

IMPORTANCIA DEL SOFTWARE LIBRE EN EL MODELO DE BIBLIOTECA 2.0

Georgina Araceli Torres Vargas

gatv@servidor.unam.mx

Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

El concepto de biblioteca 2.0 ha tenido su origen en el desarrollo de la Web 2.0, en el presente artículo se exponen las ventajas y desventajas que ofrece para la implementación de las bibliotecas digitales. En este sentido se muestra la importancia del uso del software libre en la construcción de una biblioteca 2.0, sobre todo por las opciones que ofrece el software libre desde sus mismos desarrollos, que han sido formulados desde comunidades de usuarios.

Palabras clave: Biblioteca 2.0, Software libre

Introducción

En los últimos tres años se habla de manera reiterada de la biblioteca 2.0, que surgirá a partir de la aparición de las tecnologías que sustentan la Web 2.0. Es importante destacar que muchas características y finalidades de este tipo de biblioteca aún no son claras, aunque en la literatura coinciden en señalar tres rasgos básicos: actitudes, herramientas y contenido social.

De los tres rasgos sobresale el de herramientas como elemento importante para la creación de contenidos y la actitud de colaboración entre quienes conformarían a la biblioteca 2.0; entre las herramientas se encuentra el software libre. A través del presente artículo se busca mostrar cómo el software libre es fundamental al momento de concretar este nuevo modelo de biblioteca. En especial porque el desarrollo del software ha buscado responder a las necesidades de los mismos usuarios, quienes en sus foros proponen y desarrollan las tendencias que deben tener la plataforma o software que usan.

Web 2.0

El cuño del término biblioteca 2.0 (B2 o L2 en inglés), se atribuye a Michael Casey, quién lo utilizó en septiembre de 2005 en su blog¹ LibraryCrunch². En octubre de 2005, apareció el artículo *Web 2.0 : Building the new library*, en la revista en línea Ariadna y de acuerdo con Habib³, luego de un año de discusión el

término adquirió cierta estabilidad en el discurso especializado.

Es importante notar que la discusión sobre lo que es y debe ser la Biblioteca 2.0 ha tenido lugar en el ambiente de blogs. Siendo este medio el espacio natural, debido a que es uno de los medios que la Web 2.0 busca desarrollar a fin de permitir la interacción entre los usuarios de Internet⁴.

Sin embargo, para hablar de la biblioteca 2.0 es necesario referirse a la *Web 2.0*, ya que es un concepto del cual deriva y adquiere sus características, siendo la Biblioteca 2.0 un modelo de actuación que aprovecha las potencialidades de la Web para el ámbito bibliotecario.⁵

Para Cobo⁶, la idea de Web 2.0 se encuentra en el origen de la World Wide Web y del *open source*, en consecuencia no constituye un concepto novedoso, pues Berners-Lee ya hablaba de estos principios cuando pensó y creó la Web a principios de la década de 1990. El concepto de intercreatividad es un elemento central en las ideas de Berners-Lee, afirma Cobo, ya que concibió a la Web como la suma de interactividad más creatividad⁷.

Esta idea de colaboración que se observa en los artículos de Berners-Lee, se ejemplifica en un escrito de 1992 donde señala que la arquitectura de la W3 debía componerse por:

- ❖ Un esquema común de documentos
- ❖ Protocolos comunes de acceso a la red
- ❖ Formatos de datos comunes para documentos hipertextuales⁸

Hablaba sobre la necesidad de contar con aplicaciones y programas comunes que permitieran el intercambio de

Science in Library Science) – University of North Carolina at Chapel Hill, School of Information and Library Science, 2006. – p. 4.

¹ En la Wikipedia se define al blog como un sitio Web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. En español corresponde al término *bitácora*.

² Disponible en: <http://www.librarycrunch.com/>

³ Habib, Michael C. *Toward academia library 2.0 : development and application of a library 2.0 methodology* / Michael C. Habib. – North Carolina, 2006. – Tesis (Master of

⁴ Basta revisar los sitios que se mencionan en el blog *Library Chang*, de Casey y Savastinuk, o en *Squidoo*, para tener una idea de lo que se ha generado.

⁵ Manso Rodríguez, Op. Cit.

⁶ Cobo, Cristóbal y Hugo Pardo Kluklinski. *Planeta Web 2.0 : inteligencia colectiva o medios fast food*. – México : FLACSO, 2007. – p. 29.

⁷ *Ibidem*.

⁸ Berners-Lee, Tim. *World-Wide Web : the information universe*.—p. 52-58. -- En *Electronic Networking*. – Vol. 2, No.1 (1992). – p. 54

documentos y esta es la premisa que impera en la idea de Web 2.0.

Al respecto la Web 2.0 se creó para evidenciar las diferencias entre la primera y segunda generación de aplicaciones Web, o la evolución de la Web 1.0, pero no es una nueva plataforma, sino una *versión* más desarrollada de la Web original.

Entre los avances que ofrece la Web 2.0, una característica esencial es que permite leer, escribir e incluso modificar los contenidos, mientras que en la Web 1.0 solo se podía leer. Los blogs son un buen ejemplo de servicio Web que incorpora la capacidad de lectura/escritura. Otro ejemplo son los wikis, de donde sobresale la Wikipedia como medio creado por colaboración. Incluso hay quienes aseveran que la Web 2.0 implica que el escritorio de las computadoras debe cambiar de un ambiente personal a otro compartido. Sobre el asunto Bill Gates ya había hecho alguna alusión en *Camino al futuro* y en su apuesta por medios de comunicación portátiles que aprovechen los diversos avances que ofrece la Web.

Ahora bien, las bases del Web 2.0 son las siguientes:

- Talk, folksonomies y rating: a través de estos se lleva un paso adelante los descriptores, taxonomías y la asepsia informativa que eran comunes en la Web 1.0. Estas nuevas formas de mercado permiten que la modificación del código fuente de las páginas sea flexible e interactivo.
- Experiencias del usuario: la importancia radica en que las aplicaciones del Web 2.0 sean funcionales, sin perder de vista los intereses de los usuarios.
- Usuario colaborador: se rebasa la idea de usuarios pasivos, a cambio de colaboradores capaces de incidir directamente en el desarrollo de los contenidos.
- Permite que sin descuidar a los usuarios expertos o que son líderes, se atiendan las necesidades de información e intereses del gran grupo de usuarios que hasta este momento no habían podido incidir en el desarrollo de la Web.
- Participación, no publicación: con esto se abandona el proceso de comunicación que hasta el momento ha prevalecido, en el que el dueño del medio va estableciendo la agenda de lo que se da a conocer. Este es quizás el desarrollo más relevante porque implica que se cumplan los pronósticos de los *gurús* de la Web, quienes han apostado por procesos de comunicación dinámicos. Un ejemplo acabadote esta apuesta es la de Ted Nelson con su proyecto *Xanadu*.
- Confianza radical en el usuario: la premisa de la que se parte es que el usuario hará buen uso del sistema al introducir contenidos y comentarios. La manera de adquirir esa confianza es integrar al usuario a la comunidad y hacerle presente que es parte de

ella y que sus acciones impactarán positiva o negativamente en la comunidad.

- Descentralización radical de los contenidos: el desarrollo de los contenidos no lo hace una sola persona, sino es resultado de la colaboración de los usuarios de la red.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto la premisa de la que parte esta ponencia es cierta: la Web 2.0 es el desarrollo de otro tipo de servicios para la red. Esta idea que es central en la Web 2.0, también lo es en la Biblioteca 2.0, pues muchos coinciden en que la biblioteca 2.0 es una extensión de los servicios de la Web de segunda generación, hacia la biblioteca⁹. Asunto que desarrollaré en el siguiente apartado.

Biblioteca 2.0

La Biblioteca 2.0 es la aplicación de la filosofía y tecnologías de la Web 2.0 a las bibliotecas, sus colecciones y servicios, ya sean virtuales o presenciales. Es destacable que el interés por este tipo de servicio se ha ubicado en la biblioteca pública y no tanto en la biblioteca académica. Esto debido, en buena medida, a que la estructura de desarrollo de conocimiento académico es rígida, porque atiende a estructuras burocráticas establecidas formal e informalmente. Mientras que la biblioteca pública por la diversidad de público que atiende y la multiplicidad de contenidos que debe ofrecer debe tener mayor flexibilidad al momento de ofrecer sus servicios.

La colaboración es un concepto central en la Biblioteca 2.0, y el desarrollo de los servicios se centra en el usuario. Ya que a él se deja la creación de los contenidos para la biblioteca, propondrá servicios de información digitales, e incluso se espera que colabore en la organización de los contenidos. Uno de los cambios que se anticipan a partir de la Biblioteca 2.0 es en el ofrecimiento del servicio, pues se espera que se haga por completo a través del sitio Web de la biblioteca.

Las premisas principales de la Biblioteca 2.0 son:

- Servicios centrados en el usuario: los servicios no son diseñados y desarrollados desde el escritorio de un programador o un bibliotecario, sino son resultado de la colaboración activa de los usuarios que los usarán. Claro está que el bibliotecario y el programador debe tener un papel guía a fin de que los servicios resultantes tengan características compatibles con la misión y objetivos de la biblioteca y sean viables tecnológicamente.
- Aún cuando se reconoce la importancia de atender a los usuarios *líderes*, en la Biblioteca 2.0 se busca atender a la gran masa de usuarios potenciales que por diversas razones

⁹ Michael C. Habib. Toward Academic Library 2.0: Development and Application of a Library 2.0 Methodology. (Master's Paper for the M.S. in L.S degree). November, 2006. 49 p. .. p. 7.

no han sido captados por los actuales servicios desarrollados en la Web. Mediante servicios con interfaces amigables se busca que el usuario que no tiene pericia participe activamente en el desarrollo de los contenidos que ofrece la biblioteca.

- Aprovechar la experiencia colectiva: los usuarios en su conjunto tienen conocimientos valiosos que pueden ofrecer a través de la biblioteca. A fin de lograr que los expongan, los servicios a desarrollar deben permitir la interacción colectiva. Bajo esta idea deben ofrecerse las herramientas necesarias para el usuario pueda transmitir su conocimiento tácito.
- El cambio como camino: los servicios deben servir a una comunidad en continuo cambio, en consecuencia no deben ser pensados como estructuras inflexibles e inamovibles. Tener esto en mente permitirá aprovechar los desarrollos novedosos, combinándolos con las características de los usuarios, dando como resultado servicios a la medida tecnológica y personalizados. Debe buscarse que buena parte de las herramientas de desarrollo de servicios estén al alcance los usuarios.
- Experiencia multimedia: el texto es un elemento que continuará en la biblioteca 2.0, pero no con la misma preponderancia que en otros medios, ya que compartirá espacio con otro tipo de medio, como las películas y las imágenes. En este sentido la biblioteca evolucionará a ser repositorio de otro tipo de soportes documentales que no son mera traspolación de lo impreso a lo digital, sino que son nativas de lo digital.
- Usuario colaborador en los contenidos: se piensa en un usuario activo, no en uno pasivo. A fin de lograrlo la biblioteca debe implementar programas de entrenamiento, así como de sistemas amigables a fin de que los usuarios inexpertos sean capaces de interactuar y desarrollar nuevos contenidos.
- Cambio de mentalidad, no de tecnología: esto es de suma importancia y es el primer paso antes de lograr todo lo anterior, porque es indispensable que el usuario se vea a sí mismo como creador.

Debido a lo anterior, podemos considerar que la Biblioteca 2.0 es un paso adelante en el desarrollo de servicios interactivos de la biblioteca digital, cuando mucho se trata de una nueva manera de desarrollar contenidos. Sin embargo, para poder hacerla realidad es necesaria una plataforma de intercambio de información y de programas. A este fin es de utilidad la manera en como se han desarrollado las diferentes plataformas y programas del *software libre*.

El modelo del software libre para la biblioteca 2.0

El software libre es resultado de esfuerzos de diferentes programadores que tienen como finalidad ofrecer plataformas y programas pensados por el usuario y para los usuarios. Otra cuestión adicional es quebrar la lógica

de mercado que imponen los desarrolladores comerciales de software. Aunque respecto al desarrollo de la Biblioteca 2.0, me gustaría resaltar los siguientes aspectos del software libre:

- Los desarrollos del software libre son modelos ideales para la interacción en la Web 2.0, ejemplo de ello es la Wikipedia, espacio que con ciertas reglas claramente definidas se ha convertido en un repositorio de conocimiento reconocido y validado, que cotidianamente se ve enriquecido. Lo que ha inducido que incluso Encarta de Microsoft abandone sus restricciones para compartir sus contenidos. En este sentido una biblioteca puede tomar como base la plataforma y el diseño de Wikipedia para generar una enciclopedia que atienda las inquietudes de sus usuarios.
- Contribución colectiva: a pesar de que los desarrollos pioneros del software libre han sido resultado de una persona o un grupo cerrado de personas, estos han puesto a disposición de los usuarios la posibilidad de que intervengan en las mejoras o en la detección de problemas en sus sistemas. Con ese fin han creado diversos espacios en los que los participantes pueden contribuir o expresar dudas sobre el manejo del sistema. En el caso de las bibliotecas, este tipo de espacios puede tener la función de permitir que los usuarios compartan sus inquietudes con otros usuarios, con los bibliotecarios o con los programadores de la biblioteca. Esto dará como resultado una biblioteca que responda a las características de la comunidad a la que esta dirigida.
- Confianza en los usuarios: este asunto indudablemente fue complicado que los programadores lo asimilaran antes de permitir que los usuarios intervinieran en el desarrollo de sus programas, porque implica riesgos de piratería o que se desvirtuara la intención original del programa. Este aspecto es el de mayor relevancia, porque los bibliotecarios en ocasiones asumen actitudes paternalistas hacia sus usuarios, partiendo del supuesto de que ellos son los especialistas y en consecuencia los que deben marcar la tendencia que debe seguir la biblioteca. Lo que debe funcionar es la definición de metas y objetivos claramente definidos a fin de que a partir de esa línea los usuarios vayan proponiendo y desarrollando nuevas opciones de servicio o contenidos.

De acuerdo con lo expuesto, el desarrollo del software libre es un marco eficaz que permite visualizar el desarrollo de la Biblioteca 2.0. Es indudable que son dos ámbitos de acción que son diferentes, pero teniendo en cuenta que deben tomarse las mejores prácticas para mejorar los servicios y contenidos que se ofrezcan en la biblioteca, tener en mente el desarrollo del software libre ayudará a establecer la línea de acción que debe seguirse en la Biblioteca 2.0.

Conclusiones

Entre las conclusiones que puedo destacar, se encuentran:

- La Web 2.0 es un paso adelante para el desarrollo de la Web.
- La Biblioteca 2.0 debe construirse pensada como un modelo de servicios que debe tener las siguientes características:
 - o Servicios centrados en el usuario.
 - o Captar aquellos usuarios potenciales que sin ser expertos en el uso de tecnología, tienen necesidad de utilizar los servicios que se desarrollan a través de la Biblioteca 2.0.
 - o Aprovechar la experiencia colectiva.
 - o El cambio como camino.
 - o Experiencia multimedia.
 - o Usuario colaborador en los contenidos.
 - o Cambio de mentalidad, no de tecnología.
- El software libre es el marco ideal para desarrollar la Biblioteca 2.0, con los siguientes elementos:
 - o Reglas pocas y claras, con visión a futuro.
 - o Contribución colectiva
 - o Confianza en los usuarios.