “El público se ha lanzado a la conquista de los medios. Ya nadie quiere ser informado y callar. Muchos quieren hablar, difundir su propia información, y algunos lo hacen con especial destreza” (Varela, 2005).

Estas interacciones mediáticas realizadas por el público enmarcan también que, “El periodismo 3.0 implica acción social y política, no sólo el relato de los hechos”. (Fernández Chapou, 2013, pág. 49), puesto que este ejercicio siempre es atravesado por alguna coyuntura social, política o económica, como se explicó anteriormente, además se agrega que “[...] es la acción, la resolución de problemas apoyada en el criterio social. No busca la contemplación y la reflexión democrática, sino la acción pública. Utilizar la información para intervenir y cambiar la vida social, comunitaria y política” (Varela, 2005, pág. 5). Siendo esta acción social la promotora de la construcción de nuevos modelos participativos, que impulsan cambios en la forma de informar y de contar las noticias.

²¹ Como afirma Varela: “Ocho millones de norteamericanos (7 por ciento de los navegantes) han creado bitácoras y tres de cada diez (28 por ciento) internautas leen blogs. Sólo en Francia hay ya más de un millón de bitácoras” (2005)

Lo educucomunicativo y su relación con el periodismo 3.0

La educucomunicación en este texto se busca entender desde el aspecto cibercultural, como un proceso de aprendizaje donde participan todas las formas de construir conocimientos y saberes, los cuales se interpretan a través de códigos y tienen aplicación en cualquier espacio de la vida que esté mediado por la tecnología. Teniendo en cuenta lo anterior se identifica a través de una lectura razonada la posibilidad de estudiar este fenómeno desde el periodismo 3.0, donde se quiere analizar cómo los ciudadanos de Venezuela comunican y representan la actual crisis política, social y económica del país.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación se ocupa de comprender cómo por medio de este formato periodístico participativo, que emerge a partir de las prácticas ciberculturales se generan aprendizajes, a raíz de la utilización de las plataformas digitales de interacción constante, que no están ligadas con la escuela, “[...] asumiendo la perspectiva que permite a la educación y a la comunicación comprender y transformar realmente la vida social y la producción de conocimiento coherente”. (Muñoz, Germán; Mora, Aura, 2016, pág. 31). Descubriendo en el día a día nuevas formas de interacción, que promueven la socialización de información entre actores.

Desde aquí entonces, se plantea la integración de la educucomunicación con el periodismo 3.0, asegurando que esta acción trasciende más allá de un simple acto comunicativo tecnomediado, constituyendo entonces un espacio de interacción que es precedido por la intención de intercambiar conocimientos a través de las prácticas sociales, públicas y políticas del ejercicio del periodismo, puesto que se entiende que: “Ambas comparten una misma materia, la información. Y ambas pretenden el mismo objetivo: conocimiento (educar/informar). Esta relación establece un paralelismo entre el maestro y el periodista.” (Calvo, 2011, pág. 8). Consiguiendo que este fenómeno arrastre nuevos formatos comunicativos que se apoyan en la cibercultura, posibilitando cada vez más el crecimiento del entorno digital.

Es así como esta reconfiguración le ofrece a la comunicación y a la educación la oportunidad de conjugarse para proponer, estudiar y emplear las prácticas de Periodismo 3.0, basándose en la intención netamente digital de este, donde las herramientas son el factor diferencial que permiten una respuesta masiva por parte del público, como lo afirma Barbero “[...] las tecnologías no son meras herramientas transparentes, y no se dejan usar de cualquier modo, son en últimas la materialización de la racionalidad de una cultura y de un modelo global de organización del poder” (Martín-Barbero, 1987, pág. 201). Dando a entender que todos los procesos ciberculturales que actualmente se viven son intencionados, más allá que sean contruidos por las comunidades como es el caso del 3.0.

La educomunicación se construye, al igual que el periodismo 3.0 desde la conversación y el descubrimiento de las necesidades e intencionalidades de las comunidades. ¿Cómo? Entendiendo el *Periodismo 3.0* como un escenario de conversación entre las personas que consideran que tienen algo que contar que es noticioso y lo hacen apropiándose de estos nuevos espacios comunicativos que “Más que un medio a utilizar constituye un espacio social educativo”. (Pérez, 2011, pág. 248).

A esta propuesta Cristóbal Cobo la entiende como “[...] un concepto que engloba las nuevas formas de educación, que incorporan los procesos sociales y comunicacionales que ha provocado Internet y se adaptan a ellos”. (Cobo, Moravec, 2011, pág. 123). Habiendo entonces un espacio destinado desde la educomunicación, que integra al periodismo 3.0 donde se pueden generar procesos de aprendizaje por gusto, interés, donde, además, en algunos casos, se puede realizar desde lo empírico, aprendiendo a utilizar estos medios a través de la exploración o en muchos otros casos, desde los programas académicos estructurados, por medio de la formación profesional.

Entonces, a modo de conclusión se propone que el periodismo 3.0 es entendido como un proceso educomunicativo que se da en el territorio de lo cibercultural y que es capaz de generar unos procesos distintos a la simple circulación de la información (en tiempo real, con muchas

posibilidades de interacción, entre otros atributos), así como promover aprendizajes por medio de internet, gracias a su capacidad de difusión masiva. También se hace necesario comprender las formas de aprendizaje que se derivan de las prácticas comunicativas en esta práctica tecnomediado, obedeciendo a algunas dinámicas de la web, tales como, la inmediatez, la virtualidad de la vida, dejando un poco de lado elementos como la presencialidad, la corporeidad, el cara a cara y valiéndose entonces de los recursos digitales como la multimedia, transmedia y los hipervínculos, los cuales han logrado enriquecer al periodismo digital sin distinción de género (periodístico), generando un proceso más argumentativo, gracias a la posibilidad de vinculación de acciones multimediales, entre esas las diversas formas de periodismo 3.0.

Metodología

Esta investigación se realizará mediante un ejercicio de *etnografía virtual*, teniendo en cuenta el territorio del periodismo 3.0 y las características de los sujetos de estudio, pues: “[...] la implicación etnográfica ya ha demostrado ampliamente su riqueza para desarrollar comprensiones sobre culturas, comunidades o universos simbólicos «diferentes» en toda su complejidad” (Álvarez Gandolfi, 2016, pág. 9).

Para ello se hará una caracterización y posterior selección de tres perfiles de la red social Twitter donde se lleva a cabo este ejercicio periodístico en el país de Venezuela. En el plano físico y geográfico esta investigación resultaría difícil de realizarla por medio de otra metodología, por la lejanía con los sujetos de investigación; además, la dispersión de los participantes puede ser de todo el contexto nacional o incluso mundial. Este ejercicio realizado desde la virtualidad permite generar relaciones, o por lo menos acercamiento a los perfiles, donde se da cuenta de la subjetividad de las personas que ahora narran lo que para ellos es la verdad de lo que sucede.

La etnografía virtual o ciber etnografía proviene de los lineamientos de la etnografía clásica a los que Hine define, como un proceso de en el que es necesario que

[...] el investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El objetivo es hacer explícitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas. (Hide, 2000, pág. 13)

Teniendo en cuenta estas apreciaciones, Gandolfi llega a la conclusión que la etnografía trasciende hacia el espacio cibercultural donde [...] “podría pensarse que la adaptación metodológica de las técnicas clásicas para realizar estudios antropológicos en el ciberespacio es necesaria, pues dichas tecnologías habilitan nuevos ámbitos de vinculación sociocultural entre los sujetos, potenciales informantes”. (Álvarez Gandolfi, 2016, pág. 12). Derivada de la vinculación sociocultural resalta la libre expresión que genera a la persona estar tras un perfil de una red social, donde no se expone a riesgos físicos, puesto que las agresiones generalmente son verbales y no trascienden de la conversación, donde además las personas pueden generar todo el contenido digital multimedia que deseen para compartir:

En el ciberespacio, las relaciones entre los propios sujetos de estudio –y los vínculos del investigador con ellos– parecieran no precisar del «cara a cara», pues tienen lugar dentro de Internet. De este modo, el despliegue de una «etnografía virtual» implicaría el seguimiento de las conexiones que se establecen a partir de los usos sociales de las tecnologías digitales, en función de la cibercultura que pretenda estudiarse y de los enlaces hipertextuales usados o promocionados por sus propios participantes (Álvarez Gandolfi, 2016, págs. 13-14)

La etnografía virtual se propone como respuesta al crecimiento desmedido de usuarios de internet, donde es posible tener vidas paralelas a través de avatares, perfiles, canales y otras múltiples opciones de interacciones permitidas. Todos los “habitantes” del ciberespacio comparten gustos en común, pues hacen parte de una migración hacia estos nuevos espacios, donde pueden entre otras cosas reemplazar hábitos reales y generar relaciones, teniendo en cuenta lo comentado anteriormente, “es algo que tiene que ver con el concepto de cultura y con un modo particular de hacer las cosas. Es por consiguiente una estrategia metodológica ideal para estudiar las relaciones en torno al ciberespacio”. (Urbina, 2011, pág. 170).

Como se indicaba anteriormente este proceso investigativo sobre aprendizaje tecno mediado y periodismo 3.0, se basará específicamente en una red social como Twitter, pues

Las redes sociales virtuales son una construcción psicosocial que llevan al usuario a ocupar una dimensión diferente dentro del espacio, ya sea en la interacción con otros o en la apropiación de un sitio, esto permite que cada individuo tenga una percepción diferente de sí mismo y proyecte las acciones que considere socialmente aceptables dentro de la red (Urbina, 2011, pág. 177)

En el caso particular, *Twitter* presenta términos de uso más laxos que otras redes sociales digitales, en temas relacionados con sexo, desnudos, actos bélicos como suicidios y asesinatos, haciendo que los contenidos transmitidos por estos canales sean más enfocados a transformar sentidos a través de publicaciones mediáticas.

Bibliografía

Partido Comunista de Venezuela. (28 de 12 de 2006). *YouTube*. Obtenido de YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=E85tMt9r53M>

19, e. (09 de diciembre de 2012). *el 19*. Obtenido de el 19:
<https://www.el19digital.com/articulos/ver/titulo:5965-presidente-hugo-chavez-debe-someterse-a-una-nueva-intervencion-quirurgica>

Álvarez Gandolfi, F. (2016). Problemáticas en torno de las Ciberculturas. *Cultura Lenguaje y Representación*, 7-20.

AVN. (11 de 10 de 2012). *AVN*. Obtenido de AVN:
<http://www.avn.info.ve/contenido/nicol%C3%A1s-maduro-socialista-labrado-desde-fuerza-trabajadora>

Barrio, E. A. (2010). *Los ciberperiódicos en España: periodismo digital vs. periodismo 3.0*. Valladolid: N/A.

- Bonilla, F. Q. (2005). DE LA CULTURA A LA CIBERCULTURA. *Hallazgos - Investigación en perspectiva*, 174-190.
- Bonilla-Molina, Luis; El Troudi Haiman. (2004). *Historia de la Revolución Bolivariana*. Caracas: Ediciones Gato Negro.
- boston.com. (13 de diciembre de 2013). *Boston.com*. Obtenido de Boston.com: https://web.archive.org/web/20131217062938/http://www.boston.com/news/world/latina_merica/articles/2012/03/27/chavez_criticizes_us_take_on_crime_in_venezuela/?camp=pm
- Bowman, S., & Willis, C. (2005). *Nosotros, el medio*. Bogotá: Casa Editorial El Tiempo (CEET).
- Cabezuelo, F., & Rodríguez, I. (N/A). Del periodismo 2.0 al 3.0 Blogs y otras formas de participación de los públicos. *Universidad Europea Miguel de Cervantes*, 187-206.
- Cabezuelo, Francisco; Rodríguez, Imeda. (2007). Del periodismo 2.0 al 3.0 Blogs y nuevas formas de participación de los públicos. *La ética y el derecho de la información en los tiempos del postperiodismo* (págs. 187-206). Valencia: n/a.
- Calero, L. D. (2013). *DIAGNÓSTICO DEL PERIODISMO CIUDADANO EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL*. Guayaquil: N/A.
- Calvo, E. (2011). Educomunicación en Periodismo. *EDUCOMUNICACIÓN EN PERIODISMO* (pág. 9). Segovia: N/A.
- Cobo, Moravec. (2011). *Aprendizaje Invisible*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Da Lima, M., & Nascimento, S. (2014). Web 2.0: plataforma para la reconfiguración de la educación en la cibercultura. *Alteridad. Revista de Educación*, 144-154.
- Da Lima, M., & Silvania, D. N. (2013). Web 2.0: plataforma para la reconfiguración de la educación en la cibercultura. *Alteridad, revista de educación*, 144-154.
- dargisbc. (08 de 11 de 17). *YouTube*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=yrcZyeHKT6Q>

- De Lima, M., & Sousa Do Nascimento, S. (2014). Web 2.0: plataforma para la reconfiguración de la educación en la cibercultura. *Alteridad. Revista de Educación*, 144-154.
- Devereux, Colitt , Soliani, . (07 de marzo de 2013). *Bloomberg*. Obtenido de Bloomberg: <https://web.archive.org/web/20141107050220/http://www.bloomberg.com/news/2013-03-07/venezuelans-quality-of-life-improved-in-un-index-under-chavez.html>
- Díaz, A. D. (2008). Política de las señales: estéticas y ciberculturas. *Nómadas*, 148-159.
- El Espectador. (06 de 10 de 2016). *El Espectador*. Obtenido de El Espectador: <https://www.elespectador.com/opinion/opinion/estabamos-buscando-que-la-gente-saliera-votar-verraca-columna-658987>
- Fajardo, C. (24 de 10 de 2017). *CIBERCULTURA Y TECNOVIRTUALIZACION DE LA HISTORIA*. Obtenido de CIBERCULTURA Y TECNOVIRTUALIZACION DE LA HISTORIA: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero18/cibercul.html>
- Fernández Chapou, M. (2013). NUEVO PERIODISMO EN EL SIGLO XXI: HACIA UN MODELO DE ANÁLISIS DE TENDENCIAS EMERGENTES. *Virtualis*, 23.
- Figura 2000. (08 de 11 de 17). *YouTube*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=EOt7IoPYVX4>
- Fueyo, M. (2011). COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LOS NUEVOS ENTORNOS: ¿NATIVOS O CAUTIVOS DIGITALES? *Ábaco* , 22-28.
- Gillespie, P. (19 de enero de 2016). Obtenido de CNN en Español: <http://cnnespanol.cnn.com/2016/01/19/5-razones-por-las-que-venezuela-esta-en-crisis-economica/>
- Gillmor, D. (2004). We the media: The rise of citizen journalists. *National Civic Review*, 58–63.
- Hide, C. (2000). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Sage Publictionx. Inc. Thousand Oaks.
- Lévy, P. (2007). *CIBERCULTURA Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Éditlons Odile Jacob.
- Lévy, P. (2007). *CIBERCULTURA Informe al Consejo de Europa*. Iztapalapa: Anthropos Editorial.

- Marghella Fuentes, J. (2010). Dan Gillmor: Cambiando la lectura por la conversación. *Comunicación*, 37-40.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones*. Barcelona : Gustavo Gili, S.A.
- Matilla, A. G. (30 de 10 de 2017). *EDUCOMUNICACIÓN EN EL SIGLO XXI*. Obtenido de EDUCOMUNICACIÓN EN EL SIGLO XXI: http://www2.uned.es/ntedu/asignatu/7_Agutin_G_MatillaI1.html
- Mesa Martínez, D. (2015). Los estudios sobre la cibercultura y los new media. Extendiendo el campo de la literatura comparada. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* , 89-99.
- Muñoz, Germán; Mora, Aura. (2016). *COMUNICACIÓN-EDUCACIÓN EN LA CULTURA PARA AMÉRICA LATINA*:. Bogotá: Buenos & Creativos S.A.S.
- Peralta, I. (N/A). Experiencias. *Auralia*, 97.
- Pérez, G. (2011). Las TIC promotoras de inclusión social . *Revista Española de Pedagogía*, 237-253.
- Quiñones Bonilla, F. (2005). DE LA CULTURA A LA CIBERCULTURA. *Hallazgos - Investigación en perspectiva*, 174-190.
- RAE. (28 de 11 de 17). *Real Academia Española*. Obtenido de Real Academia Española: Real Academia Española
- Rodríguez, A. (2008). LAS TIC EN LA EDUCACIÓN: UN PROCESO COMPLEJO . *Ábaco*, 98-103.
- Rueda, R. (2012). Educación y cibercultura en clave subjetiva: retos para re(pensar) la escuela hoy. *Revista Educación y Pedagogía*, 157 - 171.
- Sánchez, D. (noviembre). Los estudios sobre la cibercultura y los new media. Extendiendo el campo de la literatura comparada. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital. Vol. 4 N°2* , 79-99.
- Semana, R. (08 de 07 de 2016). *Revista Semana*. Obtenido de Revista Semana: <http://www.semana.com/tecnologia/articulo/redes-sociales-la-clave-del-plebiscito/485102>

- Ufarte, M. (2014). El periodismo Andaluz en la Ola 3.0. En A. López, M. Frenández, & M. Ufarte, *Andalucía ante el futuro del periodismo y el desafío del mundo digital* (pág. 188). Sevilla: Cuadernos de Periodismo y Comunicación, n° 2.
- Universal, E. (07 de diciembre de 2016). *El Universal*. Obtenido de El Universal: http://www.eluniversal.com/noticias/economia/bcv-dio-conocer-imagen-los-nuevos-billetes_630345
- Urbina, J. (2011). Etnografía Virtual. *La investigación en Ciencias Sociales*, 169-178.
- Valle de frutos, S. (2011). *Cibercultura y civilización Universal*. Barcelona: Erasmus ediciones.
- Varela, J. (2005). Blogs vs. MSM. Periodismo 3.0, la socialización de la información . *Revista TELOS* , 14.
- Vizcarra, F., & Ovalle, L. (2011). Ciberculturas: el estado actual de la investigación y el análisis
1. *CUADERNOS DE INFORMACIÓN / N° 28*, 33-44.