

# COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN: LA LIBRE PRODUCCIÓN, ACCESO Y APROPIACIÓN COMO UN DERECHO HUMANO

Cosette Castro\*

**RECIBIDO:** 10 de diciembre de 2010

**ACEPTADO:** 30 de diciembre de 2010

**CORREO ELECTRÓNICO:** cosettecastro@hotmail.com

\* Doctora en Periodismo y Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Es profesora del Programa de Posgrado en Comunicación de la Universidad Católica de Brasilia (UCB). Coordina el Grupo de Investigación en Contenidos Digitales y Convergencia Tecnológica de la Sociedad Brasileña de Estudios Interdisciplinarios en Comunicación (INTERCOM) y el Grupo de Trabajo sobre Contenidos Digitales del Programa eLaC, de la Sociedad de la Información para América Latina y Caribe.

**PALABRAS CLAVE** | Derecho a la información, derecho a la comunicación, acceso libre.

**KEYWORDS** | Information Right, Right to Communicate, Free Access.

#### **RESUMEN**

El artículo insiste en la importancia de los derechos a la información y a la comunicación como derechos humanos fundamentales. Sostiene que todas las personas tienen derecho a un acceso libre y gratuito a la información y el conocimiento. Sin embargo, con el tránsito hacia los nuevos medios digitales estos derechos fundamentales se amplían y ahora las audiencias también tienen la posibilidad de acceder y producir contenidos audiovisuales digitales a través de múltiples plataformas como la televisión digital, los teléfonos celulares y los videojuegos en red. El artículo concluye con una reflexión sobre el papel y la transformación de las Ciencias de la Comunicación y de la Información en estas nuevas posibilidades que ofrecen las TICs.

#### **ABSTRACT**

Both right to information and right to communicate, are central human rights for assuring the access of citizens to information and knowledge. In the current digital context, these human rights are expansive since audiences have the possibility not just to access but to produce audiovisual contents through diverse platforms, such as digital television, cellular phones and videogames. The article concludes with a reflection on the effects that digital revolution has on the Communication Studies too.

## INTRODUCCIÓN

En este artículo reiteramos la relevancia del derecho a la comunicación y la información como un derecho humano, pues creemos que todas las personas tienen derecho al acceso libre y gratuito al conocimiento y a poder recibir e intercambiar informaciones diversas diariamente, de forma que estas informaciones colaboren con el desarrollo social. Desde esta óptica, consideramos que tanto el acceso a la información como la posibilidad de producción de contenidos digitalizados son esenciales para que los públicos puedan ejercitar el derecho a la información y la comunicación, y que deben estar disponibles al público de manera gratuita y universal.

Según el investigador de Sevilla, España, Vicente Romano,<sup>1</sup> los conceptos de información y libertad siempre caminaron lado a lado, pues no es posible pensar en la democracia sin que los ciudadanos se informen y puedan formar su propia opinión sobre los hechos. De lo contrario, no puede haber democracia participativa y no existe apropiación de los sujetos sociales de los procesos de información,<sup>2</sup> comunicación y construcción del conocimiento. Por lo tanto, en este artículo la libre información es comprendida en su sentido más amplio. No sólo es vista como libre expresión sino, sobre todo, como acceso libre, abierto y gratuito a la información y el conocimiento, necesario para el desarrollo individual y colectivo, considerando la libertad de información como uno de los derechos fundamentales de mujeres y hombres.

La idea no es nueva. En la pauta de las discusiones políticas, económicas, sociales y culturales desde finales de la década de los años cuarenta del siglo XX, el derecho a la información y el derecho a la libertad de expresión aparecen en el artículo 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Dicho artículo asegura que "todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión, lo que implica el derecho de no ser molestado por sus opiniones y el de buscar, recibir y difundir, sin consideración de fronteras, informaciones e ideas por cualquier forma de expresión".

Este es un abordaje que consideramos restrictivo. En la actualidad, más allá del acceso a la información y del derecho de expresarse, también es necesario asegurar a todos los segmentos de la población el derecho de actuar como productores y/o divulgadores de contenidos, para colaborar en la formación de pensamiento crítico sobre los medios, así como contribuyendo para ofrecer otros puntos de vista sobre un mismo acontecimiento o hecho social.

---

<sup>1</sup> En "Europa, Fin-de-siècle: pensamiento y cultura". Acceso al documento en enero de 2005 y consultado en mayo de 2009. Disponible en: [www.ucm.es/info/eurotheo](http://www.ucm.es/info/eurotheo)

<sup>2</sup> En términos generales, se entiende "información" como la transmisión de conocimientos y saber sobre hechos y relaciones entre los seres humanos o entre grupos sociales. En un sentido más estricto, puede ser entendida como la transmisión de nuevos hechos, de noticias.

El investigador Osvaldo León (2002)<sup>3</sup> afirma que el derecho a la comunicación pasó a ser de todas las personas a través de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, desde los años cincuenta del siglo XX. La parte más actual del derecho a la comunicación es analizada como “una concepción global (...) que incorpora de manera peculiar los nuevos derechos relacionados con los cambios en el escenario de la comunicación y un enfoque más interactivo de la comunicación, en el cual los actores sociales son activos”. Como la autora de este artículo, el investigador español cree que el derecho a la comunicación pasa por la producción de contenidos por parte de actores sociales, aun cuando no sea de forma directa a través de la producción de medios audiovisuales digitales. Lo anterior también es compartido por los pensadores fundadores de la Escuela Latinoamericana de Comunicación, como Antonio Pasquali (Venezuela), Mario Kaplún (Uruguay), Juan Bordenave (Paraguay), Paulo Freire (Brasil) y Luis Ramiro Beltrán (Bolivia), entre otros. Desde los años sesenta del siglo XX, estos investigadores insistieron en la necesidad de democratizar la comunicación y posibilitar el libre y abierto acceso a la información, sea ésta periodística, de ficción o científica, a través de artículos, libros y palestras.

La idea del derecho a la información como un derecho humano aparece a principios de los años ochenta del siglo XX en los postulados del Nuevo Orden Mundial de la Información y la Comunicación (NOMIC), nombre asignado por el Informe McBride a la propuesta presentada ante la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). El estudio desarrollado por intelectuales de América Latina exponía estrategias para los países de la región, entre las cuales se encontraba crear Políticas Nacionales de Comunicación (PNC)<sup>4</sup> y desarrollar, precisamente, un Nuevo Orden Mundial para la Información y la Comunicación, a partir de la perspectiva de la democratización de la comunicación, lo cual ayudaría a disminuir el prejuicio informacional y comunicacional existente en la época entre países del Norte y el Sur.

A casi 30 años del lanzamiento del NOMIC, las doce recomendaciones del proyecto<sup>5</sup> aún siguen pendientes, pero otras propuestas –también basadas en el NOMIC– buscan adaptarse a aquella propuesta original. Por ello, se trabaja para que las tecnologías de la comunicación y la información (TICs) y los medios digitales encuentren una sociedad más justa y democrática, donde los actores sociales puedan tener acceso y participar activamente del proceso de comunicación.

Una de estas propuestas es el concepto de un Nuevo Orden Tecnológico. Desarrollado por Barbosa Filho y Castro en 2005, parte de una mirada transdisciplinar<sup>6</sup> y se refiere a la posibilidad de los actores sociales para que se apropien de la información y el conocimiento a través de diferentes plataformas digitales –como la televisión digital, la Internet mediada por ordenador, los videojuegos en red, los teléfonos celulares, entre otras–, así como la posibilidad

<sup>3</sup> Consultado el 20 de mayo de 2009. Disponible en: [http://www.dhnet.org.br/w3/fsmrn/fsm2002/osvaldo1\\_midia.html](http://www.dhnet.org.br/w3/fsmrn/fsm2002/osvaldo1_midia.html)

<sup>4</sup> Las PNC pueden entenderse como un conjunto de principios y normas que orientan el sistema comunicacional de un país, que engloba la totalidad de la comunicación masiva y no masiva de una nación. Pero el término Políticas de Comunicación no se restringe sólo a las acciones que los gobiernos realizan en esta área, sino también las iniciativas de los movimientos sociales y/o empresariales que constituyen el sistema de comunicación social vigente en un país.

<sup>5</sup> Véase *Un solo mundo, muchas voces*, resultado del Informe McBride.

<sup>6</sup> La transdisciplinariedad es abordada aquí como el diálogo entre las ciencias, como lo hace Jesús Martín-Barbero y Edgar Morin. Para más detalles sobre la transdisciplinariedad, véase la *Carta* de mismo nombre publicada en 1994 por varios investigadores, entre ellos el filósofo francés Edgar Morin. Disponible en: <http://www.filosofia.org/cod/c1994tra.htm>

de que produzcan contenidos audiovisuales digitales.<sup>7</sup> A partir del acceso, uso y apropiación de las TICs y de diferentes plataformas tecnológicas, es posible visualizar nuevas miradas sobre los acontecimientos, así como la existencia de un flujo más amplio de comunicación e información.

Más que una apología a las tecnologías y a la convergencia digital, el concepto de Nuevo Orden Tecnológico propone el reconocimiento de las fragilidades en la utilización de las tecnologías para un desarrollo social equitativo –como el riesgo de ampliar la brecha digital en caso de que el proyecto no funcione– y, también, de las ventajas de utilizar las TICs: la posibilidad de acceso libre, abierto y gratuito a todos los tipos de información, la posibilidad de apropiación universal del conocimiento, la libre producción de contenidos digitales y el uso de los procesos interactivos y convergentes.

Pero sobre todo, el concepto reconoce que el mundo, desde el surgimiento de la red mundial de ordenadores en los años noventa del siglo XX, sufre de una amplia y rápida transformación en los campos de la economía, la política, la cultura, la educación, el conocimiento y las relaciones sociales; por lo tanto, se propone estudiar y pensar alternativas sobre el tema. Con tales transformaciones en camino, los actores sociales necesitan tener iguales oportunidades de apropiarse de estas tecnologías a través de proyectos de alfabetización e inclusión digital, de generación del conocimiento, empleo e innovación tecnológica, como ya ocurre con el Sistema Brasileño de Televisión Digital (SBTVD).<sup>8</sup>

La convergencia tecnológica es mucho más que la confluencia entre aparatos y sistemas. La convergencia debe ser un aspecto importante a ser evaluado, pues programas y sistemas convergentes<sup>9</sup> permiten lecturas distintas en diferentes países, independientemente de lenguajes o culturas, pues permite que no se repitan absurdos tecnológicos, como ocurrió con las videocaseteras. La convergencia mediática digital implica un cambio tecnológico profundo que, por ejemplo, en la economía, deberá transformar la relación del modelo de negocios en el campo de la comunicación. Lo anterior porque la convergencia también trata del cruce entre contenidos audiovisuales digitales para su distribución en diferentes plataformas (televisión digital, teléfonos celulares, videojuegos en red, ordenadores y convergencia entre los medios digitales), lo que exige estrategias distintas de producción audiovisual, la creación de nuevas formas audiovisuales, la ampliación de las fronteras entre los géneros hasta ahora conocidos y las nuevas formas de pensar la comunicación, incluida la publicidad.

Tales cambios también modificarán las relaciones entre los campos de la producción y la recepción y, como consecuencia, transformará la relación de las audiencias con los medios digitales. Dichas audiencias podrán desarrollar una relación de interactividad (o de pro-actividad) con los productores de programas, pasando del papel de receptores a productores (o coproductores) de contenidos audiovisuales y ofertando materiales digitales a través de diferentes plataformas como teléfonos celulares, televisión digital, videojuegos en red, ordenadores mediados por Internet y, en breve, radio digital. Es decir, la comunicación que en la era de los medios analógicos (la única que conocíamos hasta finales del siglo XX) era unidireccional, ahora es bidireccional o dialógica.

---

<sup>7</sup> Sobre el tema, leer artículos publicados entre 2005 e 2008, así como el libro *Comunicación digital: educación, tecnología y nuevos comportamientos*, (editorial Paulinas, 2008).

<sup>8</sup> Véanse los trabajos realizados por Barbosa Filho y Castro (2005, 2005a y 2005b).

<sup>9</sup> Conocido como interoperabilidad.

La interactividad así entendida se refiere a la posibilidad de participación popular desde los teléfonos celulares, los videojuegos en red, los ordenadores mediados por Internet y la televisión digital utilizada como forma de retorno. O bien, como explican Barbosa Filho y Castro (2008: 232), es la relación que se establece entre el campo de la producción y el de la recepción, donde las audiencias interactúan en diferentes niveles con los productores y/o editores de contenidos audiovisuales desarrollados para diferentes plataformas tecnológicas. La noción de interactividad encuentra ejemplos prácticos en el uso de la Internet mediada por ordenadores, la cual se expande a otras plataformas y revoluciona las formas de pensar y desarrollar contenidos para la televisión digital y los teléfonos móviles. En el caso de los videojuegos en red, los proyectos participativos y de creación compartida encuentran puntos de referencia en casos como *Matrix*, donde las historias escritas por *fans*,<sup>10</sup> conocidas como *fanfics*,<sup>11</sup> sirven de colaboración para la creación de nuevas historias, enredos y personajes, aumentando y dando más profundidad al mundo de *Matrix*.

## PRODUCIR Y ACCEDER

Pasamos ahora a una segunda etapa de consideraciones en este artículo. El libre acceso, abierto y gratuito a la información es observado a partir de dos aspectos: el de la producción de contenidos audiovisuales (sea ésta periodística, de ficción o científica) y el almacenamiento de informaciones, ya que no tiene sentido producir contenidos audiovisuales si no existe (uno o más) proyectos para clasificar y archivar de forma abierta, libre y transparente tales informaciones.

Una de las grandes ventajas de los nuevos medios digitales es la posibilidad de producción colectiva y compartida de contenidos audiovisuales digitales, actividad que, en tiempos de los medios analógicos y de materiales impresos, se restringía a los profesionales del campo de la comunicación. Por otro lado, durante la transición a los medios digitales, los contenidos serán producidos por todos los interesados en dar a conocer su punto de vista sobre diferentes acontecimientos. Estos contenidos, inicialmente tímidos, ahora llegan a las redacciones de noticiarios y periódicos vía correo electrónico, fotos y/o videos; están disponibles en páginas *web*, *blogs*, *fotoblogs*, *videoblogs* o a través de mensajes vía MSN o teléfono móvil.

En la época de los medios analógicos y unidireccionales,<sup>12</sup> esta producción se restringía a las empresas de comunicación pequeñas o grandes, como es el caso de los conglomerados nacionales (Organizações Globo) o internacionales (Grupo Prisa de España). Con base en este panorama concentrador, desde los años ochenta del siglo XX la producción de comunicación alternativa<sup>13</sup> se transformó en la respuesta (aunque potencialmente desigual) de las

---

<sup>10</sup> Aproximadamente 5 mil *fans* participaron en la construcción colectiva y gratuita de diferentes elementos y partes del videojuego.

<sup>11</sup> Los *fanfics* (del inglés *fan fiction*, ficción de *fan*) son textos construidos por *fans* de determinada historia o personaje. En los *fanfics*, los *fans* construyen nuevas historias, continúan donde el autor se detuvo y desarrollan nuevos enredos y personajes para la historia original.

<sup>12</sup> El flujo de información era de un solo lado: se emitía del campo de la producción para ser recibido en la casa de las audiencias.

<sup>13</sup> No existe un consenso sobre el tema. En los años ochenta del siglo XX, al estudiar la comunicación popular, la investigadora Regina Festa dio a conocer más de 50 nombres para designar la comunicación hecha por la comunidad.

comunidades y movimientos sociales frente a las empresas, a través de proyectos de comunicación que han utilizado páginas de Internet, radio, televisión comunitaria, periódicos y revistas alternativas (impresas u *online*) para dar a conocer otra versión de los hechos y para demostrar que "otro mundo es posible". Más recientemente, algunas comunidades y grupos sociales consiguieron espacio y visibilidad a través del estímulo al periodismo *Open Source*, nombre que en inglés se le da al periodismo colaborativo, sin mencionar la televisión digital, cuya implantación debe llegar a todas las capitales de Brasil hasta mediados de 2011.

En el campo de la producción de contenidos digitales, el escenario de no participación y unidireccionalidad cambia radicalmente con la llegada y el desarrollo de las tecnologías de la comunicación y la información. Por un lado, estos cambios significan:

1. La posibilidad de que las comunidades, movimientos sociales y grupos organizados produzcan contenidos audiovisuales digitales gratuitos, en código abierto para dejarlos disponibles bajo licencia *creative common* en las diferentes plataformas tecnológicas.
2. La posibilidad de construir colectivamente conocimiento a través de proyectos como Wikipedia o participar de comunidades como *Orkut* o *Facebook*.
3. La posibilidad de desarrollar proyectos conjuntos y transdisciplinarios entre diferentes ciencias.
4. La posibilidad de almacenar contenidos y dejarlos disponibles gratuitamente, sin restricciones, en diferentes plataformas digitales.

Por otro lado, significa importantes cambios en la forma de pensar las Ciencias de la Comunicación y las Ciencias de la Información (y su siempre necesaria aproximación) como, por ejemplo:

1. La conciencia de que las actividades profesionales están sufriendo transformaciones radicales en la era de las tecnologías digitales, pues ya se esfumó el tiempo en el cual la producción audiovisual se restringía al campo de la comunicación, así como las informaciones accesible y/o disponible sólo a los profesionales de las Ciencias de la Información.
2. La necesidad de cambiar drásticamente los cursos de licenciatura y desarrollar programas de posgrado transdisciplinarios, que dialoguen con las diferentes ciencias y disciplinas.
3. La necesidad de repensar el campo de estudio de la comunicación y su profesionalidad, así como las posibilidades de archivamiento de la información científica con base en acceso libre, considerando que el conocimiento debe estar disponible a todos los individuos de forma pública y gratuita, sin barreras financieras, técnicas o legales para lectores y bibliotecas.
4. La existencia de una oferta de archivos abiertos a lectores y bibliotecas, permitiendo el acceso a revistas académicas, disminuyendo el costo de producciones y posibilitando una mayor visibilidad de estos contenidos científicos digitales.

5. La disponibilidad de resultados de investigaciones en archivos libres, abiertos y gratuitos, lo que garantizaría un incremento en la lectura, divulgación y multiplicación de estas informaciones.
6. La disponibilidad de archivos abiertos en diferentes plataformas tecnológicas de forma convergente e interactiva que amplíe las posibilidades de utilización, circulación y apropiación de estas informaciones.
7. Finalmente (pero no en último lugar), el aumento de la oferta de materiales producidos en portugués en otras lenguas, como el inglés o el español, para hacer del conocimiento mundial el trabajo e investigaciones hechas en países de habla portuguesa.

Cuando se piensa en el acceso libre y gratuito a la información y la comunicación como un derecho humano, también incluye democratizar la disponibilidad de estas informaciones para que no se encuentren restringidas a códigos cerrados o no disponibles a los diferentes públicos. Es importante recordar que el manifiesto *Budapest Open Access Initiative* (2002) enfatiza el acceso libre a la oferta gratuita de trabajos científicos, así como la posibilidad de leer, descargar, copiar e imprimir libre de barreras financieras, legales o técnicas.

Pero en este tema no existe una unanimidad de opiniones. Al contrario, la cuestión del acceso libre a la información científica genera mucha discusión entre investigadores, editores, bibliotecarios, autores y lectores. Conceptualmente, es necesario esclarecer las diferencias entre acceso libre y archivos abiertos. El acceso libre, como comentamos anteriormente, es la posibilidad de acceder y utilizar informaciones de forma abierta y gratuita.

Un ejemplo de proyecto con acceso libre es la Biblioteca Digital Brasileira (BDB), desarrollada por el Instituto Brasileiro de Informação, Ciência y Tecnología (IBICT), la cual tiene a disposición en un único portal diversos repositorios de información digital. Aún más: el Instituto posee otros dos proyectos relacionados con el acceso libre a la información: la Biblioteca Digital de Tesis y Disertaciones (BDTD) y el Sistema de Publicación Electrónica de Tesis y Disertaciones (TEDE). Según la Public Library of Science (2006), a partir del acceso libre

los autores y los detentadores de los derechos de autor garantizan para todos los usuarios el derecho del acceso libre, irrevocable, mundial y perpetuo, así como la licencia de copiar, utilizar, distribuir, transmitir y exhibir trabajos derivados de este derecho, en cualquier medio digital para cualquier propósito responsable con su propia autoría, así como el derecho de hacer un pequeño número de copias impresas para utilización personal.

En Brasil, el acceso libre a la información en el campo científico apareció en dos manifiestos importantes. El primero data de 2005 y es conocido como el *Manifiesto brasileiro de apoyo al acceso libre a la información científica*; el segundo es la *Declaración de Florianópolis*, la cual fue divulgada en 2006, aunque de forma restringida a la comunidad académica. La *Declaración de Florianópolis* brinda su apoyo al movimiento mundial de la comunidad científica

a favor del acceso libre a la literatura de investigación cualificada, desde el momento en que es revisada por pares.

Los archivos abiertos, de acuerdo con Crow (2002), son repositorios<sup>14</sup> gratuitos que permiten acceder, recolectar, preservar y diseminar gran parte del conocimiento científico, aumentando la visibilidad de las investigaciones.

Sin embargo, es posible apuntar un recelo que se repite tanto en el área de la comunicación como de la información, respetando las peculiaridades de cada área.

### **APROXIMACIÓN ENTRE LAS CIENCIAS**

En el campo de la comunicación, por ejemplo, existe el miedo de que los contenidos audiovisuales digitales producidos por actores sociales no-técnicos podrían reducir la calidad de las informaciones disponibles en el mundo virtual, ya sea presentada a través de Internet mediada por ordenadores, televisión digital, teléfonos móviles, videojuegos o proyectos de convergencia tecnológica. En la ciencia de la información, el recelo sobre la calidad de los contenidos científicos digitales disponibles a través de archivos libres también se repite. De cualquier forma, lo que se observa en el caso de los contenidos audiovisuales digitales, sean éstos periodísticos o de entretenimiento, es que dichos materiales se multiplicaron, ofreciendo visibilidad y reflectores a la diversidad cultural de nuestros pueblos. Pero no siempre poseen la calidad deseada, lo que propicia que los demás interesados en el tema no busquen otros espacios virtuales para informarse.

Otro punto prioritario entre las dos ciencias es la oferta de materiales digitales abiertos y gratuitos con credibilidad, sin la cual ningún contenido, sea informativo, de ficción o científico podría sobrevivir. En este caso, la solución comienza a ser encontrada a través de la mediación periodística y la verificación de contenidos a través del periodismo colaborativo u *Open Source*, así como de la oferta de contenidos científicos a través de instituciones, revistas o periódicos científicos cuyo nombre "garantiza" la calidad de los trabajos que divulgan, dando legitimidad a los productos, artículos o investigaciones realizadas. Pero la garantía de la calidad en la publicación de archivos abiertos digitales, independientemente de su origen o propuesta, es la existencia de criterios claros para su publicación, así como la participación de la comunidad involucrada en el tema, ya sea como productora de contenidos o como audiencia-lectora.

La oferta de plataformas tecnológicas interoperables para la producción de contenidos audiovisuales digitales, así como la oferta de los archivos abiertos son requisitos esenciales para la democratización, acceso y apropiación pública de la información. Lo anterior porque, por una parte, las plataformas tecnológicas necesitan "dialogar" entre sí para que puedan ser comprendidas. Algo muy diferente ocurrió con el sistema DVD, por ejemplo, en el cual cada país desarrolló una plataforma impidiendo el uso y divulgación entre las naciones. En el área de la información, la exigencia es igual. Son necesarios los metadatos para que puedan "hablar" entre sí, ofreciendo patrones compatibles para su comprensión.

---

<sup>14</sup> Repositorio es el nombre dado por la Open Archives Initiative (OAI) a los archivos de información almacenados a principios de los años noventa del siglo XX. Sobre el tema, consultar [www.openarchives.org](http://www.openarchives.org). Consultado en abril de 2009.

## PARA FINALIZAR...

Iniciamos este artículo hablando de la importancia de reconocer el derecho a la información y la comunicación como un derecho humano. Como se comentó anteriormente, es un derecho humano esencial para ampliar la inclusión social, la democracia, la formación de ciudadanos más críticos y la participación de los diferentes actores sociales, ya sea en la producción de contenidos audiovisuales digitales interactivos interoperables, ya en su archivamiento en código abierto, público y gratuito.

Estos contenidos pueden (y deben) ser desarrollados para diferentes plataformas tecnológicas, por Internet 3.0 o semántica,<sup>15</sup> hoy utilizada en la mediación con Internet, disponibles apenas para 24 por ciento de los hogares brasileños (CGI, 2009). Por lo tanto, si Internet se multiplica a través de las plataformas tecnológicas, como la televisión digital abierta y gratuita, los teléfonos móviles y los videojuegos en red, podrá llegar a toda la población, independientemente de su edad, género, religión, nivel de educación o clase social.

Los contenidos pueden ser periodísticos, de ficción o científicos, pero en cualquiera de los casos, a partir de la utilización de las tecnologías digitales interactivas, cambia radicalmente la relación entre los públicos –lectores o audiencias– que podrán utilizar, apropiar y hasta producir contenidos para los nuevos medios, como la televisión digital, los teléfonos celulares, los videojuegos en red y, en un futuro breve, la radio digital.

También se modifica la relación de los profesionales que trabajan con el archivamiento de estos contenidos digitales, muchos de los cuales ya ofrecen interactividad, son bidireccionales (producción ↔ recepción ↔ producción) e invitan a la participación popular. En este sentido, así como los diferentes públicos podrán producir o tener acceso libre, los contenidos logran tener más visibilidad y circulan entre diferentes comunidades, siempre y cuando las búsquedas y su disponibilidad sean claras y accesibles a los diferentes públicos. 

---

<sup>15</sup> Nombre dado a la Web 3.0. La web semántica interconecta significados de palabras y tiene como finalidad dar sentido a los contenidos publicados en Internet, de modo que sea comprendido tanto por las personas como por la Internet mediada por diferentes plataformas, incluso los ordenadores de escritorio y portátiles.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barbosa Filho, André y Cosette Castro (2008). *Comunicação Digital: educação, tecnologia e novos comportamentos*. São Paulo, Paulinas.
- Barbosa Filho, André, Cosette Castro y Takashi Tome, (2005). *Mídias Digitais, Convergência Tecnológica e Inclusão Social*. São Paulo, Paulinas.
- Budapest Open Access Initiative (2002). Consultado el 2 de mayo de 2009. Disponible en: [www.soros.org/openaccess/read.shtml](http://www.soros.org/openaccess/read.shtml)
- Conselho Gestor de Internet (2009). Consultado el 6 de abril de 2009. Disponible en [www.cgi.org.br](http://www.cgi.org.br)
- Crow, Raym (2002). *The case for institutional repositories: a SPARC position paper*. Consultado el 2 de abril de 2009. Disponible en: [www.arl.org//sparc/IR](http://www.arl.org//sparc/IR)
- IBICT. Consultado el 2 de mayo de 2009. Disponible en [www.ibict.br](http://www.ibict.br)
- León, Osvaldo (2002). *Democratização das Comunicações e da Mídia - Foco e Amplitude*. Consultado el 20 de mayo de 2005. Disponible en: [http://www.dhnet.org.br/w3/fsmrn/fsm2002/osvaldo1\\_midia.html](http://www.dhnet.org.br/w3/fsmrn/fsm2002/osvaldo1_midia.html)
- Open Archives Initiative (OAI). Consultado el 4 de abril de 2009. Disponible en: [www.openarchives.org](http://www.openarchives.org)
- Revista *Transinformação*. Consultada el 4 de mayo de 2009. Disponible en <http://extralibris.org/2009/02/revista-transinformao>
- Public Library of Sciences (2006). *Open access definition*. Consultado el 2 de abril de 2009. Disponible en: [www.plos.org/about/openaccess.html](http://www.plos.org/about/openaccess.html)
- Romano, Vicente. (2002). *Europa, Fin-de-siècle: pensamento y cultura*. Acceso en enero de 2005 y consultado el 2 de mayo de 2009. Disponible en: [www.ucm.es/info/eurotheo](http://www.ucm.es/info/eurotheo)