

Propiedades de la información y el conocimiento

- No es excluyente en el consumo. La comunicación y colaboración lo aumentan (redes) (Cuando se comparte crece)
- Es un recurso potencialmente infinito, está distribuido
- Es insumo y es producto
- No usa espacio físico pre-determinado
- Es totalmente transportable
- Tiende a fluir
- Tiene externalidades positivas (beneficia a muchos)
- Costo marginal es cero, el original es igual a la copia
- Retornos crecientes a su uso
- Es siempre PERSONAL, al inicio y al final
- No es jerárquico. Es inisex
- La sociedad del conocimiento usa modelos de redes. El nodo más pequeño es el individuo
- Es la base de la economía moderna y no se puede heredar (como otros recursos). Debe ser adquirido nuevo por cada individuo y todos parten con el mismo nivel de ignorancia (Drucker)
- Se deteriora rápidamente si no se usa
- Se obsoleta rápidamente

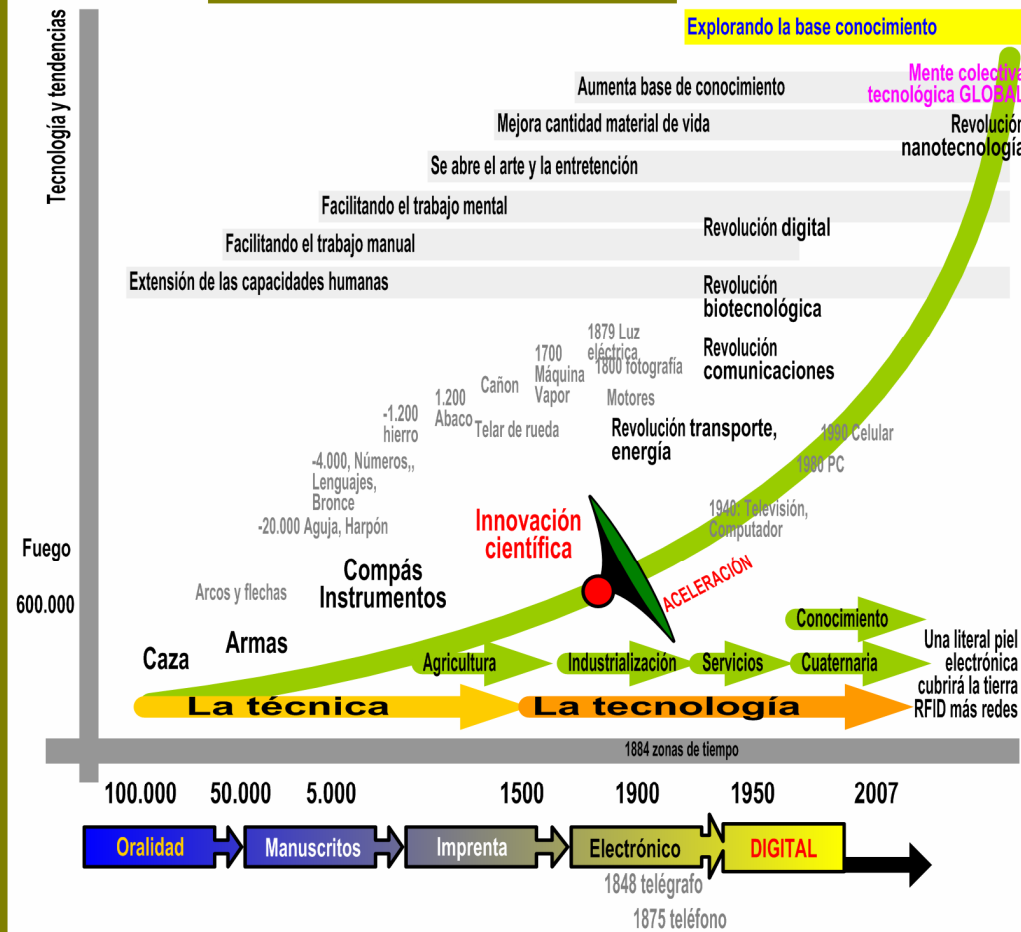
Las preguntas éticas

- Privacidad: ¿A dónde va mi información personal? ¿Hasta dónde me pueden controlar? ¿Qué información debe ser divulgada y cuál no? ¿Correlaciones de datos?
- Propiedad: ¿Quién es dueño de qué? ¿Cómo se garantiza la propiedad? ¿Quién es dueño de los canales de transmisión? ¿Cómo se determinan los precios?
- Exactitud: ¿Cómo saber qué es verdadero o correcto? ¿Quién es responsable de la autenticidad? ¿Quién responde por los errores?
- Accesibilidad: ¿Quién tiene acceso a qué? ¿Quién controla los "menús"? ¿Cuál es el "alfabetismo" básico que se requiere para acceder?

CAMINO A LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

El principal insumo y el principal producto

CONVERGENCIA



QUÉ VIENE

- Amigos virtuales
- Diarios electrónicos
- Realidad virtual traslapada, realidad física
- Celebridades sintéticas
- Gente que vive de espacios como "second life"
- Ampolletas sensibles a la emoción
- Video tattoos
- Selección del sexo fetal como norma
- Terrorismo virtual (la red)
- Juguetes nanotecnológicos
- Células de hidrógeno reemplazan la combustión interna
- Tecnología anti-ruídos
- Eliminación total del dolor
- Sueño mejorado por computación
- Impresoras 3 en los hogares
- Ropa inteligente
- Genomas micromecánicos
- Ciberespacio sobre el 80% del mundo desarrollado
- Transmisión entre cerebros
- Hay más robots que personas
- Se reserva espacio en ciertas vías de transporte
- Guerras nanotecnológicas
- Acceso directo del cerebro a la red
- Mejoras biológicas del ser humano
- Úteros artificiales