

La Participació a Internet en la generació de contingut lúdic i cultural

Rosa M^a Martín

Treballant a la Facultat d'Informàtica de Barcelona he tingut la sort de viure ben de prop alguns projectes de participació en Internet en diferents àmbits com la democràcia electrònica o la cultura. Darrerament dedico gran part del meu temps al projecte i2CAT, Internet de segona generació a Catalunya i concretament al cluster d'audiovisuals. A aquesta ponència exposaré algunes reflexions derivades d'aquesta experiència, des del punt de vista d'una persona dedicada al món de la tecnologia i d'Internet.

Des de fa anys hi ha alguns sectors del món cultural que intenten utilitzar Internet no només com una eina de divulgació de les seves obres sinó com un mitjà per captar les opinions dels internautes i per fer-los partícips de la seva creació. Uns dels exemples més rellevants és l'esforç de la Fura dels Baus (www.lafura.com) entorn al Teatre Digital:

- Work in Progress 1997 per a la creació col·lectiva, <http://lafura.fib.upc.es/wip>
- OBS <http://obs.fib.upc.es> introdueix les teves obsessions, el joc de OBS.
- DQ <http://teatredigital.fib.upc.es/dq/> Composició col·lectiva de música
http://teatredigital.fib.upc.es/dq/cat/opera_web/fmol/welcome_fmoli.htm

Aquests projectes sempre han intentat explotar al màxim les possibilitats que la tecnologia oferia en aquell moment i salvar les seves limitacions. Amb la proliferació de la banda ampla i amb l'aparició de la Internet mòbil aquestes limitacions són menors i podem gaudir o imaginar-nos nous escenaris d'oci cultural més participatius:

- L'usuari pot ser creador i consumidor de continguts al mateix temps (ex. el projecte Dexvio d'i2CAT www.dexvio.org)
- Es pot dirigir l'oferta als gustos de l'usuari, aplicant tècniques avançades de personalització que fins ara s'han utilitzat només per a fins publicitaris a la selecció dels continguts (ex. mineria de dades aplicada als xats i conversacions on line).
- Desapareixen alguns dels intermediaris (xarxes p2p).
- La cultura de lo instantani (el missatges SMS al televisor, la cultura "sempre connectat").

També podríem imaginar-nos altres mitjans de participació més ambiciosos tecnològicament:

- Interfícies d'usuari multimodals que poden interpretar la veu o captar els sentiments que un producte audiovisual produeix a un usuari.
- La realitat virtual i els entorns immersius.

Un altre aspecte que cal considerar són els nous productes d'oci derivats de la pròpia participació en Internet com els jocs en xarxa o les trobades d'Internautes.

La banda ampla és clau per al desenvolupament d'una oferta de continguts lúdics i culturals més participatius i els nous avanços tecnològics ens permeten gaudir o imaginar-nos nous escenaris en el mateix sentit. No obstant, encara trobarem altres obstacles com la legislació entorn a la propietat intel·lectual, la resistència als canvis de certs sectors o pot ser la manca de voluntat política a perdre el poder dels mitjans.

***Rosa M^a Martín – Facultat d'Informàtica de Barcelona (UPC),
coordinadora del cluster d'audiovisuals d'i2CAT***