



**TECNOLOGICO
DE MONTERREY®**

**INTERNET COMO ESFERA PÚBLICA PARA LA PARTICIPACIÓN
Y LA DELIBERACIÓN CIUDADANA. EL CASO DEL MOVIMIENTO
POR LA PAZ CON JUSTICIA Y DIGNIDAD.**

TOMO I



**TECNOLOGICO
DE MONTERREY**

**TESIS QUE PRESENTA
GABRIELA BERNAL CALDERÓN**

Biblioteca
Campus Ciudad de México

**PARA OBTENER EL GRADO DE
DOCTORA EN ESTUDIOS HUMANÍSTICOS
CON ESPECIALIDAD EN CIENCIA Y CULTURA**

**DIRECTORA DE TESIS: DOCTORA MARÍA ELENA DE JESÚS
MENESES ROCHA**

SEPTIEMBRE 2012

CAMPUS CIUDAD DE MÉXICO

RESUMEN

Esta investigación explora las posibilidades que abren las Tecnologías de Información y Comunicación para la deliberación en línea, en particular las redes sociales, como espacios de discusión, y participación ciudadana. La mayor parte de los estudios al respecto, se han hecho desde una perspectiva demográfica en donde variables como raza, género, educación y clase social, ayudan a entender el fenómeno desde una perspectiva cuantitativa y economicista. Por el contrario, nuestra aproximación al tema de Internet y su impacto en los procesos de participación ciudadana es desde un enfoque sociológico y cualitativo.

Las categorías conceptuales que guían la investigación son: esfera pública, participación social y comunicación mediada por computadora. Para poder tener evidencia que nos ayudara a comprobar las hipótesis propuestas, cuyo planteamiento principal es que los esquemas de participación social basados en Internet contribuyen a crear un nuevo discurso democrático, se analiza el caso del Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad.

Como estrategia metodológica se utilizó el método de casos en general y la etnografía virtual en particular con base en la propuesta de Christien Hine. Las herramientas propuestas por Hine permitieron realizar un seguimiento de los mensajes en el microblogging Twitter y en foros en línea de diarios nacionales. El objetivo era analizar las narrativas discursivas y tener evidencia de los diferentes modelos de comunicación democrática –Individualista, comunitarista o deliberativo- que se dan en estos espacios.

De los resultados obtenidos podemos sacar dos conclusiones principales: la primera que la comunicación mediada por computadora no sólo permite una comunicación asíncrona en tiempo real más allá de las fronteras físicas, sino también que fortalece los lazos comunitarios locales que propician la interacción y la cohesión social.

La segunda, es que poco a poco, Internet ha desplazado, en cierta medida, el dominio de las grandes cadenas de televisión y está jugando un papel importante en el espectro político de México y el mundo. Los usuarios de Internet y de las redes sociales en nuestro país, no sólo logran apropiarse de los contenidos que ahí descubren, sino generan los propios y logran abrir espacios de discusión y participación ciudadana que están impactando en la agenda política de México.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
RESUMEN	v
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICAS	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. INTERNET COMO CONSTRUCCIÓN SOCIAL	7
1.1 Constructivismo social	9
1.2 Brecha digital y brecha cognitiva en la sociedad del conocimiento	21
1.2.1 Brecha Cognitiva, una asignatura pendiente	32
1.3 Competencias digitales	37
1.4 Internet 2.0	52
1.4.1 Implicaciones Sociales y Políticas de Internet	61
1.4.2 Internet como fuente de información	63
1.4.3 Internet como medio de comunicación	67
1.4.4 Internet como esfera pública	70

CAPITULO 2: COMUNICACIÓN, PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN MEDIADA POR COMPUTADORA	86
2.1 Comunidades virtuales. Antecedentes	99
2.1.1 El concepto de comunidad cambia	104
2.1.2 Diferencias entre grupos de discusión y comunidades virtuales	106
2.1.3 Diferentes tipos de Comunidades virtuales	109
2.1.3.1 Free-Nets	109
2.1.3.2 Comunidades en Red	110
2.1.3.3 Comunidades de Interés	110
2.1.3.4 Multi User Dungeons (conocidas como MUD)	111
2.1.3.5 Comunidades de Apoyo	111
2.1.3.6 Comunidades de "fans" (seguidores)	112
2.1.3.7 Comunidades de medios	112
2.1.3.8 Comunidades con orientación política	112
2.2 Redes Sociales	116
2.2.1 Diferentes tipos de redes sociales	118
2.2.2 Crecimiento de redes sociales	131
2.2.2.1 Facebook	131

2.2.2.2 Twitter	134
2.3 Las redes sociales como herramienta de participación ciudadana	138
CAPÍTULO 3. INFLUENCIA DE INTERNET EN LA VIDA SOCIAL	142
3.1 La Ciudadanía en el siglo XXI	144
3.2 El concepto de democracia en la era de la información	149
3.2.1 Revisión del concepto de de democracia en Robert Dahl y Benjamin Barber	151
3.3 Democracia Digital	160
3.4 Esfera Pública	166
3.4.1 Desarrollo de los medios y la democracia	170
3.4.2 Declive de la esfera pública burguesa	176
3.4.3 Críticas a la esfera pública de Habermas	186
3.4.4 Internet ¿exclusión o esfera pública?	195
CAPITULO 4. INTERNET Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA.	
ESTADO DEL ARTE	214
4.1 Deliberación Política	219
4.2 Proyectos institucionales para promover la participación ciudadana	224
4.3 La mirada Latinoamericana	231
CAPÍTULO 5. CASO DE ESTUDIO: MOVIMIENTO POR LA PAZ CON JUSTICIA Y DIGNIDAD	235
5.1 Descripción	235
5.2 Justificación	245
5.3 El fenómeno de Internet necesario	249

5.3.1 Repercusión en la Agenda pública	252
5.3.2 Foto Internet Necesario	253
CAPITULO 6. METODOLOGÍA	255
6.1 Consideraciones metodológicas	255
6.2 La unidad de análisis: Twitter y Foros	256
6.3 La metodología de estudio de caso: descripción	260
6.4 La metodología de estudio de caso: justificación	265
6.5 La etnografía como técnica de investigación: descripción	268
6.6 La etnografía virtual	276
6.7 La metodología del estudio	287
6.8 Operacionalización de las categorías conceptuales	288
6.8.1 Modelo Liberal-Individualista	293
6.8.2 Modelo comunitarista	298
6.8.3 Modelo deliberativo	303
6.8.4 Participación	311
6.8.5 Comunicación mediada por computadora	313
CAPÍTULO 7. ANÁLISIS DE RESULTADOS	320
7.1 Discusión	367
7.2 Conclusiones	378
Referencias	385
VITAE	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Diferencias entre WEB 1.0 y WEB 2.0	54
Tabla 2. Visión distópica de las consecuencias de Internet	82
Tabla 3. La visión utópica de las consecuencias de Internet.	84
Tabla 4. Usuarios de correo electrónico	95
Tabla 5. Número de usuarios de Internet por región a 2011	97
Tabla 6. Participantes virtuales nacionales e internacionales de la CaravanaVirtualMx	243
Tabla 7. Número de Hashtags y Foros analizados	244
Tabla 8. Situaciones relevantes para diferentes estrategias de Investigación	262
Tabla 9. Operacionalización de categorías conceptuales y su código correspondiente	291

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Principales actividades sociales en línea	66
Gráfico 2. Principales actividades de entretenimiento en línea	66
Gráfico 3. Categorías conceptuales en Twitter y Foros	321
Gráfico 4. Proporción de mensajes en la Categoría Esfera Pública	322
Gráfico 5. Proporción de componentes de los modelos de comunicación democrática tanto en Twitter como en foros	325
Gráfico 6. Cantidad de mensajes en cada categorías del MCD en Foros	336
Gráfico 7. Cantidad de mensajes en cada categoría del MCD en Twitter	336
Gráfico 8. Categoría Participación. Formas de participación en línea en Twitter	347
Gráfico 9. Categoría Comunicación Mediada por Computadora	350
Gráfico 10. Proporción por tipo de mensajes en el hashtag #mxhastalamadre a lo largo de la Marcha por la Paz	356
Gráfico 11. Proporción de mensajes por tipo del hashtag #mxhastalamadre en la segunda parte del movimiento: la convocatoria para la Caravana	360
Gráfico 12. Total de mensajes para las categorías de análisis en la primera parte del movimiento	362
Gráfico 13. Total de mensajes para las categorías de análisis en la segunda parte del movimiento	364

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. e-Competence	42
Imagen 2. Temas principales de México en twitter el viernes 6 de mayo	240
Imagen 3. Internet necesario	253

INTRODUCCIÓN

A partir de la década de los noventa, se inició un intenso debate en relación al potencial de Internet para impulsar varios fenómenos de la sociedad. Una de los argumentos en este sentido es que Internet contribuirá, o incluso, será el principal responsable, de una nueva forma de participación democrática y revitalización de la esfera pública, (Browning 1996, Hill y Hughes 1998; Negroponte 1995; Bimber, 2001 y Wihelm, 2003 y Dahlberg, 2001; entre otros). Después de una lectura detallada de estos y otros autores, la presente investigación se plantea los siguientes objetivos:

- Analizar cómo las redes sociales y los desarrollos de Internet propician nuevos espacios de diálogo y participación ciudadana que en algunos casos desencadenan acciones locales e inciden en políticas públicas.
- Analizar las manifestaciones sociales articuladas mediante las tecnologías de comunicación.

Si bien las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han provocado cambios en los flujos de información y en los mercados de capital, en esta investigación afirmamos que cambios similares también ocurren en los procesos políticos y sociales. Se pueden plantear dos escenarios: en una perspectiva desfavorable podemos dibujar una “democracia débil” en dónde la

deliberación ha desaparecido, por la falta de confianza en la política y sus políticos.

Los ciudadanos ven pasar por televisión y en algunos sitios de Internet campañas que no tienen ningún significado y saben a manipulación. Si prevalece esta tendencia se provocará el debilitamiento de las instituciones y las comunidades se fragmentarán. Algo muy parecido a lo que está pasando en varias democracias occidentales.

El otro escenario es el que se plantea en esta investigación, en la cual proponemos como argumento principal la posibilidad de revitalizar el discurso democrático con la ayuda de las TIC. Sin dejar de reconocer que este fenómeno es multifuncional, sostenemos que si las instituciones y los especialistas entienden los nuevos espacios en los que se está llevando a cabo la participación ciudadana, como son las redes sociales, podemos considerar el inicio de procesos políticos mejores.

Se eligieron dos marcos teóricos de referencia que ayudarán a guiar el argumento principal. Por una parte, se eligió el modelo de construcción social de la tecnología, desarrollado inicialmente por Bijker y Pinch (1987). La visión multidireccional de estos autores, explicada en el Capítulo 1, nos serviría como punto de partida para superar los planteamientos deterministas e instrumentales de la tecnología en general.

Por otra parte, se retoma el concepto de esfera pública desarrollado por Jurgen Habermas porque, desde la perspectiva de esta investigación, ofrece la teoría crítica más sistemática para analizar el modelo de comunicación democrática propuesto en esta investigación para el análisis de caso.

La investigación consta de siete capítulos; en los tres primeros se abarcan las principales categorías conceptuales que guiarán la propuesta. El primero es una aproximación teórica al objeto de estudio: las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en particular Internet y las redes sociales, desde el constructivismo social de la tecnología, desarrollado por Bijker, E., Hughes, T., y Pinch, T. (eds) 1987 en el cual se sostiene como tesis principal que las TIC se han convertido cada vez más en parte de la mediación de las dinámicas humanas.

En el Capítulo 2 se aborda el tema de la Comunicación mediada por Computadora (CMC). Se toma distancia de las concepciones que estudian la tecnología como una herramienta y se analizan las comunidades virtuales y los procesos de comunicación a través de Internet y de redes sociales como la construcción de diferentes ambientes entre los usuarios y las tecnologías Castells (2000-2001) y Rheingold (2000). Asimismo se hace una descripción

detallada de cada uno de los tipos de comunidades y de redes sociales con estadísticas actualizadas del número de usuarios.¹

El Capítulo 3 es la línea dorsal de esta investigación y aborda el tema de la democracia digital, sus principales planteamientos. Sus promotores y detractores. Asimismo, se plantea el argumento que guía la investigación: Internet como espacio para la participación y la deliberación ciudadana. A lo largo del capítulo se desarrolla una de las principales categorías conceptuales que es el de esfera pública, concepto planteado por Habermas (1996) y estudiado por Dahlberg (2001); Negroponte (2010); Norris (2001, citada en Nye, J. Jr.); Papacharissi (2002); Wilhelm (2003); Fraser (citada en Calhoun 1992) y Wellman (2011) entre otros. Asimismo, se revisa el concepto de democracia fuerte de Barber (2003) y los planteamientos de democracia participativa de Robert Dahl (2000), que ayudan en el análisis de los espacios de participación ciudadana que se manifiestan en Internet.

En el Capítulo 4 se hace una revisión de los principales autores que han realizado estudios empíricos sobre el impacto de Internet en los procesos de participación democrática (estado del arte). A pesar de que hay esfuerzos significativos que nos ayudan a entender este fenómeno, sobre todo en el ámbito sajón, los estudios están más orientados al enfoque cuantitativo para obtener y organizar datos a partir de grandes encuestas. Los resultados de

¹ Los datos están actualizados hasta finales de 2011 y es importante hacer la aclaración ya que al momento de presentar esta investigación se habrán modificado de manera considerable debido a la misma dinámica de las TIC.

estos estudios nos permiten saber quiénes acceden a Internet, qué actividades realizan en línea, las divisiones de género, raza y nivel económico.

En el Capítulo 5, se hace una descripción y justificación del caso de estudio el Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad que se eligió para validar o no las hipótesis de investigación:

- Los esquemas de participación ciudadana a través de Internet contribuyen a una nueva forma de esfera pública
- Los desarrollos de Internet –redes sociales- ofrecen una arquitectura de participación ciudadana que posibilita acciones que inciden en la agenda pública.
- Los esquemas de participación social basados en Internet contribuyen a crear un nuevo discurso democrático

En el Capítulo 6 se propone un marco de análisis para evaluar la deliberación y la participación que se da en los espacios en línea. Mientras que los capítulos anteriores trataban la teoría detrás de las hipótesis, este capítulo plantea cómo hacer una investigación rigurosa acerca del tema. Se propone un Modelo de Comunicación Democrática a partir del modelo desarrollado por Deen G. Freelon (2010) que, con base en la teoría en la comunicación racional de Habermas, hace una propuesta para la operacionalización de conceptos como el de democracia deliberativa, fundamental para la construcción de una esfera pública.

Finalmente en el Capítulo 7 se hace el análisis de los resultados y las conclusiones con una discusión sobre los límites del estudio así como recomendaciones para investigaciones subsecuentes.

Una de las aportaciones de esta investigación y al campo de las humanidades es proponer un modelo de análisis para abrir la reflexión al estudio de las narrativas que se dan en los espacios en línea. Para el análisis se propone un Modelo de Comunicación Democrática que incluye tres categorías conceptuales: 1) Esfera Pública; 2) Participación y 3) Comunicación Mediada por Computadora. Esto con el objetivo de definir los niveles de participación y de discusión ciudadana en Internet, particularmente en el caso analizado, en la red social Twitter y en foros en línea.

La construcción de categorías conceptuales y su operacionalización para el análisis de las narrativas virtuales es una propuesta diferente a los estudios analizados en el Capítulo 4, que se basan en modelos de encuesta. Estos estudios proporcionan datos demográficos sobre Internet, pero adolecen del enfoque cualitativo y sociológico del fenómeno. El Modelo propuesto nos permite analizar las narrativas en estos espacios para comprobar si existe evidencia que ayude argumentar nuestra tesis principal de que Internet permite la creación de una esfera pública para la participación y deliberación ciudadana.

CAPÍTULO I. INTERNET COMO CONSTRUCCIÓN SOCIAL

Resulta evidente que la tecnología está presente como uno de los hechos configuradores de la realidad actual, y que el mundo ha cambiado sustancialmente a partir de ese impulso. Pero hay que entender este fenómeno en su multidimensionalidad, que proyecta su influencia de una manera directa sobre las realidades políticas y sociales. De acuerdo con Manuel Maceiras (2001, p.28) es necesario considerar dos programas de acción distintos pero convergentes. El primero de carácter teórico, estudia la forma en que la tecnología está moldeando la identidad y la conciencia humanas. El segundo es de carácter político y nos previene frente a la necesidad de elaborar políticas coherentes que reconozcan las nuevas necesidades humanas para aprovechar dichos medios (tecnológicos) y los nuevos derechos que son inherentes al hecho mismo de vivir en una sociedad tecnológica.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) no han cambiado fundamentalmente las teorías desde las cuales se analiza la interacción humana; sin embargo, lo que es interesante es como estas tecnologías nos pueden proveer de nuevos contextos para la expresión, la difusión de ideas, la participación y la conformación de comunidades.

Este capítulo tiene como objetivo hacer un análisis de cómo las personas se apropian e incorporan Internet en su vida social y política. Así como proporcionar un marco de análisis en el que se incluye el papel de la

información, la comunicación y la posibilidad de Internet como una esfera pública para la participación política. Sin embargo, no podemos entender esta relación si no analizamos el surgimiento de nuevas tecnologías de información y lo que esto implica.

A lo largo de la presente investigación se mantendrá una aproximación constructivista-social para abordar el tema que involucra a la tecnología. Desde esta perspectiva –la constructivista social- la racionalidad, a pesar de su importancia y reconocimiento en el tema, no será “la distinción” sino uno más de los aspectos a analizar. En este sentido las variables “no técnicas” dejarán de ser catalogadas como “distorsiones” y serán tomadas en cuenta como temas centrales del debate tecnológico.

Asimismo se argumentará que tanto las tecnologías se transforman socialmente como la sociedad se transforma a partir de las tecnologías; ambos eventos ocurren de manera simultánea; es decir que la tecnología y la sociedad se co-construyen mutuamente.

Para la posición constructivista no existe ningún núcleo puramente técnico, en la tecnología ningún ámbito es inmune al análisis sociológico. De acuerdo con Manuel Catells (2000, p. 5) en que tanto los individuos como las organizaciones forman parte de las relaciones que están parcialmente estructuradas mediante asociaciones artefactuales. No hay relaciones puramente sociales. Y también a la inversa, las tecnologías se construyen y mantienen mediante personas, habilidades, prácticas, equipos y dinero. Ni lo

social, puede verse simplemente como el fondo que subyace o condiciona lo tecnológico, ni tampoco puede verse lo tecnológico como aquello que subyace o determina a lo social –ambos se influyen.

1.1 Constructivismo social.

Dentro de la sociología de la tecnología el modelo de construcción social de la tecnología (SCOT por sus siglas en inglés), desarrollado inicialmente por Bijker, E., Hughes, T., y Pinch, T. (eds) 1987¹ el proceso de desarrollo de un artefacto se describe como un modelo multidireccional, que se contrapone a los modelos lineales que se utilizan en los estudios sobre innovaciones tecnológicas y que quedan implícitos en casos de historia de la tecnología. La visión multidireccional propuesta por estos autores nos servirá como punto de partida para superar los planteamientos deterministas e instrumentales de la tecnología en general, y de los usos de las tecnologías de información y comunicación en particular, con especial énfasis en Internet.

Para Pinch y Bijker (1987, p. 28) el utilizar los conceptos que son importantes para determinado grupo social es un primer avance para establecer que todos los miembros de ese grupo social comparten los mismos significados hacia cierto artefacto con especial énfasis en cómo la tecnología y el contexto social se co-construyen uno al otro.

¹ Como respuesta a lo que denuncian como las visiones lineales y deterministas (en el sentido de que la innovación tecnológica determina el cambio social) de la mayoría de los estudios en Historia y Sociología de la Tecnología, un grupo de intelectuales norteamericanos y europeos trabajó desde finales de los sesenta en la consolidación de un nuevo conjunto de herramientas teóricas que permitan repensar esta historia. Una de las obras cumbres de este grupo de intelectuales es *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, editado por Wiebe Bijker, Trevor Pinch y Thomas Hughes en 1987.

En este mismo sentido académicos como (Winner 1985 y Latour 1992) impulsan la tesis de que la tecnología transforma a la sociedad (*society is technologically shaped*) y significa principalmente que la tecnología afecta a la sociedad, su forma de interactuar, sus acuerdos políticos, su estructura, sus creencias, símbolos y experiencias.

Latour basa su análisis en una serie de negociaciones que describen como se va construyendo una red en la cual actores “humanos y no humanos” asumen identidades de acuerdo a formas específicas de interacción. Las identidades y cualidades de los actores –humanos y no humanos- se definen durante las negociaciones. Lo más importante de estas negociaciones es el trabajo de “traducción” que se lleva a lo largo del proceso para alcanzar acuerdos en el cual: 1) los diferentes actores construyen definiciones y significados comunes; 2) establecen la representatividad y 3) se comprometen al seguimiento y logro de objetivos tanto individuales como colectivos.

Por su parte Langdon Winner (1985, p. 46) defiende la idea de que si bien no resulta sorprendente descubrir que la tecnología se encuentra profundamente entrelazada con las condiciones de la sociedad moderna – organizaciones de producción industrial, la guerra, las comunicaciones- y ha alterado de forma esencial el ejercicio del poder y la experiencia de los ciudadanos, ir más allá y proponer que la tecnología posee en sí misma “propiedades” es equivocado.

Lo que importa no es la tecnología en sí misma, sino el sistema social y económico en el que se encarna. Desde la perspectiva de esta investigación esta aproximación es un antídoto contra el determinismo tecnológico que establece que la tecnología se desarrolla únicamente como resultado de su dinámica interna.

La tesis del determinismo tecnológico considera que la tecnología constituye un ámbito de la realidad relativamente autónomo. Sostiene que la tecnología sigue su propio curso al margen de la intervención humana o social y que, en lo fundamental, se desarrolla de forma incontrolada

Los exponentes del determinismo describen a la tecnología como una “fuerza perniciosa” y muchas veces son etiquetados, según Feenberg (2002, pp.6-7) de “antitecnólogos”. Según esta interpretación, la sociedad no tiene capacidad para influir en el curso del desarrollo tecnológico. No hay posibilidad real de modificarlo y estamos abocados a lo que dicte para nosotros la propia tecnología. Para uno de los principales exponentes de esta tesis, Jacques Ellul la tecnología es ingobernable y sigue leyes propias. Sostiene que el “fenómeno técnico” se ha convertido en la característica definitoria de las sociedades modernas. Para Ellul (1990, p.19) la técnica se ha vuelto “autónoma” esto es, sigue sus propias leyes de desarrollo con total independencia de los deseos humanos y de cualquier otro factor externo.

“La técnica obedece sus leyes específicas, obedeciendo cada máquina en función de las otras. Así cada elemento del conjunto técnico sigue leyes determinadas por la relación con los otros elementos de este conjunto; leyes internas al sistema, por lo tanto, y en nada influenciadas por factores ajenos.” (Ellul. J, 1990, p. 126).

Esto implicaría que nada puede hacer ya el ser humano por controlarla o reconducirla. El hombre es una pieza más del engranaje, y sólo le cabe obedecer también sus leyes.

“Actualmente la técnica ha llegado a tal punto de evolución que se transforma y progresa casi sin intervención decisiva del hombre. Se podría decir por otra parte que todos los hombres de nuestro tiempo están apasionados de tal forma por la técnica, seguros de su superioridad, sumergidos de tal forma en el medio técnico, que todos sin excepción están orientados hacia el progreso técnico, que todos trabajan para él, que en cualquier oficio cada uno busca qué perfeccionamiento técnico puede aportar, de tal modo que la técnica progresa en realidad como consecuencia de este esfuerzo común.” (Ellul. J, 1990, pp. 74 y 79).

Menos estricta, y por ello mismo menos inhibidora de la acción política y del activismo social, es la caracterización del determinismo tecnológico que efectúa Langdon Winner. Este autor trató el tema de forma detallada en su libro de 1977 *Autonomous Technology*, pese a intentar mantenerse neutral sobre la cuestión, mostraba claramente su admiración y su simpatía por

algunos deterministas, en particular por Ellul, y denunciaba la existencia de “sistemas técnicos apartados totalmente de la posibilidad de influencia por medio de una dirección exterior, que sólo responden a los requerimientos de sus propias operaciones internas” (Winner, L. 1977, p. 37).

Por su parte, de una manera más fatalista, Heidegger (citado en Feenberg, A, 2002, p. 7) argumenta que la tecnología nos ha reemplazado. Los seres humanos, dice este autor, somos parte de la materia prima y las reservas de los procesos técnicos y asevera que la conformación tecnológica de las sociedades modernas nos está llevando a la degradación del ser humano al nivel de simples objetos.

El determinismo tecnológico en la teoría de la comunicación tiene como su representante a Marshall McLuhan (1997, p. 28) cuya idea principal es que los cambios en las formas en que las personas se comunican es lo que delinea nuestra cultura. Sus argumentos principales son dos básicamente, el primero dice que las nuevas tecnologías de comunicación propician cambios culturales y segundos, que los cambios en las formas como nos comunicamos moldean nuestras relaciones.

Esto lleva consigo que con cada adelanto tecnológico que se produce pueda hablarse también de una nueva forma de percepción de la realidad. En su libro *El Medio es el Mensaje*, McLuhan (1997) hace referencia a las diferencias entre unos hijos criados bajo la tutela de la televisión y sus padres, carentes de ella y en contacto con el mundo gracias a la imprenta. McLuhan

no podía imaginarse lo profético de sus teorías. Cuarenta años después de cuando fue escrito el libro, incluso entre hermanos con algunos años de diferencia se ve el contraste entre el conocimiento y la ignorancia en empleo de las nuevas tecnologías como Internet.

El segundo hecho fundamental expuesto en esta obra es la idea de *aldea global*, aparecida en muchos otros escritos de McLuhan. Se parte del hecho de que el individuo actual recibe un constante caudal de información de todo cuanto acontece en el mundo, y en la mayoría de los casos esta recepción no es puramente selectiva sino pasiva. Para este autor, los nuevos medios de comunicación avasallan con información acerca de todo cuanto acontece en el mundo, dirigiendo nuestro interés hacia determinados temas y mostrándonos la importancia que puedan éstos tener, independientemente de que acontezcan a miles de kilómetros. Es por ello que parecemos haber vuelto al período primitivo de las aldeas (si bien a una escala muy superior) en el que todo cuanto podía suceder entre los miembros de ésta afectaba y era conocido por todos.

Por ejemplo, la denominada Guerra del Golfo Pérsico y el ataque a las torres gemelas en NY, en el mismo instante que ambos acontecimientos sucedieron la sociedad mundial pudo hacerse eco de ellos gracias a la televisión y pasaron a convertirse en el principal tema de preocupación de esta aldea global. El tono pesimista en la obra de McLuhan es claro, sobre todo cuando insiste en la idea de unos medios de comunicación que gobiernan

fatalmente el destino de la humanidad, modelando su conciencia, cultura e incluso sensibilidad individual y sin que se pueda hacer nada para evitarlo.

Neil Postman, alumno de McLuhan, en su libro *Technopoly* (1993), retoma algunos de los planteamientos de la Escuela de Frankfurt y denuncia que la cultura ha sido secuestrada por la tecnología. La seducción tecnológica se ha impuesto a la innovación social, a la creatividad cultural. Como en el conjunto de su obra, se expresa en términos de determinismo tecnológico, porque los desarrollos tienen una lógica interna y están definidos por la voluntad de quien las crea y utiliza con un propósito de dominio concreto.

Las descripciones hasta aquí revisadas nos ayudan a matizar el tema, y tomar una postura inicial sobre el determinismo tecnológico, porque si bien, la autonomía de la técnica no es tal que imposibilite el control sobre ella; en la situación actual podríamos retomar a Winner quien propone pasar de la discusión de si la teoría es o no incontrolable y proponer políticas que abran ese control a capas más amplias de la población o si vamos a dejar que sean élites económicas o tecnocráticas las que ejerzan ese control. Para ir más allá de este determinismo habrá que reconocer los modos en los que las fuerzas sociales y económicas dan forma a las tecnologías.

Desde nuestro punto de vista la aproximación al estudio de Internet -como una construcción social- se justifica porque la tecnología de las redes y su organización ayuda a articular a darle forma y hacer visible las tendencias y formas de organización que están inmersas en la sociedad. De acuerdo a

Castells (2009, p. 507) las redes sociales que se generan a través de Internet constituyen una infraestructura comunicativa que se crea por el constante flujo de mensajes en tiempo real a través de Internet.

Para este autor la incorporación de texto, imágenes y sonidos en un mismo sistema, interactuando desde diferentes puntos, en tiempos reales o asíncronos, a través de una red global, ha cambiado el significado de la comunicación. Y la comunicación es nuestro lenguaje. En la actualidad nuestro lenguaje lo van construyendo y delineando los medios y las tecnologías de información. La cultura es mediada y representada a través de la comunicación de las culturas -que es nuestro sistema de códigos y creencias- y éstos se han visto transformados y lo seguirán siendo por los nuevos sistemas tecnológicos, (Castells. M, 2000, p. 356).

A lo largo de la investigación se insistirá en que las nuevas formas de socializar, las nuevas formas de vida urbana, se adaptan a nuestro entorno tecnológico. Las nuevas formas de relaciones sociales que existen en el ámbito virtual, surgen en línea como grupos con intereses comunes. No quiere decir que estas formas de organización social mediadas por la computadora estén desplazando las formas tradicionales de reunión y organización, al contrario las fortalecen y diversifican. Esta "virtualización" no reemplaza ni destruye la identidad personal, la amplifica y la transforma.

A través de de los casos de estudio, los hshtags #marchaporlapazylajusticia y la #caravanaporlapaz se busca analizar que

cuando la sociedad utiliza y se apropia de las TIC, a través de aplicaciones que favorecen el capital social², -que de acuerdo a la concepción de Putnam “se refiere a las características de organización social, tales como la confianza, las normas y redes, que pueden mejorar la eficiencia de la sociedad mediante la facilitación de las acciones coordinadas”, Putnam (1994, p. 212).

Estamos ante el surgimiento de nuevos actores, expresión de la diversidad y complejidad de problemáticas que enfrentan hombres y mujeres en su vida cotidiana; Internet facilita el tejido de lazos sociales que van “enredando” individuos y organizaciones. Una de las implicaciones de las transformaciones que se dan en la denominada Web 2.0³ tiene relación con los nuevos espacios de articulación civil que comienzan por apropiarse de la potencialidad de las TIC y de Internet como medio de comunicación interactivo y democratizador tanto del uso como de la producción de información.

Estas organizaciones sociales comienzan de forma aislada, para concluir en redes de organizaciones en donde encuentran un espacio de interacción que les permite articular sus acciones con otras organizaciones, potenciar su capacidad de incidencia en las políticas públicas. Por ejemplo el caso de

² El sociólogo James S. Coleman introdujo la expresión de manera definitiva desde la década de 1980. Para este autor, “El capital social se define por su función. No es una sola entidad, sino una variedad de distintas entidades que tienen dos características en común: todas consisten de algún aspecto de una estructura social y facilitan ciertas acciones de los individuos que están dentro de la estructura”. Coleman (1990, p. 302). Por su parte, para Putnam el capital social es un activo importante, individual y socialmente. El supuesto que está en el centro de los esfuerzos por construir una teoría del capital social es simple: las redes y los vínculos que en ella se dan entre personas tienen un valor e importan para los individuos, los grupos y las comunidades. “De la misma manera que el destornillador (capital físico) o una formación universitaria (capital humano) pueden aumentar la productividad (tanto individual como colectiva), así también los contactos sociales afectan la productividad de individuos y grupos” (Putnam, 2002: 14).

³ Web 2.0 se refiere a las nuevas aplicaciones web sencillas, gratuitas y colaborativas. No requieren una alfabetización tecnológica avanzada. Estas herramientas estimulan la experimentación, reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos; además de tener un claro enfoque orientado a favorecer el trabajo colaborativo. (Cobo Romani, 2006, p. 3)

#Internetnecesario; este fenómeno inició el 19 de octubre de 2010 con un post que publicó en su blog el académico de la UNAM, Alejandro Pisanty⁴ y que replicó en su cuenta de twitter en donde comenzó una campaña contra los impuestos a las telecomunicaciones que analizaba el Congreso.

Como el propio Pisanty explica en su blog León Felipe Sánchez Ambia (@lion05) y Raúl Ramírez (@isopixel) hicieron suya la iniciativa y empezaron una re-difusión de los mensajes. “Estos a su vez tuvieron un impacto que nos pareció sorprendente: una parte de la comunidad de usuarios de Internet en México, o más precisamente usuarios-hacedores de Internet, usuarios de Twitter como una más de las herramientas de comunicación en línea, se identificaron con los mensajes y los propagaron en una reacción en cadena que se conoce en el mercado también como propagación viral. El fenómeno de propagación explosivo siguió con una intensidad tal que llegó a ser un “Trending Topic” (tema que marca tendencias) en Twitter, algo excepcional cuando los mensajes no se escriben en inglés y no se refieren a temas de candente actualidad e interés masivo en Estados Unidos”.

Lo que nos muestra el fenómeno de #internetnecesario y que se describirá con detalle más adelante en esta investigación, es que la interacción colectiva a través de Internet, específicamente en redes sociales como Twitter permiten articular a individuos para manifestarse y organizarse colectivamente; en el caso de #Internetnecesario, trascendió a medios como la prensa, radio y

⁴ La crónica de los acontecimientos con más detalle se puede encontrar en el blog de Alejandro Pisanty en la siguiente liga <http://pisanty.blogspot.com/2009/10/internetnecesario-y-el-senado.html>

televisión y escaló hasta la agenda política del Congreso al lograr que no se aprobara el incremento del 3% al impuesto a las telecomunicaciones.

De acuerdo con Cobo Romaní (2006, p. 3) “a la luz de las innovadoras aplicaciones tecnológicas, que han aparecido en Internet, comienza a configurarse una nueva perspectiva para estudiar la red de redes”

Internet es sin duda, una de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que ha recibido la mayor atención porque no es únicamente una plataforma tecnológica para el intercambio de información, de acuerdo a Cabrera (citado en Tello, 2008, p. 2) “Internet consiste en una tecno-estructura cultural comunicativa, que permite la resignificación de las experiencias, del conocimiento y de las prácticas de interacción humana”.

Comprender el lugar de las TIC desde una perspectiva sociológica ayudará a limitar las interpretaciones tecnicistas del fenómeno y a reconocer las consecuencias de su incorporación en la sociedad. Sin duda las TIC constituyen una nueva dinámica social pero también hay que insistir en que reproducen viejas condiciones de exclusión y dependencia.

Tomando en cuenta lo anterior y teniendo claro que el tema de las TIC tiene muchas aristas en las siguientes secciones abordaremos uno de los temas nodales que surgen en el debate sobre Internet que es el de la brecha digital y la brecha cognitiva para concluir con una revisión más detallada de los temas que surgen alrededor de este medio de comunicación. De acuerdo Alejandro Piscitelli (citado en Crovi 2006, P. 4):

“Internet fue el primer medio masivo de la historia que permitió una horizontalización de las comunicaciones, una simetría casi perfecta entre producción y recepción alterando de forma indeleble la ecología de los medios. Nacida de una combinación de necesidades militares y experimentales a finales de la década de los sesenta (Hafner y Lyon, 1996, Abbate, 1999 citados en Covi, 2006, p.4) y dando lugar a movilizaciones anarquistas y contraculturales a mediados de los noventa, se comercializó e inició una evolución/revolución que ha pasado por varias etapas y que está hoy en plena ebullición”, (Piscitelli, 2002, p. 207, citado en Covi, 2006, p. 4).

Este autor caracteriza a Internet como un hipermedio debido a que “reúne las condiciones de los anteriores y agrega nuevas entre las que destacan la hipertextualidad y la ruptura del tiempo y el espacio”. Desde nuestra perspectiva y retomando los argumentos de Covi Internet es un “medio complejo y diferente porque tiene la capacidad de combinar dos funciones básicas ser un canal de distribución para los medios tradicionales (generalista) y proporcionar un espacio de expresión para emisores emergentes de diversa índole” (Covi. 2006, p. 4)

Internet es entonces tanto un canal de distribución para los medios tradicionales como un espacio de expresión para emisores emergentes, que pueden crear sus propios contenidos y difundirlos en diferentes niveles individual, grupal y masivo. Para Covi, (2006, p. 6) por emisores emergentes entenderemos “redes de interacción libres, con posibilidad de expresarse, de

manera flexible utilizando recursos tecnológicos claves de la sociedad de la información: las redes e Internet”.

1.2 Brecha digital y brecha cognitiva en la sociedad del conocimiento

De acuerdo al informe *Hacia las sociedades del conocimiento* UNESCO (2005, p. 21) La noción de “sociedad del conocimiento” fue utilizada por primera vez en 1969 por, Peter Drucker, y en el decenio de 1990 fue profundizada en una serie de estudios detallados ubicados por investigadores como Robin Mansell o Nico Stehr. Esta noción, surgió a finales de los años sesenta y principios de los setenta, casi al mismo tiempo que los conceptos de “sociedades del aprendizaje”.

De acuerdo con la UNESCO (2005, p. 17) “La noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas”. Para este organismo multilateral no se puede admitir que la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación nos conduzca –en virtud de un determinismo tecnológico estrecho y fatalista– a prever una forma única de sociedad posible (2005, p. 18). Por su parte, Castells (2000, p. 5) señala que “...la Sociedad de la Información es la que se está organizando sobre la base del uso generalizado de información a bajo costo, del almacenamiento de datos y de las tecnologías de transmisión”.

Uno de los documentos más relevantes que dio pie al inicio de las diferentes interpretaciones de Sociedad de la Información o del Conocimiento, está en el Libro Verde *Vivir y Trabajar en la Sociedad de la Información* (UE, 1996, p. 5). En él se menciona el criterio de la Unión Europea, “estamos viviendo un período histórico de cambio tecnológico, consecuencia del desarrollo y de la aplicación creciente de las tecnologías de la información y de las comunicaciones”.

En el Manual de Lisboa se señala, “En el libro sobre la Sociedad de la Información en Portugal (1997) el término Sociedad de la Información se refiere a una forma de desarrollo económico y social en el que la adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación, transmisión, distribución y diseminación de la información con vistas a la creación de conocimientos y a la satisfacción de las necesidades de las personas y de las organizaciones, juega un papel central en la actividad económica, en la creación de riquezas y en la definición de la calidad de vida y las prácticas culturales de los ciudadanos” (CEPAL, 2003, p. 7)

En el contexto de la sociedad de la información y el conocimiento, el debate que ha sido persistente desde la década de los noventa es el tema del acceso; sin embargo, para no delimitarnos a la perspectiva económica del tema presento diferentes posturas de académicos que argumentan que el uso de la tecnología no se debe limitar, únicamente, a un tema de “los que tienen y lo

que no tienen acceso” (*have and have nots*, Katz 2005, p. 40)⁵ sino que debe ampliarse e incluir aspectos como el sentido y significado que la tecnología tiene para los individuos.

Para la CEPAL (2003, p. 26) la brecha digital es la línea divisoria entre el grupo de población que ya tienen la posibilidad de beneficiarse de las TIC y el grupo que aún es incapaz de hacerlo. Es decir, es una línea que separa a las personas que ya se comunican y coordinan actividades –laborales, académicas, sociales y políticas- en línea y las que aún no.

Para el desarrollo de este apartado nos basaremos en los trabajos de Selwyn (2004), DiMaggio (2001), Warschauer (2004) y Castells (2000), quienes a su vez retoman a diferentes autores que hablan sobre las implicaciones sociales y políticas de Internet.

Para D’Alessandro y Dosa (citados en Selwyn, 2010, p. 342) las tecnologías de la información “empoderan a los individuos”; para otros como Katz y Rice (2005, p. 143), facilitan el acceso a la educación y servicios públicos y del gobierno. Por su parte, Servon y Nelson (citados en Selwyn, 2010, 342), aseguran que el acceso a las tecnologías de información y la habilidad para utilizarlas forma parte del “kit” necesario para participar y avanzar en una sociedad basada en la información.

⁵ Ver tablas 1 y 2. Se incluyen los argumentos tanto de distópicos como de utópicos en relación a los beneficios o perjuicios (reales o potenciales) de Internet

Sin embargo, estas visiones entusiastas se han visto moderadas por el tema de la “brecha digital” que se refiere a la inequidad en el acceso de algunos sectores sociales, tanto a la tecnología como a la información, lo que provoca su exclusión en el ámbito económico político y social.

Desde la perspectiva distópica, la brecha digital se está ampliando así como el acceso desigual a la información digital y a la tecnología de la comunicación (y a las consiguientes ventajas que se derivan) perjudica a minorías de por sí ya en desventaja, tanto en términos políticos como económicos, (Deetz; 1989; Derwin, 1980, 1990; Lievrouw, 1994; Murdock y Golding, 1989, citados en Katz, 2005),

Algunos autores argumentan que las nuevas tecnologías pueden potenciar o entorpecer el acceso a la información en una democracia o en el lugar de trabajo, (Zuboff, 1988, citado en Katz 2005).

Willhelm (2003, p. 913), refuerza esta tesis y reporta que en EUA persisten diferencias significativas en el uso de Internet entre los diferentes grupos raciales y étnicos en donde el estatus socioeconómico es un factor determinante. Para Willhelm otro factor que explica el poco acceso de la comunidad hispana es la falta de herramientas tecnológicas y el no disponer de suficientes contenidos en español.

En años recientes la preocupación sobre la exclusión social a las TIC ha tenido mayor difusión desde el ámbito político quienes han externado sus opiniones en relación a la “exclusión digital”. Las primeras investigaciones que

aludían al tema hacían referencia a la disparidad tecnológica entre naciones desarrolladas y naciones en vías de desarrollo. El debate poco a poco se fue acotando a la inequidad tecnológica de los individuos al interior de sus países.

A pesar de que se han implementado políticas para tratar de eliminar la brecha digital, mucho del debate parece simplificado y teóricamente débil. En este sentido Ba (2004, citado en Selwyn, 2010, p. 343) dice que poco se ha hecho para desarrollar un marco teórico comprensible y para realizar una evaluación de las agendas políticas dirigidas a eliminar la brecha digital.

Esta forma de abordar el tema de la brecha digital que limita el debate entre los que “tienen acceso y los que no”, “los que están conectados o los que no”, provoca que el discurso político se simplifique a prometer el acceso a los que no lo tienen. En este sentido es necesario ampliar la discusión más allá del marco económico en el que se ha privilegiado el debate y las soluciones para tener “acceso universal” y para acabar con la “brecha digital”.

De acuerdo a un estudio de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI, 2011) durante el año 2010 el número de usuarios de Internet en México alcanzó la cifra de 34.9 millones de persona, lo que representa un incremento de 4.3 millones de nuevos internautas con relación al año de 2009.

Los 4.3 millones de usuarios representan un índice del 14% de incremento, contra el 11% del año 2009. Sin embargo aunque este número de usuarios apenas representa el 28% de mexicanos con acceso a Internet otro dato que arroja esta encuesta y que es significativo para esta investigación es

que de los usuarios de Internet, 46% corresponde al estrato medio bajo y 31% al estrato medio alto; en este sentido, el argumento de que sólo el estrato de la población más alto accede a este medio es débil.

Y a nivel mundial pasa algo ilustrativo con las comunidades latinoamericanas; *The Pew Hispanic Center (2010)* reporta que el uso de la tecnología por parte de los latinos nacidos fuera de EUA (51%) es menor que el de los latinos nacidos en EUA (85%)

El peligro de esta aproximación determinista al tema de la brecha digital es que ignora la compleja relación entre acceso a las TIC y el uso de éstas, el acceso a las TIC no implica su uso, así como el acceso no implica que tenga sentido o lo que Selwyn (2010) denomina "involucramiento-compromiso" que significa que el usuario tiene control y elección sobre la tecnología y sus contenidos que le dan sentido y son de utilidad para sus objetivos. El tema del significado y acceso a la tecnología tiene que ver con otros factores además de los económicos como son sociales y psicológicos. Para Graham y Jung (citados en Selwyn, 2010, p. 343) los conceptos de involucrarse y comprometerse con la tecnología no tienen que ver sólo con el acceso, sino con cómo las personas son capaces de comprender y utilizar los recursos sociales que el acceso a la tecnología les permite.

De acuerdo a lo anterior, es pertinente considerar que la interacción de los individuos con las TIC no se debe simplificar al hecho de tener acceso, sino en los significados que los individuos dan al uso de la tecnología; es decir, en

el efecto en la calidad de vida de los individuos y en las comunidades, aspecto que tiene estrecha relación con nuestra propuesta principal de que el uso de Internet posibilita la inclusión, la cohesión social y el empoderamiento de los individuos. Que a través de la comunicación mediada por computadora puedan tener una actividad política que les permita lograr esfuerzos colectivos para el beneficio de su comunidad y la resolución de problemas comunes.

Di Maggio (2010), señala cinco grandes formas de desigualdad. La primera es la diversidad en los medios técnicos (hardware, software, y conexiones) mediante las cuales las personas acceden a Internet. La segunda es la diversidad en el grado en el que las personas ejercitan su autonomía en el uso de la Web – por ejemplo, si pueden tener acceso desde el trabajo o la casa, si el uso está monitoreado o no, y si deben competir con otros usuarios por el tiempo de uso. La tercera es la desigualdad en las habilidades que las personas aplican para usar la tecnología, este aspecto está sumamente relacionado con el tema de las competencias digitales que las personas necesitan desarrollar para tener un resultado satisfactorio en el uso de Internet. La cuarta es la desigualdad en el soporte social con que cuentan los usuarios de Internet. Por ejemplo, si el usuario se desenvuelve en un contexto en el cual las demás personas no están involucradas con el uso de Internet difícilmente tendrás la motivación necesaria para utilizar el medio. La quinta es la diversidad en los propósitos para los cuales las personas usan la tecnología; esta última está muy relacionada con la anterior porque al no haber motivación

en el contexto en el cual te desenvuelves no encuentras sentido ni propósito alguno para acercarte a ninguna tecnología. (pp. 30-31).

Para este autor es importante realizar estudios que reflejen cuáles son las habilidades que tienen las personas para encontrar información y como se puedan apoyar en su red social para la solución de problemas para acceder a ésta. Habría que explorar qué tan productivamente las personas usan Internet para mejorar sus oportunidades económicas y su capacidad para participación social y política. Si todavía los beneficios por el uso de Internet sólo se dan para los socialmente aventajados, entonces el argumento para la intervención de gobierno con el fin de reducir la desigualdad en el acceso a las tecnologías digitales se debilita.

Por ejemplo, de los usuarios de Internet en nuestro país, 48% se conectan desde sus hogares, el 39% lo hacen en sitios públicos, enfrentando problemas de costo, tiempo y velocidad. Y 19% lo hacen en sus trabajos (AMIPICI, 2010) con las restricciones que esto implica, entonces podemos decir que en México la autonomía, a la que hace referencia DiMaggio, al momento de acceder a Internet, también está limitada. Tener acceso desde una computadora personal, en casa, no es lo mismo que tener acceso desde una biblioteca pública o un cibercafé, ya que influyen variables como tiempo, costo, calidad de la tecnología disponible, privacidad y facilidad de uso.

Warschauer (2004, pp. 201-202) argumenta que el contexto social, los propósitos de una comunidad y la organización social son críticos en cualquier

esfuerzo para dar significado al acceso y uso de las TIC tanto en países desarrollados como en vías de desarrollo.

Siguiendo nuestra postura inicial de fundamentar el uso de la tecnología con base en la teoría de la construcción social, cualquier noción de acceso a las TIC debe estar definida desde la perspectiva del individuo. El tema no es simplemente tener acceso sino el significado que para una persona tiene ese acceso, cómo le da sentido y cómo se apropia de la tecnología.

Castells (2009, p. 290) sostiene que en la medida que se les otorga autonomía a los usuarios de las tecnologías de comunicación, son mayores las posibilidades de que surjan nuevos valores e intereses en el proceso de socialización de la comunicación que alcanza a los individuos. En este sentido, el surgimiento de la "comunicación masiva individual", como Castells define a la nueva forma de comunicación en red, abre la oportunidad de un cambio social, aunque todavía falta definir con claridad los contenidos y propósitos de ese cambio.

Para Castells (2003) la comunicación de masas está siendo transformada por la difusión de Internet y la Web 2.0, así como por la comunicación inalámbrica. Siguiendo a Castells, la emergencia de la autocomunicación de masas desintermedia a los medios y abre el abanico de influencias en el campo de la comunicación, permitiendo una mayor intervención de los ciudadanos, lo cual ayuda a los movimientos sociales y a las políticas alternativas.

Con las nuevas formas de comunicación, la gente ha construido su propio sistema de comunicación masiva, vía SMS, blogs, podcasts y wikis, entre otros (De Rosnay & Faily, 2006; Gillmor, 2004; Drezner & Farrell, 2004; y Cerezo, 2006). Las redes de ficheros compartidos y P2P (peer-to-peer, "entre iguales") hacen posible la circulación y el reformateo de cualquier contenido formateado digitalmente. Estos nuevos desarrollos tecnológicos permiten su uso gratuito ser sencillos y flexibles además de que favorecen el trabajo colectivo.

En el caso de nuestra investigación este aspecto es importante porque es precisamente a través de estos dispositivos que los ciudadanos han realizado la convocatoria y organización del *Movimiento ciudadano por la paz con justicia y dignidad*. A este tipo de manifestaciones Howard Rheingold (2002, p. 57)⁶ las ha denominado movilizaciones inteligentes ("Smart Mobs") que son individuos que apoyados por las tecnologías de comunicación difunden mensajes a sus redes sociales de amigos hasta construir una gran cadena de comunicación que logra convocar a cierto número de personas a apoyar un objetivo específico.

⁶ En su libro *Multitudes Inteligentes: la próxima revolución social* (2002) Rheingold fundamenta sus argumentos con diversos acontecimientos que van desde las manifestaciones de Seattle de 1999 que a través de mensajes SMS se articuló un "flash mob" altermunistas para protestar contra el encuentro de la OMC. O bien el caso de Filipinas (2001) en donde las "movilizaciones inteligentes" ayudaron a derrocar al Presidente filipino Joseph Estrada. Rheingold describe que después de conocerse casos de corrupción en su gobierno, mensajes de texto empezaron a circular entre los ciudadanos que aglutinaron a miles en una protesta en la plaza pública.

De acuerdo a Rheingold estos dispositivos permiten a las personas actuar juntas logrando acciones colectivas que antes eran más difíciles de concretar o casi imposibles.

Como se describe en el objetivo principal de esta investigación, analizaremos como estos nuevos dispositivos generan una arquitectura de participación ciudadana que culmina en acciones colectivas que incluso, como lo veremos en el caso de estudio, trasciende a la agenda política nacional. Arquitectura de participación ciudadana es el término acuñado por O'Reilly (2004) que describe la naturaleza de sistemas diseñados para que el usuario colabore y contribuya con la publicación de contenidos en Internet.

Por acción colectiva entenderemos las nuevas formas de agregación social que coexisten con otras categorías más consolidadas como las clases, grupos de interés y las asociaciones. Para Melucci, "la acción colectiva en las sociedades modernas avanza en dos direcciones: una que se puede llamar de acción social, como los conflictos sociales, y otra que podemos llamar de ciudadanía" (Melucci, 1999, p. 26). La segunda es la que analizaremos en la presente investigación.

Como hemos bosquejado hasta aquí, se deben rellenar huecos en el análisis sobre Internet. En primer lugar, los estudios de tendencias presentan una gran variedad de mediciones y definiciones para el término acceso a Internet. En segundo lugar, sabemos relativamente poco acerca de las diferencias entre los factores que explican el acceso en el trabajo, en el hogar o

en otros lugares, o acerca del grado en que los miembros de los grupos menos privilegiados se apoyan en el trabajo o en arreglos comunitarios para acceder a Internet.

Desde el discurso político, sobre todo en los países desarrollados, se ha señalado que la habilidad en el uso de las TIC es un aspecto fundamental para el desarrollo de la ciudadanía en la era de la información.

En la Tercera Conferencia Ministerial sobre la Sociedad de la Información de América Latina y el Caribe que se llevó a cabo en 2010 se reiteró la importancia de que la formulación de políticas públicas debe contemplar la incorporación transversal de las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) para el desarrollo de los países. El plan promueve la implementación del gobierno electrónico como una obligación de los gobiernos con respecto a los ciudadanos, con el fin de garantizar el acceso a la máxima cantidad de datos, información, trámites y servicios en línea. Así como la transparencia y rendición de cuentas.

1.2.1 Brecha cognitiva, una asignatura pendiente.

A pesar de estos esfuerzos que tienden a disminuir la brecha digital no se resuelve el tema de la brecha cognitiva, esta brecha de acuerdo a la UNESCO (2005) "se basa en la dinámica propia de las disparidades en materia de conocimientos, ya se trate de desigualdades mundiales en el reparto del potencial cognitivo (disparidades entre los conocimientos), o de la valoración dispar de unos determinados tipos de saber con respecto a otros en la

economía del conocimiento (disparidades dentro de los conocimientos). La brecha cognitiva es obvia entre los países del Norte y los del Sur, pero también se manifiesta dentro de cada sociedad, ya que un contacto igual con el conocimiento raras veces da por resultado un dominio igual de dicho conocimiento” (p. 24).

Por ejemplo, en un escenario ideal en dónde existen los recursos para ampliar la infraestructura de acceso a la red no pasa nada si no se crean las condiciones para que las personas que puedan tener conectividad estén preparadas para acceder, evaluar, procesar y utilizar la información.

La CEPAL en este sentido es muy clara, y dice que es necesario que con el fin de mejorar la calidad de la educación y reducir las desigualdades, los planes de estudios deben ser más relevantes —es decir, deben adaptar el contenido, los métodos y las instituciones educativas a las situaciones sociales, culturales, lingüísticas y geográficas específicas de cada país— y utilizar masivamente los recursos de las TIC para mejorar los resultados y popularizar las herramientas básicas de la sociedad de la información.

Sin embargo, no basta con modernizar la metodología mediante la introducción y la integración de TIC en los sistemas educativos públicos actuales. “Es más importante aún que, en conjunción con estas nuevas herramientas, los alumnos desarrollen funciones cognitivas más avanzadas, tales como los procesos de identificación y solución de problemas, el fomento de la capacidad de reflexión y la creatividad, la habilidad de distinguir los

contenidos relevantes de los irrelevantes, la planificación y la investigación. Estas funciones son vitales en un mundo saturado de información” (CEPAL, 2003: p. 50).

Para Warschauer (2004), la educación es uno de los ambientes en los que más se enfrentan posturas del determinismo tecnológico, en el capítulo *Social Embeddes of Technology*, el autor cuestiona a los administradores escolares que están más preocupados por “conocer el impacto de las computadoras en el aprendizaje sin tener claro los contextos en los que las tecnologías son utilizadas o los propósitos para los que fueron diseñadas” (p. 202).

Este enfoque de la “máquina omnipresente” ha evitado que se tomen en consideración el uso y el contexto, y ha sido criticado y etiquetado por algunos académicos como Warshauer⁷ como “el modelo de fuego de la educación tecnológica” que se basa en la creencia de que las computadoras en un salón de clase “automáticamente” generarán aprendizaje y conocimiento, en la misma manera que el “fuego genera calor”.

Veamos el caso mexicano que lo ilustra con mucha claridad Ruth A. Briones, filósofa y profesora de la Universidad Pedagógica Nacional⁸. La Secretaría de Educación Pública, según datos del Programa Sectorial de

⁷ Profesor asociado de Educación e Información y Ciencias de la computación, en la Universidad de California, Irvine. También es editor fundador del journal “*Language, Learning and Technology*”. En su libro , “*Technology and social Inclusion*”, editado por MIT Press, el autor va más allá de la visión simplificada de la brecha digital de los “have and have nots” y analiza desde diferentes perspectivas: ciencia política, economía, sociología, psicología, comunicación, educación y letras la forma en que las diferencias en el acceso a la tecnología contribuye a la exclusión o inclusión social.

⁸ Para tener más información revisar el artículo *Libros y Compus*, publicado por la revista Nexos el 1º de mayo de 2011, <http://www.nexos.com.mx/?P=leerarticulo&Article=2099285>.

Educación (PSE 2007-2012), ha incorporado 156 mil 596 aulas de medios equipadas con telemática educativa en escuelas primarias y secundarias generales y técnicas, lo cual equivale a un 51.9% de escuelas equipadas al 2006, con una proyección de equipamiento de 301 mil 593 aulas para el año 2012.

En este rubro se han sumado organizaciones y empresas como UNETE, la cual ha equipado seis mil aulas de medios en la República mexicana, o la fundación Telmex la cual ha donado 131 mil 575 equipos de cómputo a 476 escuelas.

Al ver estas cifras se podría argumentar que aunque la cobertura no es la deseable ya existen aulas disponibles con herramientas y recursos digitales que ayudarán a redefinir las actividades escolares. Sin embargo, para demostrar que el acceso a los recursos tecnológicos no necesariamente deriva en la aplicación e implementación de enfoques y metodologías congruentes con el nuevo paradigma la maestra Briones nos da el siguiente ejemplo: “un profesor de quinto año de primaria asiste al aula de medios para tratar el tema de la pérdida de la diversidad biológica, éste expone el contenido apoyándose en un presentación gráfica, utiliza un enlace a YouTube para mostrar un video y finaliza la sesión aplicando un cuestionario acerca de la información expuesta.

En este caso el profesor utiliza los recursos tecnológicos para exponer y mostrar información en diversos formatos digitales; pero no los utiliza para plantear actividades que permitan a los estudiantes desarrollar diversas habilidades de pensamiento ni para conformar otros escenarios que le faciliten la construcción de aprendizajes”. La falta de atención y aplicación de un componente pedagógico pertinente ha sido reconocido en la evaluación del proyecto Enciclomedia, en la cual se reporta que “el programa ha priorizado básicamente el equipamiento tecnológico, pero el esfuerzo no ha ido acompañado de manera suficiente en estrategias que den seguimiento a la mejora de la práctica educativa” (Nexos, en línea, 2011)

En este mismo sentido, en un Informe realizado por FLACSO (2008) en el cual a solicitud de la Secretaría de Educación Pública, hace una evaluación en materia de consistencia, resultados y diseño al Programa Enciclomedia, los resultados son poco favorables. Una de las conclusiones a las que llegó el Informe (2008, p. 112) es que de acuerdo a “la revisión documental y las entrevistas a los responsables del Programa evidencian que la operación de Enciclomedia, así como casi la totalidad del presupuesto, han estado concentrados mayoritariamente en el equipamiento y soporte técnico. Se estima que esta focalización, en buena medida, ha ido en desmedro del impulso a las estrategias pedagógicas”.

La lección que arroja la investigación sobre la brecha digital a los estudiosos de Internet es que el 'acceso' nunca es suficiente para asegurar un uso productivo. En primer lugar, existen diferencias individuales, frecuentemente asociadas con educación, con motivación, importancia y habilidad; y segundo, que el contexto social del consumo de información (por ejemplo, la disponibilidad de oportunidades para discutir nueva información con los compañeros) son explicaciones del impacto desigual. Factores similares pueden afectar el grado en que diferentes tipos de personas se benefician de la disponibilidad de Internet.

1.3 Competencias digitales

Entrar en un espacio público puede ser más o menos difícil, dependiendo de los requerimientos de conocimiento previo o de la presencia o ausencia de normas de igualdad y estilos de interacción social.

Hay dos tipos de barreras que se imponen a los ciudadanos- las que son principalmente socioeconómicas (i.e., empleo, ingreso y raza) y las que se relacionan con los medios de comunicación y transmisión de símbolos culturales. Peter Golding (citado en Wilhelm, 2003, pp. 915-20) hace una llamado para más investigación y teoría de la comunicación que examinen el papel del poder y la equidad de la información en un sistema capitalista.

Este autor hace una importante observación normativa de que la ciudadanía depende del libre flujo de información y del acceso a los medios de comunicación para la participación plena en una democracia.

Si la hipótesis de la inequidad económica fuera suficiente, entonces las soluciones de política pública sólo necesitarían asegurar que el acceso a los servicios de telecomunicación avanzada fueran accesibles. Sin embargo, como hemos visto la situación es más compleja. Esta hipótesis (de la inequidad económica) ignora el hecho de que sin alfabetización –tradicional y digital- y lo que Amartya Sen (1998, p. 55) llamó “la capacidad para lograr funcionamientos”, la vida política digitalmente mediada será inimaginable. Las ‘capacidades y habilidades básicas’ –según Amartya Sen- se refieren a la libertad general para elegir entre distintas combinaciones de funcionamientos, tales como participar en la vida de la comunidad.

La solución a la brecha digital se ha planteado en propuestas que ponen énfasis en resolver carencias de infraestructura tecnológica, sin duda importantes, pero son una parte solamente, la otra dimensión es dotar a las personas de las capacidades cognitivas para seleccionar, jerarquizar, interpretar y hacer uso de la información con el propósito de mejorar la calidad de vida.

El acceso o la conexión a Internet no garantizan el incremento de la actividad política, o que se dé un discurso político civilizado y bien informado. Incluso, en un caso extremo si la discusión política se mueve únicamente a los espacios virtuales se excluye a aquellos que no tienen acceso. Algunos autores sostienen que la conectividad no garantiza una más robusta esfera pública (Papacharissi, 2002, p. 13).

Otro problema es cómo manejar grandes volúmenes de información, el organizar, jerarquizar y buscar mejor información requiere de habilidades y competencias que no todos tienen. El acceso a la información no garantiza ciudadanos mejor informados y más activos. Hill y Hughes (citados en Papacharissi, 2004) enfatizan que el potencial tecnológico para lograr una comunicación global, no asegura que las personas provenientes de diferentes culturas se puedan entender mutuamente.

Por ejemplo, más que simple accesibilidad, el Parlamento Europeo recomienda para los estados miembros de la Unión Europea competencias clave para el aprendizaje permanente. En este contexto el Consejo Europeo de Lisboa de marzo de 2000 reconoció “que la adaptación a la globalización y al desplazamiento hacia las economías basadas en el conocimiento es un reto para Europa. El Consejo hizo hincapié en el hecho de que «todo ciudadano debe poseer los conocimientos necesarios para vivir y trabajar en la nueva sociedad de la información» y en que «un marco europeo debería definir las nuevas cualificaciones básicas que deben proporcionarse a través de la formación continua: cualificaciones en materia de TI, idiomas extranjeros, cultura tecnológica, espíritu empresarial y habilidades para la socialización”.

(2005, p. 2)

En el documento *Propuesta de Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente* de 2005, por competencias “se entiende una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuados para una determinada situación. Y las

‘competencias clave’ son aquellas en las que se sustentan la realización personal, la inclusión social, la ciudadanía activa y el empleo”. (2005, p. 3). Dentro de las competencias clave, está la competencia digital que “entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TSI: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet”, (2005p.18).

Con frecuencia, los diseñadores de la política desprecian la construcción de capital social y humano en una comunidad a favor de decisiones simplistas, pero políticamente atractivas, como es el proveer de acceso a computadoras y a redes, sin asegurarse de que los residentes tengan las competencias digitales (*computer literacy*) necesarias o que tengan la confianza para utilizar la computadora de manera efectiva. Warschauer (2004), aborda un tema fundamental para el óptimo uso de Internet:

“Los recursos físicos como las computadoras y la conectividad significan poco sin tener un contenido digital que sea relevante para su comunidad... la producción de significados y contenidos más importante es la que hacen las personas para resolver sus propias preocupaciones. Lograr esto demanda alfabetización y educación digital” (p. 108).

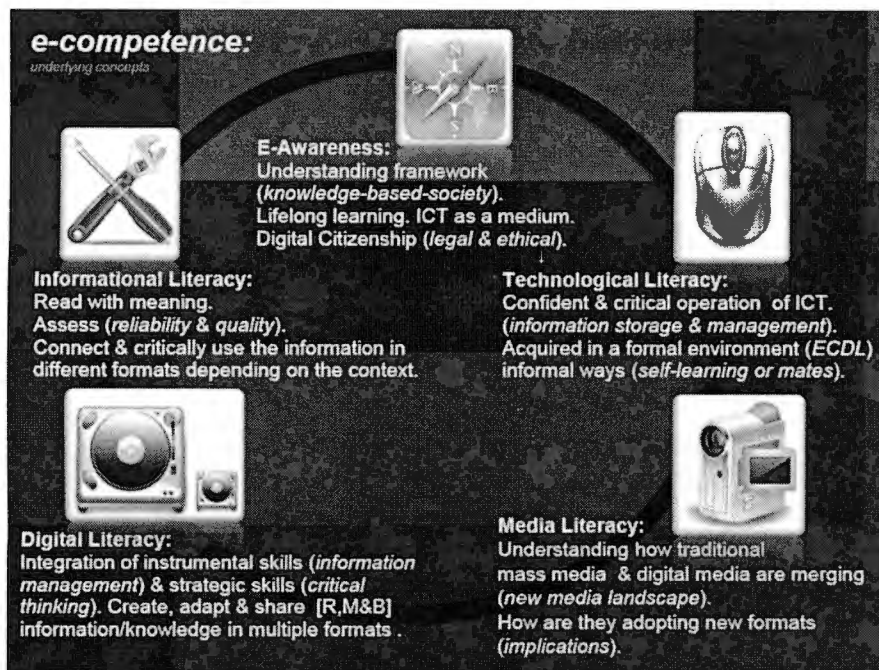
Como se decía en párrafos anteriores la Unión Europea ha puesto a las competencias digitales como el corazón de su estrategia para el siglo XXI en el

marco de la Sociedad del conocimiento. Este organismo establece que el uso de las nuevas tecnologías requiere de una definición más completa que comprende aspectos importantes que tienen que ver con la relación que existe entre el uso de habilidades cognitivas y técnicas para crear valor agregado.

Para esta investigación se utilizará el término propuesto por la OCDE (1996) *e-competent*, entendido como competencias digitales y que se refiere a una persona desarrolla una serie de competencias y habilidades para explotar el conocimiento tácito y explícito reforzado por la utilización de tecnologías digitales y el uso estratégico de la información para el uso individual o bien para trabajar de forma colaborativa y en red en diferentes contextos.⁹

Son cinco los conceptos que comprende el término competencias digitales que la OECD representa en la siguiente figura y que se describen a continuación:

⁹ Desafortunadamente dentro de los países miembros de la OCDE México está evaluado con una "D" después de Brasil en el tema de habilidades para la enseñanza. (Versión electrónica http://www.eskills-pro.eu/files/cepis/20090930113519_e-SkillsEcompCurriculum.pdf, extraído el 29-05-2011)



Fuente: <http://www.e-competencies.org/>

1) *E-awareness*, que se traducirá como conocimiento digital se refiere a la habilidad cognitiva. Se caracteriza por el conocimiento de los usuarios al hacer uso de las tecnologías de información y comunicación. Entienden la relevancia de estas tecnologías y comprenden cómo pueden ser benéficas o perjudiciales para la sociedad.

Esta característica se basa en la comprensión crítica del contexto de la sociedad de la información y sus implicaciones. Desde esta perspectiva un usuario con competencias digitales tiene la capacidad de entender y adoptar en su vida diaria el nuevo paradigma en el uso de las TICS's como un medio que facilite el desarrollo individual y colectivo de habilidades y conocimiento tanto en el ámbito social como profesional.

2) *Technological literacy*. (Alfabetización tecnológica). El utilizar con confianza y de forma crítica las TIC para la escuela, el trabajo el esparcimiento

y la comunicación; se representa por la habilidad de interactuar y conocer el hardware, software, aplicaciones y dispositivos de comunicaciones. Esta alfabetización empieza por el uso de los componentes básicos como paquetería office, bases de datos y el manejo de almacenamiento de la información.

Abarca también comprender las oportunidades y los riesgos potenciales de las comunicaciones y compartir información o colaboraciones en línea. También incluye crear una cuenta, redactar un mensaje de texto, anexar un archivo, participar en discusiones en línea, utilizar las redes sociales, crear blogs.

3) *Informational literacy* (Alfabetización informacional). Es la habilidad para acceder e interpretar información de todo tipo de fuentes. El concepto va más allá de poder leer, implica la habilidad de “leer con significado”, para entender de forma crítica para evaluar e integrar diferentes informaciones y datos y producir conocimiento.

La alfabetización informacional involucra manejar una serie de competencias para hacer juicios informados acerca de lo que se encuentra en línea, identificar las fuentes, autores y sus diferentes aproximaciones. Asimismo, implica poder evaluar la relevancia y calidad de la información para diferentes contextos y actividades.

En un ambiente en donde los usuarios están sobrepasados de información disponible para analizar, tener la habilidad para evaluar e interpretar la información y ponerla en contexto es crucial

4) *Digital literacy*. (Alfabetización digital). Se denomina a la habilidad para construir conocimiento, basado en el uso estratégico de las TIC. El aspecto principal de esta forma de alfabetización es conseguir información relevante (dimensión instrumental) y manejarla para producir conocimiento nuevo (dimensión estratégica). Ser *alfabeta digital* significa utilizar la tecnología para construir conocimiento: acceder, extraer, almacenar, organizar, sintetizar, integrar, presentar, compartir e intercambiar. Así como comunicarse en múltiples formatos tanto textuales como multimedia.

Algunas de las habilidades asociadas a la alfabetización digital son: *definición* (utilizar las herramientas de las TIC para buscar, encontrar e identificar la información requerida); *acceso* (tener conocimiento de recolección y recuperación de la información en ambientes digitales y la habilidad para desarrollar una estrategia de búsqueda para localizar información de una o varias fuentes); *administración*; (organizar la información dentro de uno o varios esquemas); *creación*, (generar nueva información y conocimiento adaptando, diseñando, editando, inventando representando la información en ambientes tecnológicos); *comunicación*, (compartir la información y el conocimiento con otros individuos y grupos)

Para Warschauer (2004, p. 113) este tipo de alfabetización incluye tanto el conocimiento específico del funcionamiento de una computadora como una alfabetización más rigurosa -habilidades de análisis y evaluación de la información. Este tipo de conocimiento toma mayor importancia en la medida que se tiene mayor acceso a la información disponible en Internet

5) *Media literacy* (Alfabetización mediática) comprender como los medios tradicionales emergen y se combinan a través de un nuevo enfoque mediático. Algunas de las habilidades y conocimientos se basan en la comprensión de cómo trabajan los medios, cómo se organizan, como se convierten a nuevos formatos y plataformas y modos de comunicación e interacción.

Como podemos ver la figura representa cada una de estas competencias en un círculo virtuoso en donde cada una tiene un valor propio para que haya un resultado significativo en la sociedad del conocimiento. Tiene que ver con saber cómo y por qué se produce significado (se construye la realidad). Este tipo de alfabetización es fundamental para comprender el cambio digital

Este proceso de comprensión y uso de las nuevas tecnologías de información en una forma asertiva incluye puntos de vista informados y una visión crítica de la naturaleza misma de éstas (las NTI). Las habilidades relacionadas con este tipo de alfabetización incluyen la capacidad de identificar juzgar y discriminar los contenidos y los servicios que pueden parecer ofensivos, así como impulsar el uso efectivo de estas nuevas tecnologías en el ejercicio de los derechos democráticos y las responsabilidades civiles.

La alfabetización digital y la educación influyen en el acceso “en línea” tanto a nivel macro como a nivel micro. En el nivel macro, la educación y la alfabetización digital tienen una doble interpretación y genera un círculo virtuoso. Por una parte son fundamentales para el desarrollo económico y sirven para crear las condiciones necesarias para una mayor utilización de la tecnología por parte de la sociedad. Y por otra, con desarrollo económico y con

mejor y mayor utilización de herramientas tecnológicas se podrán elevar los niveles de educación en una sociedad.

Estudios como el de Robison y Crenshaw (citados en Warschauer, 2004, p. 108) demuestran que la correlación entre educación y el acceso de la sociedad a Internet es mayor en aquellos países que tienen un amplio sector terciario de la economía –que se basa en el consumo y producción de servicios, características típicas de las economías post industriales.

Por otra parte, a nivel micro, la educación determina *cómo* la gente utiliza Internet y que beneficios pueden obtener de esta herramienta. En la medida que el acceso a Internet se expande su uso se diversifica. Algunos lo utilizan únicamente como entretenimiento, mientras otros lo usan como una forma de buscar y generar conocimiento.

De acuerdo con Wilhelm (2003, p. 889), atender las deficiencias en capital humano significa subrayar uno de los problemas principales de la participación en la vida pública estadounidense, específicamente, la incapacidad de las clases bajas para "... involucrarse en comunicación pública y en actividades políticas para decir sus preocupaciones y necesidades en su propio lenguaje más que permitir que sean ignoradas o reinterpretadas por las élites".

Los bajos niveles de alfabetización y de educación en general pueden impulsar o impedir el desarrollo económico de un país, especialmente en un mundo que cambia rápidamente por la tecnología. Carey (2009) argumenta que mientras la alfabetización ayuda a promover la democracia, los bajos

niveles de alfabetización pueden hacer imposible que los ciudadanos demanden cosas: “Los acuerdos racionales y la democracia se vuelven un problema cuando no existe una formación en común” (p. 164).

La educación es un factor determinante. La discusión alrededor del tema de Internet presupone que los usuarios cuentan con un conocimiento básico de Internet. Sin embargo, en un país como el nuestro con altos índices de población sin educación, o bien con educación básica, es imposible que cuenten con los conocimientos básicos que se requieren para utilizar Internet como herramienta para participar en discusiones importantes como ciudadanos.

Por ejemplo, el 7 de diciembre de 2010 la OCDE publicó los resultados correspondientes al año 2009 sobre el aprovechamiento logrado en “lectura”, “matemáticas” y “ciencias”. Entre los 34 países de la OCDE que participaron, México ocupó el último lugar en las tres pruebas. Comparado con relación al total de los 65 países que participaron en 2009 quedó 49 en lectura y 51 en matemáticas y en ciencias. Nuestro país destaca, además, debido a las pocas oportunidades escolares que ofrece a sus jóvenes de 15 años de edad: 66.24%. Los países de la OCDE ofrecen 95.86% y los países/economías asociadas a la prueba 89.22%. Chile ofrece 91.55% y Brasil 80.63%.

El puntaje que obtuvo México en lectura para el año 2009 implicó una mejoría de sólo tres puntos porcentuales respecto a su primera medición en el año 2000. Este incremento marginal alcanzado en 10 años contrasta con los de

otros países en el mismo lapso: Chile 39 puntos, Israel 29, Polonia 22, Portugal 18, Alemania 17, Grecia 10, Perú 47 y Brasil 19.

El puntaje total de comprensión lectora en México en el año 2000 era de 422, lejos de los 496 promedio obtenido por los 26 países de la OCDE. Diez años después, el puntaje de México era de 425 y el de la OCDE seguía siendo de 496. De acuerdo a los criterios de interpretación de la prueba, los resultados por debajo del nivel 2 de comprensión lectora son insuficientes para acceder a estudios superiores y desarrollar las actividades que exige la vida en la sociedad del conocimiento.

En las pruebas PISA del año 2000, 44% de los alumnos mexicanos estaba por debajo del nivel 2. En el año 2009 era de 40.1%, una mejoría de cuatro puntos porcentuales, lo cual está bien, pero muy por debajo de la mejoría alcanzada por otros países como Chile, que en el año 2000 tenía a 48.2% de sus estudiantes en ese caso, logró disminuirlos en más de 17 puntos porcentuales (30.6%) en 2009; Perú pudo reducirlos en 14.7 puntos porcentuales; Israel en 11.3, Portugal en 9.7 y Brasil en 6.2.

Cabe señalar que el promedio de 26 países de la OCDE en este nivel de comprensión lectora fue de 18.1% en 2009 y que se han propuesto reducirlo a menos del 15%, dadas las implicaciones que tienen para esos jóvenes no continuar sus estudios en educación superior y participar con desventaja en el mercado laboral.

El porcentaje de alumnos en los niveles 5 y 6 de comprensión de lectura en los 26 países de la OCDE, fue de 8.2% del alumnado en 2009. México tuvo una disminución del 0.9% en el año 2000 al 0.4% en el año 2009. Chile, por el contrario, aumentó su participación de 0.5% a 1.3% entre el año 2000 y 2009.

En resumen, cuatro de cada 10 estudiantes mexicanos quedaron en los niveles inferiores (0 y 1) de la “escala global de lectura”. Si bien México ha avanzado durante la presente década, al compararlo con el desempeño de otros países en condiciones semejantes al nuestro el avance resulta insuficiente.

Estas cifras se conectan con el tema de competencias digitales que abordamos en párrafos anteriores porque si una de las preocupaciones básicas en un mundo globalizado es establecer un piso parejo para que los ciudadanos desarrollen las competencias digitales que demanda la actualidad, si los ciudadanos no cuentan con las competencias tradicionales, a pesar de que cuenten con computadoras y servicio de Internet el analfabetismo –tradicional y digital- así como la falta de conocimientos básicos los excluye de inmediato de cualquier forma de participación y por lo tanto sus preocupaciones nunca serán escuchadas. Estamos hablando de un mundo en el cual existe lo que Carey denomina “grupos subordinados” (2009, p. 149).

Para Crovi (2004, p. 17) este tema adquiere características específicas en un país como México, con acceso desigual y limitado a las TIC. La brecha digital, de acuerdo a Crovi se manifiesta por lo menos en 5 dimensiones:

1. Tecnológica. Se refiere a la estructura material disponible así como al grado de actualización de dicha infraestructura.

2. De conocimiento. Vinculada a las habilidades y saberes que deben poseer los individuos para apropiarse adecuadamente de los nuevos medios y de las TIC.

3. De información. Dimensión en la que es posible distinguir dos sectores sociales: uno sobre informado, con acceso a diferentes medios y generaciones tecnológicas; y otro, desinformado, con acceso limitado a las actualizaciones tecnológicas, sus actualizaciones y sus contenidos.

4. Económica. Por la falta de recursos para acceder a las TIC que se manifiesta tanto a nivel personal, como entre los sectores gubernamentales y algunos privados.

5. De participación. Que significa que los recursos aportados por las innovaciones tecnológicas pueden emplearse en un contexto democrático, con un marco legal y social adecuado que permita a los individuos y a las naciones igualdad de oportunidades para expresarse e intervenir en las decisiones de un mundo global.

Sin la alfabetización universal –primero- y la digital –en consecuencia- la vida social en línea y la participación ciudadana serán inimaginables. Para Amartya Sen argumenta que las capacidades básicas son de primera importancia en las necesidades y requerimientos de los ciudadanos. Capacidades básicas se refiere libertad en general para elegir y participar en la vida de la comunidad, (1998, p.56). Desde esta perspectiva la diseminación

equitativa de los medios es necesaria, pero la gente también debe tener las capacidades para usar esos medios para ejercer libertades sustantivas.

La democracia tiene su fundamento en la generación de un marco para que las personas puedan convivir y desarrollar su propia vida en condiciones de autonomía. Dicho marco se sustenta en el ejercicio de un conjunto de derechos y obligaciones. Desde la perspectiva seniana de aumentar las capacidades humanas, la educación ocupa un lugar determinante. La posición privilegiada de la educación radica en que es un derecho llamado a desarrollar la capacidad de las personas de ejercer otros derechos y convivir con los demás. Si la educación logra que los niños y jóvenes adquieran las habilidades y los conocimientos fundamentales para un buen desempeño en la vida social, estará haciendo su aporte para la vida de esas personas y comunidades y para romper las fuerzas reproductoras de la herencia social y la desigualdad.

Es pertinente retomar una observación emitida por la UNESCO (2005, p. 5) en su documento *Hacia la Sociedad del Conocimiento* "antes que los ordenadores y el acceso a Internet, la mayoría de las poblaciones del mundo necesitan los libros, los manuales escolares y los maestros de que carecen". Estoy segura que en sociedades como la nuestra, si no se resuelve este problema, todas las investigaciones y los estudios que se propongan sobre el impacto de Internet en nuestro país siempre se verán limitados por aspectos que poco tienen que ver con el hardware y el software y mucho tendrán que ver con la voluntad política de acercar a este país a un conocimiento integral de la tecnología y no solo acercar la tecnología a la sociedad.

Si nos remitimos a los resultados de un estudio de la OCDE sobre calidad de vida surgen serios cuestionamientos sobre si nuestro país realmente avanza en disminuir la brecha cognitiva. De acuerdo a la OCDE en México 34% de los adultos entre 25 y 64 años cuentan con un certificado de secundaria (high school diploma) muy por debajo del promedio de los países de la OCDE que es de 73%. De la misma manera de acuerdo a los resultados de la prueba PISA la calidad del sistema educativo es de 425 en un rango de 600 y el promedio de países de la OCDE es de 493.

Las formas de exclusión social y la convivencia toman formas diferentes en la sociedad de la información y el conocimiento y no debemos reducir la discusión a un tema de bits y bytes. Si no se desarrollan políticas digitales mucho más integrales, que incluya todos los aspectos de acceso, conectividad, y competencias digitales será muy difícil hablar de una incursión integral de nuestro país en la Sociedad de la Información y el conocimiento.

1.4 Internet 2.0

En la década de los sesenta visionarios como D. Engelbart y J.C.R. Licklider adelantaban el potencial de las nuevas tecnologías de información y de la comunicación mediada por computadora. Pero no fue hasta principios de los ochenta que la comunicación digitalizada surge como fenómeno cultural y económico que comprende redes sociales de estudiantes, investigadores, corporaciones. Comunicaciones constantes vía mail, comunidades virtuales y accesos directos a bases de información. Lévy (1997).

Al final de los ochenta el número de aplicaciones se multiplica a una velocidad considerable y redes de personas que trabajaban de forma aislada se interconectaron duplicando el número de usuarios. Internet ha sido sin duda el símbolo de ese heterogéneo medio que acerca a las personas más allá de las fronteras.¹⁰

A mediados del 2004 surge el término Internet 2.0 (Web 2.). Este fenómeno tecno-social se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas, *Wikipedia*, *YouTube*, *Flickr*, *WordPress*, *Blogger*, *MySpace*, *Facebook*, *OhMyNews*, y de la sobreoferta de cientos de herramientas intentando captar usuarios-generadores de contenidos.

Como Tim O'Reilly lo narra en su artículo, *Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, (2005), el concepto Web 2.0 "se inició con una lluvia de ideas entre O'Reilly y MediaLive International. Dale Dougherty, pionero de Internet and O'Reilly, se dieron cuenta que lejos de haber sucumbido Internet era más importante que antes, con nuevas aplicaciones y sitios surgiendo con 'sorprendente regularidad'".

El objetivo de O'Reilly con este artículo es clarificar el concepto Web 2.0. Ya que a un año y medio de su surgimiento (2004) había varias críticas al respecto.

¹⁰ De acuerdo al reporte al 31 de marzo de 2011 de *Internet World Stats* (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>) el número de usuarios es de 2'095, 006, 005. EL crecimiento de 2000 al 2011 fue de 480.4%.

Tabla 1. Diferencias entre Web 1.0 y Web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
OFoto	Flickr
Británica Online	Wikipedia
Personal web sites	Blogging
Publishing	Participation
Content management systems	Wikis

De una lista de 14 aspectos en los cuales el autor presenta las diferencias entre Web 1.0 y Web 2.0 hay seis que son significativas para esta investigación. En estos aspectos O'Reilly y su equipo plasmaron lo que denominan "el sentido" de la Web 2.0. Independientemente de las implicaciones técnicas que puedan tener estos aspectos, vemos que el espacio que inicialmente se utilizaba como una plataforma para "recibir" información digamos de forma pasiva, se transforma en un entorno en el cual los usuarios pueden participar en la producción y construcción de conocimiento en donde el tema colaborativo es fundamental.

O'Reilly (2005) cita a *Wikipedia* como "una experiencia radical de confianza" en donde cualquier usuario puede aportar la definición de un

término y cualquier otro puede corregirlo, transformando al usuario de un mero consumidor a un co-desarrollador en forma productiva para la plataforma.

Según O'Reilly, (2005) los principios constitutivos de ésta son siete: la *World Wide Web* como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

Para Cobo Romani y Kuklinski autores de "*Planeta Web 2.0*" (2007), "en esta nueva Web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios", (p. 15)

Siguiendo a O'Reilly (2005), una parte esencial de la Web 2.0 es que conjunta en un espacio la "inteligencia colectiva", convirtiendo a Internet en una especie de "cerebro global" en donde la blogosfera es un constante parloteo mental". Lo que James Surowiecki denomina "*The Wisdom of Crowds*". Para este autor, "Bajo las mejores circunstancias los grupos son notablemente más inteligentes y son frecuentemente más listos que los individuos más listos que conforman el grupo. Los grupos no necesitan ser dominados por gente excepcionalmente inteligente para ser listos" (Surowiecki, 2005, pp.70-75)

En esta misma línea de pensamiento se ubica el “*We the Media*” de Gillmor (citado en O’Reilly, 2005) valorando y potenciando la relevancia de las aplicaciones de escritura colaborativa en el nuevo periodismo, Gillmor señala que los *blogs* proponen un tipo de noticias producidas por ciudadanos que tienen algo para decir –más allá de los medios masivos de comunicación quienes siempre tuvieron el monopolio de la primera versión de la historia.

Para describir la relevancia que han adquirido estas prácticas orientadas a favorecer el libre intercambio y generación de saberes, tanto colectivos como individuales, a continuación se exponen autores y conceptos desarrollados en torno a la idea del conocimiento abierto: *Collective Intelligence* (Pierre Lévy, 1997); *Multitudes Inteligentes* (Rheingold, 2002); *The Wisdom of Crowds* (Surowiecki, 2004) y *Arquitectura de la Participación* (O’Reilly, 2005).

En 1997 Pierre Lévy publicaba el libro *Collective Intelligence: mankind’s emerging world in cyberspace*, cuya tesis central gira en torno a la existencia de un saber colectivo. En su trabajo explica que “en la medida que seamos capaces de formar comunidades inteligentes, con mentes abiertas, con sujetos con iniciativa, imaginación y respuesta rápida, podremos asegurar nuestro éxito en un ambiente altamente competitivo” (Lévy, 1997, p. 2). Y plantea que si las tecnologías se orientaran a ser mediadoras entre las inteligencias de los individuos de la sociedad, éstos realmente podrían ver potenciadas sus capacidades creativas.

Por su parte, en su texto Rheingold (2002) intenta explicar la movilización política espontánea a través de Internet y teléfonos móviles. Para este autor las "multitudes inteligentes, son grupos de personas que emprenden movilizaciones colectivas –políticas, sociales, económicas- gracias a que un nuevo medio de comunicación posibilita otros modos de organización a una escala novedosa, entre personas que hasta entonces no podían coordinar tales movimientos". (Rheingold, 2002, p. 14)

En 2004, O'Reilly, acuña el término "arquitectura de participación" que se refiere a la naturaleza de sistemas que han sido diseñados para que los usuarios colaboren y construyan contenidos. En este sentido la Web 2.0 abre la participación no sólo a los desarrolladores de software sino a todos los usuarios del sistema. Sin embargo, como dice O'Reilly, esto ya estaba en la base de los primeros desarrollos de Tim Berners Lee "deberíamos ser capaces no sólo de encontrar cualquier tipo de documento en la Web, sino también de crear cualquier clase de documento fácilmente. Deberíamos no sólo poder interactuar con otras personas, sino crear con otras personas".

Por su parte, a través de numerosos ejemplos Surowiecki explica como el fenómeno de la inteligencia colectiva se cumple incluso en aquellos casos en donde los integrantes del grupo disponen de información superficial sobre un problema. Su trabajo propone cuatro condiciones fundamentales que caracterizan a las inteligencias colectivas (Surowiecki, 2004, pp.307-312):

1. Diversidad de opiniones. Cada persona debe contar con información privada, incluso si se trata sólo de interpretaciones propias de los hechos.

2. Independencia de criterio. Las opiniones de las personas no están determinadas por las opiniones de los otros.

3. Descentralización. Las personas pueden especializarse en un tema a partir del conocimiento individual y su experiencia local.

4. Inclusión. Que exista algún mecanismo que propicie que los juicios individuales se conviertan en una decisión colectiva.

Los elementos que propone Surowiecki tienen alguna semejanza con la situación ideal del discurso que planteó Habermas (2000, p. 109) y que es necesario cumplir para que se dé un espacio discursivo para el debate. Los elementos que destacan estos autores son fundamentales para que se cumpla la tesis principal de esta investigación: Internet como espacio público para la deliberación ciudadana.

Por una parte está un grupo de personas que obtiene información y la analiza desde una óptica individual, y que externalan sus ideas a través de un medio (Internet) que propicia que esas ideas individuales se nutran en un colectivo. Por otro, se propicia una situación "ideal del discurso", ya que debido a la personalidad democrática de Internet coinciden en un espacio sujetos con competencia para discutir asuntos que les afectan y están dispuestos a incluir propuestas sin temor a ser sancionado o marginado de la discusión.

Ahora bien, si a este aspecto, añadimos que la utilización de los productos de la Web 2.0 no se limita a las computadoras, veremos que las aplicaciones colaborativas de la Web 2.0 se potencian con los dispositivos móviles. Los teléfonos móviles de tercera generación (3G) empezaron a ocupar espacios hasta ahora sólo reservados a las computadoras. Aunque los primeros productos fueron pensados en forma similar a sus pares cableados, hoy se han vuelto *mobile devices*, teléfonos más plataformas para el entretenimiento, la gestión de la información, el consumo de los *media*, la producción de contenidos multimediales y el fortalecimiento de las redes sociales.

Desde esta perspectiva y de acuerdo a Lévy (1997) el ciberespacio por sus propiedades (entorno de coordinación sin jerarquías que favorece la sinergia de inteligencias) es el ambiente perfecto para reconocer y movilizar las habilidades-experiencias-competencias de todas las personas.

Como podemos ver los conceptos de Lévy, Rheingold y Surowieki parten de la idea de que el conocimiento y las inteligencias se multiplican a través del uso de herramientas y dispositivos tecnológicos que potencian su difusión.

El argumento no es que los ciudadanos nos volvamos “más inteligentes” o que de un momento a otro generemos mayor y mejor conocimiento, sino que a partir del uso de ciertas herramientas y dispositivos tecnológicos podemos construir de forma colectiva conocimiento o bien, participar de manera más significativa en la toma de decisiones.

Esta idea es fundamental para seguir el argumento de que a través de las redes sociales se generan procesos de participación colectiva mucho más informados y democratizadores. Tal es el caso analizado el *Movimiento por la paz con justicia y dignidad*, no es que la tecnología haya vuelto a los integrantes de este movimiento más democráticos, sino que interesados en participar y protestar por el tema de la inseguridad en nuestro país, lograron a través de estos dispositivos incidir en un nuevo espacio de discusión y participación ciudadana.

El sistema que han creado las nuevas tecnologías de información da lugar a una red que ha incrementado la complejidad de las interacciones y ha propiciado otros modelos de interacción mucho más creativos e innovadores en la cual Internet es la columna vertebral.

Podríamos decir que las principales características de la sociedad de redes (*network society*) serían: primero, que la información es la materia prima; es decir en palabras de Castells (2000, p. 70): "estas son tecnologías que actúan con la información, no sólo información que actúa con la tecnología, como era el caso de las anteriores revoluciones tecnológicas".

La información es una parte integral de la actividad humana; por lo tanto, casi todos los procesos individuales o colectivos que emprendemos están directamente moldeados, configurados (no determinados) por las nuevas tecnologías de información.

1.4.1 Implicaciones sociales y políticas de Internet

Para esta investigación es importante abordar estas implicaciones desde la oportunidad que abren las nuevas tecnologías de información –y en especial Internet y las redes sociales que de ella se crean- para que los ciudadanos puedan organizarse y participar en las decisiones políticas que les afectan.

Si bien es claro que el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, y de Internet, como parte fundamental de este estudio, han tenido una influencia significativa en lo económico, político y social. Ésta no tendría sentido si no se ve desde la óptica social y sus implicaciones para los individuos.

De acuerdo a Wilhelm (2003) "en una sociedad democrática la formación de opinión y de toma de decisiones serán legítimas cuando representen los deseos de las personas...para asegurar este aspecto es necesario crear espacios en los cuales cualquier interesado en participar en la esfera pública tenga la oportunidad de dar voz a sus preocupaciones, necesidades y preferencias". (p. 883)

El uso de la información se ha visto como una parte medular del progreso social y económico de las naciones en la primera parte del siglo XXI. Durante las pasadas dos décadas autores como Castells (2000) han vertido argumentos de cómo las computadoras y las tecnologías de la información

transformarán a los países en economías del conocimiento y en sociedades red.

Las tecnologías de comunicación e información se adaptan, adoptan y modifican por las personas para adecuarlas a sus prácticas, de acuerdo a sus necesidades, valores, intereses y deseos. Las personas delinear a las tecnologías de comunicación, la especificidad de este tipo de tecnologías se refleja en la forma en que las personas conducen sus vidas. Siguiendo a Castells (2000), la llegada de Internet y de las comunicaciones sin cable (*wireless communication*) han permitido el desarrollo de una comunicación horizontal de muchos a muchos que traspasa el control político o corporativo de las comunicaciones (p. 386)

Como se ha establecido la propuesta fundamental de esta investigación es transparentar la relación entre Internet, la participación ciudadana y la democracia; tema que ha sido estudiado desde muchas perspectivas por varios autores (Calhoun, 1992; Norris, 1999; Hacker y Van Dijk, 2000; Bimber, 2001; Papacharissi, 2002 y Dahlberg, 2001 entre otros).

Si bien la multiplicidad de estudios acerca de la CMC y del activismo en Internet evidencia su potencial para la participación ciudadana, este debate debe considerar que Internet es un fenómeno multifacético en el que la participación política no se da únicamente a través de votaciones en línea o sondeos electorales. Hay varios aspectos que hay que definir para reflexionar en las diferentes facetas de Internet y cómo cada una de ellas influye en la

participación política. Este análisis nos permitirá evitar una postura determinista en la que se enfatiza a Internet como la última tecnología con poderes casi transformadores y tomar una postura más equilibrada. Analizaremos Internet desde tres dimensiones:

- Internet como fuente de información
- Internet como medio de comunicación
- Internet como esfera pública

1.4.2 Internet como fuente de información

Rheingold (2000, p. 298) afirma que el potencial y la arquitectura de Internet contribuye para incrementar la participación ciudadana, porque permite el fácil acceso y la diseminación de grandes volúmenes de información que propicia una sociedad más informada. Asimismo al contrario de lo que pasa con los medios tradicionales, en Internet cada consumidor de información es también un productor de ésta, basta con ver en los principales medios de comunicación nacionales e internacionales los espacios para los reportes ciudadanos. O bien, los blogs en los cuales los ciudadanos difunden información de diferentes aspectos como entretenimiento, política, salud.¹¹

Contrario a este argumento Karakaya Polat (2005, p. 435) dice que el tener acceso a una cantidad considerable de información a través de Internet,

¹¹ El directorio *Blogs en México* enlista 2680 blogs mexicanos, (<http://www.blogsdemexico.com.mx/>); *El Universal* tiene la sección Reporte Ciudadano, (<http://interactivo.eluniversal.com.mx/contactanos/rciudadano.html>). Además de todos los espacios que hay para subir, fotos y videos.

no significa que se tenga una sociedad más informada. Polat argumenta que los seres humanos tenemos capacidades limitadas de procesamiento y grandes volúmenes de información pueden crear un efecto contraproducente por lo que se hace necesario tener las habilidades cognitivas necesarias tanto para la búsqueda y recuperación de la información, como para su procesamiento. "Si bien hay un incremento en la disponibilidad de información el nivel, la diversidad y la calidad de los argumentos sobre temas específicos es inversamente proporcional a la cantidad, o sea mínima" (p. 438).

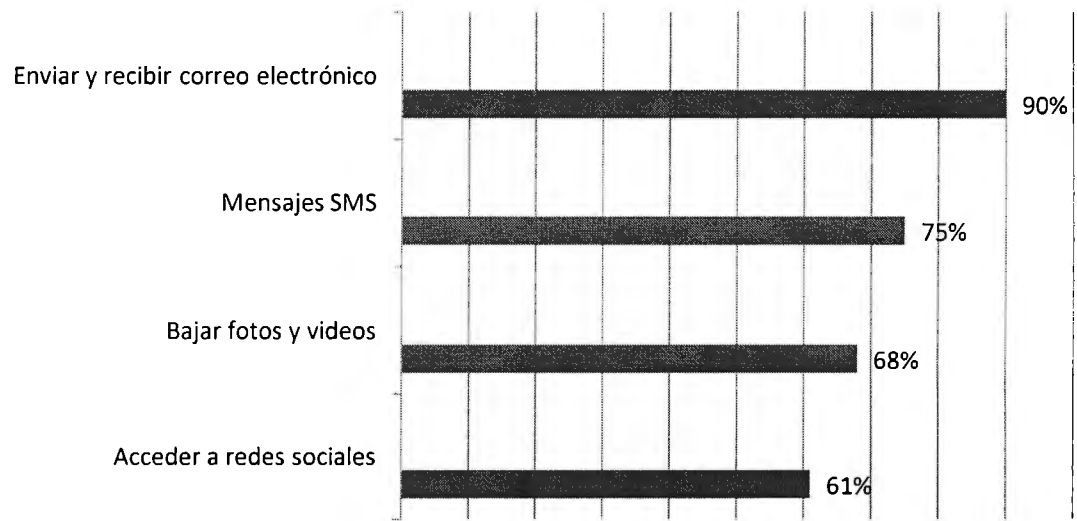
Para Denis de Moraes (2010, p. 29) "la concentración es uno de los indicios, no siempre evidentes del sistema de difusión de informaciones. Todo hace pensar que la oferta está generosamente abierta a una gama de productores mucho más extensa que antes, pero de hecho la concentración de la difusión (nivel al que siempre se sitúan los grupos de comunicación más poderosos) actúa como un estrangulamiento de naturaleza técnico-comercial por ejemplo, la posición oligopolística de Google en la búsqueda de información".

De estos tres argumentos vemos que hay dos que cuestionan que el tener mayor cantidad de información de cómo resultado una sociedad más informada; por una parte, está el tema de cantidad y por otra el tema de calidad. Asimismo, hay un tercer aspecto, que en países como México, es fundamental y se relaciona con quiénes pueden tener acceso a esa información, independientemente de las complicaciones que esto representa (capacidades para procesar y analizar esa información)

En el caso mexicano, Internet tiene mayor penetración en ciudades con más de 100 mil habitantes, quedando en primer lugar Estado de México, seguido por el Distrito Federal y Jalisco. 90% de los Internautas provienen de una población urbana y el 60% de los Internautas son de nivel socioeconómico ABC+ y C (AMPICI, 2006-2011) lo que nos da un sesgo hacia clase media alta y urbana con lo que podemos inferir que la gente con mayor educación tienen más posibilidades de hacer uso de la información disponible.

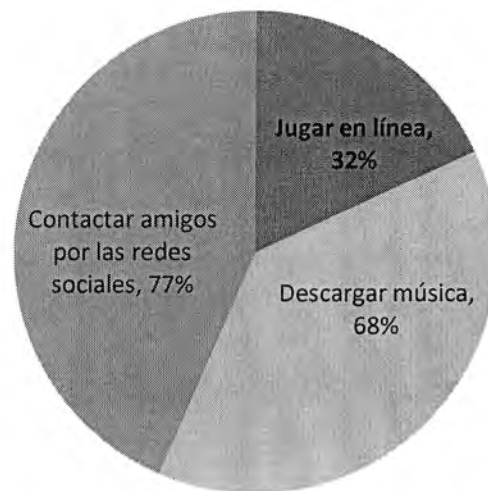
Shah (citado en Karakaya Polat, 2005, p.439) sugiere que a mayor nivel académico las personas hacen un uso instrumental de Internet, y entre menor es el nivel académico las personas usan Internet sólo con fines recreativos. En el caso mexicano de acuerdo al estudio de *Hábitos de usuarios de Internet en México* de AMIPCI de 2011, las principales actividades de los usuarios son sociales y de entretenimiento:

Gráfico 1. Principales actividades sociales en línea



Fuente: Elaboración propia con datos de AMIPCI, 2011

Gráfico 2. Principales actividades de entretenimiento en línea



Fuente: Elaboración propia con datos de AMIPCI, 2011

Un factor relevante es que no hay suficiente evidencia que apoye la relación entre disponibilidad de información y participación. Karakaya Polat (2005, p. 442) cita a Verba ad Nie quienes realizaron un estudio sobre el tema y concluyen que tener mayor información disponible sobre asuntos políticos no afecta los niveles de participación ciudadana, por el contrario sugerían que a menores niveles de información el electorado era más susceptible y les llamaba más la atención la información “emotiva” de los candidatos y esto los llevaba a mayores márgenes de participación.

Como hemos dicho Internet es un fenómeno multifacético y evaluar el potencial de Internet para aproximar a los ciudadanos a un entendimiento mayor de los asuntos políticos es sólo una parte de la ecuación la otra es si el ciudadano está interesado en ser más activo en los asuntos públicos. Para Bimber (1998, p. 3) el problema central es que no se ha elaborado un marco teórico de referencia que aclare la relación entre la disponibilidad de información y el incremento en la participación política.

1.4.3 Internet como medio de comunicación

En esta sección se analizará si los tipos de comunicación –apoyados por Internet- pueden aumentar la participación política. Con base en el trabajo de Weare, (2002) quien propone cuatro diferentes formas de comunicación, discutiremos cómo Internet afecta cada una de ellas.

Conversación. Internet permite a las personas comunicarse de manera inmediata y asíncrona vía correo electrónico.

Difusión de información. Este aspecto contempla, recolección, análisis y transmisión de la información de uno a varias personas o de muchos a muchos. Weare (2000) dice que Internet contribuye (en el caso de EUA) en la aplicación rápida de elecciones en línea, encuestas y referéndums. En México todavía no se hace nada al respecto, pero sirve para ilustrar como apoya Internet a través de este tipo de mensajes a los procesos de participación ciudadana.

Elaborar contenidos y transmitirlos. Esta actividad se asocia a los medios masivos de comunicación –con una estrategia del centro a muchos. Debido a la naturaleza descentralizada de Internet los usuarios se han convertido en productores. Esta forma de comunicación, se da con su participación tanto a través de los mmc que abren espacios para la ciudadanía, como subiendo sus propias páginas, o blogs en dónde además suben fotos y videos.

Diálogos en grupo. Esta es la forma más complicada de comunicación porque requiere de gran coordinación. Videoconferencias y foros de discusión son algunos ejemplos.

Con base a las distinciones en los modos de comunicación, hechas por Weare (2002) podemos argumentar que Internet apoya en una u otra forma diferentes formas participación, particularmente las primeras dos (conversación mediada por computadora y disponibilidad de información). Asimismo también apoya la creatividad de los usuarios a través de la difusión de sus productos

mediáticos. La participación se da a través del envío de correos electrónicos para acordar alguna actividad en relación a un tema, o bien en la difusión que se hace de estas actividades en sus propias páginas en redes sociales como Facebook o blogs.

El último reporte de Freedom House, denominado *Freedom on the Net 2011* al referirse al caso mexicano dice que a pesar de que la blogosfera no es tan influyente como en otros países de la región, Facebook y Twitter emergen como importantes herramientas que ayudan a la movilización ciudadana (p. 244). Dos ejemplos son los casos de análisis en esta investigación #Internetnecesario y #Marchaporlapazylajusticia. Otro ejemplo, es como a través de estas redes sociales los ciudadanos de las zonas más afectadas por el narcotráfico en México, utilizan estas herramientas para avisar sobre narcobloqueos o bien, los periodistas que han visto amenazada su labor recurren a los blogs o Facebook para evitar la censura impuesta por la violencia.¹²

En la última forma de comunicación que se basa en los grupos de discusión y que incluye la deliberación, la aportación de Internet para generar procesos participativos es más limitada y una de las causas es porque requiere de mayor esfuerzo de coordinación y compromiso, que como hemos visto en las investigaciones de Norris, (1999) Dahlberg, (2001) y Bimber, (1998) al parecer son pocas las personas interesadas en esta forma de participación.

¹² El título de una nota de McClatchy newspapers es muy clara en ese sentido: “*Mexican turns to social media for news about drug crimes*”, <http://www.mcclatchydc.com/2011/05/31/115038/mexicans-turn-to-social-media.html>.

1.4.4 Internet como esfera pública

La proliferación de las tecnologías electrónicas en la última parte del siglo XX, y la eliminación de barreras físicas puede tener efectos profundos sobre la manera en que se conduce la democracia. En este sentido el estudio de la comunicación en las democracias modernas se puede dividir en dos grandes rubros:

1. Medios de comunicación más democráticos que permiten la participación y medios de comunicación alternativa que incluyen la comunicación mediada por computadora y el uso de redes sociales.
2. Movimientos sociales que utilizan los medios de comunicación de forma activa para lograr cambios sociales.

Ambos temas de estudio ponen de relieve la relación intrínseca entre comunicación y democracia. Un modelo útil para el estudio de esta dinámica se encuentra en el modelo de la esfera pública propuesta por Jürgen Habermas que será el enfoque de esta investigación. En esta sección plantearemos un marco general, introductorio al tema, en el que estableceremos los argumentos a favor y en contra al respecto. Asimismo, utilizaremos el término esfera pública como un concepto para entender el

potencial de Internet para ampliar el debate racional que ayude a impulsar la participación política.

Sin ignorar el hecho de que existen otros espacios sociales en los cuales las personas interactúan cara a cara para intercambiar información y opiniones, tales como los cafés, los clubes y las plazas públicas. La idea central de esta aproximación es considerar a Internet como un espacio para el desarrollo de una nueva esfera pública

El desarrollo de este tema se llevará a cabo con base en el trabajo de Habermas "*The Structural transformation of the Public Sphere. An Inquiry into a Category of Bourgeois Society.*" (1991) publicado por primera vez en 1962. A pesar de los casi 50 años que han transcurrido desde la publicación primera, esta obra no ha perdido su capacidad de estimular la reflexión crítica y la investigación productiva en las ciencias sociales y las humanidades.

En esta obra Habermas describe el desarrollo de una esfera pública burguesa en los siglos XVII y XVIII y reseña desde su surgimiento hasta su declive en el siglo XX. Su intención era promover el proyecto de la Ilustración con la reconstrucción de la esfera pública en la cual la prevalencia de la razón crítica es fundamental.

Habermas (1991, p. 27) veía a la esfera pública como el dominio de la vida social en donde la opinión pública se puede formar a partir de un debate racional. Para este autor, la discusión informada y racional puede ayudar a lograr acuerdos y tomar decisiones para el bien común como el mejor ejemplo de la tradición democrática.

Autores como, Dahlberg (2001) y Wilhelm (2003), afirman que la esfera pública promueve la democracia a través de discusiones de la sociedad civil sobre las cosas que les importan y afectan.

Desde la perspectiva de esta investigación, Internet y las redes sociales cuentan con los elementos y el potencial para mejorar la comunicación entre la sociedad y enriquecer la democracia. Desde la ciencia política, algunos académicos (Bertelson, 1992; Calabrese y Borchert 1996; Friedland 1996; Ogden 1994) cuestionan la posibilidad de que las TIC fomenten el desarrollo democrático. Por el contrario, para Newhagen. J, (2000, p. 136) las investigaciones que hablan de la relación entre las TIC y la democracia han dado amplia evidencia de como la democracia electrónica contribuyen a nuestra comprensión de un sistema político democrático en la era de la información.

En la presente investigación se afirma que las democracias actuales deben tomar en cuenta nuevas narrativas, como son los discursos mediados vía electrónica. No se propone que la esfera pública cara a cara, propuesta por Habermas desaparezca, sino se plantea que a la luz de las TIC hay nuevas formas de promover la participación democrática.

Si pensamos en este modelo en las circunstancias actuales podemos identificar dos patrones, uno en el que las fuerzas políticas han hecho un uso mercadológico de las TIC y no las han utilizado para promover la democracia ni la participación; y otro, el uso participativo de las TIC. El caso más emblemático de este último modelo fue en la campaña de Barack Obama que lanzó la provocadora idea de crear lo que llamó *Google for government*. "Pondremos toda la información del gobierno en línea en un formato accesible universalmente; permitiré que los ciudadanos puedan dar seguimiento a los contratos federales, a los contratos con los lobbies. Permitiré que los ciudadanos participen en foros de gobierno en tiempo real en los que puedan hacer preguntas y sugerencias y en los que los resultados se valoren y tomen en cuenta antes de que las leyes se firmen". Un año y medio después con Obama ya como inquilino de la Casa Blanca nombraría al primer *Chief Technology Officer* del país. (Beas, D. 2010, pp. 35-36).

Facilitar una esfera pública democrática es la manera de diferenciar entre sistemas democráticos y los que no lo son. Sin una esfera pública a las personas se les priva de un espacio en el cual pueden debatir y tomar

decisiones. En el caso de México este modelo ha sido promovido vía Internet y redes sociales desde la sociedad civil. Los ciudadanos en esta esfera pública dejan a un lado sus intereses personales en la búsqueda del bien común que coincide con uno de los planteamientos de Habermas (1991, p. 33): “la esfera pública es un espacio homogéneo que conjunta sujetos que persiguen consensos a través de argumentos y la preservación de demandas validas. Cada individuo coincide para formar un órgano público”.

Habría que aclarar que aunque Habermas reconocía que la imprenta jugó un papel importante en el desarrollo de la esfera pública burguesa, no estaba completamente convencido de que su rol fuera clave. Incluso, expresa cierta desconfianza en la comunicación a través de los medios, la cual veía como “un obstáculo para la discusión racional y la comunicación argumentada”. (Habermas, 1991, p. 200). Sin embargo esta desconfianza estaba más relacionada con el perfil y el uso mercadológico de los medios de comunicación y su ambición por las utilidades, a través de la manipulación y el enajenamiento de las personas. Nuestra propuesta va en relación a las TIC como Internet y redes sociales no a los mmc ya que hablamos de un medio que posibilite un diálogo democrático y que eventualmente permita influir en las políticas públicas.

En este sentido, no es aceptable pensar que los medios masivos de comunicación, orientados al entretenimiento o aquellos pertenecientes al Estado jueguen un papel significativo en la formación de la esfera pública.

Manuel Castells (2009, p.491) argumenta que las TIC brindan nuevas oportunidades y espacios para que se acumule y se intercambie información, fuera de las instituciones de gobierno. Afirma que para los gobiernos será cada vez más problemático intentar controlar las comunicaciones interactivas, lo que va dar origen a una sociedad red más horizontal que sustituirá a las formas de comunicación de arriba hacia abajo.

Consistente con la relación entre TIC, libertad y democracia en el reporte de Naciones Unidas para el Desarrollo Humano (UNDP-2001, p.2) *Making new technologies work for human development*, se señala que "Internet, las comunicaciones inalámbricas y otras formas de comunicación a través de las TIC permiten a las personas comunicarse y obtener información de maneras antes imposibles. El cambio en las telecomunicaciones ha abierto las posibilidades de participación ciudadana en decisiones que afectan directamente sus vidas". Y se hace referencia a como las redes sociales y el correo electrónico posibilitaron el derrocamiento del presidente filipino Joseph Estrada en enero de 2001 "la información y las TIC brindan nuevas maneras para el empoderamiento de los ciudadanos"

No obstante la influencia de las TIC para una mejor y mayor participación ciudadana, la conformación de sociedades más democráticas depende de otros factores económicos, políticos y sociales en los cuales operan. No es el uso de las TIC *per se* lo que fortalece o debilita la cultura democrática

En la medida de que Internet avanza, han surgido grupos en línea con diferentes intereses que sugieren que estas comunidades operan y conforman una esfera pública; sin embargo algunos autores Papacharissi, (2002) y Dahlberg, (2001) dicen que hablar de que Internet opera como una esfera pública es todavía muy prematuro.

Algunas de las razones que hemos ido bosquejando a lo largo de este capítulo y que podrían servir de sustento para decir que Internet todavía no ofrece la oportunidad de generar una esfera pública son las siguientes:

1. Acceso. Todavía no podemos decir que hay acceso universal a Internet; en nuestro país de acuerdo al reporte *Hábitos de Internet de AMPICI (2011)* 29% tiene una computadora y 21% cuenta con Internet; además de que es el sector de la población económicamente más saludable y de zonas urbanas. 84% de los usuarios de Internet en México, con edad arriba de los 6 años reside en zonas urbanas y sólo 16% vive en zonas rurales. Esta falta de acceso es debido principalmente a la escasa infraestructura que se refleja en que sólo 18.4% de los hogares cuenta con servicio de Internet (*Freedom on the Net 2011*, p. 245). Entonces, podemos afirmar que mover el debate público al espacio virtual deja fuera a todos aquellos que no tienen acceso y además a todos aquellos que no cuentan con las competencias digitales necesarias.

Para Papacharissi (2002, p. 6) "la esfera pública electrónica es sumamente elitista, muy alejada del ideal democrático". Estamos de acuerdo

con Papacharissi pero también podemos decir que Internet es el medio que propicia la relación y el encuentro de diferentes sectores, con diferentes intereses, en diferentes espacios virtuales, con diferentes intereses. Por ejemplo, en nuestro país, hay algunos esfuerzos de participación ciudadana que empiezan a tener cierto impacto como son los casos que analizaremos de #Internet necesario y la #marchaporlapaz.

2. Discusiones argumentadas. Las conversaciones en línea son muy fragmentadas lo que va en contra de la idea de las discusiones racionales planteadas por Habermas (1984) en la situación ideal del discurso. Por ejemplo, Dahlberg (2001) afirma que la deliberación en línea se realiza únicamente entre personas con formas de pensar similares que las hace comunidades excluyentes. Sin embargo, podríamos decir que lo mismo pasa con las reuniones cara a cara, en las cuales un grupo puede acaparar la reunión dejando fuera a aquellos que no tienen conocimiento del tema, en cambio en las conversaciones en línea una de las ventajas es que únicamente acceden aquellos a los que realmente les interesa el tema.

3. Internet está siendo colonizado por intereses de grupo y comerciales que poco les interesa el bien común o las prácticas democráticas (Papacharissi, 2002). Incluso, a pesar de que en muchos gobiernos aprovechen la herramienta para ofrecer espacios de participación ciudadana, estos foros no capturan la esencia habermasiana de un debate racional, crítico e independiente del poder central.

Sin embargo, en esta investigación sostendremos que a pesar de que no se establezcan de forma rigurosa, los criterios de la esfera pública planteada

por Habermas (1991) y de que hace falta resolver otras limitantes como accesos y competencias digitales, Internet puede ofrecer espacios de participación ciudadana con características muy particulares que pueden ayudar a que los ciudadanos ejerzan su derecho a expresarse en ciertos temas que les afectan.

Asimismo podemos argumentar que desde la perspectiva de la construcción social de la tecnología, Internet ayuda a esta forma de participación en línea ya que Internet se está reconfigurando en función de las nuevas tendencias y formas de participación ciudadana.

De acuerdo con Bohan (2004, p. 152) los individuos se vuelven ciudadanos cuando participan en una esfera pública institucionalizada en donde puedan dar a conocer y hacer valer sus demandas en igualdad de circunstancias. Internet ha permitido por una parte, la búsqueda de información instantánea y por la otra la posibilidad de comunicación entre personas. En esta investigación se sostiene que Internet también permite crear una esfera pública participativa.

El conjunto de experiencias y actividades que se tomaron para esta investigación, con especial referencia al estudio de caso el movimiento ciudadano de Javier Sicilia -*La marcha por la paz y la Caravana ciudadana por la paz y la Justicia*- incluye la participación ciudadana de muchos a muchos donde los participantes en los espacios públicos virtuales dan voz a sus demandas con la esperanza de influir en la agenda política o en algunos tomadores de decisión.

A fin de tener claridad en las características hasta aquí esbozadas, cada una de las cuales es una dimensión vital de la esfera pública y de las formas de compromiso en este nuevo espacio virtual, identificaremos cuatro que se han mencionado y que continuarán siendo parte nodal de esta investigación.

1. Las habilidades y competencias. Es recurrente que las instituciones de gobierno pongan más atención en el tema de infraestructura –acceso, número de computadoras- que en la formación de capital social y en asegurarse que los ciudadanos cuenten con las competencias digitales y la confianza suficientes para utilizar las TIC. Wilhelm (2003, p. 774), denomina inclusión al compromiso de las democracias por asegurar la participación universal en la toma de decisiones políticas “contar con un umbral mínimo de capital social es fundamental para participar en cualquier tipo de actividad en línea incluyendo las públicas”
2. Acceso a canales de información. Se cumplirían dos propósitos; por una parte, restaurar la confianza en las decisiones de gobierno y por otra, proporcionar salidas alternativas para que los ciudadanos expresen sus preferencias de forma más informada.
3. La deliberación. Someter las ideas y las opiniones a la validación pública. De acuerdo a Dahl (2000, p. 129) en una democracia deliberativa los interlocutores en un debate político deben dar las razones que puedan validar la subjetividad de las discusiones en los espacios públicos. Estas discusiones se dan fuera de la influencia del

poder político. Para que estos grupos puedan actuar de forma colectiva necesitan dar coherencia al mensaje para que refleje las opiniones de los participantes.

4. El diseño es la última característica que se considerará relevante porque comprende la arquitectura de participación en red. La manera en que se estructura y se permite la interactividad en los espacios en línea determina las formas de participación ciudadana. Para Wilhelm (2003, p. 811) "comprender la nueva arquitectura del ciberespacio es importante para entender que el tiempo y el espacio –como componentes tradicionales de la discusión política- son menos relevantes en lo que Mark Taylor y Esa Saarinen (citados en Wilhelm, 2003, p. 811) denominan "*mediatrix*" que es un espacio o evento en el que el anonimato, el aislamiento y el manejo asíncrono del tiempo son características de la esfera pública virtual.

Otro aspecto que es importante rescatar hasta aquí es las diferentes perspectivas que se encuentran en el estudio de las TIC, principalmente Internet. Para Wilhelm (2003, pp. 404-409), los especialistas en la materia se pueden dividir en tres grandes categorías los denominados "distópicos"¹³, "utópicos" y "tecnorealistas".

Los primeros son cautelosos ante la emergencia de las TIC así como de su potencial para trastocar la vida social y política. Insisten en que las

¹³ Wellman (2002) pone como los máximos representantes de los distópicos a Heidegger (1952) y Arendt (2005). Y de los utópicos a Naisbitt (1985) y Toffler (1970)

cualidades esenciales de la vida contemporánea están en declive e insisten en recuperarlas. Por ejemplo, argumentan que los encuentros políticos cara a cara tienen mayor autenticidad que los intercambios mediados por computadora.

Por el contrario, los utópicos tienen una fe ciega en el progreso tecnológico y desconfían de las tecnologías obsoletas y las instituciones que restringen el desarrollo tecnológico.

Finalmente están los tecnorealistas representados por académicos y periodistas quienes centran el debate e insisten en la necesidad de una mirada crítica y reflexiva del papel de las TIC y sus efectos en la vida cotidiana.

Las siguientes tablas resumen las dos tendencias principales que abordan las manifestaciones a favor (utópicos) y en contra de Internet (distópicos). Esta revisión se hace a partir de los planteamientos de Wilhelm (2003) y Katz y Rice (2002). Se tomaron únicamente aquellos aspectos que aplican para México.

Tabla 2. Visión distópica de las consecuencias de Internet

El acceso
<ul style="list-style-type: none">• Limita el discurso• Limita las oportunidades económicas• Reduce la autoestima• Sofoca las opiniones políticas• Provoca la ciberbalcanización. Algunos otros autores como Putnam hablan de que Internet provoca una dispersión de las ideas y del capital social. <ul style="list-style-type: none">• Limita los beneficios. Se refiere que aquellos que tienen ciertas restricciones de acceso por diferentes factores como ancho de banda, y/o acceso únicamente en el lugar de trabajo, o en lugares públicos.
La participación
<ul style="list-style-type: none">• Explota a las personas• Empeora la calidad de vida• Fragmenta la comunidad y propicia la persecución de intereses limitados y la ciberbalcanización <ul style="list-style-type: none">• Limita los contactos sociales (aislamiento y anomia)• Estimula los excesivos contactos sociales (adicción)• Incita al odio a los demás

La expresión y la interacción social

- Está dominada por las multinacionales
- Fomenta la pornografía infantil
- Incita al abuso de menores
- Instiga los fraudes emocionales
- Potencia la creación de múltiples voces que provocan confusión
- Destruye la creatividad
- Conduce al aprendizaje por pura memorización, sin comprender
- Reduce la calidad de la producción intelectual
- Permite el plagio

Fuente: Elaboración y traducción propia con base en Katz y Rice (2005)

Tabla 3. La visión utópica de las consecuencias de Internet

El acceso
<ul style="list-style-type: none">• Elimina diferencias de los siguientes tipos:<ul style="list-style-type: none">➤ Geografía➤ Clase social➤ Edad y sexo➤ Cronología (permite el acceso a materiales más antiguos y las colaboraciones son menos efímeras que en otros medios)• Ofrece más oportunidades de participación• Enriquecimiento de la cultura• Fomenta la tolerancia
La participación
<ul style="list-style-type: none">• Supera obstáculos físicos o temporales• Revitaliza la comunidad• Crea información y criterios compartidos por la comunidad• Incita al activismo más allá de la propia región• Enriquece la producción cultural

La expresión e interacción social

- Es social, diversa y frecuente
 - Complementa y fortalece las interacciones cara a cara
 - Facilita nuevas amistades
 - Mantiene o restablece las relaciones con la familia y los amigos
 - Ayuda a los usuarios jóvenes a desarrollar su identidad y adoptar roles de adulto en sus relaciones sociales
- Restituye la escritura y la correspondencia
 - Permite la expresión de nuevas artes creativas

Fuente: Elaboración y traducción propia con base en Katz y Rice (2005)

CAPÍTULO 2. COMUNICACIÓN, PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN MEDIADA POR COMPUTADORA

El tema de las comunicaciones humanas mediadas por computadora es un fenómeno social reciente¹. En la década de los noventa surgen las primeras investigaciones en este terreno con dos preguntas fundamentales ¿Internet favorece el desarrollo de nuevas comunidades -"comunidades virtuales"- o provoca el aislamiento rompiendo los lazos de las personas con la sociedad y finalmente con el mundo real?

Este capítulo tiene por objetivo discutir si la Comunicación Mediada por Computadora (CMC) y específicamente las redes sociales, son una forma de revitalizar y abrir un espacio de discusión entre los ciudadanos sobre temas de la vida pública que les conciernen y son importantes para ellos.

Por CMC entenderemos una amplia gama de tecnologías que facilitan tanto la comunicación humana como el compartir información a través de e-mail, grupos de discusión, chat, mensajes instantáneos, redes sociales y páginas web. (Barnes. S. 2003, p. 4)

¹ El concepto comunicación es abstracto en sí mismo y con múltiples significados. Para propósitos de este trabajo nos referiremos a la comunicación en toda su complejidad, como un fenómeno dinámico y cambiante mediante el cual entendemos y nos damos a entender con los otros. Así como un proceso en el cual en el momento de transferir o proporcionar información a otra persona hay una relación de responsabilidad recíproca. De acuerdo a esta idea, la comunicación adquiere el sentido de *participación*. A. J. Aye, citado en, Littlejohn, S. W., *Theories of Human Communication*, Merrill Publishing Co, Ohio, 1978, p. 24.

Desde la perspectiva de esta investigación la comunicación mediada por computadora (CMC) como forma de comunicación tiene enormes posibilidades. La capacidad de cualquier grupo de pensar en forma asíncrona sobre diferentes temas es una de las tantas aplicaciones que abre la CMC.

Este medio –relativamente nuevo- es el resultado de la transformación de otras tecnologías. Internet que en sus inicios tenía como principal propósito el de defensa se convirtió en una herramienta para difundir las ideas y el conocimiento de los ciudadanos. La comunicación entre personas de diferentes culturas sobrepasó la idea inicial para la que fue creada Internet.

A lo largo del texto se argumenta que el avance que ha tenido Internet a lo largo de las últimas décadas, periodo en el cual los usuarios han explorado diferentes formas de participación mediada por computadora, es suficiente para mantener y propiciar un mayor y mejor acceso para los ciudadanos que quieren convivir, educarse y participar a través de esta herramienta tecnológica.

Rheingold (2000) marca el tono del debate y advierte el inicio de una nueva forma de comunidades, en las cuales a través de Internet se comparten valores e intereses. El propone la idea de que las comunidades en línea pueden desarrollar alianzas y apoyarse unos a otros a través de su comunidad virtual que desde la perspectiva de este autor se entiende como una red electrónica de comunicación interactiva, organizada alrededor de intereses compartidos, en la cual la comunicación es el objetivo principal.

Dichas comunidades pueden tener cierta formalidad, como en el caso de conferencias en línea o difusión de noticias, o bien formarse de manera espontánea por redes sociales que intercambian mensajes e información en un formato común. Miles de estas comunidades se crearon en los noventa, la mayoría de ellas en Estados Unidos pero se fueron expandiendo globalmente.

Sin embargo, aunque existen estudios, todavía no hay consenso científico que aclaren el grado de socialización que se logra en estas formas de comunicación virtual, ni cuáles son los efectos culturales de éstas².

En una revisión elaborada por Castells (2000, pp. 385-394), William Mitchell afirma la necesidad de reconocer que nuevas formas de socialización así como otras formas de convivencia urbana, adaptadas a nuestro nuevo ambiente tecnológico en línea están emergiendo.

Por su parte, Sherry Trukle (1995:267) y Nancy Baym (1998:55), ambas citadas en Castells, (2001), son las primeras en abordar el tema de la construcción de la identidad. La primera concluye en su clásico estudio "*La vida en la pantalla*", que la noción de lo real se rebela. Dice que la gente que "vive vidas paralelas en la pantalla está en cualquier caso limitada por los deseos, el sufrimiento y la mortalidad de sus seres físicos. Las comunidades virtuales nos presentan un dramático nuevo contexto para pensar sobre la identidad humana en la era de Internet".

² Si bien en el siglo XVIII los salones de té fueron importantes para la socialización entre la naciente burguesía, igualmente importantes han sido los avances como la imprenta, los newsletters, los diarios e Internet.

Críticos sociales como Slouka y Wolton (Citados en Castells, 2000, p. 387) insisten en que en la medida que van emergiendo nuevas formas de participación en línea se va incrementando la deshumanización de las relaciones sociales y que es necesario “resistir la ideología tecnócrata dominante que representa la Internet”.

Wellman (2002, p. 307), sociólogo y uno de los principales investigadores en el tema, analizó el surgimiento de las comunidades virtuales en Internet. Para este autor comunidades virtuales no se contraponen a las comunidades físicas; explica que hay diferentes formas de comunidades, con reglas y dinámicas específicas, que tienen formas de interactuar diferentes con otras comunidades. Sin embargo, frecuentemente los críticos sociales hacen referencia a una noción más tradicional e idílica de comunidad –limitada, definida por un territorio, con sentido de pertenencia, que ciertamente ha ido desapareciendo en las sociedades avanzadas industrializadas.

Desde esta perspectiva, las redes sociales tradicionales pueden tener un “espejo” en este tipo de comunidades virtuales que pueden ser una alternativa para la creación y mantenimiento de las redes sociales e Internet es la herramienta que facilita esa alternativa.

Este autor demuestra que al igual que en las redes sociales “físicas” los lazos que se forman en las comunidades virtuales son diversos. Algunos llegan a ser muy especializados, en la medida que las personas construyen sus propias identidades. Los usuarios de Internet se agrupan en redes o grupos en

línea para compartir intereses y valores. Una de las ventajas de la CMC es que aunque nos son lazos "físicos" cuya característica es la comunicación cara a cara, han funcionado y han sido útiles para proporcionar información y abrir oportunidades de comunicación a bajos costos. Asimismo, permite estrechar lazos informales con extraños en una forma de participación igualitaria, en la cual las características sociales de los participantes no impiden que se de la comunicación.

Como podemos ver la comunicación en línea permite vincular a personas de diferentes niveles sociales, expandiendo su socialización y el reconocimiento más allá de las barreras sociales. En este sentido Internet podría contribuir a expandir los lazos sociales en una sociedad que parece estar en un proceso de individualización y falta de compromiso social. Las comunidades virtuales llevan un fuerte impulso y son más fuertes de lo que algunos observadores conceden.

De acuerdo con Manuel Castells, (2000, p. 405) las comunidades virtuales son "otra especie de comunidades" que no siguen el mismo patrón de comunicación e interacción de las comunidades físicas. Conviven e interactúan en un plano diferente del mundo "real". Son redes interpersonales, la mayoría establecidas a través de lazos "informales". Son altamente especializados y otras también muy diversificadas; se caracterizan por una comunicación en la que se da la reciprocidad y el apoyo debido a una dinámica de interacción sostenida. Por su parte, para Wellman, (2002, p. 292) esta nueva forma de comunicación no es "irreal", únicamente se lleva a cabo en un plano diferente

de la realidad. Los lazos que se forman a través de la CMC tienen un alto nivel de reciprocidad y apoyo.

Estas comunidades tienen –como lo hemos venido diciendo- su propia dinámica. La comunicación mediada por computadora trasciende las distancias a bajos costos. Usualmente es asíncrona y permite la participación de muchos miembros en diferentes comunidades. Además no existe “aislada” de otras formas de socialización. Las comunidades en línea refuerzan la tendencia hacia la “privatización de la socialización” –que se explica como la reconstrucción de redes sociales alrededor del individuo, el desarrollo de comunidades personales, tanto físicas como en línea. Los denominados cyberlinks dan la oportunidad de que algunas personas establezcan lazos sociales que de otra manera no podrían establecer, simplemente por el problema de las fronteras espaciales.

La computadora como medio de comunicación permite formas de comunicación más desinhibidas y estimula la participación. Por ejemplo en una empresa los trabajadores de menor rango pueden externar sus opiniones por esta vía, sin la necesidad de “ser recibidos por un superior”. En este sentido, la teoría de la acción comunicativa de Habermas (1984) puede aplicar a la CMC. Esta teoría considera que la comunicación es el elemento que permite que la sociedad se encamine de forma conjunta a realizar acciones. De acuerdo con Habermas (1984, pp. 202- 204), “los derechos iguales de los individuos y el respeto por la dignidad de las personas depende de una serie de relaciones interpersonales y un sistema de reconocimiento mutuo”.

Siguiendo con la idea anterior, en las redes sociales el reconocimiento mutuo se puede lograr estableciendo un discurso ideal para cada situación en el cual todos los miembros del grupo tienen la oportunidad de participar en discusiones racionales. Si asumimos la perspectiva utópica, la CMC permite que las personas participen en circunstancias similares, ya que ciertos “códigos” de comunicación cara a cara como el estatus social, no existen (aunque en la vida real si).

Para aquellas personas que por esta razón se sienten inhibidas la CMC es una alternativa. En esta misma línea del argumento podemos hablar también de la oportunidad de expresión que se da a las minorías como las mujeres y otros grupos menos favorecidos de la sociedad.

En la CMC estos grupos han encontrado una forma de expresión más abierta. De acuerdo a Thurlow y Lengel (2004, p.120), la asimetría en el “poder” que ejerce la comunicación cara a cara no ha encontrado lugar en la comunicación en línea. Otra de las ventajas de la CMC es que abre la oportunidad de revertir los “juegos de poder” muy comunes en la comunicación verbal y no verbal.

Podemos decir que la CMC, favorece la comunicación y estimula la participación de personas de todos los niveles. Por ejemplo, como se mencionó en párrafos anteriores, en las organizaciones, se ha comprobado que gracias a este medio existe una mayor participación de los trabajadores de menor rango,

quienes se sienten más confiados y con mayor “acceso” a que sus cuestionamientos sean atendidos por las autoridades. Asimismo, las mujeres y otros grupos minoritarios de la sociedad parecen comunicarse abiertamente a través del medio electrónico. Y es necesario insistir en que el factor que ha propiciado el aumento de la CMC es que en esta forma de comunicación está la espontaneidad por encima de una forma de poder, elemento que si se da en la comunicación cara a cara (Thurlow. C, 2004 pp.35-40).

De acuerdo a Rheingold (2000, p. xv) “el significado político de la CMC reside en su capacidad de desafiar el poder monopólico de los medios de comunicación y revitalizar la democracia ciudadana”

El uso de la CMC ha penetrado en todas las actividades de la vida en sociedad. Los ejemplos más comunes los encontramos en el área de servicios, en dónde estamos hablando de una relación de usuario-consumidor, que ha crecido exponencialmente -banco en línea y compras en línea- toman esta forma de comunicación como parte de su estrategia, sin contraponerse a los centros comerciales.

Las universidades poco a poco van combinando la educación presencial, cara a cara, con la educación a distancia. Ni que decir del crecimiento exponencial de la comunicación vía e-mail, una de las actividades más frecuentes, que a pesar de su crecimiento tampoco sustituye la comunicación interpersonal, puede decirse que la fortalece.

Podemos decir que la CMC, y particularmente el e-mail, representa el retorno a una forma de pensar tipográfica y la recuperación de un discurso construido racionalmente. Asimismo, la informalidad, espontaneidad y anonimato del medio estimula lo que podría definirse como una nueva forma de "oralidad" que se expresa a través de un medio electrónico. Si consideramos sus características de informalidad, interacción asíncrona, quizás podamos prever el surgimiento de un nuevo medio que combina diferentes formas de comunicación que antes estaban separadas en diferentes campos de la mente humana.

Autores como Rheingold, (2000); Castells, (2000); Barnes (2003); Wellman, (2002) y Wilhelm (2003), entre otros, coinciden en que la CMC no sustituye a otros tipos de comunicación, refuerza los patrones pre existentes de socialización. Se suma al teléfono y a las telecomunicaciones, expande las redes sociales y hace posible que éstas puedan interactuar de forma más activa en sus propios tiempos y espacios. En la actualidad el término CMC se refiere a un amplio espectro de tecnologías que facilitan tanto la comunicación humana como la difusión de información a través de redes computacionales, que incluye el e-mail, grupos de discusión, chat, mensajes instantáneos y páginas Web.

Por ejemplo, a través de la CMC y las redes sociales que posibilita *Internet* los individuos intercambian mensajes y comparten información en una

multiplicidad de formatos. A través de mensajes por e-mail, participa en conversaciones en *tiempo real* en el chat, o en grupos de discusión. En el caso de estudio de esta investigación vemos como a través del uso de las redes sociales, Facebook, Twitter, blogs y páginas Web, *El Movimiento por la paz con Justicia y Dignidad*”, promovido por Sicilia, logra lanzar una convocatoria que trasciende las fronteras nacionales e impacta en la agenda política del país. En las siguientes tablas se presentan algunos datos que son esclarecedores del uso de Internet. Con datos de 2010:

Tabla 4. Usuarios de correo electrónico

Usuarios	
107 trillones	Número total de correos electrónicos enviados en 2010
294.000 billones	Número promedio de correos electrónicos enviados por día
1.88 billones	Número de usuarios del correo electrónico en el mundo
480 millones	Nuevos usuarios del correo electrónico desde el 2009
234 millones	Número de páginas web existentes en Diciembre de 2009
255 millones	El número de páginas web a diciembre de 2010

Fuente: <http://royal.pingdom.com/2011/01/12/Internet-2010-in-numbers/>

La información disponible en Internet tiene su propio “ambiente”. Por ejemplo, los mensajes instantáneos y el chat se utilizan comúnmente para intercambios sociales –hacer una cita, bromear, hacer algún comentario ligero sobre una situación dada, en comparación con los grupos de discusión o los foros que se utilizan para entablar conversaciones más importantes sobre temas económicos, políticos o académicos.

Desde su creación *Internet* ha crecido exponencialmente -no sólo en el número de usuarios, que es de 2,095,006,005 a marzo de 2011³- sino en diversas formas. En la medida que los usuarios que acceden a Internet alimentan con información diversa ésta y se hace disponible en línea de forma inmediata. En la medida que una mayor cantidad de datos se digitaliza, más información se vuelve accesible.

³ Datos obtenidos de: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Tabla 5. Número de usuarios de Internet a diciembre de 2011:

2'267, 233,742

Usuarios	Región
1,016,799,076 millones	Asia
500,723,686 millones	Europa
273,067,546 millones	América del Norte
235,819,740 millones	América Latina y el Caribe
139,875,242 millones	África
77,020,995 millones	Medio Oriente
23,927,457 millones	Oceanía y Australia

Fuente: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

En todo este proceso un factor clave es la forma en la que los ciudadanos han “co-construido” las herramientas de Internet, particularmente aquellas herramientas que permiten a más amplios segmentos de la población ser usuarios activos.

La forma en que los ciudadanos utilizan las diferentes formas de CMC, para redescubrir el poder de cooperación, está documentado detalladamente en textos de Castells (2000) y Rheingold (2000) Al revisar esas experiencias uno puede percibir como el sentido de cooperación se convierte en una forma de vida. Una combinación de conocimiento, capital social y comunicación. El hecho de que sean las redes de computadoras las que hayan impulsado el sentido de cooperación, que de acuerdo a muchos otros autores parecía haber desaparecido cuando empezamos a hacer uso de la tecnología parece irónico.

Aunque si bien es cierto, que en algunos casos las nuevas tecnologías han fomentado el individualismo y disminuido el sentido de comunidad, no es un argumento suficiente en contra de la premisa de que las personas también pueden utilizar la tecnología para cooperar en diferentes formas.

Apoiados en dos textos de Rheingold (2000 y 2002) y de Wilhelm (2003) se hará una revisión de los inicios de la tecnología de las conferencias vía Internet para poder comprender cómo esta tecnología se ha incorporado a la realidad cotidiana de miles de ciudadanos. A lo largo de este apartado se fortalece el argumento de que las nuevas tecnologías de información han sido una co-construcción de los ciudadanos y de los inventores de estas tecnologías quienes estaban convencidos de que las herramientas que creaban deberían pertenecer a los ciudadanos para ayudar a resolver los problemas de forma conjunta.

Como se describió antes, las nuevas tecnologías estaban originalmente restringidas a las elites gubernamentales y militares y poco a poco se abrieron a investigadores especializados en asuntos de defensa. Después a otros campos científicos y posteriormente a investigadores y académicos. Actualmente, el debate se centra en cómo lograr el acceso sin restricciones a todos los ciudadanos, y este será también uno de los temas central de nuestra indagación.

2.1 Comunidades virtuales. Antecedentes.

En 1968 J.C.R Licklider and Robert Taylor, fundadores de Arpanet publicaron un artículo titulado "*The Computer as Communication Device*", que proporcionaba nuevos conceptos para el desarrollo de *Internet*. Algunas de las ideas que Licklider y Taylor proyectaron con este nuevo desarrollo se convertirían en las características fundamentales de la CMC:

- Internet es más que enviar y recibir información de un punto a otro.
- Los "comunicadores" son participantes activos y juegan un rol central en el proceso de comunicación.
- La comunicación es un proceso de reforzamiento mutuo que involucra mucha creatividad.
- Las computadoras son un medio flexible e interactivo que puede ser utilizado para apoyar la comunicación humana de forma cooperativa.

En la comunicación CMC la computadora se vuelve el medio en donde ocurre la comunicación humana. Utilizada como medio de comunicación *Internet* facilita la comunicación uno a uno (e-mail), uno a muchos (páginas web), de muchos a uno (navegando en Internet) y el intercambio de muchos a muchos (foros, grupos de discusión). Rheingold (2000, p. 5)

Con base en el texto de Rheingold "*The Virtual Community*" (2000, pp.111-113) en donde describe con detenimiento el surgimiento de las comunidades virtuales, haremos un resumen de los antecedentes de éstas. Dos décadas antes de que la *World Wide Web* entrara en escena el sistema PLATO fue pionero en foros en línea, *message boards*, correo electrónico, *chats*, mensajes instantáneos y juegos con muchos usuarios en línea. PLATO es quizás la primera comunidad en línea⁴. En la década de los sesenta, Don Bitzer, profesor de la Universidad de Illinois, mostró interés en utilizar la computadora como herramienta para la enseñanza y con algunos colegas fundó el *Computer-based Education Research Laboratory (CERL)*. Bitzer junto con otros ingenieros electrónicos crearon el hardware que durante los sesenta permaneció como un pequeño sistema que soportaba únicamente una terminal por clase. A partir de la década de los setenta PLATO inició la transición hacia una nueva generación que eventualmente soporta a miles de usuarios.

⁴ Liga de PLATO, la primera comunidad en línea. Se inició en 1960 en Urbana, un Campus de la Universidad de Illinois (De: febrero 1o de 2009, <http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm>)

Las conferencias mediadas por computadora, deben su surgimiento también, en parte, a un sistema de planeación de una posible guerra nuclear. A finales de los sesenta, Murray Turoff, trabajaba en juegos de guerra y en otro tipo de simuladores por computadora.

Turoff empezó a experimentar con computadoras una forma de mediar un proceso de consulta con expertos conocido como Delphi. Este es un método formal a través del cual se solicitan ideas y críticas de forma anónima a grupos de expertos. Una especie de “lluvia de ideas” y encuestas de opinión; de los resultados obtenidos, Turoff intuyó que el horizonte se podrá ampliar a otras actividades. El prototipo de Turoff, Delphi, evolucionó y se convirtió en el *Emergency Management Information System and Reference Index (EMISARI por sus siglas en inglés)*, que fue el antecedente original de lo que ahora se conoce como el *CMC groupmind systems*. EMISARI se utilizó para monitorear datos de 40 oficinas regionales, del IRS, de las oficinas del Departamento de Estado y del Tesoro, así como para llevar a cabo reuniones con expertos – alrededor de 30 a 100- para determinar cómo las regulaciones salariales debían llevarse a cabo.

A lo largo de su proceso de diseño, los creadores y los usuarios de EMISARI, empezaron a vislumbrar que algunas de sus rasgos del sistema eran sumamente amigables para formar comunidad en línea.

Un ejemplo: había una función denominada “*messages*”, que consistía en que cualquier usuario que ingresara al sistema podía dejar un mensaje para alguien en una especie de pizarra pública. La forma en que proliferaron estos mensajes fue de tal magnitud que los usuarios empezaron a desarrollar programas para poder analizarlos.

Es importante destacar que cuando se generan este tipo de pizarras públicas, todos los usuarios pueden ser el editor o el emisor de los textos. Cuando se empiezan a ordenar los mensajes, es como ingresar a un grupo de mentes, una memoria colectiva, un territorio en el que unos a otros se comunican.

En 1976 Turoff se cambió al Instituto de Tecnología de New Jersey, en dónde la Fundación Nacional de las Ciencias le pidió desarrollara una herramienta CMC para el intercambio entre científicos y académicos. El denominado *Electronic Information Exchange System (EIES –se pronuncia Eyes)* de Turoff, inició operaciones en 1976, y todavía está vigente como otro de los “antepasados” de las comunidades virtuales. *EIES* rápidamente se amplió de la comunidad científica a la comunidad de abogados e investigadores médicos. Algunos de los usuarios de *EIES*, tomando sus experiencias en el intercambio de información a través de esta herramienta, diseñaron nuevas generaciones de sistemas de conferencia. En este sentido, podría decirse que *EIES*, aportó a Internet una comunidad de diseñadores de

CMC. Un ejemplo es el de varios usuarios de EIES, trabajaron en el diseño de un sistema de participación vía conferencia, llamado *Source*. Este sistema estaba diseñado para pequeñas discusiones –preguntas y respuestas- con información específica. *Parti on the Source*, como se le conoció, puede ser considerado otro pionero de las comunidades virtuales.

En 1978 junto con el sociólogo Starr Roxanne Hiltz, Murray, Turoff escribió un libro pionero llamado *The Network Nation: Human Communication via Computer*. En este libro analizaban el uso de e-mail en los negocios y afirmaban que aunque nunca iba a reemplazar las negociaciones cara a cara o vía telefónica, ya adelantaban un potencial en el uso de esta herramienta para los negocios.⁵ En este mismo año funcionarios públicos, artistas, planificadores y muchos más ciudadanos con diferentes actividades, empezaron a unirse a EIES. Todos ellos formaron parte de una revolución que tomaría todavía más de una década para romper los pequeños y cerrados círculos de expertos. Este es un ejemplo más de cómo la sociedad, decidió que esta forma de comunicación –CMC- no se debía limitar a laboratorios y *think-thanks*. Los usuarios son los que descubrían las ventajas y desventajas de la tecnología CMC y buscaban mejorarla o adecuarla a sus necesidades. (Rheingold, 2000, pp. 113-114)

⁵ Investigadores pioneros en la CMC argumentaban que la falta de información visual o verbal hacía de la CMC un ambiente impersonal. Sin embargo, otros estudios como los de Rice y Love, (citados en Barnes, 2003, p. 18) descubrieron que un alto porcentaje de la CMC tenía un contenido social y emocional –solidaridad, tensión, acuerdo y desacuerdos.

Ellos previeron que los ciudadanos podrían utilizar el medio para encontrar a otros que compartieran sus mismos intereses y valores. Como se ha resumido, el final de la década de los 70 fue crucial para la historia de CMC.

A la fecha podemos decir que las comunidades virtuales influyen de forma decisiva la manera en que estudiamos las redes sociales en Internet, como es el caso de Facebook y Twitter, por mencionar las que forman parte importante de este estudio.

2.1.1 El concepto de comunidad cambia.

La formación de comunidades virtuales cambia la idea que tenemos de las comunidades tradicionales que han sido vistas como grupos de personas que viven en la misma área geográfica y tienen reglas similares de acuerdo a su contexto –personas que se reúnen en un mismo punto y entablan conversaciones cara a cara. De acuerdo con Manuel Castells (2000, p.386), la formación de comunidades basadas principalmente en la comunicación en línea se ha interpretado como la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad.

Esta forma de comunidad territorialmente definida no ha desaparecido del mundo en general pero no cabe duda que ahora juega un papel menor en la reestructuración de las relaciones sociales para la mayor parte de la población de las sociedades desarrolladas. Al igual que las

comunidades tradicionales las comunidades virtuales también comparten cumpleaños, decesos, intereses comunes, logros y fracasos.

Siguiendo a Castells (2010)⁶ el paso analítico necesario para comprender las nuevas formas de interacción social en la era de Internet consiste en construir una redefinición de la comunidad, quitando trascendencia a su componente cultural y haciendo énfasis en la función de apoyo que cumple para los individuos y familias para no limitar su existencia social a una sola modalidad de acción material. Una definición provisional útil en este sentido sería la propuesta por Wellman (2011) "las comunidades son redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, un sentimiento de pertenencia y una identidad social".

Frecuentemente los miembros de una comunidad virtual que han interactuado por un largo periodo se llegan a conocer personalmente. De acuerdo a Dyson (citado en Barnes, 2003) usualmente las amistades que se forman en línea van de la pantalla de la computadora al mundo real. "En la medida que el mundo se torna más complejo y abrumador, las personas buscan en estas comunidades amistad y seguridad" (p. 229). Asimismo las comunidades en línea permanecerán estables a pesar de los cambios físicos que sufran las personas. Para Phillips (citado en Barnes, 2003) la comunidad se crea y se mantiene por la interacción constante entre las personas. Es un

⁶ En su artículo "Sociedades virtuales o sociedades en red", (DE: 17 de diciembre, 2010: <http://www.cholonautas.edu.pe/Biblioteca> Virtual de Ciencias Sociales), menciona estudios de autores como Suzanne Keller, Barry Wellman y Claude Fischer, que demostraron la gradual desaparición de la comunidad residencial como forma de sociabilidad significativa y que las formas de asentamiento espacial no suelen tener un efecto realmente significativo sobre la sociabilidad.

proceso de crear lazos comunitarios a través de los cuales la individualidad es construida e interpretada.

El debate de si la comunidad en línea es una comunidad o es solo una experiencia de algo que se parece a una comunidad continúa en la discusión académica. Algunos como Lockard, 1997 (p. 224) rechazan el concepto de comunidad virtual y lo califican de "difuso". En contraste con otros como Wellman, (2002) y Rheingold (2000) que insisten en ver a las comunidades en línea como redes de relaciones personales; autores como Ellison (citada en Papacharissi, 2010, p. 33) argumentan que las redes sociales en línea enriquecen el sentido de comunidad incrementando el capital social. Incluso para Papacharissi (2010, p. 34) resulta difícil pensar en un concepto social científicamente válido en gran parte por la necesidad de contar con uno que reúna la complejidad del término en sí mismo.

Por lo tanto, una definición provisional útil para esta investigación será la propuesta por Wellman (2002, 387) "Las comunidades son redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, un sentimiento de pertenencia y una identidad social".

2.1.2 Diferencias entre grupos de discusión y comunidades virtuales.

De acuerdo a Rheingold (2000) una de las diferencias básicas es la confianza. Es común que las personas que participan en grupos de discusión no revelan información personal para inspirar confianza en los otros miembros. En cambio las personas de una comunidad virtual se tienen confianza y desarrollan

sentido de pertenencia porque comparten con los otros miembros de la comunidad información más personal.

Los miembros que participan en una comunidad virtual se perciben como parte de un grupo; que desarrolla normas de comportamiento en un ambiente en línea para tener conversaciones provechosas.

Las comunidades virtuales tienen ciertas características que incluyen: Intercambiar información; ofrecer apoyo; conversar y socializar, de manera informal a través de la comunicación simultánea y debatir, a través de la participación de un moderador.

Rheingold (2000, pp. 364-366) contempla los siguientes elementos para su conformación:

- **Fin-objetivo:** es el elemento que conforma la comunidad, unos miembros se asocian en aras de un fin común, al que se definirá como meta-objetivo. Hay que tomar en cuenta que cada participante tiene un objetivo personal que no siempre coincide con el meta-objetivo de la comunidad, que suele mantenerse oculto. Algunos ejemplos pueden ser: lograr un reconocimiento, conocer personas, promover una carrera política, combatir el tedio.
- **Integrantes:** son aquellos participantes que ocupan roles muy variados tomando en cuenta su compromiso con la comunidad. Habrá líderes, colaboradores y usuarios. Cuanto mayor sea la capacidad de convertir a usuarios o curiosos en colaboradores, mayor será la posibilidad de éxito.

- **Medio:** es la herramienta que permite el desarrollo de la comunidad y la comunicación entre sus miembros.
- **Identidad:** el miembro de la comunidad debe ser consciente de su pertenencia y sentirse parte de ella, y elemento necesario en su desarrollo.
- **Jerarquía:** el grado de compromiso en la comunidad moldea unas identidades y jerarquías muy específicas. Desde el simple usuario, al contribuidor, líder.
- **Reconocimiento:** es la recompensa que permite avanzar en la jerarquía de la comunidad.
- **Compromiso:** es el grado de esfuerzo que los integrantes dedican al meta-objetivo de la comunidad. Es el motor de la comunidad que funciona mientras ese compromiso se mantenga en alto y variará dependiendo de la jerarquía.

Para Caplan (citado en Papacharissi, 2010, p. 77) los mensajes mediados por computadora no se limitan a tiempo y espacios determinados y son estos aspectos fundamentales para entender la diferencia entre la CMC y la comunicación interpersonal por medios tradicionales. Caplan insiste en que estas nuevas formas de comunicación requieren de aproximaciones bajo nuevos paradigmas,

2.1.3 Diferentes tipos de Comunidades virtuales.

Si bien la CMC puede poner en contacto a personas alejadas geográficamente y logra darles un sentido de pertenencia, Internet se puede usar también para facilitar comunicación entre personas de una misma localidad. Un tema fundamental para nuestra investigación es que autores como Barnes (2003); Wellman, (2002); Castells, (2000) y por su puesto Rheingold (2000) sostienen que la CMC puede ser utilizada para promover la participación democrática de los miembros de una localidad. En los siguientes apartados se hará una descripción muy general de los diferentes tipos de comunidades y sus objetivos particulares.

2.1.3.1 Free-Nets. Es una comunidad que busca que los servicios de computadora sean accesibles para las comunidades locales. Para Strangelove (citado en Barnes, 2003, p. 235) Free-Nets están dirigidos por la comunidad para la comunidad. Los integrantes de este grupo apoyan con su tiempo y experiencia a que opere el sistema. Free-Nets proveen de computadoras a escuelas, universidades, bibliotecas y centros comunitarios. Y como su nombre lo indica nadie paga por el uso de estos servicios.

Uno de los objetivos principales de esta comunidad virtual es proporcionar a la comunidad local información sobre cuidados para la salud, bibliotecas, educación, recreación, apoyo legal y cualquier otra información que sea importante para el público en general. Free-Nets pretende acercar a las

comunidades locales dándoles información, promoviendo valores democráticos y facilitar el acceso a información pública.

2.1.3.2 Comunidades en Red. A diferencia de las comunidades virtuales, que se forma de grupos de personas físicamente alejadas, este tipo de comunidades se conforman a partir de una geografía común. Los participantes viven en el mismo vecindario o ciudad y se conocen unos a otros. Alice McInnes (2010) realizó una investigación de una comunidad denominada InfoZone localizada en Telluride Colorado y descubrió que esta comunidad actuaba como un medio para la discusión política. La comunidad genera análisis a profundidad que permite a los participantes expresar con más claridad sus opiniones. Al contrario de los detractores de este tipo de comunidades, el estudio de McInnes reveló que InfoZone incrementó la participación ciudadana tanto en línea como presencialmente.

2.1.3.3 Comunidades de Interés. La CMC posibilita que coincidan personas que comparten modos de vida e intereses semejantes. Un caso muy representativo en la actualidad, son las comunidades en línea de lesbianas y gays.

Estos grupos se han beneficiado de esta forma de comunicación porque les permite compartir sus individualidades y les posibilita organizarse para tener y promover calidad de vida para la comunidad lésbico-gay.

2.1.3.4 Multi User Dungeons (conocidas como MUD por sus siglas en inglés). En 1970 el investigador del Laboratorio de Inteligencia Artificial, Donald Woods creó un programa llamado ADVENT, que comúnmente se le conoció como Adventure; el juego estaba inspirado en la saga del Señor de los anillos y consistía en que el jugador se asumía como un viajero en la tierra de Tolkien que pelearía con enemigos y rompería obstáculos para encontrar tesoros. Rheingold (2000, xviii) ofrece un dato que llama la atención, "usuarios de esta comunidad pueden pasar hasta 80 horas a la semana, o más, pretendiendo ser alguien más, viviendo una vida que no existe fuera de Internet". Debido a que este tipo de comportamientos se han calificado de patológicos, en algunas universidades como Amherst en Australia, ha bloqueado su acceso.

Si bien estos casos existen, el debate está fuera de los propósitos de esta investigación. Lo que se quiere enfatizar es la gama de posibilidades que los ciudadanos encuentran en estas redes sociales y en la medida que las diferentes comunidades se han socializado, los participantes han logrado consenso en un lenguaje común, ambientes y reglas fundamentales de interacción.

2.1.3.5 Comunidades de Apoyo. Hay comunidades virtuales que conjuntan a grupos de apoyo. Estas comunidades permiten a las personas compartir experiencias. Algunos estudios han encontrado que escribir las experiencias, más que platicarlas, ayuda en el proceso de ayuda.

2.1.3.6 Comunidades de “fans” (seguidores). Normalmente estas comunidades se comunican para discutir programa de televisión. Baym (citada en Jones, S.G, 1195 pp. 138-163) argumenta que los grupos tradicionales de fans no se denominan así mismos como comunidad, al contrario de los fans en línea que si tienen una relación “permanente” con reglas de comportamiento para interactuar.

2.1.3.7 Comunidades de medios. Los medios de comunicación en sus portales en línea genera una serie de contenidos y espacios para la discusión con los usuarios –foros, blogs. Por ejemplo en *El Universal* existe el espacio ciudadanos en dónde cualquier habitante del Distrito Federal es reportero y Reporta, comenta, condena y denuncia. O bien la sección de Foros y Sondeos donde hay interacción sobre temas coyunturales.

2.1.3.8 Comunidades con orientación política. La política es también una de las actividades de la vida humana donde está creciendo la CMC. Por una parte, el e-mail se utiliza para la difusión masiva de propaganda política, con alguna posibilidad de interacción. Los diferentes partidos políticos, tienen sus *web sites*, los políticos difunden sus mensajes a través de Internet y cada vez más de forma interactiva a través de los *blogs* y de *YouTube*. Por otra, algunas democracias locales mejoran sus prácticas experimentando formas de participación electrónica.

Algunos ejemplos citados por Castells (2000, p. 392) incluyen el denominado PEN, un programa organizado por la ciudad de Santa Mónica, California, a través del cual los ciudadanos debaten asuntos y externan sus posturas al gobierno local.

El más conocido fue en 1990, un debate sobre los "sin casa" que se llevó a cabo en línea y en el cual participaban los mismos afectados. El gobierno les proporcionó las herramientas para llevar a cabo este ejercicio.

El PEN de Santa Mónica ha sido considerado como un caso de estudio emblemático, en donde las ventajas de la discusión democrática en línea son vistas a través de los ojos de un experimento que era, al mismo tiempo, bastante exitoso en materializar el debate político en una comunidad ya de sí políticamente activa. De acuerdo a Wilhelm (2003) "PEN se ha transformado en una puerta para la información, un servicio de utilidad pública más que una red cívica electrónica" (pp. 627-628).

Otro es la *Amsterdam's Digital City*, creada en 1990 por una iniciativa compartida por ex líderes del movimiento denominado "squatters"⁷ (<http://squat.net/studenten/framingurban.pdf>) y el gobierno municipal. Este ejercicio demostró el extraordinario potencial de las redes de comunicación electrónica como herramientas para lograr organizarse socialmente y debatir a nivel local asuntos de interés común.

⁷ Movimiento que surge en la década del os 70 en para cuestionar las formas de urbanización. Para mayor información se puede consultar la liga: <http://squat.net/studenten/framingurban.pdf> (DE: 27 de julio de 2008)

Para Rheingold (2002, p. 24) "cuando se amplió la comunicación a través de Internet, los usuarios comenzaron a asociarse. Constituyeron grupos de apoyo y coaliciones políticas en línea". Y pone el ejemplo de las "multitudes inteligentes 'Poder popular II' de Manila que derrocaron el régimen del presidente Estrada en 2011 organizando las movilizaciones con el envío de mensajes de texto a través de sus teléfonos móviles". (2000, p. 23)

organizaron

Por otra parte en los 90 también, activistas en Seattle y otras ciudades en Estados Unidos, fueron construyendo comunidades en línea con el objetivo de proveer información, estimular el debate entre los ciudadanos, para mantener el control democrático en asuntos ambientales y políticas locales que impactaban directamente a los ciudadanos.

A nivel internacional el surgimiento de movimientos transnacionales de todo tipo (mujeres, ambientalistas, pacifistas, derechos humanos, movimientos sociales que promueven la democracia) han encontrado en Internet (Internet) una herramienta esencial para difundir información, organizarse y movilizarse, así como para encontrar apoyo no únicamente a nivel local sino global.

Fue bajo esta óptica que a fines de 1999 nació la *Comunidad Web de Movimientos Sociales* (CWMS, <http://www.idrc.ca/uploads/user-S/10288384820panlacsaldoc1.pdf>), una iniciativa impulsada por diversas coordinaciones del continente, con el propósito de desarrollar una estrategia

colectiva de intervención en la Internet, a partir de una experiencia concreta: la implementación del portal "*Unidad en la diversidad*" en la Web, para que los movimientos sociales puedan tener una presencia mayor en ella. Esto es, un espacio común, dentro del cual cada coordinación preserva su autonomía, que permite contrarrestar el aislamiento y la dispersión de sitios a la vez que juntar una masa crítica de información sobre problemáticas sociales.⁸

En esta investigación tomamos como ejemplo y analizamos el caso del "Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad" una acción colectiva que inicia con la protesta del poeta Javier Sicilia por el asesinato de su hijo en manos del crimen organizado el 28 de marzo de 2011. A partir de esa fecha este movimiento se organizó a través de redes sociales bajo los hashtag #No más sangre y #Estamos hasta la madre para impulsar acciones colectivas que se pronunciaran en contra de la guerra contra el narcotráfico emprendida por el Gobierno de Felipe Calderón. A la fecha (octubre 2011) el movimiento ha logrado posicionar el debate a la agenda pública del país, ha tenido dos encuentros con el Ejecutivo y sigue activo en espacios en línea y redes sociales apoyando a todas las víctimas de la violencia.⁹

⁸ La "Comunidad Web de Movimientos Sociales" (DE: 20/12/20101: <http://www.idrc.ca/uploads/user-S/10288384820panlacsaldoc1.pdf>) es concebida como un espacio convergente de coordinaciones y redes sociales en la Internet, que apunta a asegurar su presencia en este espacio y a la formulación de políticas que le en sostenibilidad a esta acción. La propuesta se enmarca en una preocupación por el fortalecimiento de la participación ciudadana como condición básica para el afianzamiento de la democracia y la superación de la exclusión social. Estos ejemplos se analizarán desde una perspectiva teórica en otro capítulo de esta investigación.

⁹ Este será el caso de estudio que se analizará con mayor detenimiento en el capítulo correspondiente

2.2 Redes Sociales

Como hemos visto la tecnología ha generado nuevas formas de comunicación, una de ellas es la que se da a través de las redes sociales. Jóvenes y adultos entran a estos espacios para socializar con sus amigos y buscar nuevos con intereses similares. También comparten información y, hacen negocios. Y últimamente son utilizadas para fines políticos como campañas o acciones colectivas.

Asimismo abren el camino para agendas de investigación que ayuden a comprender de qué forma los individuos conceptualizan la comunicación, emprenden estrategias de comunicación e interpretan los contenidos de los mensajes mediados.

Para Danah Boyd (citada en Papacharissi, 2010, p.14) las redes sociales son “públicos” que se reestructuran a través de redes tecnológicas y forman una colectividad que emerge como resultado de la intersección de gente, tecnología y el uso de ésta dando como resultado nuevas dinámicas de participación.

La investigación de los SNSs, como en muchos campos emergentes, proviene de distintos frentes y disciplinas. En un texto de Boyd y Ellison (2007) se mencionan las 4 perspectivas desde donde se están estudiando las redes sociales.

La primera de ellas está relacionada con el manejo de la imagen (*Impression management*). En esta disciplina se busca analizar el impacto social del manejo de la imagen pública y del yo. Marwick (citado en Boyd y Ellison, 2010) afirma que los SNSs permiten crear un perfil que no necesariamente coincide con el perfil del usuario en el mundo real, pero es la forma en que el usuario busca ser visto.

Una segunda corriente de investigación tiene que ver con las redes sociales y su estructura. Estos análisis estudian la formación natural de redes, los mecanismos de formación de conexiones, y la formación de patrones de interacción. Ejemplos de esta investigación citados en Boyd y Ellison (2007) incluyen el trabajo de Lampe, Ellison y Seinfeld (2007), quienes exploraron la relación entre los elementos del perfil y el número de Amigos en *Facebook*, con el resultado de que los campos del perfil que reducen los costos de transacción y son más difíciles de falsificar se asocian con un mayor número de contactos.

Una tercera vertiente es el mapeo entre las redes sociales cara-a-cara y en línea. La investigación sugiere que los SNS apoyan a una red social preexistente. Por ejemplo, Boyd y Ellison (2007) citan un estudio de Lenhart y Madden de 2007 que encontró que 91% los adolescentes que usan *Facebook* en EUA lo usan para conectarse con amigos. Por lo regular estas redes las conforman personas que estudiaban en la misma escuela y expanden sus

“conocidos” dentro del mismo círculo de usuarios convirtiendo a la red en parte integral de su vida.

En otro estudio, Choi (citado en Boyd y Ellison 2007) encontró que 85% de los encuestados citan el mantenimiento y refuerzo de una red social preexistente como el principal motivo de uso de Cyworld.

Una cuarta corriente de investigación se ha centrado en la privacidad de las SNS. Se ha hecho mucho énfasis en la invasión de la privacidad a través de las SNS, en particular de los más jóvenes.

Gross y Acquisti, (2005), describieron las amenazas a la privacidad en los campos de información personal de los perfiles de *Facebook*. Los autores señalan la notable discrepancia entre el deseo de privacidad de los usuarios y las acciones que llevan a cabo, olvidándose del carácter público de Internet.

Otras avenidas de investigación tienen como interés cuestiones raciales, religión, género, temas interculturales y sexualidad.

2.2.1 Diferentes tipos de redes sociales.

Desde su introducción, las redes sociales (SNSs), por sus siglas en inglés), de los cuales *Facebook* y *Twitter* son los ejemplos más conocidos han atraído a millones de usuarios que han integrado estos sitios a sus prácticas diarias. Actualmente existen cientos de estas aplicaciones que, a pesar de las distintas presentaciones tecnológicas ofrecidas, soportan un conjunto similar de opciones. La diferencia está más bien en las “culturas” que surgen como motivo del uso de estos sitios.

Algunos de estos sitios atraen grupos en virtud de sus inclinaciones religiosas o sus aficiones o sus perspectivas políticas. Boyd (citada en Papacharissi, 2010, p. 95) define las SNSs como *servicios* basados en Internet que permiten a los individuos (i) construir un perfil público o semipúblico dentro de cierto parámetros establecidos por la herramienta en cuestión; (ii) armar una lista de otros usuarios de la misma herramienta con los cuales comparten una conexión; y (iii) recorrer la lista de conexiones propia y la de otros usuarios de la lista. La naturaleza y los nombres de estas conexiones varían de herramienta a herramienta.

Todas las SNS, tienen características técnicas comunes. Cuentan con perfiles visibles con una lista de "amigos" que también son usuarios de la red. Para unirse a una SNS, la persona debe llenar una serie de formatos que contienen preguntas, muchas de las cuales son comunes a todos los SNSs. El perfil se construye con la respuesta a estas preguntas. En la mayoría de los sitios se invita al usuario a incluir una foto.

Una vez que la persona se ha integrado a la SNSs se le invita a buscar otras personas que también usen la herramienta y sean conocidas. Hay que observar que en la mayoría de los casos se cuenta con al menos un conocido, quien es la persona que extendió la invitación a unirse al SNSs.

La mayoría de los SNSs requiere un protocolo bidireccional de invitación-aceptación para que la liga quede formada, pero algunos sitios no requieren esta confirmación. Es importante distinguir entre los *amigos* y los “amigos”, ya que quienes tienen acceso al perfil de cada usuario no necesariamente están unidos por una relación de amistad.

La posibilidad de *ver la lista de contactos de los Amigos* es un elemento crucial. Incluso, las personas pueden crear una ruta saltando desde los conocidos propios hasta los conocidos de los conocidos de los conocidos de otros. (Boyd y Ellison, 2007),

La mayoría de los SNSs tienen también un mecanismo para que las personas dejen mensajes en el perfil de otros (por ejemplo, en *Facebook* este mecanismo se conoce como “muro” y los amigos de una persona escriben en el muro de dicha persona). Muchos SNSs también tienen la opción de mensajes privados entre personas.

No todas los SNSs empezaron con la intención de ser herramientas para redes sociales aunque en cierto momento agregaron herramientas de SNS. Boyd y Ellison (2007) citan los casos de QQ, que empezó como un servicio chino de mensajería instantánea; *Cyworld*, que empezó como una herramienta coreana para foros de discusión; y *Skyrock*, una herramienta francesa para bloggear. Otras como *Asian Avenue*, *MiGente* y *BlackPlanet*, fueron las

primeras sitios “étnicos” con accesos limitados que ya funcionaban en 1995 y fueron reestructurados con las características de SNSs en 2005.

Los SNSs tienen una fuerte variación en términos de su base de usuarios y algunas características secundarias, como capacidad de compartir fotos, capacidad de uso en teléfonos móviles, etc. Algunos SNSs fueron diseñados para grupos de ciertas categorías religiosas, étnicas, políticas y otras más. Hay incluso SNSs para perros (*Dogster*).

Siguiendo a Boyd y Ellison (2007), el primer SNS fue lanzado en 1997 y se llamaba *SixDegrees.com*. Este sitio permitía a los usuarios crear perfiles, listar los amigos y buscar en la lista de Amigos. Cabe recordar que el concepto detrás de *SixDegrees* es la teoría, desarrollada por Stanley Milgram, un psicólogo social de Harvard, y con cierto soporte empírico, que establece que podemos entrar en contacto con cualquier persona estableciendo una cadena de aproximadamente seis conexiones entre personas, partiendo de nuestros conocidos, los de ellos y así sucesivamente.

A pesar de que *SixDegrees.com* atrajo millones de personas, no fue posible hacerlo un sitio rentable y fue dado de baja en el año 2000. Una posible explicación es que en aquel entonces no había muchas personas interesadas en conocer extraños en Internet y que las redes no eran muy grandes.

Entre 1997 y 2001 surgieron un número considerable de herramientas para crear comunidad¹⁰ con combinaciones de perfiles y Listas de Amigos públicas. En SNSs como *AsianAvenue*, *BlackPlanet* y *MiGente*, los usuarios podían crear perfiles personales, profesionales y para citas románticas. Estas conexiones no requerían el consentimiento de los Amigos. Otras SNSs que aparecieron, ya sea porque se transformaron en un SNSs o porque fueron concebidas así desde el inicio, incluyen *Cyworld (2001)* y *LunarStorm (2000)*.

De acuerdo con Boyd y Ellison, (2007) la siguiente generación de SNSs empezó cuando *Ryze.com* fue lanzado en 2001 para ayudar a las personas a construir y aprovechar sus relaciones de negocios.

Es interesante observar que este sitio se inició con la intención de apoyar las relaciones de negocios de un grupo de profesionales del área de San Francisco, quienes también iniciaron sitios como *Tribe.net*, *LinkedIn* y *Friendster*, bajo la expectativa de que podrían apoyarse unos a otros sin competir entre ellos.

Años después, la situación era que *Ryze* no había alcanzado mucha popularidad, *Tribe.net* atrajo a un nicho de usuarios apasionados con su comunidad y *LinkedIn* se convirtió en una plataforma de negocios importante.

¹⁰ Es importante señalar que la creación de comunidad bajo estas herramientas no tiene las características necesarias para crear una comunidad de participación ciudadana, como señalaremos más adelante.

Por su parte, de acuerdo con Chafkin (citado en Boyd y Ellison, 2007), *Friendster* se convirtió en uno de los fracasos más significativos de la historia de Internet; es importante describir su evolución para comprender los procesos y factores que pueden afectar el desarrollo de un sitio orientado a la formación de comunidad. *Friendster* fue lanzado en 2002 como un complemento para socializar en el SNS *Ryze*.

Su objetivo era facilitar el establecimiento de relaciones románticas, bajo el supuesto de que los amigos de los Amigos podrían formar más fácilmente una relación romántica que los amigos con los extraños. *Friendster* ganó popularidad entre tres grupos principales de usuarios iniciales (*early adopters*), que contribuyeron a crear la identidad del sitio: bloggers, asistentes al festival de arte Burning Man y homosexuales varones.

Conforme el sitio ganó popularidad (alcanzó 300, 000 usuarios por comunicación boca-a-boca, antes de recibir algún tipo de cobertura mediática) empezaron a surgir problemas técnicos y sociales. Los problemas técnicos eran debido a sus limitados servidores y bases de datos. Pero dado que nuestro interés es en la construcción de comunidad, resultan más relevantes los factores que dieron lugar a los problemas sociales.

Específicamente, los factores fueron el crecimiento exponencial de usuarios y las limitaciones a las actividades de los usuarios que se consideró necesario incluir.

El crecimiento exponencial tuvo como consecuencia que, al ser un sistema de perfil abierto, los jefes y colegas del trabajo de los usuarios aparecían junto con los amigos más íntimos y ello rompía con el aspecto de la privacidad: ya no se podía pensar en la red personal como una red sólo de amigos, sino de todo tipo de relaciones. El segundo factor, las limitaciones impuestas, tenían como objetivo reducir ciertas actividades de los usuarios más apasionados, diversos usuarios empezaron a agregar fotos o videos a los perfiles o crear blogging y mensajes instantáneos lo que complicaba las conexiones.

El extremo fue cuando empezaron a aparecer perfiles falsos (*Fakesters*) con características icónicas: celebridades, conceptos y otras entidades. Esta práctica no fue bien vista por la empresa, que prohibió los perfiles falsos.

Al eliminar los perfiles falsos y de paso eliminar algunos usuarios legítimos, la empresa envió la señal de que se estaba apartando de los intereses de los usuarios. Muchos usuarios tempranos abandonaron el sitio por falta de confianza y problemas técnicos, lo que llevó a una disminución paulatina de su popularidad.

El caso de *MySpace*, -aunque ya no se utiliza tanto- es un caso que vale la pena analizar con base en la revisión hecha por Boyd y Ellison (2007). Es interesante, dado que buena parte de su base de usuarios se constituyó con aquellos que fueron expulsados de *Friendster* por no cumplir el perfil

establecido por la organización; por ejemplo las bandas de indie-rock salieron de *Friendster* por no cumplir el perfil y al salir animaron a otros a cambiarse de *Friendster* a *MySpace*.

A pesar de que *MySpace* no se desarrolló con bandas de rock en mente, las bandas de rock y sus promotores lo usaron como sitio para promover conciertos y para regalar pases a los clubes locales. Un aspecto adicional de *MySpace* es que buscaba diferenciarse agregando características basadas en los requerimientos o necesidades de los usuarios, y por permitir a los usuarios personalizar sus páginas.¹¹

A diferencia de espacios como *LinkedIn*, formados por profesionales, la base de *MySpace* son adolescentes, que empezaron a sumarse masivamente en 2004. A diferencia de los adultos, los adolescentes no habían usado *Friendster*.

Los adolescentes se agregaron porque querían estar en contacto con sus bandas o porque algún familiar se los recomendó. Una vez registrados, recomendaron a sus amigos. Y en lugar de rechazar a los usuarios menores de edad, *MySpace* cambió sus políticas para permitir su acceso.

Conforme el espacio creció, tres poblaciones empezaron a distinguirse: músicos y artistas, adolescentes y la horda urbana post-universitaria. Los últimos dos grupos no interactuaban unos con otros salvo por la intermediación de las bandas.

¹¹ Esta característica se logra porque el software de *MySpace* permite el uso de HTML en los formatos que sirven para capturar las características del cada usuario (Perfil).

Poca gente tenía conocimiento del crecimiento del sitio debido a la poca publicidad que tenía. Pero en Julio de 2005 la News Corporation compró los derechos por una cantidad importante y esto llamó la atención de los medios. Después de eso el sitio empezó a tener problemas de seguridad, ya que hubo casos de interacción con orientación sexual entre adultos y menores de edad, lo que condujo a acciones legales.

A partir de 2003 surgieron gran cantidad de SNSs, la mayoría bajo el esquema centrado en perfiles desarrollado por *Friendster* o enfocados en algún sector sociodemográfico. Ejemplos de estos nuevos sitios son *Care2*, que permite la interacción de personas interesadas en alguna labor social, y *MyChurch*, para personas interesadas en aspectos cristianos de la religión. La importancia adquirida por las SNS atrajo sitios que tenían otra intención y que aprovecharon la oportunidad para incluir herramientas de SNS. Tal es el caso de Flickr, cuya intención original era compartir fotos, Last.FM, dirigido a melómanos, y YouTube, originalmente orientado a compartir videos. (Boyd y Ellison, 2007, p.10)

La gran cantidad de SNS con sede en Silicon Valey distrajo la atención de los usuarios estadounidenses de lo que estaba ocurriendo en otras partes del mundo. Incluso, los desarrollos de las grandes corporaciones como Orkut de Google y LiveSpaces de Microsoft pasaron desapercibidos en EUA aunque tuvieron un impacto importante en otros países.

Es interesante señalar que existe una tendencia a la regionalización de los sitios. Así, Friendster resultó popular en las Islas del Pacífico, Orkut fue el principal SNS en Brasil y La India, Mixi en Japón, LunarStorm en Suecia, Hyves en Holanda, Grono en Polonia, Hi5 en ciertos países de Latinoamérica y Europa, QQ en China, Cyworld en Corea y Bebo en el Reino Unido, Nueva Zelandia y Australia. Esto tal vez se deba a que los SNS mapean una red social ya existente, más que crear una nueva.

También es importante decir que mientras muchos sitios buscan crecimiento exponencial y una base de usuarios indiscriminada, algunos SNS se diseñaron con un nicho sociodemográfico en mente. Por ejemplo, *Facebook* se diseñó para soportar únicamente a las redes sociales de universitarios, y en sus inicios, en 2004, era exclusivo de Harvard. Después se agregaron otras universidades, pero en todos los casos era necesario contar con una dirección de e-mail universitaria. Esto daba la sensación de que *Facebook* era una comunidad íntima y privada. Después *Facebook* se expandió para incluir alumnos de bachillerato, profesionistas y finalmente, cualquier persona.

A diferencia de otros SNS, *Facebook* no permite a sus usuarios hacer público su perfil completo para todos los otros usuarios. Otros sitios que buscan un nicho o que son selectivos incluyen a *SmallWorld*, *BeautifulPeople*, *Couchsurfing* y *MyChurch*. Flickr,¹² introducida también en 2004, que se ha

¹²Fue lanzado en febrero de 2004 por la compañía canadiense Ludicorp, que fue fundada dos años antes. Flickr inicialmente formaba parte de otro proyecto: Game Neverending –un juego masivo en línea-. En

convertido en la principal red social para almacenar fotografías e imágenes; YouTube¹³, que fue introducida en Internet 2.0 en febrero de 2005 para compartir videos; Twitter, introducido en 2006, hoy el principal servicio gratuito de microblogging y que permite enviar micro-entradas, denominadas "tweets", de una longitud máxima de 140 caracteres.

A comienzos de 2009, no pocos críticos de Twitter consideraban que sería una moda pasajera principalmente destinada a niños y adolescentes, y que al carecer de un modelo de negocios definido, su consolidación como medio social resultaría muy problemática. Lo cierto es que no pocos usuarios han optado por abandonar el correo electrónico para realizar a través de Twitter sus prácticas de mensajería en línea.

Además una reciente campaña realizada por Dell, a través de Twitter, confirma las posibilidades de Twitter en el mundo de los negocios. Sin duda alguna Twitter admite ser considerada como la red social que acaparó la atención mundial durante 2009.

noviembre de 2008, Flickr reunía más de tres mil millones de imágenes. Cada minuto se agregan a Flickr alrededor de 5,000 imágenes. Flickr es la mejor manera de almacenar, ordenar, buscar y compartir tus fotos en línea. (DE: enero 2 de 2011: http://www.usatoday.com/tech/products/2006-02-27-flickr_x.htm)

¹³ Fundado en Febrero de 2005 por 3 ex-empleados de PayPal: (*Chad Hurley, Steve Chen y Jaweb Karim*), la compañía de pagos online perteneciente al grupo eBay. Inmediatamente, la joven compañía atraía el interés de inversores como la firma de capital-riesgo Sequoira. Todo empezó con una fiesta. La de Chad Hurley y Steve Chen en febrero de 2005. Su video de la farra era demasiado largo para enviarlo por correo electrónico a sus amigos. De su frustración surgió la idea: un sitio muy grande donde cualquiera pudiera enviar y ver cualquier video. Eso era en 2005; hoy se cuelgan 65,000 videos nuevos al día. (DE: enero 2 de 2011: http://www.cad.com.mx/historia_de_youtube.htm)

No se tienen datos confiables de cuantas personas usan SNSs, aunque parece que está en aumento. Esto ha llevado a muchas empresas a invertir dinero y esfuerzo para involucrarse en el mundo de las SNSs, ya sea a través del diseño, la compra o el uso de los mismos como canal de marketing. Adicionalmente, diversas instituciones han prohibido el acceso a ciertos sitios y se está contemplando la regulación del uso de estos sitios en escuelas y bibliotecas.

El auge de los SNSs indica un cambio en la organización de las “comunidades” en línea. Existen Websites dirigidos a comunidades de interés, SNSs están organizados principalmente alrededor de la gente, no de los intereses. Las primeras comunidades en línea, tales como Usenet y los foros públicos de discusión están estructurados por tópicos al contrario de las SNSs que tienen una estructura egocéntrica, con el individuo en el centro de su propia “comunidad”. De acuerdo a Boyd (citada en Paparachissi, 2010, 25), esto refleja la estructura social, que está formada por redes, no por grupos.

De acuerdo a Octavio Islas y Amaia Ribas (2011)¹⁴ como ambientes mediáticos, las redes sociales en principio fueron destinadas a actividades de

¹⁴ En su texto “Comprender las redes sociales como ambientes mediáticos”, que forma parte del proyecto Facebook, puesto en marcha durante el 2009 en la Universidad de Buenos Aires con el objetivo de construir un entorno colaborativo y abierto de educación en donde se ajusta a la situación actual de producción de conocimiento y no a una tradición, Octavio Islas. Doctor en ciencias sociales y Director de Proyecto Internet-Cátedra de Comunicaciones Digitales Estratégicas del Tecnológico de Monterrey, Campus Estado de México. Director de la revista web *Razón y Palabra* [<http://www.razonypalabra.org.mx>]. Y Amaia Ribas, doctora en periodismo y comunicación egresada de la Universidad del País Vasco, investigadora en el Proyecto Internet-Cátedra de Comunicaciones Digitales Estratégicas del Tecnológico de Monterrey, Campus Estado de México argumentan que conviene cambiar mentalidad -modelo-, globalizar la educación e impulsar la innovación

entretenimiento y socialización, permitiendo a cualquier persona poder encontrar contenidos de su interés (grupos afines, citas, socialización virtual). Sin embargo, posteriores remediaciones permitieron a las redes sociales comenzar a cumplir funciones de vinculación y enlace social, situación propicia para el desarrollo de redes sociales basadas en la inteligencia colectiva de activos grupos de prosumidores¹⁵. Para estos autores las redes sociales estimulan la indispensable horizontalidad en las relaciones humanas. Silenciosamente la inteligencia colectiva ha empezado a sentar las bases de un nuevo contrato social (Rousseau), sensible a las necesidades de consumo cultural de las sociedades 2.0

Para resumir y tomando la clasificación de Islas y Ribas tenemos diferentes tipos de redes sociales: destinadas a fines educativos, con fines profesionales, redes sociales con fines de innovación, redes sociales dedicadas al entretenimiento, redes sociales que responden a objetivos

como resultado de la gestión del conocimiento y así invertir la actual tendencia de que "la universidad tradicional es una máquina de fabricar ignorancia.

¹⁵ La palabra prosumidor, o también conocida como *prosumer*, es un acrónimo formado por la fusión original de las palabras en inglés *producer* (productor) y *consumer* (consumidor). Igualmente, se le asocia a la fusión de las palabras en inglés *professional* (profesional) y *consumer* (consumidor). En 1972, Marshall McLuhan y Barrington Nevitt sugirieron, en su libro *Take Today* (p. 4), que con la tecnología electrónica el consumidor podría llegar a ser un productor al mismo tiempo. En el libro de 1980 *The Third Wave* (La tercera ola), el futurólogo Alvin Toffler acuñó el término "prosumidor" cuando hizo predicciones sobre los roles de los productores y los consumidores, aunque ya se había referido al tema desde 1970 en su libro *Future Shock*. Toffler preveía un mercado altamente saturado de producción en masa de productos estandarizados para satisfacer las demandas básicas de los consumidores, en el cual, para mantener el crecimiento de las ganancias, las empresas podrían iniciar un proceso de "*mass customization*" (personalización masiva), refiriéndose a la producción masiva de productos personalizados, y describiendo la evolución de los consumidores, involucrados en el diseño y manufactura de los productos. Además, Toffler argumentó que cada individuo tendría el control de los bienes y servicios que sean de su consumo, una vez que la era industrial termine. (DE:: enero 2 de 2011: <http://es.wikipedia.org/wiki/Prosumidor>)

ciudadanos y redes destinadas a la socialización virtual. De las cuales se mencionaron algunas en párrafos anteriores.

2.2.2 Crecimiento de redes sociales.

Las redes sociales siguen su escalada imparables en la conquista de los internautas en todo el mundo. Según comScore, en julio de 2010 se alcanzó la cifra de 945 millones de usuarios únicos en redes sociales, siendo Estados Unidos (174 millones), China (97 millones) y Alemania (38 millones) los principales mercados.

2.2.2.1 Facebook. ¹⁶

Es la red social por antonomasia con 800 millones de usuarios a octubre de 2011, seguida por Twitter con 144 millones de usuarios (AMIPICI, 2011). La red social de Google cuenta con 19,9 millones de usuarios en India, mientras que la red de Mark Zuckerberg asciende a los 38 millones. Un análisis realizado por Experian (2011)¹⁷ reporta que Singapur, Nueva Zelanda y Australia son los países que más tiempo pasan en la red social con un promedio de 30 minutos por sesión. India ocupa el séptimo puesto con 20 minutos por sesión y Brasil es el siguiente con 18 minutos.

¹⁶ Información extraída del espacio de Facebook <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

¹⁷ Experian es una empresa que provee servicios de información global y cuenta con estudios estadísticos de redes sociales por región geográfica y país.

Brasil sigue siendo el país de Orkut, en donde tiene el 43% de los usuarios de redes sociales; sin embargo ha caído año con año, en relación a los usuarios que acceden a Facebook que de agosto de 2010 a agosto de 2011 se incrementó en 16% el número de usuarios brasileños a esta red social. (Experian 2011)

Por edad, el grupo que más crece es el de los 50-64 años, aunque el grupo mayoritario sigue siendo el de los jóvenes entre 18 y 29 años. Aunque sigue siendo el grupo menos representado entre los usuarios de redes sociales, los mayores de 65 años son ya el 26%, según datos del Pew Research Center (2010) Facebook es la red más popular en varios países de Latinoamérica. Un estudio de Fastrackmedia (2010), que reúne datos de 44 países, precisa que los usuarios de Chile son los más activos en este sitio con datos de 2005 a 2009.

En México el nivel de penetración de Internet supera los 30 millones de usuarios, 18 millones están conectados a las redes sociales, principalmente a Facebook (39%); YouTube (28%) y Twitter (20%). Los mexicanos en las redes sociales se caracterizan por ser personas jóvenes y en su mayoría menores de 40 años, siendo las mujeres más activas (5% más) que los hombres; en general los usuarios dedican 24% de su tiempo a las redes sociales. (AMIPCI, 2011)

Ante el potencial que representan las comunidades conectadas, se han registrado en los últimos años modernas maneras de participación en temas políticos, tanto por parte de la sociedad civil como del poder político, sobre todo en contiendas electorales como ocurrió en el año 2008 en Estados Unidos.

En México, cuatro de los diez sitios de Internet más visitados por los usuarios son redes sociales, según datos tomados al 14 de agosto por la compañía de medición de audiencias en Internet Alexa (2010).

Así, Facebook se posiciona como la red social más visitada por los internautas mexicanos (segundo lugar del ranking), seguido de Youtube y Twitter.

Ya sea a través de videos, fotografías o comentarios, los mexicanos gustan de fomentar las relaciones humanas a través de las plataformas digitales. Según la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI, 2011):

- Cerca del 61% de usuarios de Internet en México accesan al menos a una red social.
- 6 de cada 10 Internautas Mexicanos acceden diariamente al menos a alguna Red Social.
- Las Redes Sociales más conocidas y utilizadas en México son: Facebook, Youtube y Twitter.
- Siete de cada 10 internautas en México están en Facebook –con un crecimiento en usuarios de 86% respecto a 2009. Mientras que Twitter convoca a tres de cada 10, creció 39% en el mismo periodo.

- Los usuarios que utilizan dispositivos móviles son los que generan más contenidos en las redes.
- Los Usos que el Internauta Mexicano le da a las Redes Sociales son: Comunicarse con amigos y/o familiares, seguimiento y opinión de contenidos sobre cultura, deportes y entretenimiento, de la misma manera seguimiento y opinión de las últimas noticias tanto nacionales como internacionales.
 - 4 de cada 10 internautas han visto publicidad respecto a política dentro de las Redes Sociales.
 - México es el séptimo país con más usuarios en Facebook, 21.9 millones de cuentas. El DF cuenta con más de nueve millones de perfiles en Facebook, lo que la convierte en la principal ciudad en número de usuarios de esta red social por encima de Nueva York o Los Ángeles.

2.2.2.2 Twitter.

Resultados de una encuesta elaborada por el Pew Internet Project (2009) de septiembre de 2009 muestran que los usuarios de Internet que ya utilizan redes como Facebook, MySpace o LinkedIn son los nuevos usuarios de Twitter: 35% contra el 6% de los usuarios de Internet que no usan redes sociales.

Según resultados de un estudio realizado por comScore (2010), cerca de 93 millones de usuarios de Internet ya visitan Twitter, lo cual significa un incremento de 109% respecto al 2009.

Indonesia registra la penetración más alta con 20.8% de usuarios de Twitter, seguido de Brasil y Venezuela, en este último país coincidió el incremento en usuarios con la fecha en que el presidente Hugo Chávez abrió su cuenta de Twitter en abril. México se encuentra dentro de los 20 países con mayor penetración de Twitter; ocupa el lugar 8 después de Canadá y antes de Singapur y EUA.

A diferencia de Facebook, que como hemos dicho está centralizado a la misma red de amigos de escuela o trabajo, Twitter acorta distancias entre las personas y facilita el acceso a distintas culturas y eventos alrededor del mundo, que de otra manera podrían quedarse en el ámbito local. En el mismo estudio realizado por el Pew Internet Project (2009) se hizo una detallada revisión al uso de Twitter en diferentes países de donde extrajimos ejemplos del impacto de este microblog en el mundo:

Brasil – En las elecciones de 2010 los tres candidatos a la presidencia estuvieron enviando tweets acerca de sus campañas electorales y la comunidad respondía en tiempo real sus opiniones y propuestas.

Chile – Las entradas a Twitter se incrementaron en 500% a raíz del terremoto del 27 de febrero. A través de redes sociales como Facebook y Twitter se dio toda la información para el exterior porque las comunicaciones se colapsaron.

Desde ese momento se ha incrementado el número de usuarios. Otro evento del que fueron protagonistas las redes sociales en este país fue el rescate de los mineros; el presidente Lagos emitía tweets dando información puntual del estatus del rescate.

China - La esposa del ganador del Premio Nobel de Paz, Liu Xiaobo, está bajo arresto domiciliario pero tiene una cuenta de Twitter desde donde se ha podido comunicar con el exterior. Incluso los críticos del sistema de control de medios Chino, afirman que Twitter ayuda a promover el desarrollo y el progreso democrático de ese país.

Ecuador – Durante varias manifestaciones llevadas a cabo por la policía federal de este país, el presidente declaró Estado de emergencia vía su cuenta de Twitter. De inmediato los líderes del mundo respondieron a través del mismo medio su apoyo solidario al presidente.

Haiti. Twitter jugó un papel preponderante en la respuesta a la crisis de este país, durante y después del terremoto de enero de 2010. A través de telefonía móvil se implementó una operación denominada *Fast Follow* en la cual vía twitter se enviaban cientos de mensajes y fotos alrededor del mundo, material que sirvió para el seguimiento y envío de ayuda del exterior a la isla.

India – Actualmente (finales del 2010) existen cinco veces más usuarios de esta red social que hace un año. Algunos de los usuarios con mayores perfiles son: *Bollywood stars, politicians and cricket players*.

Japón- Después de EUA este país es el que más tweets emite. El alto nivel de conectividad facilita el uso de esta herramienta, de acuerdo a un artículo de la agencia Associated Press (2010) desde su aparición en 2008 Twitter ha traído un gran sentido de individualidad entre los japoneses. Se estima que Japón emite cerca de 8 millones de tweets al día, 12% del total global.

México- El 20% de los usuarios de redes sociales en nuestro país utiliza Twitter (AMIPICI 2011). Sin duda el dato más relevante es el de #Internet necesario que será descrito con más detalle al final de esta investigación y el caso de análisis de esta investigación el Movimiento por la paz con Justicia y Dignidad.

Nigeria – En esta nación Africana twitter está teniendo un crecimiento considerable. Las recientes explosiones por coches bomba (octubre) irrumpieron en la red social en busca de ayuda para las personas afectadas.

Rusia – En el momento que el presidente Medvedev abrió una cuenta en Twitter HQ, ésta se incremento en 300% al siguiente día y ha mantenido ese crecimiento y un alto perfil desde entonces.

Corea del Sur – El número de cuentas en Twitter se han duplicado desde junio de 2010 con la campaña difundida en línea "*go and vote*"; asimismo, la oficina de la presidencia empezó a "tweetear" en busca de un acercamiento con sus votantes.

Hasta el momento podemos concluir que si bien todas las redes sociales se definen por sí mismas y tienen sus propias características, todas de una u otra manera crean comunidad, algunas de manera más personal e individualizada como es el caso de Facebook, otras como Twitter que aunque es un microblogging en el cual el intercambio comunicativo se restringe a 140 caracteres, ha generado opiniones que llevan a la participación ciudadana, en los casos que así se requiera.

2.3 Redes sociales como herramientas de participación ciudadana.

Para fundamentar la relevancia de las redes sociales como espacios de participación ciudadana, es importante mirar las acciones ciudadanas que se han llevado a cabo en el mundo y cuyo impacto ha trascendido el ámbito local.

En junio de 2009 miles de internautas egipcios colgaron en Internet imágenes sobre la revuelta que estalló en Irán contra el régimen de los clérigos. Según nota de *El País* (2011) en la embajada de Estados Unidos en El Cairo emitió un telegrama en el que los blogueros egipcios estaban “desempeñando un importante papel al ensanchar el espectro de libertad de expresión y las discusiones sociales y políticas. Las discusiones de los blogueros sobre temas derivados, como los abusos sexuales y las tensiones sectarias y el Ejército, representan un cambio significativo respecto a hace cinco años y han influido en la sociedad y en los medios”. (p. 1)

En efecto el panorama se tornaba distinto y autoridades de grandes potencias del mundo como EUA empezaron a ver que las inconformidades sociales y los movimientos se estaban gestando desde otros ámbitos y latitudes. Cuando los blogueros egipcios por muchas razones fueron perdiendo fuerza en Egipto, en 2008 (El País, 2011) a través de *Facebook* se convoca a una huelga general de enorme éxito, de donde surge el movimiento 6 de abril, que ya no se conformaba con una reforma sino que exigía el derrocamiento del régimen. El movimiento lo conformaban unos 300 miembros activos y aglutinaron 70 mil seguidores en Internet.

En 2009 los diplomáticos estadounidenses reconocían “los blogueros han ensanchado significativamente el rango de temas que los egipcios discuten públicamente”. Según información de la embajada se contaba con unos 160 mil blogueros en Egipto con edades de entre 25 y 30 años y que el 30% de ellos escribía sobre política. (El País, 2011, p. 2)

El año 2010 tuvo dentro de sus episodios más destacados las fuertes protestas contra los resultados electorales en Irán. Casi un año después, masivas movilizaciones callejeras en un país del que muy pocos conocen noticias como Túnez, consiguen derrocar un gobierno tras 24 largos años en el poder. Estos episodios, aunado con otros incidentes en el mundo, si bien han tenido implicaciones, actores, desenlaces y procedimientos sensiblemente distintos, los medios de comunicación occidentales no han vacilado en poner como denominador común, un carácter “desencadenante” de las redes sociales en estos episodios.

Al respecto, es necesario matizar algunos aspectos para no desviar la atención del objetivo de nuestra investigación. Si bien se puede argumentar el "efecto democratizador de Internet" hay que aclarar que en ningún momento se afirmará que es la causa directa del derrocamiento de regímenes, únicamente se le ha analizado como un catalizador que los ha desestabilizado.

Internet, -con 1, 374 millones de usuarios en el mundo (AMIPCI, 2011) estima la ONU (29% de la población del planeta)- demuestra que esta "herramienta" o se está convirtiendo en la mejor vía para potenciar las libertades, sea presionando a los políticos, generando debates, y, en otros casos, desafiando al *establishment*.

a revuelta postelectoral en Irán en 2009 señaló el poder de las redes sociales como "experimento de expresión", por lo que las sucesivas protestas en países con escasas libertades políticas, sobre todo en Medio Oriente y África, han sido detonadas desde perfiles en Facebook; 140 caracteres en Twitter, o escritos en la blogosfera.

Estos movimientos que han alcanzado a los regímenes árabes tienen un punto en común: son conducidos en especial por jóvenes y las clases medias de diversas tendencias, a través de Internet y por sus dispositivos móviles. Túnez, ocupa el primer lugar de conectividad a Facebook en África, con 19,7% de penetración, lo que explica que desde allí la juventud encendiera sus protestas. Los jóvenes tunecinos representan 70% de la población del país, que cuenta con 10 millones de habitantes, según el Banco Mundial.

Sin esas herramientas la revolución de Túnez, que derrocó a la dictadura de 30 años de Zine el Abidine Ben Alí, no se habría dado. Una de las razones que explica esta "desobediencia civil electrónica" es que "Internet facilitó la comunicación entre integrantes de minorías con preferencias intensas que antes de existir la red estaban difuminadas, y ahora se han encontrado", escribe Joaquín Martín Cubas, autor del libro *Democracia e Internet*, (citado en *El Universal de Caracas, 2011*). O bien, en referencia al 15M, nombre que identifica las movilizaciones de los "indignados" en España, Manuel Castells, dice "la revolución no será twitteada pero sin Twitter no habría esta revolución".

CAPÍTULO 3. LA INFLUENCIA DE INTERNET EN LAS SOCIEDADES

La investigación de los efectos de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC) en los gobiernos y la forma en que éstas inciden en los procesos de cambio de una sociedad, está todavía en sus primeras etapas. La dispersión de la información y la aparición de las redes han provocado que se disminuya el monopolio de las burocracias tradicionales. La velocidad de Internet, significa que cualquier gobierno central o local tiene menos control de sus agendas.

En este capítulo se discutirán los cambios que son posibles con las tecnologías disponibles. La discusión partirá de tres conceptos fundamentales: ciudadanía, democracia y esfera pública. El argumento principal es que la tecnología por sí misma no produce ninguno de los dos escenarios planteados anteriormente, requiere que los ciudadanos conozcan y tengan las competencias para utilizar la tecnología y a través de ella busquen opciones alternativas para impulsar procesos democráticos mejores.

En la primera parte se desarrollarán los conceptos de ciudadanía y democracia desde perspectivas que enfatizan la participación ciudadana. A partir de ahí se iniciará una revisión del concepto de “democracia digital” para empezar con el planteamiento inicial de este apartado que es fomentar

procesos democráticos con ayuda de las nuevas tecnologías de información y comunicación.

En la segunda parte se introducirá el tema de la esfera pública planteada por Habermas; se precisarán sus planteamientos principales así como las críticas que surgen alrededor de esta teoría; sin embargo, será fundamental para fortalecer nuestro argumento del uso de Internet como medio para fomentar una ciudadanía responsable en dónde uno de los espacios de deliberación y comunicación es a través de la comunicación mediada por computadora, para impulsar el fomento de una democracia participativa, deliberativa y descentralizada.

El argumento se desarrollará en cuatro etapas: primero se hará una clarificación conceptual de las condiciones necesarias para una esfera pública, con los requerimientos de una democracia deliberativa en mente. Segundo, consideraré las potencialidades para la comunicación mediada por computadoras por Internet. Dado que es el software más que el hardware lo que construye cómo ocurre la comunicación sobre la red, la capacidad de Internet para soportar una esfera pública no puede ser juzgada únicamente en términos de las características intrínsecas de Internet. Para Wilhelm “dado que las TIC nos invitan a repensar la democracia en la era digital su diseño es sólo un componente de un sistema complejo que incluye la comprensión tanto de los recursos y competencias de las personas como sus actitudes, comportamientos y normas culturales” (Wilhelm (2003, p. 85)

Si esto es cierto, entonces Internet es una esfera pública sólo si los agentes lo hacen así, si los agentes construyen el contexto de la comunicación. Este contexto es participativo y plural, y distributivo más que unificado en su forma.

Finalmente, se considerará si la nueva esfera pública puede retroalimentar a instituciones democráticas y ayudar a promover nuevas formas institucionales que atiendan los problemas del espacio y el tiempo. Los participantes en las esferas públicas se convierten en ciudadanos no solamente porque forman una “comunidad de fe” por la vía de una interdependencia compleja, sino también porque ahora pueden tener los medios y la esfera pública a su disposición para hacer afirmaciones y propuestas normativas unos a otros en una forma dialógica y deliberativa, adecuada a nuevas formas de comunicación.

3.1 Ciudadanía en el siglo XXI

Uno de los temas de las sociedades modernas es la creciente apatía y desilusión por los asuntos públicos y en general el declive de las cualidades éticas y políticas de los ciudadanos. A este tema que tiene muchas aristas y justificaciones le podemos añadir nuestra incapacidad para extender el significado de la política más allá de la esfera de la comunidad local.

Si bien en este apartado no vamos a examinar los desarrollos teóricos de las tres corrientes de la ciudadanía –liberalismo, comunitarismo y republicanismo moderno- y mucho menos las variantes de cada una,¹ nos interesa establecer las aportaciones de los distintos enfoques para determinar el que será referencia fundamental para nuestro análisis.

Las líneas principales de la concepción liberal y toda reflexión sobre la ciudadanía, al menos sobre la ciudadanía moderna tiene inevitablemente que partir de la concepción que T. H Marshall recogió en su estudio *Ciudadanía y clase social*, publicado en 1950.

Para Marshall la ciudadanía debe ser entendida como un conjunto de derechos de que cada miembro de la sociedad goza por igual. Existen tres clases de derechos: civiles, políticos y sociales. Lo que convirtió a Marshall en el mejor exponente de la “ortodoxia de la posguerra” fue su visión del ciudadano como detentor de derechos en condiciones de igualdad con el resto de los miembros del conjunto social. A los dos rasgos centrales en su planteamiento –derechos e igualdad- se refería su bien conocida definición: “La ciudadanía es aquel estatus que se concede a los miembros de pleno derecho

¹ Visiones generales de las dos primeras se dan en C. Thiebaut: *Los límites de la comunidad*, Madrid, Centro de Estudios Constitucionales, 1992; y S. Mulhall y A. Swift: *El individuo frente a la comunidad. El debate entre liberales y comunitaristas*, Madrid, Temas de Hoy, 1996. Y una síntesis reciente del republicanismo moderno en P. Pettit: *Republicanism. A theory of Freedom and Government*, Oxford, Oxford University Press, 1997 (hay traducción al español: Barcelona, Paidós, 1998)

de una comunidad. Sus beneficiarios son iguales en cuanto a los derechos y obligaciones que implica”.²

Que la concepción de Marshall, resumida en los párrafos anteriores, se convirtiera en la versión ortodoxa de la ciudadanía, al menos durante las tres décadas posteriores a su formulación, no significa que no tuviera críticos.

Por ejemplo, Miller (2011) escribió que si bien Michael Mann expresaba que la teoría de Marshall era una “una idea importante y verdadera”, también decía que era “anglocéntrica y evolucionista”.

Frente a esta concepción, común a toda la tradición liberal desde Locke hasta Rawls, los comunitaristas de los años ochenta pusieron el acento en los lazos que ligan al individuo con la colectividad, lo que significa sustituir la autonomía liberal por la integración en la comunidad como eje central de la identidad individual. Sin embargo, como señala Miller (2011) para algunos críticos este segundo modelo de ciudadanía, el comunitarismo, era difícilmente compatible con algunos rasgos esenciales de las sociedades modernas, en especial con el pluralismo ético y el derecho de todos los miembros del conjunto social a defender en igualdad de condiciones sus propias ideas sobre el bien y la “vida buena”.

² La ortodoxia, en Kymlicka-Norman, “Return of the Citizen: A survey of recent work on Citizenship Theory”, (DE: 10 de enero de 2011, <http://www.jstor.org/pss/2381582>). La definición en Marshall: “Ciudadanía y Clase Social”, (DE: 10 de enero de 2011, dialnet.unirioja.es/servlet/dcfichero_articulo?codigo=760109&orden)

En oposición a la tesis liberal y comunitarista, surge una tercera que es el republicanismo que concibe al ciudadano como alguien que participa activamente en la configuración de la dirección futura de su sociedad a través del debate y la elaboración de decisiones públicas³.

Aunque para nuestro estudio la tesis republicana en la cual el ciudadano se identifica con la comunidad política a la cual pertenece y se compromete con la promoción del bien común por medio de la participación activa en la vida política, es la concepción del ciudadano que tomaremos como referencia para nuestro estudio, esbozaremos algunas críticas que autores como Miller (2011) y Young (1990) han puesto sobre la mesa y que contemplan la exclusión de la arena política de los grupos más desfavorecidos y marginados socialmente. En nuestro caso esta exclusión se da por la falta de “acceso” en un sentido integral a Internet que proponemos como medio y canal para la participación ciudadana.

Para Miller (2011), la idea de que, a través del debate y la discusión, los ciudadanos pueden llegar a un acuerdo sobre lo que debe hacerse políticamente es contradictoria con el pluralismo de las sociedades contemporáneas. El argumento principal de Miller es que a “la apariencia de acuerdo sólo se puede llegar por medio de la fuerza o la manipulación, a través

³ Es posible hallar variaciones del tema republicano en Hannah Arendt, *La Condición Humana*, Barcelona, Paidós, 1ª edición en la colección Surcos, 2005, y en Benjamin Barber, *Strong Democracy*, Berkeley, Los Angeles, University California Press, 2003.

de las cuales se induce a algunos grupos a ajustar sus pretensiones a los límites establecidos por los grupos más fuertes de la arena política”.

En este mismo sentido, I.M Young (1990) argumenta que, al igual que los liberales, los republicanos están comprometidos con el ideal de imparcialidad que desfavorece a aquellos grupos sociales que identifica como oprimidos, incluidas las mujeres y las minorías étnicas. Para Young (1990) los teóricos republicanos insistían en la unidad del público cívico: en cuanto ciudadano, todo hombre deja de lado su particularidad y diferencia para adoptar un punto de vista universal idéntico para todos los ciudadanos, el punto de vista del bien común o la voluntad general. Sin embargo, en la práctica los políticos republicanos reforzaron la homogeneidad, excluyendo de la ciudadanía a todos aquellos definidos como diferentes y asociados con las influencias del cuerpo, el deseo o las necesidades y que “podían apartar a los ciudadanos del punto de vista de la razón pura” (1990, p. 117).

Young (1990) concede que los republicanos contemporáneos (cita a Benjamin Barber y Habermas) ya no quieren excluir formalmente a tales grupos de la esfera pública. Anotación que es importante para esta investigación porque son los dos autores que tomamos como referencia para desarrollar nuestro argumento de la participación ciudadana en la esfera pública. Así pues la concepción republicana de ciudadanía nos permite aventurar propuestas que pueden presentarse en el foro público.

3.2 El concepto de democracia en la era de la información

La última mitad del siglo XX el mundo vivió cambios políticos sin precedentes; regímenes en esencia antidemocráticos como el comunismo, el facismo y el nazismo, desaparecieron en el transcurso de diferentes guerras, otros como en el caso de la ex Unión Soviética, se colapsaron desde adentro o las dictaduras militares en América Latina que entraron en un profundo descrédito.

Sin embargo, difícilmente se puede afirmar con contundencia que la democracia ha ganado la batalla. Movimientos antidemocráticos siguen asociados con fanatismos nacionalistas o religiosos. Los gobiernos democráticos (con sus diferentes grados de democracia) existen sólo en una parte de la mitad de los países del mundo, que cuentan con menos de la mitad de la población mundial. Un quinto de la población mundial vive en China que a lo largo de su historia nunca ha tenido un gobierno democrático.

Este panorama se vuelve aún más desalentador cuando de acuerdo a Dahl⁴ (2000) aun en aquellos países en los que existen gobiernos democráticos y parecen seguros, la democracia está en crisis, o al menos en declive por la falta de confianza de los ciudadanos en sus autoridades, los partidos políticos y la administración pública en general.

⁴ Dahl uno de los más importantes politólogos de Estados Unidos, sus últimos libros se han caracterizado por una postura crítica sobre el funcionamiento de las democracias en las sociedades modernas.

Además de que cada vez son más evidentes temas como pobreza, desempleo, inseguridad, corrupción y falta de acceso a servicios públicos como salud y educación.

Sin embargo, siguiendo a Dahl (2000), desde sus inicios la democracia ha sido vista, la mayor parte de las veces, como un tema de debate teórico filosófico, más que como un sistema político actual que las personas puedan adoptar en la práctica. Y en aquellos casos en los que existe una democracia o bien una república, la mayor parte de los ciudadanos adultos no participan en la vida política de su comunidad.

Para esta investigación nos apoyaremos en las concepciones tanto de Dahl (2000) como en el concepto de “democracia fuerte” (*“strong democracy”*) de Barber (2003). Las variables que identifican ambos autores para generar una democracia participativa se pueden aplicar perfectamente a nuestro estudio.

Generalmente, la democracia es identificada con el gobierno de la mayoría y en otras ocasiones como lo que abarca todo aquello que es humanamente bueno. Pero ninguna de estas visiones es adecuada para un entendimiento de la democracia como un ideal social. Entonces, ¿qué es lo que en realidad aspira lograr la democracia? Se puede decir que todos los tipos de democracia, asumen que toda la gente que vive en una sociedad necesita de un proceso que aglutine la mayor parte de las opiniones, que

tomen en cuenta los intereses de cada persona. Una premisa fundamental de la democracia es que las personas son los mejores jueces de sus propios intereses y que la igualdad de derechos es necesaria para proteger esos intereses.

En este apartado no se pretende profundizar en aspectos filosóficos de la teoría democrática sino más bien recoger el enfoque funcional que los autores plantean para poder tomar los elementos más importantes de algunos de ellos que nos permita apoyar el argumento de que la CMC puede “reactivar” la idea habermasiana de espacio público en la cual la participación de los ciudadanos es un factor determinante en la construcción de sociedades democráticas. En donde la CMC puede servir como medio para poder lograr la comunicación de varios ciudadanos interesados en las cosas del bien común y nos proporciona la alternativa de poder comunicarnos con aquellos que tienen intereses afines y las mismas preocupaciones.

3.2.1 Revisión del concepto de democracia en Robert Dahl y Benjamin Barber.

Para Dahl (2000), la libertad de expresión es requisito para que los ciudadanos participen de forma efectiva en la vida política; es la única manera en que los ciudadanos pueden hacer visibles sus puntos de vista y persuadir a sus representantes. Asimismo, los ciudadanos deben estar dispuestos a escuchar lo que los otros tienen que decir.

Para Dahl (2000) la libertad de expresión no radica únicamente en que cada persona tiene el derecho de ser escuchada, sino también la obligación de escuchar lo que los otros quieren decir.

La concepción de libertad de expresión que propone Dahl (2000) es mucho más amplia. Para que los ciudadanos adquieran competencias cívicas, los ciudadanos requieren la oportunidad de expresar sus puntos de vista, aprender de los otros, involucrarse en discusiones y deliberaciones, leer, escuchar y desarrollar la capacidad para cuestionar a los expertos y a los políticos. Dahl (2000) argumenta que para tener una comprensión clara de las posibles acciones de gobierno y de sus políticas es necesario ejercer la libertad de expresión en su sentido amplio, una libertad de expresión informada que se pueda ejercer con argumentos racionales y con conocimiento para no caer en la tentación de lo que Vargas Llosa (2011) califica como “un liberticidio que, además de socavar los cimientos de la democracia, infligiría un rudo golpe a la civilización”.⁵

A lo largo de la investigación hemos insistido en la importancia de la participación ciudadana en todos los ámbitos de la vida social, y creemos que si bien la tecnología no va a volver democráticas a las comunidades si puede ser una herramienta que ayude a facilitar los procesos democráticos de participación. En este sentido nos apoyamos en teóricos como Dahl quien propone la participación del ciudadano de forma efectiva y libre, de tal forma

⁵ La idea central de este artículo de Vargas Llosa, es que Wikileaks “no trata de combatir una mentira sino de satisfacer una curiosidad morbosa de la civilización del espectáculo...”

que antes que se adopte una política, todos los miembros tengan la oportunidad de que sus puntos de vista sobre esa política sean conocidos por los otros miembros de la comunidad interesados en los asuntos públicos.

En *La Democracia y sus Críticos*⁶, Dahl (1993) habla de diferentes criterios que desde su perspectiva son fundamentales para las democracias. Dos de ellos son fundamentales para nuestra perspectiva y son la idea de *igualdad intrínseca* y la *presunción de la autonomía personal*. Ambos son los fundamentos racionales de los comportamientos políticos esenciales para la democracia. Mismos, que sirven de criterios con los que es posible comparar procesos políticos distintos, y evaluar el nivel de democracia de cualquier asociación.

Con la *presunción de autonomía personal*, la democracia confiere capacidad plena a los ciudadanos para juzgar lo que más les conviene. Al hablar del *principio de igualdad intrínseca*, Dahl (2000) se refiere a la vida política se rige por un mecanismo ordenado y pacífico en el que la población puede instar al Gobierno a tomar unas decisiones acordes con sus intereses. Para este autor, la mayoría de los órdenes políticos establecen decisiones

⁶ En este texto se analiza el proceso democrático desde una perspectiva contemporánea. Se revisan las teorías y las prácticas políticas que persiguen el ideal de democracia como las que lo rechazan. El resultado es la caracterización del estadio democrático de fines de siglo XX como el sistema político más elaborado. Dahl justifica el funcionamiento de las poliarquías actuales con explicaciones *razonables* —que no *racionales*— de todos sus elementos, y los contrasta con el fracaso de la práctica de otras formas políticas basadas en creencias no democráticas o no plenamente democráticas

obligatorias. Pero sólo en las democracias colectivas cuentan con el consentimiento de quienes tienen que obedecerlas.

Otros factores relevantes en la concepción de Dahl (2000) son: 1) que los ciudadanos tienen derecho de tener fuentes de información alternativas que no estén monopolizadas por el gobierno ni por ningún otro grupo (la existencia de varios medios, no uno único). Para nuestra investigación la propuesta en este sentido es la CMC y los espacios en línea que proporcionen la información adecuada para que los ciudadanos puedan participar de forma racional en las deliberaciones públicas; 2) que los *ciudadanos tienen derechos a formar asociaciones u organizaciones relativamente independientes (autónomas)*, incluidas las asociaciones políticas (por ejemplo, partidos políticos y grupos de interés), que procuren influir en el gobierno rivalizando en las elecciones y por otras vías pacíficas; y 3) garantías a los *derechos de las minorías contra cualquier abuso por parte de las mayorías*.

De acuerdo con Sproull y Kiesler (2009), las reuniones electrónicas tienen además tres atributos sociales que vale la pena señalar y que no se encuentran en las reuniones cara a cara:

(1) la distancia física ya no es una barrera sustancial a la participación.

(2) la mayoría de los participantes son relativamente invisibles, con señales y marcas limitadas al texto y

(3) los costos logísticos y sociales de participar son relativamente bajos”

Estos autores afirman que la toma de decisiones electrónica está siendo cuestionada por la ausencia de “claves” sociales y contextuales que normalmente acompañan a la comunicación verbal.

Sproull and Kiesler (2009) descubrieron que la CMC influye de manera diferente a la forma en que los participantes reaccionan al “estatus” de los otros participantes del grupo; es decir, en las situaciones cara a cara las personas tienden a declinar ante los miembros de estatus más alto, utilizan lenguaje más formal y finalmente están de acuerdo con lo que este grupo plantee. Los miembros de estatus más alto tienden a acaparar y tomar el liderazgo en las discusiones presenciales, influenciando la agenda y las decisiones de los demás.

Esta experiencia de la CMC coincide con el planteamiento de Dahl (2000) que habla de las oportunidades para formular preferencias con el fin de expresarlas a los demás y al gobierno mediante una acción individual y colectiva. Se lograría así que las propias preferencias fueran consideradas por igual, sin discriminación en cuanto a contenido u origen.

Para poder medir con mayor precisión el grado de democratización de un sistema político, Dahl (2000) recurre a dos dimensiones teóricas. Una dimensión refleja la amplitud con que el *régimen facilita* la oposición, o el

debate público, en otras palabras la *liberalización*. La otra dimensión es el número de personas que están facultadas *para participar*, mediante adecuados *mecanismos de representación* en un plano de mayor o menor igualdad, en el control y *discusión de la política del gobierno*.

La idea de lo público está estrechamente relacionada a ideales democráticos que abogan por la participación ciudadana en los asuntos públicos. Tocqueville (citado en Dahl, p. 15) decía que la participación en asuntos públicos contribuiría significativamente para que los individuos tuvieran sentido de pertenencia y respeto de sí mismos. Dewey (citado en Dahl, p. 16) por su parte, insistía que los cuestionamientos y la comunicación son las bases para una sociedad democrática y destacaba el mérito de los grupos de deliberación por encima de las decisiones individuales de la autoridad.

Participación y competencia son una especie de corazón del nuevo modelo. Bajo estas categorías se busca evitar que la democracia se limite a un juego de participación y competencia, con perdedores y ganadores; que haya elecciones, que luchemos por los valores y que no pase nada; que la democracia se convierta en un ritual de conteo de votos; que la democracia sólo sea sucesión de élites políticas y que ninguna elite deje de defender sus intereses. El modelo propuesto por Dahl (2000) y que retomamos para nuestra investigación busca evitar que los mecanismos se hagan repetitivos y rutinarios, que la ciudadanía vea sus intereses beneficiados con la democracia.

Las propuestas y reflexiones surgidas sobre la democracia han impugnado la creación de otro modelo cuyo objetivo sea la superación de la democracia minimalista, tal es el caso de la democracia deliberativa – democracia fuerte- que plantea Barber (2003).

Para este autor, la democracia fuerte es una forma moderna de la democracia participativa. Descansa en la idea de una comunidad auto-gobernada de ciudadanos que están unidos menos por intereses comunes que por una educación cívica y que se han hecho capaces de un propósito común y de acción mutua por sus actitudes cívicas y sus instituciones participativas más que por su altruismo o buena naturaleza. La democracia fuerte está en consonancia con –y de hecho depende de- la política del conflicto, la sociología del pluralismo, y de la separación de los campos de acción privado y público. (p. 117).

La teoría de la democracia fuerte es una teoría extraída de una variedad de prácticas y alimentada por las teorías clásicas de comunidad, educación cívica y participación. Ofrece una respuesta diferente y más vigorosa: ve a la política no como una forma de vida sino como una forma de vivir- como, por ejemplo, la forma en que los humanos con naturalezas variables pero maleables y con intereses competitivos pero traslapados pueden aceptar vivir juntas comunalmente no sólo para su ventaja mutua, sino con ventaja para su mutualidad. Dado que la política democrática hace posible la cooperación y

una aproximación de concordia donde no existía por naturaleza, es potencialmente un ámbito para la apertura, flexibilidad y promesa único.

La democracia fuerte también busca crear un lenguaje público que ayude a reformular los intereses privados en términos susceptibles de adaptación del público. Aspira a entender a los individuos “no como personas abstractas sino como ciudadanos, de manera que la comunidad y la igualdad, más que la segregación, sean los rasgos definitorios de la sociedad humana.” (Barber, 2003, p. 119).

La democracia fuerte es la única forma de democracia que puede proveer una respuesta adecuada al dilema de la política moderna y de un foro continuo para la discusión.

En síntesis la democracia fuerte puede ser formalmente definida como política en el modo participativo donde el conflicto es resuelto a través de un proceso participativo, continuo y aproximado, de auto-legislación, y la creación de una comunidad política capaz de transformar individuos privados, dependientes, en ciudadanos libres, y los intereses privados y parciales en bienes públicos. (Barber, 2003, p. 132).

En la democracia fuerte, la política es algo que hacen los ciudadanos, no algo que se le hace a los ciudadanos. La actividad es su virtud principal, y el involucramiento, el compromiso, la obligación y el servicio –*deliberación*

común, decisiones comunes y trabajo común- son sus características típicas.

La democracia fuerte desarrolla una política que puede transformar el conflicto en cooperación a través de la participación ciudadana, la deliberación pública, y la educación cívica.

Mientras la votación es un acto estático de expresión de las preferencias propias, la participación es un acto dinámico de imaginación que requiere que los participantes cambien la forma en que ven el mundo. Es como una oportunidad para que el concepto de “participar” no se quede en una intención sino en un acto racional en el cual el ciudadano pueda construir un modelo democrático incluyente.

De acuerdo con Barber (2003) “la política se ha convertido en aquello que los políticos hacen, lo que los ciudadanos hagan (cuando hacen algo) es votar por los políticos” (Barber, 2003, p. 148).

Cabe aclarar que tampoco se trata de proponer una forma de autogobierno sino de que se tomen las propuestas ciudadanas como parte esencial de la agenda de gobierno. De esta manera hay una corresponsabilidad y por consiguiente podrá haber una rendición de cuentas. Es la oportunidad de transformar individuos privados, dependientes, en ciudadanos libres, y los intereses privados y parciales, en bienes públicos.

La representación es incompatible con la libertad porque delega, y por lo tanto aliena la voluntad política. Barber cita a Rousseau quien decía “El instante en que la gente permite a otros ser sus representantes pierde su libertad. La libertad y la ciudadanía están correlacionados; cada una sostiene y da vida la otra.” (Barber, 2003, p. 145).

Para Barber (2003), La democracia fuerte no es “el gobierno por el pueblo o el gobierno por las masas” ya que las masas son sólo nominalmente hombres libres que de hecho no se gobiernen a sí mismos.

Las masas hacen ruido, los ciudadanos deliberan; las masas se comportan, los ciudadanos actúan; las masas chocan y se intersectan; los ciudadanos se involucran, comparten y contribuyen. En el momento en que las masas empiezan a deliberar, actuar y compartir, dejan de ser masas y se convierten en ciudadanos. Sólo entonces participan. (p. 155).

3.3. Democracia Digital

Wilhelm (2003) afirma que los académicos que han intentado analizar la utilidad política de las tecnologías emergentes de comunicación e información, no han podido proveer un enfoque metodológicamente coherente y multidisciplinario del impacto de esos ambientes sobre la esfera pública política.

Argumenta que las deficiencias metodológicas y la falta de rigor empírico que subyace a sesgado mucho el debate sobre el potencial democrático de la Internet y limitando una discusión deliberativa y reflexiva sobre las nuevas tecnologías de comunicación y su aplicación en la esfera pública.

En una revisión que hace de las principales vertientes teóricas que han surgido en relación a este tema, Wilhelm (2003) hace la siguiente división:

1) *Distópicos*. Se sienten temerosos ante el potencial con el que las tecnologías de comunicación e información emergentes pueden irrumpir en la vida política y social. Consideran las interacciones cara a cara más auténticas que las mediadas por computadora.

En esta clase podemos ubicar a Barber, quien como se explicará más adelante, no es muy partidario de la CMC. Sin embargo, en su tesis de la democracia fuerte defiende la idea de la participación y de ciudadanos autónomos para lograr mejores democracias. De acuerdo a Wilhelm (2003), Barber "...adopta una postura Arendtiana⁷ al reificar la comunicación cara-a-cara en la esfera pública como un ideal, mientras que la comunicación política virtual o mediada es vista con suspicacia." (p. 469).

Barber (citado en Wilhem, 2003) argumenta que las nuevas formas de comunicación que se están desarrollando en el ciberespacio son abstractas y

⁷ Hannah Arendt, "La vita activa y la época moderna", en Hanah Arendt, ed., *La Condición Humana*, Paidós Ibérica, S.A, 2005, p. 321.

amorfas, carecen de la especificidad, de contexto y de la tangibilidad de las comunicación cara-a-cara: “Puede haber algunas formas nuevas de comunidad desarrollándose en solitario, sentados frente a sus pantallas y conectados sólo por sus dedos a la nueva red definida por la Internet. Pero la política de dicha comunidad aún tiene que ser inventada” (pp. 471-472).

Lo anterior no quiere decir que la comunicación en línea vaya a sustituir los encuentros cara a cara. Cada uno tiene su propia lógica, su propia manera de generar opinión. Si en la actualidad el debate sobre la noción de democracia está presente, debemos incluir en ese debate la manera en que la CMC e Internet son la nueva esfera pública.

Para Barber (2003) la exploración de espacios políticos alternativos está cerrada, al reificar distinciones entre lo público y lo privado, y entre comunicación mediada y cara-a-cara; sin embargo desde la perspectiva de esta investigación, estas distinciones ya no pueden ser justificadas dadas las nuevas condiciones de la práctica política y las normas contemporáneas.

En el centro de la propuesta de la democracia fuerte está el habla. Pero el habla no es solamente hablar. Se refiere a cada interacción humana que involucra el lenguaje o símbolos lingüísticos. En este sentido la idea de utilizar la CMC como una herramienta para la participación ciudadana se fortalece ya que el lenguaje de la retórica es un referente austero delineado por modelos de

estímulo respuesta, de comportamiento social que ha empobrecido el hablar político.

2) Neofuturistas. Al contrario de los “distópicos” tienen postura acrítica en el progreso y una aceptación “ciega” en las nuevas tecnologías que son el fundamento para un futuro promisorio. Asumen desconfianza ante cualquier tecnología e institución en “proceso de obsolescencia”. Para ellos el avance y el progreso tecnológico es una renovación constante.

3) Los tecno-realistas. Según este autor representan un grupo de profesionales de la tecnología, periodistas y académicos que apuntan al centro del debate acerca de las tecnologías emergentes y sus efectos. Sugieren que la gente piense de forma crítica acerca del papel que las herramientas y las interfaces juegan en la vida diaria. Este movimiento recomienda una nueva forma de evaluar la tecnología desde el punto de vista de su impacto en los valores humanos.

Este enfoque se vincula de forma muy estrecha con la postura ética del desarrollo humano planteada por Amartya Sen (1993) y por la teoría de la construcción social de la tecnología que dice que el cambio tecnológico es condicionado por factores sociales y que los diseños tecnológicos y su funcionamiento son el resultado de un proceso social más que un aspecto establecido por la racionalidad científica-tecnológica.

La teoría de la construcción social de la tecnología rechaza la idea determinista de que el cambio tecnológico sigue un patrón lineal que sólo se puede explicar a partir de una lógica “intrínseca” a la propia tecnología o bien a partir de esquemas económicos. Esta teoría amplía el marco de análisis para demostrar que existen diferentes actores individuales, grupos sociales que inciden de forma relevante en el cambio tecnológico.

Wilhelm (2003) cita al neofuturista Nicolás Negroponte (2010)⁸ quien afirma que “ser digital es parte de la vida política sana de hoy”. Sin embargo, de acuerdo con Wilhelm (2003), este cuento causal de que el acceso a la tecnología conduce –casi por generación espontánea- a un interés mayor en los temas políticos por parte del público se acepta con fe ciega, a pesar de que hay poca evidencia empírica para apoyar esa afirmación. Precisamente lo que hace falta son estudios rigurosos que puedan decir si estas nuevas comunidades virtuales serán ‘más deliberativas y reflexivas’ que las arenas convencionales existentes.

Las investigaciones disponibles todavía son insuficientes para formar opiniones sobre asuntos importantes en relación a la dirección de la vida pública mediada digitalmente. De acuerdo a una revisión sucinta que hace DiMaggio (2010) a pesar de los miedos en contra, el uso de Internet no lleva a la pasividad o al privatismo. Los usuarios de Internet tienden a consumir más

⁸ Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido *cheerleader* del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro. Un auténtico visionario del mundo y que plasmó, en el ya lejano año de 1995, en una obra convertida en objeto de culto por la facción más lanzada de los tecnófilos: *Being Digital*

información fuera de línea que los no usuarios, y tienden a ser más activos en otras formas, y sus actividades en línea no disminuyen los encuentros cara a cara (Robinson et al 2000 citado en Paul DiMaggio. 2010). Shah y sus colegas (2001) citados en el mismo texto de DiMaggio encontraron que el uso informacional de Internet tenía un pequeño pero significativo impacto positivo en la participación de la comunidad, mientras que los usos recreacionales no tenían impacto.

DiMaggio (2010) cita los trabajos de Bimber (2003) y Hampton y Wellman (2000) que para esta investigación son bastante significativos ya que apoya nuestro argumento principal: por un lado es que el uso de Internet no causa que la gente se vuelva social o políticamente involucrada; más bien, facilita que las personas que ya se encuentran involucradas en las actividades de la comunidad y en asuntos políticos se involucren más (Bimber 2003). Y por otro que el uso de Internet incrementa simultáneamente la comunicación local y de larga distancia, funcionando como un canal complementario (más que un sustituto) para la interacción cara-a-cara.

Para reforzar el argumento anterior y siguiendo la idea de deliberación en la que se sustenta la teoría democrática de Barber (2003), Benkler (2006, p. 15) sugiere que los ambientes y las formas de comunicación que se dan en la *sociedad red* propicia que se genere una cultura más democrática, más transparente, reflexiva y participativa.

3.4 Esfera Pública

En este apartado se hará hincapié en una selección de las cuestiones que tienen gran pertinencia en los debates actuales sobre teoría social y política. Se bosquejará brevemente la visión original de la esfera pública de Habermas con base a su libro *“The Structural Transformation of the Public Sphere”*, (1991) sobre el surgimiento y transformación de la esfera pública burguesa.

Después se considerarán algunas de las principales críticas a la idea de esfera pública de Habermas y en la última sección se abordarán algunos autores que retoman la idea original planteada por Habermas y la adecuan a las condiciones de la época actual. Finalmente se planteará una de las propuestas de la presente investigación en el sentido de utilizar Internet como un espacio para la creación de una esfera pública. Asimismo, se propondrán algunos aspectos que se deberían tomar en cuenta para repensar la teoría de esfera pública en las circunstancias de las sociedades contemporáneas.

De acuerdo con Papacharissi (2002), el término público connota la idea de ciudadanía, comunidad y asuntos que no son privados, que son accesibles y pueden ser escudriñados por todos. Papacharissi (2002) hace una precisión que es pertinente para delimitar nuestro objeto de estudio. Hablar de “espacio público” no es sinónimo de “esfera pública”; es decir como espacio público, Internet proporciona una forma de deliberación política, ejemplo las páginas de gobierno en las que se proporciona información pública.

Como “esfera pública”, Internet facilita las discusiones que promueven el intercambio democrático de ideas y opiniones. Para Papacharissi (2002), el “espacio público” promueve e incrementa la discusión; la “esfera pública” promueve la democracia.

“*The Structural Transformation of Public Sphere*” de de Habermas (1991, pp. 2-3) es una extensa reflexión sobre la naturaleza de la vida pública y sobre las formas en que ha cambiado a lo largo de la evolución histórica de Occidente. Habermas retrotrae la distinción entre público y privado a la Grecia clásica. En las ciudades-estado de la antigua Grecia, la esfera de la *polis* fue separada del dominio privado del *oikos*. La vida pública estuvo constituida en la plaza del mercado y en las asambleas, donde los ciudadanos se reunían para discutir las cuestiones del día; la esfera pública fue en principio un ámbito abierto de debate en el que aquellos individuos que tenían reconocido por derecho el estatus de ciudadanos podían interactuar entre sí como iguales.

Mientras que esta concepción clásica de la vida pública ha tenido una perdurable influencia sobre el pensamiento occidental, las formas institucionales de la “*publicness*”⁹ han variado mucho de un periodo histórico a otro. Mientras que esta concepción clásica de la vida pública ha tenido una perdurable influencia sobre el pensamiento occidental, las formas

⁹ La esfera pública se concibió como una especie de mediador entre el Estado y la sociedad por el principio de “*publicness*”. De acuerdo a este principio, los ciudadanos actúan como público que puede lidiar con asuntos de interés general sin ser sujetos de coerción. *Publicness*, se puede entender como el “uso público de la razón” y que funciona como una especie de “control democrático de toda actividad del Estado”. Para no perder el sentido originario de la palabra se ha optado por mantenerlo a lo largo de este apartado (Habermas (1991, p. 5).

institucionales de la "*publicness*"¹⁰ han variado mucho de un periodo histórico a otro.

En "*The Structural Transformation of Public Sphere*" (1991) Habermas hace un planteamiento central. Explica que una variedad de cambios sociales durante los siglos XVIII y XIX en Alemania, Francia y el Reino Unido dieron lugar a la formación de una esfera pública burguesa durante un breve periodo. Es decir, por un periodo de tiempo relativamente corto, las condiciones sociales provocaron y facilitaron una situación en la cual individuos de la clase media, se reunían para involucrarse en asuntos de interés común. Estos encuentros dieron lugar a la creación de un espacio en el cual tanto las nuevas ideas como la disciplina del debate público racional se cultivaron. Más aún, la emergencia de este nuevo espacio público, fue un mediador entre el Estado y los ciudadanos; en este espacio se genera una consciencia colectiva sobre la importancia de los "públicos".

Habermas desarrolla el concepto de "esfera pública" como parte de la vida social, como un espacio en el que los individuos pueden intercambiar puntos de vista en asuntos del "bien común"; espacios de interacción en los cuales se forma opinión pública. (1991, p. 73).

¹⁰ La esfera pública se concibió como una especie de mediador entre el Estado y la sociedad por el principio de "*publicness*". De acuerdo a este principio, los ciudadanos actúan como público que puede lidiar con asuntos de interés general sin ser sujetos de coerción. *Publicness*, se puede entender como el "uso público de la razón" y que funciona como una especie de "control democrático de toda actividad del Estado". Para no perder el sentido originario de la palabra se ha optado por mantenerlo a lo largo de este apartado.

A lo largo del texto, Habermas responde una pregunta crucial para la teoría democrática ¿cuáles son las condiciones sociales para un debate racional-critico acerca de los asuntos públicos? Su búsqueda se centra en un debate que se lleve a cabo por individuos orientados por los argumentos y no el status lo que determine las decisiones políticas.

Uno de los cambios históricos fundamentales que facilitaron el surgimiento de la esfera pública fue la creciente estratificación de la sociedad y particularmente la disociación de la autoridad política de la esfera de la vida cotidiana y doméstica; es decir de los ciudadanos. En este contexto de surgimiento de los estados nación el poder político se centró en el Estado volviéndolo distante. La otra gran Institución la Iglesia también se separó del poder político lo que generó un cambio tanto en el ámbito de las normas públicas (la ley) y las creencias morales de los individuos. De acuerdo a Habermas "...el Estado fue progresivamente desacoplado, del tejido intersubjetivo de la vida cotidiana y de la textura normativa de ese tejido" (Crossley y Roberts, 2004, p. 3.)

Esta separación ocurrió al mismo tiempo que se incrementaban las actividades militares, lo que provocó un alza de impuestos que el Estado extraía de los individuos. La simultaneidad de estas tendencias inevitablemente generó una demanda colectiva de participación. En un esfuerzo por enfrentar un Estado que era cada vez más distante y demandante, los individuos se transformaron en un público crítico.

Las esferas públicas mediaban entre el estado y los individuos, fue en este contexto que la noción de un público hacía sentido. Los asuntos públicos en las esferas públicas se constituían como tales a través de la eliminación de lo que se consideraban asuntos privados para concentrarse en resolver asuntos del "bien común": "El debate público debería transformar el *voluntas* en un *ratio* que en la competencia pública de los argumentos privados nació como el consenso acerca de lo que era pragmáticamente necesario para el interés de todos" (Habermas, 1989: 83, citado en Roberts & Crossley, 2004, p. 4)

De acuerdo a Calhoun (1992, p. 2) la noción de sociedad civil es básica para el análisis de la esfera pública hecho por Habermas, y su análisis ofrece una gran cantidad de riqueza a las discusiones actuales de la sociedad civil que se equiparan más a un mercado de consumidores que un grupo de ciudadanos. Más adelante desarrollaremos un apartado para definir cómo se ha modificado el mismo concepto de sociedad civil. La sociedad civil, en los siglos diecisiete y dieciocho, se entiende más como el dominio genuino de los individuos que se oponían al estado. (Habermas, 1991, p. 30).

3.4.1 Desarrollo de los medios y la democracia.

Los salones literarios fueron un elemento fundamental para la naciente esfera pública pero igualmente importante fueron los avances en las tecnologías de impresión y la creciente popularidad de los *newsletters* y *journals*. Estos medios de comunicación eran una fuente importante de

información acerca de diversos acontecimientos, inicialmente eran publicaciones orientadas a temas literarios pero poco a poco fueron evolucionando a temas políticos, en donde los participantes en el debate público podían encontrar elementos para sus argumentos y espacios para publicar sus ideas respecto a diferentes aspectos de interés público. Inicialmente el contenido de estas publicaciones estaba censurado por el Estado. Pero conforme la presión aumentó, esta la censura se relajó y las nuevas publicaciones se convirtieron en espacios relativamente abiertos para el debate.

Habermas (1991, p. 180) destaca la importancia del surgimiento de los medios impresos en la expansión de las economías de mercado más allá del ámbito local. El comercio entre Estados significó un incremento en el tráfico de noticias casi simultáneo al tráfico de bienes, los comerciantes necesitaban información acerca de los precios y la demanda.

Los medios escritos que satisfacían esos datos empezaron a incluir también otro tipo de información. Clahoum dice que “el mismo proceso ayudó al surgimiento tanto de una alfabetización más profunda y un acercamiento a la palabra escrita como fuente de información pública importante.” (2003, p. 8)

Para Habermas, la importancia de estos desarrollos es doble. Primero, el público burgués fomentó una racionalidad crítica; formaron un espacio en donde la principal fuerza era la del mejor argumento. En segundo crearon una

presión y una fuerza para el cambio, aproximándose al ideal al cual Habermas parece haberse suscrito en buena parte de su trabajo posterior: “una situación en la que el razonamiento del público constituye una fuerza motriz efectiva tanto en la sociedad como en la esfera política” (Habermas, 1991, p. 19).

La sociedad civil empezó a existir como el corolario de una autoridad estatal “despersonalizada”, alejada de la vida cotidiana. De esta forma, cierta elite educada empezó a pensar de sí misma como si constituyera lo público y a partir de ahí transformó la noción abstracta de *publicum*, que se entendía como contraparte a la autoridad pública, en un conjunto mucho más concreto de prácticas. (Habermas, 1991, p. 23).

En consecuencia, el razonamiento crítico entró a los diarios del siglo XVIII. Las noticias culturales y de comercio se complementaron con artículos de fondo originando, incluso, un nuevo género periodístico.

Más allá de esta subjetividad, la mayor contribución de la esfera pública literaria a la esfera política está en el desarrollo de las bases institucionales. Estas abarcaban desde la creación de lugares de reunión para el debate, la impresión de revistas y la formación de redes sociales. Así, los primeros hombres de negocios ingleses se reunían en cafeterías para discutir temas de comercio y ahora también contaban con artículos de fondo que estaban adquiriendo una difusión cada vez mayor.

Se crearon revistas de opinión, que mantenían en contacto a miles de pequeños círculos de individuos con intereses comunes que se reunían en las cafeterías en Londres y a través del país. Estas revistas estaban en alguna cafetería en particular y replicaban en sus contenidos el estilo de la tertulia, de la comunicación cara a cara.

El objetivo principal de estos intercambios era la búsqueda del bien común sin importar las diferencias de estatus. Esto a su vez estaba ligado con una segunda característica fundamental, la noción de que el argumento racional era el único árbitro en cualquier tema. Siempre que la norma era rota, la idea de que el mejor argumento racional y no la identidad del hablante era lo que determinaba el ganador se institucionalizaba como un recurso disponible

En la nueva esfera pública la sociedad civil –a través del uso de leyes generales, abstractas y despersonalizadas, como fue el requisito de una forma de discurso racional- se afirmó a sí misma como opinión pública y como una fuente legítima de poder frente al Estado. El acceso libre a la información era, junto con la educación, crucial para poner al público en una posición que le permitiera tener una opinión fundamentada, más allá de una opinión común. (Habermas, 1991, p. 78).

Toda clase de temas acerca de los cuales hasta ahora la Iglesia o las autoridades del Estado habían ejercido un monopolio de interpretación fueron

abiertos a discusión, en la medida en que el público definió su discurso como todo aquello que era de preocupación común.

Para efectos de la propuesta que se bosqueja en este apartado, habrá que aclarar, que para Habermas su modo de reflexionar sobre la prensa estuvo determinado por un modelo de comunicación basado en el lenguaje hablado. Como se explicó en párrafos anteriores, la prensa periódica, formaba parte de una conversación iniciada y proseguida en los espacios compartidos de la sociabilidad burguesa. La prensa estuvo tan entrelazada con la vida de los clubes y de las casas de té que fue inseparable de estas instituciones. Las discusiones se llevaban a un medio diferente, para reingresar por la vía de la lectura, al medio conversacional original.

Si bien la prensa desempeñó un papel crucial en la formación de la esfera pública burguesa, ésta fue conceptualizada por Habermas, no en relación a la prensa, sino en relación a las conversaciones cara a cara estimuladas por ella. Como en la antigua Grecia, así también en la Europa moderna, la esfera pública fue constituida por encima de todo por medio del habla. En la contraposición de argumentos, opiniones y puntos de vista diferentes a través del intercambio dialógico de palabras habladas en un espacio compartido. (Habermas, 1991, pp. 177,178).

En este sentido, no resulta difícil entender la crítica y la interpretación negativa que hace Habermas de los medios de comunicación como la radio y

la televisión. Esta crítica no iba dirigida únicamente a que las industrias comunicativas se habían convertido en medios más comercializados y utilizados para intereses particulares. Se debió también a que el tipo de comunicación que habían provocado, en la que la recepción de los productos de los medios se convirtió en una forma de apropiación privatizada que tenía poco que ver con el intercambio dialógico que tuvo lugar entre los individuos que se reunían en clubes y casas de té de principios de la Europa Moderna.

Habermas admite que la radio y la televisión crean nuevas formas de conversación –programas de entrevistas, mesas redondas, etc. Pero estas nuevas formas de comunicación no son, según Habermas, comparables al debate crítico racional que fue constitutivo de la esfera pública burguesa.

Sin embargo, nuestra propuesta es llegar a una comprensión de la naturaleza de la vida pública en el mundo contemporáneo que vaya más allá de una concepción meramente dialógica. Es necesario reconocer que el desarrollo de los medios de comunicación, empezando por la prensa pero incluyendo además las más recientes formas de comunicación mediada por computadora y las redes sociales han creado una nueva forma de “publicidad” (*publicness*) que no puede ser adaptada al modelo tradicional.

Con los desarrollos de la comunicación mediada por computadora se ha desvinculado el hecho de la participación en un espacio común -se puede llevar a cabo en diferentes espacios y tiempos sin tener como característica

fundamental el “diálogo cara a cara”. Las formas de interacción a través de estos medios son no dialógicas pero pueden llegar a ser igualmente efectivas. La propuesta que se hace en este estudio es precisamente aprovechar estas herramientas para construir espacios de discusión pública en donde se debatan asuntos de interés común.

3.4.2 Declive de la esfera pública burguesa.

El declive de la esfera pública burguesa fue el resultado de la confluencia de diversas tendencias. La separación del Estado y la sociedad civil –que creó un espacio institucional para la esfera pública- empezó a descomponerse en la medida en que el Estado asumió un carácter cada vez más intervencionista en las vidas de las personas, asumiendo sus preocupaciones e intereses privados como propios. Y al mismo tiempo, conforme los grupos de interés –grandes corporativos, empresas, monopolios- ocuparon un papel cada vez mayor dentro de la estructura de Estado se impusieron crecientemente en el proceso político.

Al mismo tiempo las instituciones que una vez proporcionaron un foro para la esfera pública burguesa o desaparecieron o bien, sufrieron un cambio radical. La significación de los salones y las casas de te declinó y la prensa periódica devino en parte de una gama de instituciones de medios de comunicación que fueron organizadas cada vez como empresas comerciales a gran escala. La comercialización de los medios de comunicación alteró su carácter en un sentido fundamental: aquello que en un principio fue un furor del

debate racional- crítico se convirtió tan sólo en otro campo de consumo cultural, y la esfera pública burguesa, en un mundo simulado de creación de imagen y de manejo de la opinión en el que la difusión de los productos de los medios de comunicación se pone al servicio de intereses creados.

Los debates se estructuran de manera que se pueda tener un efecto sobre el rating pero que contribuye poco o nada a la formación de opinión pública. La selección de los temas refleja la presión de los intereses comerciales y empresariales de las cadenas televisivas. Otra forma de manipulación de estos medios tradicionales, son las audiencias “invitadas”; mismas que la mayoría de las veces son individuos “contratados” para hacer las funciones de público y dar un mensaje a la ciudadanía de un ejercicio “democrático”

Para Habermas (1991, p. 166) la tendencia mercadológica de los medios de comunicación ha provocado un deterioro de la esfera pública y Bourdieu (citado en Crossley and Roberts, 2004, p. 88) apoya este argumento en contra de lo que denomina “la colonización” de espacios que son prototipos fallidos de las formas y canales comunicativos en una sociedad adecuadamente democrática. Para Bourdieu la esfera pública es un lugar donde podemos exigir una comunicación sin distorsiones.

Sin embargo, siguiendo a Habermas (1991, p. 90) es fundamental la distinción entre la formación de opinión pública como una autoridad crítica que

puede equilibrar el poder político y el social y la opinión pública como una forma de manipulación para apoyar a políticos, instituciones y partidos. La opinión pública sólo puede formarse si existe el público que se pueda involucrar en discusiones racionales sobre un tema. Las encuestas, los plebiscitos o referéndums no hacen a las comunidades o los países democráticos ya que no brindan la oportunidad del diálogo y la discusión. Para Calhoun las encuestas funcionan más como “grupos de enfoque” que como una práctica democrática

En este sentido el Estado se ha visto “vulnerado” y condicionado por un buen número de intereses privados. Estas transformaciones tuvieron varios efectos, algunos buenos pero muchos negativos desde la perspectiva de Habermas. Tal vez lo más importante, como subrayaría en *La Teoría de la Acción Comunicativa*, (1992, p. 274) “la relación del individuo ante el Estado se ha convertido paulatinamente en una de cliente o consumidor de servicios, más que la de ciudadano”.

Los individuos se han hecho cada vez más dependientes del Estado, perdiendo la independencia que es central en el papel de ciudadano. Y por la misma ruta, el debate político ha ido perdiendo su ventaja política al convertirse en una lucha utilitaria sobre la distribución de los recursos y los intereses privados. En el lugar del debate público entre los ciudadanos privados que revisan asuntos públicos/ políticos (i.e. una esfera pública), encontramos

grupos de interés, que representan intereses sectoriales desde adentro de Estado" (citad en Crossley and Roberts, 2004, p. 5).

Para Nancy Fraser (citada en Calhoun, 1992, p. 110-111), la esfera pública en el sentido de Habermas no es una red de relaciones de mercado, sino más bien una de relaciones discursivas, un espacio para debatir y deliberar más que para comprar y vender. Por lo tanto, este concepto de la esfera pública nos permite conservar a la vista las distinciones entre los aparatos del Estado, los mercados económicos, y las asociaciones democráticas, distinciones que son esenciales en la teoría democrática

Con la disolución de la esfera pública burguesa, la vida pública en las sociedades modernas ha tomado a juicio de Habermas, un carácter casi feudal. Las sofisticadas técnicas de los nuevos medios de comunicación son empleadas para dotar a la autoridad pública de la clase de aura y prestigio que fue una vez otorgada a las figuras reales por la publicidad (*publicity*) escenificada en las cortes feudales. Esta "refeudalización de la esfera pública" transforma la política en un espectáculo dirigido, en el que los líderes y los partidos pretenden la aclamación plebiscitaria de una población despolitizada.

No obstante, habría que hacer una precisión, en la actualidad, si bien la espectacularidad que caracteriza hoy en día a la política mediada por los medios de comunicación, y su interés por cultivar el "aura" personal antes que estimular el debate crítico, parecen remitir, al menos a primera vista, a la clase

representativa de los señores feudales de la Edad Media, el desarrollo de los medios de comunicación –y especialmente de los distintos tipos de comunicación electrónica- ha creado distintas formas de interacción social y de información que son organizadas de tal manera que ya no son compatibles con los espacios de las cortes feudales. Por ejemplo, el comportamiento de las cortes estuvo orientado hacia individuos que compartían el mismo el mismo contexto espacio-temporal- hoy es común que los líderes políticos hablen ante millones de receptores que están dispersos en el espacio (y quizás también en el tiempo).

Asimismo, las clases de relaciones establecidas a través de la comunicación mediada por computadora, son completamente diferentes de la interacción cara a cara que tiene lugar en un espacio compartido. Este tema se aborda con mayor detalle más adelante.

Si pretendemos comprender cómo la vida pública en el mundo moderno ha sido reestructurada a causa del desarrollo de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de comunicación es aconsejable dejar de lado la tesis de la refeudalización de la esfera pública y reflexionar sobre este tema a partir de premisas diferentes a la de los teóricos de la escuela de Frankfurt. Roberts y Crossley (2004) citan autores como Billing y Granham que dicen que las técnicas modernas de comunicación no son simplemente un medio del pensamiento y la argumentación, también son una fuente potencial de poder. La gente nunca consume las imágenes de forma pasiva sino que continua y

consistentemente discute los dilemas cotidianos, sin importar lo pequeños que sean, dentro de su día a día. Existen argumentos que sugieren que los medios masivos de hecho transfieren el poder desde los aparatos políticos plurales como el Estado y lo reasignan al nivel local.

Lo que se requiere si queremos escapar ya sea una condena o una celebración de los medios es ganar comprensión de los *paquetes simbólicos* socialmente contruidos a través de los cuales los grupos sociales y los medios resuelven los temas sociales. [...] El truco parece ser combinar los imperativos de mercado con enfoques colectivistas” (Citado en Crossley y Roberts, 2004, p. 11).

Buena parte de la actividad de argumentación y diálogo -constitutiva de la esfera pública- que en el siglo XVIII se llevó a cabo entre individuos, ahora se realiza dentro de los confines del estado entre políticos profesionales. Más aún, a pesar de que este arreglo pueda conservar algunos rasgos del debate público, la argumentación y el debate ahora están subordinados a la lógica de la competencia por el poder entre partidos. El efecto de esta organización basada en partidos, argumenta Habermas, es que las visiones tienden a solidificarse o a ser manipuladas más que argumentadas. Actualmente la función del argumento en la interface entre los políticos y sus votantes es ganar votos. En medio de la ausencia de ideas hemos entrado en el maniqueísmo pleno en donde lo que se dice de unos igualmente se puede decir de los otros.

La mayor parte de la población está excluida de la discusión pública y de los procesos de toma de decisiones. Es manejada como un recurso que permite a los líderes políticos obtener con la ayuda de las técnicas *mass-mediáticas*, asentimiento suficiente para legitimar sus programas políticos.

La idea primordial en la esfera pública inicial, era un espacio para el autoaprendizaje en donde se cultivaban ideas inteligentes y razonadas. Este ejercicio provocaba que los participantes logaran altos niveles de diálogo, en contraste los medios masivos de comunicación que en su búsqueda de la máxima audiencia posible llevan a los individuos a un limitado nivel de discusión. En la actualidad la opinión pública ya no es la autoridad última, como exige la teoría de la democracia. Es un objeto y blanco para estrategias de intervención diseñadas para manipular y controlarla en diferentes formas.

A pesar de los procesos evolutivos de los siglos XIX y XX transformaron radicalmente la naturaleza de la vida pública, Habermas insiste que la esfera pública burguesa expresa ciertas ideas y principios que mantienen su pertinencia hoy en día. La idea más importante a este respecto es aquello a lo que Habermas hace referencia como "el principio crítico de la publicidad" (*critical principle of publicity*) termino diferente de la "publicidad" entendida en el sentido contemporáneo de promoción de un producto o comercial (advertising).

El principio público de la publicidad es un término que de acuerdo a Habermas las opiniones personales de individuos privados podían desarrollarse a través de un debate racional crítico abierto a todos y libre de dominación.

Habermas sostiene que a pesar del declive de la esfera pública burguesa que proporcionaba una realización parcial e imperfecta de esta idea, el principio crítico de la publicidad conserva su valor como un ideal normativo, como una clase de criterio crítico mediante el cual las deficiencias de las instituciones existentes pueden ser evaluadas. El principio crítico de la publicidad es el concepto central de una teoría de la democracia y de la formación democrática de la voluntad que se empezó a formular en la *Structural Transformation of the Public Sphere* (Habermas, 1991, p. 218).

Para Habermas en la esfera pública el discurso democrático se hace a través de la "no unificación coercitiva del consenso"; es decir los participantes deberán superar sus prejuicios en torno a "acuerdos previos racionalmente contruidos". Desde el punto de vista racional se esperaría generar juicios democráticos que pudieran tener aplicación universal pero que permanecieran relacionados con las ideas y el discurso práctico de los individuos.

La esfera pública de Habermas es “una arena discursiva” para el debate, la deliberación y la acción ciudadana. En este espacio los individuos son libres de compartir sus puntos de vista en un proceso que se podría replicar en las redes sociales electrónicas.

Habermas (1993, pp. 27-30) planteó una “situación ideal del discurso” en la cual los miembros de la esfera pública debían seguir las siguientes reglas:

1. *Cada sujeto con la competencia para hablar y actuar está autorizado a tomar parte en un discurso.*
2. *Cualquier participante puede cuestionar cualquier propuesta¹¹ del discurso.*
3. *Cualquier participante puede incluir nuevas propuestas.*
4. *Cualquier participante es libre de expresar sus deseos y necesidades*
5. *Ningún orador deberá ser amenazado por coerciones internas o externas para ejercer sus derechos establecidos en los rubros (1) y (2).*

¹¹ En el texto original la palabra es *assertion* que en español se puede traducir como afirmación; sin embargo como el sentido es otro, se prefirió utilizar la palabra propuesta.

Internet es donde tiene lugar el intercambio rápido de diálogo y de producción de información porque el discurso en este medio es incorpóreo. El concepto de "autoridad" no existe; puede decirse que el mundo virtual es una estructura sin jerarquías.

Si las reglas de la situación ideal del discurso pueden ser transferidos a las actuales redes electrónicas, surge la posibilidad de una democracia que realmente represente tanto a los ciudadanos como a los intereses de la comunidad.

Al permitir la participación democrática en la deliberación Habermas espera erradicar los prejuicios que limitan a los grupos marginados la plena consecución de sus derechos en la democracia. Las reglas actuales de la sociedad imponen "etiquetas" a los individuos con base a su estatus; en este sentido, los espacios virtuales pueden propiciar esferas públicas en las cuales diferentes grupos sociales puedan discutir asuntos que involucren el interés por el bien común. En Internet los participantes pueden dialogar en igualdad de circunstancias. Siguiendo la idea del "discurso ideal" los miembros de la esfera pública son seres racionales cuya base para establecer el consenso está en la fuerza de la argumentación y no en la imposición de coerciones externas como pueden ser la clase social, la raza o el género.

El protagonismo de los medios tradicionales ha sido constantemente socavado por Internet que permite a los individuos ser no sólo consumidores sino participantes activos en la producción de mensajes.

3.4.3 Críticas a la esfera pública de Habermas.

Una de las críticas que frecuentemente sea hecho a la visión de Habermas sobre el surgimiento de la esfera pública burguesa es que tiende a olvidar otras formas de actividad y de discurso público que existieron en los siglos XVII, XVIII y XIX, formas que no se insertaron en la sociabilidad burguesa y que en algunos casos fueron excluidas u opuestas a la misma. Geoff Eley (1992, p. 293) subraya la significación de una diversidad de movimientos sociales, políticos y populares en los inicios del periodo moderno y no puede darse por supuesto que estos movimientos derivaran –ni se organizaran alrededor de líneas similares- a las actividades que tuvieron lugar en la esfera pública burguesa. Por el contrario, argumenta Eley, la relación entre la esfera pública burguesa y los movimientos sociales populares fue a menudo conflictiva.

Así como la esfera pública burguesa emergente se definió a sí misma en oposición a la autoridad tradicional del poder del Estado también se enfrentó al desarrollo de los movimientos populares, que se esforzó en contener. La esfera

pública burguesa estuvo, desde el principio inserta en un campo de desarrollos sociales conflictivos que determinaron su formación y evolución.

En este sentido en la última parte del texto de Calhoun (1992, p. 424), Habermas reconoce que su visión se había limitado al modelo liberal de la esfera pública burguesa y que había dejado de lado aquella variante del modelo liberal –a la que llama esfera pública plebeya. Reconoce que es necesario un enfoque más flexible a las formas culturales populares y a los movimientos sociales populares. Un enfoque que tome en consideración las dinámicas particulares

La siguiente crítica que se hace a la propuesta de Habermas es que a pesar de que la esfera pública burguesa se sustentaba en el principio de acceso universal, estuvo restringida en la práctica a aquellos individuos que tenían la instrucción y los medios financieros para participar en ella. De acuerdo a Crossley y Roberts (2004):

Habermas [...] parece demasiado satisfecho con una perspectiva estrecha desde la cual explora la esfera pública, específicamente la de la burguesía. Tres problemas prácticos con el argumento de Habermas son los siguientes. Primero, Habermas implica que la esfera pública burguesa se fundaba en acceso libre y equitativo, y en el deseo de consenso entre los participantes. Al tomar este como el punto de partida, tiende a subestimar los

atributos más coercitivos y relacionados con el poder de la esfera pública burguesa.

Segundo, la tesis de la colonización simplifica las prácticas complejas de los medios. Tercero, la esfera pública burguesa se olvida del potencial emancipatorio de las *esferas contra públicas*. (p. 11).

Finalmente otra de las principales críticas que se hace a la idea de la esfera pública de Habermas es que este espacio fue entendido generalmente como un dominio de la razón y de la universalidad en el que únicamente los hombres estaban bien capacitados para participar en él; se pensaba que las mujeres inclinadas (supuestamente) a la conversación frívola, se acomodaban mejor a la vida doméstica. El carácter masculino de la esfera pública burguesa fue un rasgo fundamental. (Calhoun, 1992, p. 122).

Podemos resumir las principales críticas a la esfera pública en los siguientes puntos:

- Olvida la importancia de la esfera pública plebeya en contraposición de la esfera pública burguesa. Una esfera pública que se construyó sobre formas institucionales diferentes, como los sindicatos y con diferentes valores: la solidaridad por encima de la competencia individual.

- Para Landers (Citado en Calhoun, 1992, p. 113) idealizó a la esfera pública burguesa. Argumenta que a pesar de la retórica de accesibilidad, la esfera oficial descansaba en una serie de exclusiones significativas. El eje principal de exclusión era el género.

- Para Fraser (Citado en Calhoun, 1992, p. 119), la interacción discursiva dentro de la esfera pública burguesa estaba gobernada por protocolos de estilo y decoro que eran en sí mismos correlatos y marcadores de las desigualdades de estatus. Estos servían informalmente para marginar a las mujeres y a los miembros de las clases plebeyas para prevenir que participaran como iguales.

- Su visión de los medios de comunicación sigue anclada al modelo de las industrias culturales con sus tendencias elitistas. Y su rechazo a la posibilidad de incluir alternativas de comunicación estatales.

- Que su modelo de la acción comunicativa no permite la inclusión de otras formas de comunicación que no necesariamente sean bajo consenso o cara a cara.

Estas críticas son del todo coherentes y sirven como la base necesaria para desarrollar y refinar el enfoque original de Habermas. Existen autores como Fraser y Granham (citados en Calhoun, 1992) que si bien critican algunos aspectos de la propuesta de Habermas también coinciden en rescatar sus principales aportaciones de Habermas. Granham (Citado en Calhoun, 1992, p. 360) destaca dos ventajas del modelo del modelo de la esfera pública; la primera es el enlace indisoluble entre las prácticas de la comunicación pública de masas, y las instituciones y prácticas de la política democrática. De acuerdo a este autor, la mayoría de los estudios de los medios masivos son demasiado centrados en los medios.

La segunda es haber planteado la base de recursos necesarios para cualquier esfera pública. El debate sobre la relación entre la comunicación pública y la democracia todavía está dominado por el modelo de la libertad de prensa y en este esquema permanece la idea del modelo de comunicación cara-a-cara; sin embargo, es posible "replicar" en lo esencial este modelo a uno de comunicación mediada por computadora.

El concepto de Habermas de la esfera pública ofrece una base más sólida para el análisis crítico de los desarrollos actuales tanto en los medios como en la participación democrática. Así como para el análisis y la acción política

necesarios para reconstruir sistemas de comunicación y representatividad democrática adecuados al mundo contemporáneo. De acuerdo con Granham

“Los derechos y obligaciones de un ciudadano están en gran medida definidos en términos de la libertad de reunión y la libertad para impartir y recibir información. Sin estas libertades sería imposible para los ciudadanos obtener conocimiento acerca de los puntos de vista de otros, necesario para llegar a acuerdos entre ellos, ya sean consensuales o mayoritarios, en relación a asuntos de interés común. Obtener conocimiento de las acciones de aquellos en quienes las responsabilidades ejecutivas han sido delegadas para hacerlos responsables; obtener conocimiento necesario acerca del ambiente externo para llegar a juicios apropiados tanto de los intereses personales como sociales” (Citado en Calhoun, 1992, p. 36).

En este sentido, las nuevas tecnologías de comunicación, basadas en la convergencia de computación y telecomunicaciones se legitiman hacia formas de comunicación interpersonales más deseables y liberadores.

Por su parte, para Nancy Fraser (Citada en Crossley y Roberts, 2004, p. 15), una concepción postliberal y postmoderna de la esfera pública debe incorporar por lo menos tres características:

1. una concepción postmoderna de la esfera pública debe reconocer que la equidad en la participación requiere la paulatina eliminación, de las inequidades sociales.

2. donde dicha inequidad persista, sin embargo, es preferible una multiplicidad postmoderna de públicos mutuamente contestatarios a una única esfera pública orientada únicamente a la deliberación;

3. una concepción posmoderna de la esfera pública debe permitir la inclusión, de intereses y asuntos que la ideología burguesa masculina etiqueta como privados y trata como inadmisibles.

La concepción original de la esfera pública burguesa, a idea de la esfera pública en el sentido de Habermas es un recurso conceptual que designa un escenario en el cual la participación política se lleva a la acción a través del discurso. Es el espacio en que los ciudadanos deliberan acerca de asuntos comunes y por lo tanto es una arena institucionalizada de interacción discursiva. Esta arena es conceptualmente distinta del Estado; es un lugar para la producción y circulación de discursos que pueden ser críticos del Estado.

La aportación de Fraser ayuda para reforzar el argumento principal de este apartado, en el sentido de que la idea Habermasiana de la esfera pública es indispensable para la teoría social crítica y para el ejercicio democrático.

Desde esta perspectiva, para entender los límites de las democracias actuales es necesario hacer uso de de esta concepción, adecuarla a las condiciones actuales y aplicarla a modelos alternativos de participación democrática.

En sociedades estratificadas, como la mexicana, los grupos con poder social diferente tienden a desarrollar estilos culturales valorados de forma desigual. Existen presiones informales que marginan las contribuciones de los miembros de los grupos subordinados, tanto en los contextos cotidianos como en las esferas públicas oficiales. Más aún, estas presiones se amplifican, más que atenuarse, por la peculiar economía política de la esfera pública burguesa.

En esta esfera pública los medios que constituyen el principal material de soporte para la circulación de puntos de vista son de propiedad privada y operados con fines de lucro. En consecuencia, los grupos sociales subordinados por lo general carecen de acceso equitativo a los medios materiales de participación.

Una pregunta que surge es la posibilidad de que los interlocutores deliberen -como iguales- en arenas discursivas situadas en un contexto social plagado por relaciones de dominación y subordinación, en las circunstancias actuales la respuesta inmediata es no.

Tomando en consideración el caso de las sociedades estratificadas; es decir, sociedades cuyo marco institucional básico genera grupos sociales desiguales en relaciones estructurales de dominación y subordinación. ¿Qué arreglos institucionales ayudarán de mejor manera a cerrar la brecha de paridad participativa entre grupos dominantes y dominados?

Al respecto Somers (1993, citado en Crossley y Roberts, 2004), define la esfera pública como “un lugar participativo y contestatario en el que actores con identidades traslapadas como sujetos legales, ciudadanos, actores económicos y miembros de familias y comunidades, forman un cuerpo público y emergen en negociaciones y debates acerca de la vida política y social” (p. 16).

De la misma forma, Emirbayer y Sheller (1998, citados en Crossley y Roberts, 2004, p. 16) argumentan que la esfera pública contemporánea posibilita flujos abiertos de comunicación que habilitan a interlocutores socialmente distantes para crear redes sociales, hacer propuestas colectivas, y generar alianzas útiles y operativas en busca de influencia sobre asuntos de interés común.

Para estos autores los públicos no son simplemente *espacios o mundos* donde se discute la política sino, redes intersticiales de individuos y grupos que actúan como ciudadanos. Los Estados, las sociedades económicas y sociales pueden ser complejos relativamente acotados y estables de instituciones pero lo público es emergente.

Los procesos deliberativos en estas esferas públicas tenderán a operar para ventaja de los grupos dominantes y para desventaja de los grupos subordinados. Esta condición será exacerbada en aquellos casos en que hay una sola esfera pública que abarca todo. Los miembros de los grupos subordinados no tendrían arenas para deliberación entre ellos acerca de sus necesidades, objetivos y estrategias. En este sentido, Internet puede crear modos de discurso popular, que disminuyan las jerarquías convencionales y fomenten la democracia participativa.

3.4.4 Internet ¿exclusión o esfera Pública?

Con la proliferación de las nuevas tecnologías de comunicación en la última parte del siglo XX, muchos aspectos de las prácticas culturales han sido redefinidos. La eliminación de barreras físicas puede tener efectos profundos sobre la manera en que se conduce la democracia. Las opiniones sobre si el crecimiento de las redes electrónicas se traducirá o no en una ampliación de la

democracia, son divergentes. Por una parte están los que temen que con la intrusión de la Internet en muchas facetas de la vida, la libertad personal se verá obstaculizada y la brecha existente entre "ricos" y "pobres" –los que tienen y los que no- se ampliará. En el otro lado, están¹² los que creen que las nuevas tecnologías pueden eliminar la forma institucional y tradicional en que se conduce la democracia. Para este grupo, la Internet permitirá una verdadera democracia participativa en la que los ciudadanos puedan gobernarse a sí mismos sin la interferencia de burocracias.

Para algunos las esperanzas acerca de la democracia electrónica parece haberse desvanecido. Críticos como Sunstein y Shapiro (Citados en Crossley y Roberts (2004), p. 105) argumentan que algunas características esenciales de Internet y de la comunicación mediada por computadoras generalmente socavan el tipo de esfera pública y de interacción política que se requiere para una deliberación democrática genuina. No obstante, que hay este tipo de posicionamientos, de la literatura que se ha revisado se puede concluir que aún no hay estudios más precisos a cómo Internet y otras formas de comunicación electrónica pueden contribuir a la creación de una nueva esfera pública y en consecuencia a una nueva forma de democracia.

¹² George Landow y Mark Poster, que ven en los sistemas electrónicos, tales como la World Wide Web el potencial para que los ciudadanos juegan un papel más autónomo.

Una de las principales críticas que se hicieron a la conceptualización de esfera pública de a Habermas y que revisamos en el apartado anterior, tiene que ver con que en su concepción de esfera pública, se excluía a las mujeres y las clases menos favorecidas; sin embargo, en la época contemporánea podemos argumentar que la CMC puede disminuir, en cierta medida esas formas de exclusión. Podemos hablar de múltiples esferas públicas, que aunque no se articulan de la misma manera no se conciben tampoco como un espacio de poder sino como un espacio en el que se da voz a identidades colectivas con intereses varios. Sin embargo, siguiendo la crítica de Fraser, el gobierno nunca pone atención a esta diversidad de voces y opiniones, entonces por lo tanto, el ideal del discurso público ni existe ni es el alma de la democracia.

Por su parte Carey (Citado en Papacharissi, 2002, p.12) refuerza este argumento y dice que los consorcios privados de comunicación han creado una cultura de masas que ha reemplazado la esfera pública. Sin embargo, a pesar de que este argumento es válido cuando se aborda el tema desde los medios de comunicación masiva, quiero insistir que la ventaja de la comunicación mediada por computadora radica en que ésta (la comunicación) no está cooptada por los grandes capitales. Por ejemplo, en su texto *"Multitudes inteligentes"* (2002) Rheingold documenta varios eventos que han detonado movilizaciones sociales y acciones colectivas a través de redes sociales. Solo por mencionar algunos:

- “El 30 de noviembre de 1999, grupos de manifestantes autónomos, pero interconectados por la red, protestaron contra la reunión de la Organización Mundial del Comercio a través de tácticas de énjambre’, teléfonos móviles, sitios web, ordenadores portátiles y ordenadores de mano para ganar la ‘batalla de Seattle’”(Rheingold, 2002, p. 184)
- En septiembre de 2000, miles de ciudadanos británicos, sublevados, por un repentino incremento en el precio de los carburantes, emplearon los teléfonos móviles, el SMS, el correo electrónico desde ordenadores portátiles y los radios CB de los taxistas para coordinar a los grupos dispersos que bloqueaban el suministro de gasolina en determinadas estaciones de servicio, en una protesta política radical. (Rheingold, 2002, p. 184)
- “En Finlandia el envío de mensajes de texto -acción que los jóvenes finlandeses designan con el verbo *texstata*- se introdujo en 1995 y se difundió entre los jóvenes en 1998. En el año 2000 los finlandeses enviaban y recibían más de mil millones de mensajes –SMS- anuales” (Rheingold, 2002, p. 44)
- “Las multitudes inteligentes ‘Poder Popular II’ de Manila que derrocaron al régimen del presidente Estrada en 2001 organizaron las movilizaciones con el envío de mensajes de texto a través de móviles” (Rheingold, 2002, p. 23)

- “EL 13 de marzo de 2004, los ciudadanos españoles, irritados por lo que percibían como una ocultación de información gubernamental acerca de la autoría del atentado terrorista del 11 de marzo, organizaron manifestaciones políticas espontáneas por las calles de las principales ciudades”. Rheingold (2002, p. 13) comenta que se hizo pública la noticia de que muchas manifestaciones se habían organizado y coordinado por mensajes SMS.
- De las revueltas en Túnez y Egipto, en dónde se logró tambalear dos regímenes autoritarios y represivos, Castells se refiere a éstas como el poder de los movimientos sociales espontáneos en un entorno de comunicación digital.

En este mismo sentido Rheingold (2004, p. 23) afirma que “las redes inalámbricas y los colectivos de supercomputación comunitaria, tienen algo en común: permiten realizar actividades novedosas y en situaciones en donde la acción colectiva hasta ahora no era posible”.

La represión del enero de 2011 reproducía en los medios no controlados por el gobierno -en el caso de Egipto Al Yazira- las imágenes y mensajes que colgaban los manifestantes en YouTube y otras webs. Conforme se difunde la protesta se activan las redes móviles, los SMS, los tweets y las páginas de Facebook y otras redes hasta construir lo que Castells denominó un sistema de comunicación y organización sin centro y sin líderes, que funciona “desbordando censura y represión” Castells (2011). En estos ejemplos se

cumplen dos propuestas del ideal democrático, 1) el acceso a la información y a los canales de comunicación promueve el activismo ciudadano y 2) Internet ayuda a congrega en “un mismo espacio” a individuos incluso, más allá de las fronteras, para lograr objetivos comunes.

Para Yochai Benkler (2006, p. 19) la libertad que se maneja en la sociedad red permite a las personas comunicarse a través de las fronteras sociales o nacionales, cruzar divisiones políticas. Permite a las personas resolver problemas comunes en nuevas formas de asociación que están más allá de las formalidades legales de las asociaciones políticas. Si bien no coincido con muchos de los conceptos idealistas que defienden Internet como el ideal de la deliberación democrática, porque hay variables que se debe considerar como son la brecha digital o las competencias digitales, sí sostengo que Internet abre canales alternativos de comunicación que permiten el acceso a la información, un espacio de expresión personal que hace posible que diferentes individuos coincidan y discutan asuntos de interés común.

Benkler (2006, p. 10) destaca como una de las implicaciones importantes de la sociedad de la información es la libertad de la que gozan los individuos para participar en la creación de información y conocimiento y las posibilidades que esto implica para la emergencia de una nueva esfera pública paralela al mercado de los medios masivos de comunicación.

Tanto la posición optimista como la pesimista involucradas en este debate sufren de un claro problema conceptual. Los optimistas dan por hecho que el modo de comunicación electrónica o mediación tecnológica por sí mismo constituye nuevas posibilidades. Los pesimistas cometen el error opuesto, al considerar que las instituciones están fijas y son inflexibles.

Pero cuando el ciudadano se mueve y un conjunto mayor de alternativas institucionales se abre para incluir una posible esfera pública más abierta y participativa parece claro que las redes de comunicación electrónicas y mediadas por computadora bien pueden expandir el alcance de ciertas características de interacción comunicativa a través del espacio y el tiempo, resolviendo algunos de los problemas inherentes en la esfera pública “tradicional” y las limitaciones a la representatividad en instituciones democráticas.

Para fortalecer este argumento nos apoyaremos en los planteamientos de Bohman (Citado Crossley y Roberts, 2004, p. 132-133), para quien la concepción de democracia y esfera pública es dialógica, dónde el diálogo es público sólo si permite expandir y transformar las condiciones de la interacción comunicativa.

De acuerdo a Bohman (2004) dos supuestos normativos importantes pero potencialmente perjudiciales guían buena parte de los conceptos de la esfera pública y complican cualquier discusión acerca de la democracia electrónica. Son engañosos, en la mayoría de las veces, porque la conexión que se hace es demasiado específica y deja fuera una condición esencial para la existencia de una esfera pública en las modernas sociedades, grandes y diferenciadas: la mediación tecnológica de la comunicación pública.

En esta sección argumentaré que si consideramos esta condición tecnológica de posibilidad para cualquier esfera pública, debemos relajar el requerimiento de la esfera pública como un foro de comunicación cara-a-cara. Hay otras formas de de realizar el foro público y su intercambio dialógico en una forma más indirecta y mediada.

En el ideal de la esfera pública, los ciudadanos deben tener acceso a la información acerca de los asuntos públicos de su interés para que de esta manera puedan contribuir al debate. Rheingold (2000) destaca que desde que empezó a expandirse el acceso a Internet a mayor número de personas (en 1993) la cantidad de información disponible ha crecido exponencialmente.¹³ Cada vez son más los gobiernos que ponen su información en línea; los ciudadanos se pueden ver beneficiados al tener acceso a datos que pueden

¹³ Aunque todavía es una fracción mínima de todo el conocimiento que ha acumulado la humanidad.

apoyar o refutar sus argumentos con implicaciones importantes en la esfera pública.

La esfera pública no es un concepto unívoco, a pesar de que tiene condiciones necesarias. Siguiendo con la idea habermasiana, primero, una esfera pública que tenga importancia democrática debe ser un foro; es decir, un espacio social en el que los hablantes pueden expresar sus puntos de vista a otros y quienes a su vez responden a ellos y expresan sus opiniones y preocupaciones.

El foro ideal se asocia frecuentemente a una reunión en donde los participantes están físicamente presentes ante los otros, en interacción cara-a-cara. Segundo, una esfera pública democrática debe llegar a acuerdos y establecer la libertad y la igualdad en la interacción comunicativa en el foro (como "la situación ideal del diálogo planteada por Habermas).

Tal interacción toma la forma específica de una conversación o diálogo, en el que los hablantes y los escuchas tratan a los demás con respeto e intercambian sus roles de acuerdo a las respuestas de cada uno. En este sentido la importancia del diálogo no es simplemente el intercambio de comunicación, en la forma de turnos, sino que los participantes esperan que el otro tome en consideración sus argumentos o preocupaciones.

Para esta forma de comunicación es importante terminar con el supuesto de que el diálogo debe ser establecido como una comunicación uno-a-uno, contrariamente al hecho de que cada hablante puede dirigirse a cualquier otro, esperar una respuesta y así sucesivamente. Cuando se establece como "ideal" al proceso de comunicación cara-a-cara, la interpretación de sus características impone restricciones espaciales y temporales severas en la interacción pública y política. De esta forma, la esfera pública depende de la apertura de un espacio social para una forma particular de interacción que se distingue por ser repetitiva y abierta, y que, como tal, requiere de instituciones para asegurar su existencia continua y oportunidades y accesos a ella.

En esta investigación, la propuesta es que los ciudadanos utilizan la tecnología para crear un espacio para la interacción social que media y extiende el diálogo más allá de los límites de los encuentros cara-a-cara. Históricamente, la escritura primero sirvió para abrir esta forma de espacio social indefinido de posibilidades con la extensión espacial del auditorio. Llevando el potencial de la escritura más allá, la palabra escrita produce una nueva forma de comunicación basada en una forma de interacción uno-a-muchos.

La comunicación mediada por computadoras también extiende el foro, al proveer un nuevo espacio no acotado para interacción comunicativa. Su

potencial innovador yace no sólo en su velocidad y extensión espacial del auditorio, también en una nueva forma de de interacción. Como una forma de comunicación de muchos-a-muchos ha bajado el costo de la interacción con un auditorio indefinido y potencialmente grande, especialmente en relación a los costos de los medios masivos. Más aún, tal comunicación muchos-a-muchos caracterizada por la interactividad ofrece la promesa de capturar las características del diálogo y la comunicación de forma más robusta que el medio impreso.

Cualquier análisis de la influencia de Internet en la sociedad debe tomar en cuenta la complejidad y heterogeneidad de la misma para no caer en un maniqueísmo simplista de “efectos positivos o negativos”. Se debe tener cuidado al presuponer que todos aquellos que utilizan la CMC lo hacen de forma compulsiva y superflua. Hay que tomar en cuenta a quienes están interesados en utilizar el medio para establecer formas de interacción genuinas.

La comunidad ha sido vista tradicionalmente como un colectivo, como redes laborales y de amistades que comparten un territorio, una historia y un sistema de valores comunes. Las comunidades han tendido a ser homogéneas; en este sentido uno de los beneficios de la CMC es el poder encontrar a “otros” con intereses similares. De acuerdo a Rheingold (2000), una de las principales ventajas que destacan los miembros más entusiastas de las comunidades virtuales de Japón, Inglaterra y Estados Unidos es que han

ampliado su círculo de “amigos”, en el sentido que se expresa en las redes sociales como *Facebook*. Para los miembros de las comunidades virtuales, la CMC es una forma de conocer personas, sin tener la necesidad de “afiliarte” o sin tener cercanía física.

En las comunidades tradicionales es usual encontrarse con las personas y después conocerlas; en las comunidades virtuales puedes llegar a conocer a las personas y después elegir si te encuentras con ellas o no”. (p. 11).

Este aspecto es sin duda uno de los más importantes de Internet; cuando una comunidad virtual toma la decisión de iniciar una conversación la forma de interacción tendrá importancia únicamente si tiene resultados concretos en la vida real. Rheingold (2000) ilustra con casos en los cuales las comunidades virtuales han servido para varios propósitos desde grupos de “apoyo” y “autoayuda”, hasta la formación de comunidades con intereses más orientados a influir en las decisiones políticas.

Ahora bien, cabe precisar que una esfera pública democrática, un sistema democrático, no puede darse por generación espontánea en Internet. Antes de que se pueda lograr una participación completa y democrática, los ciudadanos se deben ver a ellos mismos como parte importante de la vida política. Deben tomar con responsabilidad el tema de participación en asuntos del gobierno, y entender que pueden hacer una contribución significativa al proceso democrático.

El acceso universal a los canales de información tiene un doble propósito, por una parte, recuperar la confianza en la toma de decisiones democráticas y al mismo tiempo proveer una forma alternativa para expresar preferencias y necesidades

La comunicación mediada por computadora ofrece una nueva solución para la restricción de las interacciones comunicativas a través del espacio y el tiempo. Tal vez podemos hablar del surgimiento de una esfera pública que no está sujeta a las limitaciones culturales y espaciales acotadas que hasta ahora soportan las instituciones de la democracia participativa. Este diálogo basado en una red sugiere la posibilidad de re-insertar la esfera pública en un nuevo y mayor conjunto de instituciones. Por el momento hay una falta de congruencia entre las instituciones políticas y la interacción comunicativa. Por lo tanto, la naturaleza de lo público y de los públicos está cambiando.

Actualmente podemos ver que el gobierno y los grandes consorcios mediáticos tienen la capacidad para utilizar el flujo unidireccional de información para sus propias agendas. Ante esta situación, Internet puede ser “la válvula de escape” para que el ciudadano publique su opinión –a través de blogs, foros. Las tecnologías electrónicas pueden crear modos de discurso popular, que disminuya las jerarquías convencionales y fomenten la democracia participativa.

El espacio de la CMC sirve para eliminar las barreras de espacio y tiempo; es decir que los espacios físicos pueden ser conformados por personas que iniciaron intercambios de ideas a distancia.

Retomando la idea de esfera pública, ésta puede funcionar en la política sólo si los ciudadanos pueden deliberar sobre asuntos del interés común y lograr acuerdos; es decir, la sociedad debe impulsar el diálogo democrático. Siguiendo con la idea de esfera pública:

- Se requiere de la participación de todos aquellos afectados o interesados en participar en la vida pública.
- Se permitirá la participación de todos aquellos que participen de forma racional y mediante argumentos.
- Los resultados podrán ser negociados.

De acuerdo a lo anterior, cabe destacar que los medios de comunicación tradicionales –televisión, radio y periódicos- no pueden lograr esta forma de interacción. Es más probable que la CMC pueda acercarse más a esta nueva forma de participación ciudadana.

El ciberespacio amplía nuestros canales de comunicación, sin afectar la naturaleza de la comunicación. En 1988 Hills and Hughes (Citados en Papacharissi, 2002, p. 21) afirmaban que las personas moldeaban Internet para

participar en las formas tradicionales de hacer política en lugar de crear una nueva cultura política. Sin embargo, en 2011, a raíz de los recientes acontecimientos como WikiLeaks, las revueltas en Túnez y Egipto, se puede decir que Internet está propiciando una nueva forma de que los ciudadanos organicen acciones colectivas o participen en asuntos públicos.

Sería tanto idealista como exagerado pensar que Twitter o las redes sociales son los responsables únicos de que se haya gestado y llevado a cabo acciones colectivas que depusieron a un gobierno de un país. Sin embargo, si se puede afirmar que las redes sociales funcionaron como un excelente canal de comunicación para organizarse. No es necesario encender la TV, ni buscar el periódico ni levantar el teléfono cada 20 minutos para enterarnos de lo que pasa a nuestro “alrededor social”.

Es información que fluye constantemente en la pantalla de nuestra computadora, del smartphone, del iPad, de los dispositivos móviles en tiempo real. Sin pretender ser deterministas, podemos argumentar que Internet tiene la capacidad de crear espacios y “esferas públicas” que catalizan y detonan movimientos que se vienen gestando en otros espacios. Por ejemplo, los tunecinos no necesitaban a WikiLeaks para saber la corrupción profunda de su gobierno. La chispa que inflama todo provino de la autoinmolación del joven vendedor ambulante Mohamed Buazizi en la ciudad de Sidi Buzid.

De acuerdo a Papacharissi (2002), si bien Internet no será el ideal de la nueva esfera pública, si revitaliza el diálogo democrático, aunque no de la misma manera como se desarrolla la comunicación cara a cara, o en las formas que hemos experimentado en el pasado. Por ejemplo los hackers o los grupos activistas en Internet se reapropian de los espacios de otra manera, vulnerando la seguridad de los sitios de las grandes corporaciones¹⁴.

Por ejemplo en el caso de WikiLeaks, de acuerdo a Castells como documenta en su libro "Comunicación y Poder" (2009) el poder reside en el control de la comunicación y la reacción histérica de Estados Unidos y otros poderosos gobiernos lo confirma.

Entramos en una nueva fase de comunicación política, no tanto porque se revelen secretos, sino porque se difunden por un canal que escapa a los aparatos del poder. Esta es una nueva forma de activismo, de protesta, que sustituye o complementa la marcha afuera de las corporaciones. En este sentido, se sostiene el argumento de que Internet puede ser el medio a través

¹⁴ En una nota de *El País* (2011) se informa que "La policía británica detuvo a cinco jóvenes supuestamente pertenecientes a la organización Anonymous por los ataques lanzados a final de año contra varias multinacionales que habían dejado de prestar servicios a Wikileaks. Las detenciones se llevaron a cabo a primera hora de la mañana. Los detenidos tienen 15, 16, 19, 20 y 26 años. Según la policía británica, las detenciones forman parte de "una investigación en marcha sobre Anonymous que empezó el año pasado a raíz de acusaciones criminales de ataques de DDoS [colapsar webs inundándolas de peticiones] realizado por un grupo contra varias compañías".

del cual se reestructure y refresquen los procesos democráticos que incidan en el ámbito político.

Las expresiones y las opiniones políticas en línea pueden dejar la sensación de empoderamiento; sin embargo aún falta comprobar el poder de las palabras y su impacto para provocar un cambio. No se está argumentando que la CMC o los intercambios en redes sociales, provocan gobiernos democráticos, o que por ejemplo los acontecimientos recientes como “la primavera árabe”, o “los indignados de España” o los que ocupan las calles de Wall Street (Occupy Wall Street) en contra de la economía y la falta de oportunidades sean movilizaciones que se dan por las redes sociales, lo que tratamos de argumentar es que este tipo de comunicación a través de dispositivos móviles revitalizar de una forma incipiente la esfera pública.

Retomando a Bohman el solo potencial de Internet de convertirse en una esfera pública es insuficiente para establecer la democracia a este nivel por dos razones. Esta comunicación mediada muchos-a-muchos puede incrementar la interactividad sin preservar las condiciones esenciales del diálogo, tal como la respuesta de los otros. Además, Internet puede estar inmersa en instituciones que no ayudan a transformar su espacio comunicativo en una esfera pública.

Sin embargo, aquí vale la pena retomar a Benkler (2006, p. 219) que abre una perspectiva diferente, para este autor, la esfera pública de Internet no se forma de "herramientas" sino de la producción social que estas herramientas permiten. En este sentido, uno de los primeros efectos de Internet en la esfera pública recae en la producción de información de actores "fuera del mercado de las comunicaciones", individuos que trabajan de forma independiente y cooperativa con otros y tienen impacto en los medios "convencionales".

Lo que propicia, de acuerdo a Benkler (2006), que se equilibre el excesivo poder que tienen los dueños de los medios masivos de comunicación y la tendencia de estos medios a defender sus intereses. En este sentido, estas nuevas formas de comunicación social permiten a un amplio número de actores concebirse como parte fundamental en la construcción del discurso público, más que como actores pasivos receptores de la información mediada –por intereses- que no siempre coinciden con sus preferencias.

El análisis de las tecnologías que ayudan a la cooperación se encuentra todavía en fase embrionaria; en este sentido, el surgimiento de nuevas formas sociales democráticas e inteligentes dependerá del modo en que la sociedad adopte, transforme y co-construya los nuevos medios.

CAPÍTULO 4. INTERNET Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA.

ESTADO DEL ARTE

Este capítulo tiene el objetivo de presentar un panorama general de los estudios que se han realizado sobre el Impacto de Internet en la política; específicamente los estudios analizan si Internet facilita espacios de deliberación y formas de participación ciudadana. Se presenta una diversidad de opiniones que se contraponen; para unos Internet propicia la participación ciudadana y para otros, al contrario, sólo es fuente de información y en nada influye en las decisiones políticas de los ciudadanos y mucho menos propicia la participación y la deliberación es casi nula.

Los autores más entusiastas han encontrado evidencia de que Internet ha permitido un reencuentro con la comunidad, más deliberativo y de una forma más equitativa (Browning 1996, Hill and Hughes 1998 y Negroponte 1995, citados en Bimber, 2001, p. 54). Estos autores prevén que Internet permitirá la consolidación de la democracia, deliberaciones públicas bien informadas y una comunicación rápida y receptiva con los funcionarios.

Desde esta perspectiva la comunicación con los candidatos proporcionará más información, lo que conducirá a una mejora en las decisiones de voto y a una mayor participación en los procesos democráticos.

Sin embargo, para Bimber (2001, p. 54) la investigación sobre participación en EUA no ha podido sustentar la tesis de que exista una correlación entre la evolución en las fuentes de información y comunicación y los niveles de participación ciudadana.

Los segundos (pesimistas), prevén la pérdida de la privacidad y un incremento de la manipulación del votante debido al dominio gubernamental y corporativo de Internet. Advierten el resurgimiento de de una esfera comercial “irresponsable” dominado por las grandes corporaciones con una capacidad mayor de invadir la privacidad de los individuos (Beniger 1996, citado en Di Maggio, 2001 y Lessig 2001). Por ejemplo Van Dijk, (citado en Katz y Rice, 2005: 121) afirma que la democracia puede verse reforzada cuando los ciudadanos disponen de más información política y participan en el gobierno a través de Internet, pero la red cada vez “se presta al control de los de arriba”.

Los estudios analizados coinciden en dos interpretaciones, por una parte que hace falta un marco teórico y estudios con carácter cualitativo que ayuden a analizar la relación entre el uso de Internet y la participación ciudadana. Y por otro, la necesidad de más estudios que analicen la contribución de Internet en la creación de espacios deliberativos.

De acuerdo con Bimber (2001, p. 55) la concepción más común que hay en relación a la información y el compromiso ciudadano en las teorías de participación es instrumental. En esta teoría la información es vista como una inversión.

Esta aproximación para efectos de participación se sintetiza en 3 aspectos: 1) los actores políticos buscan información para disminuir la incertidumbre; 2) el costo de la información es proporcional a la información que se adquiere; 3) altos costos para conseguir información pueden reducir la participación en actividades políticas, (Bimber, 2001, p. 56). Asimismo, se relaciona con un modelo cognitivo el cual asume que la educación provee las competencias para realizar búsquedas más eficientes que dan como resultado acceder a mejor información.

Al inicio de esta investigación, se daba por sentada la relación la relación ciudadanos informados=participación en actividades políticas. Sin embargo, el hallazgo fundamental de los estudios de Bimber (1999, 2001) y Norris (citada en Ciulla, E y Nye Jr. J, 2002, p. 59) es que tal correlación es inexistente. La conclusión de ambos es que el interés político de una persona no está determinado por obtener información de las campañas en Internet, como tampoco lo tuvo en su momento la información disponible en radio o televisión. Es más estos autores encontraron que los ciudadanos que participan a través d Internet en asuntos políticos son aquellos que siempre han estado interesados

en asuntos públicos e Internet les sirve como una forma de obtener información y de organización.

En su estudio Bimber concluye “que la búsqueda de los efectos de Internet en los esquemas de participación se limita a obtener información que no necesariamente se traduce en votar y en aportaciones durante la campaña electoral”, (Bimber, 2001, p. 62)

Por su parte, Norris, (citada en Ciulla, E y Nye Jr. J, 2002) además de coincidir con Bimber, (2001) llega a otras dos conclusiones. Afirma que es innegable la utilidad de Internet para obtener información en procesos electorales pero aclara que este medio se utiliza sólo para acceder a fuentes de información tradicionales –periódicos, programas de radio y televisión en línea- y no funciona todavía como un medio de información y comunicación entre ciudadano y líderes políticos.

Norris enfatiza que si no limitamos el uso de Internet al de un medio para acceder a información política sino que propicie una democracia virtual en la cual los ciudadanos se involucren más en asuntos públicos, estamos “confinados, a una minoría”, (p. 77).

Para Hill y Hughes (citado en Katz y Rice, 2005: 127) los usuarios de Internet “están más involucrados en la recopilación de información y están más informados sobre los acontecimientos políticos del momento que los no usuarios. Estudios realizados por Johnson & Kaye, 1998, (citados en Di Maggio, 2001) revelan que aquellos que buscan información política en línea

son por lo general personas bien informadas, con una orientación política definida y usuarios constantes de otros medios.

Por ejemplo una encuesta de 2010 realizada por el Pew Internet & American Life Project muestra un giro en las conclusiones de los estudios anteriores. Según este estudio Internet complementa –no reemplaza- las fuentes tradicionales que se consultan. Para el periodo electoral 2010, 73% de los adultos usuarios de Internet (que representa 54% de los adultos en EUA) utilizaron Internet para buscar información de las elecciones de medio término, o bien para involucrarse de alguna manera en la campaña electoral. Asimismo, 22% de los adultos usuarios utilizaron redes sociales o *Twitter* para fines políticos – ambos aspectos muestra un cambio en relación a los resultados anteriores de Bimber, (2001) y Norris, (2002).

De acuerdo con el mismo estudio, 54% de los adultos en línea dicen que Internet hace más fácil conectarse con otros que comparten sus puntos de vista. Por otra parte, 55% dice que Internet incrementa la influencia de aquellos con puntos de vista políticos extremos; 30% dice que permite a los ciudadanos comunes y corrientes la oportunidad que se escuchen sus puntos de vista. 61% coincide que Internet expone a las personas a un mayor rango de puntos de vista del que pueden acceder en los medios convencionales.

Un primer acercamiento en este tipo de estudios en nuestro país, es el realizado por María Elena Meneses y Jacob Bañuelos, *Internet y Campañas electorales en México*. Los autores hacen un análisis detallado del uso de la Web 2.0 en las campañas electorales del 2006 y 2009.

Asimismo proporcionan una revisión del modelo de conversión mediático convergente alternativo utilizado en la campaña 2008 de Obama. Ambos autores llegan a varias conclusiones, dentro de las que destaco 2:

1. El diseño de programas de capacitación de partidos políticos y candidatos sobre las posibilidades de Internet desde la perspectiva comunicativa y democrática.
2. Fomentar una cultura de participación que contemple que los ciudadanos participen en debates y en el intercambio constructivo de ideas que a su vez, de pie a la construcción de la opinión pública que en la actualidad está en manos de los grandes medios de comunicación, (Meneses, M y Bañuelos, J. 2009, pp. 54-55).

4.1 Deliberación Política.

Para este rubro se tomarán como base los estudios de Dahlberg (2001) y de Liza Tsaliki, (2002) quienes proponen desde diferentes caminos el estudio de Internet como un espacio que propicie la deliberación pública; ambos son relevantes para la presente investigación cuya propuesta inicial es la misma

que la de Dahlberg y Tsaliki, Internet como la nueva esfera pública, de acuerdo al modelo de discusión pública y deliberativa propuesto de Habermas.

El modelo de democracia deliberativa de Habermas se caracteriza por facilitar el discurso racional dentro de la esfera pública. Para algunos autores (Aikens, 1997; Barber, 1998; Clift, 1999; Fernback, 1997; Hauben y Hauben, 1997, citados por Dahlberg, 2007, p. 168), Internet es visto como el medio que puede facilitar estos espacios. Algunos ejemplos pueden ser las listas de e-mail, los foros en línea –que van más allá del apoyo que se da en las comunidades virtuales- e involucra un discurso racional y crítico que es lo que más se asemeja a la propuesta habermasiana.

En su estudio sobre *Minnesota E-Democracy*¹, a través de un ejemplo de un debate político en línea entre ciudadanos, Dahlberg (2001) diserta sobre las características de la situación ideal del discurso propuesta por Habermas. Dahlberg describe *Minnesota E-Democracy* como un ejemplo exitoso de un diálogo estructurado “que estimula la reflexión, fomenta el escuchar respetuoso y el compromiso de participar en un diálogo para lograr un intercambio abierto y honesto en donde todas las voces tienen igualdad de oportunidades para ser escuchadas y eleva las acciones autónomas más allá de los intereses del Estado y las corporaciones” (Dahlberg, 2001: 9, traducción propia).

¹ Ver: <http://forums.e-democracy.org/>

Por el contrario, los resultados del estudio de Liza Tsaliki, no son tan optimistas como los de Dahlberg. El objetivo de la investigación de Tsaliki era analizar foros en línea sobre aspectos políticos como una forma de esfera pública emergente que contribuyan a la mejora de la deliberación pública.

El factor determinante era descubrir cómo los ciudadanos podrían contribuir al proceso político a través del debate público en línea.

El estudio de Tsaliki se realizó a través de análisis de contenido de foros públicos en línea en Grecia, Países Bajos y Londres. Los resultados de la investigación arrojan un alto nivel de comunicación interactiva, alto grado de búsqueda de información, diversidad de opiniones y públicos pero un moderado grado de argumentaciones sustantivas.

Otro de los resultados significativos de Tsaliki fue que encontró múltiples esferas públicas que se forman por diversos factores, diferentes grados de significado en las conversaciones, distintas formas de acceso a la tecnología – no es lo mismo Grecia que los países bajos- los niveles de debate público y el poder sostener una discusión con argumentos sustantivos.

Finalmente Tsaliki concluye que los foros ciudadanos en línea no son la panacea en los que se darán de forma automática debates significativos. Quizás simplemente sean espacios en los que se desarrolle un modo diferente de sociabilizar en vez de ser un espacio para la solución de asuntos públicos; incluso la autora dice que a menos que los “net-ciudadanos” prueben sus

opiniones públicamente de forma sistemática, la noción de Internet como herramienta que ayude a la deliberación ciudadana puede palidecer.

Los resultados y las conclusiones de Tsaliki, son semejantes a otras investigaciones (Downey and Fenton, 2001 y Wilhelm, 1999) que ven con escepticismo la relación entre el uso de Internet y el que las personas se involucren más en asuntos públicos.

Darin (citado en Katz y Rice, 2005: 121) va un poco más allá: "advierte que Internet servirá como el yugo opresor de las élites políticas".

En un enfoque diferente a los expuestos Wright y Street, analizan como la arquitectura y el diseño de foros de discusión en la Unión Europea y Gran Bretaña influyen en un resultado deliberativo o "cacofónico" de las discusiones. A pesar de su formación de politólogos, estos autores afirman que los sitios de Internet no son sólo un producto tecnológico sino que son resultado de una construcción de diseño y decisiones políticas, aspecto que coincide con nuestra perspectiva de análisis de la construcción social de la tecnología.

El argumento principal de este estudio es que la tecnología es moldeada y a su vez moldea las discusiones políticas que se realizan en Internet. Para el estudio se analiza la encuesta en línea desarrollada por James Fishkin y otro foro en el cual se incluye un moderador.

La encuesta deliberativa en línea como se le denominó al diseño de Fishkin tiene todas las características de una discusión cara a cara. El software almacena datos del tiempo que las personas tardan en leer cada argumento y después se compara con la lectura del siguiente argumento y sus posturas.

Asimismo se otorgaron computadoras y acceso a Internet a aquellos que no contaban con esta herramienta. Finalmente otra innovación de este diseño fue que la participación era a través de la voz de manera sincrónica, no con base al texto; esta decisión fue para evitar las disparidades entre aquellos con más nivel académico con los que no lo tenían y que se podían inhibir al escribir.

Para los autores, este es un ejemplo de cómo la tecnología se adapta y se diseña con base a valores democráticos específicos y puede determinar la forma y los resultados efectivos del proceso de deliberación democrática.

El segundo, caso, el de deliberación con moderador, es significativo por la forma en que define las discusiones en línea. De acuerdo a Coleman, Gotze Y Wilhelm (citados en Wright y Street, 2007, p. 857) el moderador es crucial para el éxito de muchas de las discusiones en línea de manera asíncrona. Wilhelm, afirma que “el moderador en los foros en línea es crítico como agente en la toma de decisiones, para profundizar en aspectos de la conversación o para introducir el orden dentro del caos” (p. 857).

De las conclusiones del estudio se desprende que la importancia del diseño de los sitios en línea no se debe limitar a la arquitectura de Internet sino además al diseño y al proceso político que influye en su construcción para propiciar espacios de deliberación.

4.2 Proyectos institucionales para promover la participación ciudadana

En este apartado se abordarán casos en los que el Estado busca mecanismos de deliberación y participación ciudadana a través de Internet y aunque en nuestra investigación no hacemos referencia al denominado e-gobierno, los estudios que aquí se muestran son importantes porque muestran que si hay voluntad política se pueden generar espacios de participación, que aunque generen suspicacia, porque exista la predisposición a que cualquier cosa que se genere desde las instituciones oficiales pueden ser manipuladas, los ejemplos que aquí se analizan muestran que si los espacios oficiales son diseñados de manera integral tomando en cuenta tanto la arquitectura, como los contenidos como los esquemas de participación, se puede obtener información relevante por parte de los ciudadanos que finalmente será de utilidad para la formulación de políticas públicas.

El apartado también es importante en el contexto de crisis de credibilidad que padecen los gobiernos y crisis de los ciudadanos que no creen en las instituciones. En este sentido, el Estado con sus instituciones deben reconocer

que las TIC pueden transformar los parámetros con los que se organiza el quehacer público.

Algunos autores (Dahlberg, 2001; Papacharissi, 2004; Tsagarousianou, 1998 y Wilhelm, 2003) la mayor parte de las investigaciones relacionadas con la democracia digital se ha enfocado en las cualidades deliberativas de la esfera pública, y se ha prestado menos atención a la potencialidad de la discusión deliberativa que se puede generar desde los espacios del e-gobierno.

Suiza. Una análisis habermasiano del potencial democrático deliberativo por la disposición de servicios a través de Internet en los municipios de Suiza (Wiklund, H, 2005).

El objetivo de este estudio es demostrar si los municipios de Suiza, a través de sus sitios de Internet, proveen servicios que posibilitan que los ciudadanos participen y deliberen las decisiones de políticas públicas. El artículo responde a la necesidad de realizar estudios empíricos sobre democracia digital y e-gobierno así como al potencial que tiene la teoría de la democracia deliberativa de Habermas, misma que tampoco se ha explorado en investigaciones empíricas. Este tema es importante por el uso de las herramientas metodológicas y por los hallazgos, así como por el acercamiento que se hace a la teoría de Habermas que será fundamento teórico del caso de estudio de esta investigación.

De acuerdo a la investigación de Wiklund (2005, p. 306) Suiza ha enfocado sus esfuerzos de e-gobierno principalmente a nivel local. Actualmente todos los municipios de Suiza están involucrados en el proyecto de e-gobierno; sin embargo, de acuerdo al autor, carecen de estrategias formales para el desarrollo de servicios a través de TIC y de teorías democráticas sobre estrategias informativas.

De los resultados de la exploración se desprende que los 289 municipios suizos cuentan con un sitio en línea. El análisis de los sitios se divide en dos: uno son los servicios de información que se refiere a la información que provee el municipio como puede ser: resultados electorales, calendarios de reuniones, minutas, ligas a otros portales institucionales, perfiles de políticos y asuntos administrativos de servicios que requiere la ciudadanía. Y el otro es servicios de comunicación, en este rubro se incluyen aquellos servicios que de una u otra manera provocan interacción con los ciudadanos, como son: correos electrónicos de administradores y representantes políticos. Propuestas ciudadanas, foros de discusión, encuestas de opinión, sondeos, referéndum y paneles ciudadanos.

Con esta forma de analizar los espacios en línea se pretendía comprobar que no es suficiente con que los ciudadanos tengan acceso vía Internet a los municipios. La idea del e-gobierno es que debe proveer de contenidos relevantes que sustenten sus políticas y decisiones y de a los ciudadanos la oportunidad de argumentar en contra y a favor de las políticas.

De los resultados de la investigación se puede observar que los servicios de comunicación que son aquellos en los que se puede generar interacción e intercambio de opiniones con los ciudadanos y por consiguiente mayor participación, son los que menos aparecen en los portales institucionales; por ejemplo foros de discusión únicamente 15% de los municipios los proporcionan en comparación con los servicios informativos es menos común y menos. Otro hallazgo interesante es que a pesar de que casi el 80% de los ciudadanos entre 16 y 64 años tienen acceso a Internet en sus hogares o lo pueden hacer desde sus trabajos o escuelas, los ciudadanos rara vez utilizan Internet con fines políticos, (p. 314) –resultado que coincide con los hallazgos de Bimber (2001) y Norris (2002) quienes aseguran que el acceso y la disponibilidad de información política no está relacionado con la participación política.

Grecia. La Red Pericles (Network Pericles, Tsagarousuanou, R. 1998)

La iniciativa Pericles tiene dos objetivos: establecer o incrementar la interacción y la comunicación entre los ciudadanos y las autoridades locales y el Estado y el establecer o impulsar este mismo proceso entre los ciudadanos.

Es claro que el objetivo único no era proveer información del gobierno para los ciudadanos o asegurar la transparencia en la toma de decisiones locales, el proyecto pretendía impulsar la deliberación ciudadana.

A esta red se puede acceder vía kioscos en los que se instala el hardware que se requiere para ingresar a la red. Los kioscos están distribuidos de tal

manera que se facilita el acceso a entre 4 y 6 mil residentes, y cada uno tiene funciones específicas –ingresar a foros, pedir información y algunos para votar en línea.

Los creadores del proyecto enfatizan que el objetivo de La red Pericles es mantener y reforzar el carácter público del proceso democrático. Con la idea de los kioscos se elimina el aspecto de la inequidad en los accesos. O que se limite la participación sólo a un pequeño grupo de ciudadanos.

Para saber el impacto del proyecto Pericles en la conformación de una esfera pública es preciso situarlo en el contexto de una esfera pública contemporánea y tomar en cuenta su contribución al proceso político y comunicativo. De acuerdo a Roza Tsagarousianou (1998) encargada de evaluar este proyecto dice que uno de los factores importantes es que por la centralización física de los kioscos se logró que los ciudadanos incorporaran el proceso político en su vida cotidiana, lo que los creadores del proyecto calificaron como garantizar la “socialización de la iniciativa”.

Un aspecto que ayudó a esta socialización fue que los kioscos estaban cercanos a los expendios de diarios en dónde comúnmente la gente discute las últimas noticias lo cual propiciaba una especie de debate y deliberación ciudadana. En este sentido, La Red Pericles creaba también espacios públicos para la deliberación cara a cara, reforzados con la comunicación mediada por computadora que se podía tener en los kioscos.

El proyecto Pericles está en exploración en una pequeña área por lo que todavía no se tienen resultados concluyentes sobre la participación democrática. Además de acuerdo a Tsagarousianou el hecho de que fuera un proyecto que surge desde las instituciones abre la posibilidad de manipulación por parte de las autoridades.

EUA. La Red electrónica Pública de Santa Mónica

Sharon Docter y William H. Dutton (2002) analizan el caso de uno de los más antiguos e innovadores experimentos de democracia electrónica en EUA, la red electrónica pública (PEN por sus siglas en inglés) de la ciudad de Santa Mónica. Esta ciudad fue la primera en ofrecer a sus ciudadanos acceso a una red interactiva vía electrónica.

PEN se diseñó para facilitar a los residentes de Santa Mónica, acceso a información pública, a departamentos y agencias de gobierno así como a funcionarios públicos. Asimismo, pretendía crear foros de discusión pública.

De acuerdo a Docter y Dutton (2002) PEN propicia la comunicación horizontal entre ciudadanos y autoridades y entre ciudadanos. Las conferencias vía computadora y el correo electrónico del sistema PEN se diseñó para promover la discusión ciudadana en asuntos locales.

Las redes entre ciudadanos han sido un mecanismo importante para propiciar la participación ciudadana. En sus siete años de existencia el sistema PEN ha tenido varios problemas como el hecho que un grupo de ciudadanos se “apodere” de las conferencias para boicotearlas utilizando un lenguaje vulgar y denostando las actividades del centro; sin embargo, desde su creación se han ido implementando estrategias y normatividades para evitar que la participación de los ciudadanos decaiga.

Finalmente de su análisis de este caso los autores concluyen que la experiencia de Santa Mónica no terminará con uno de los mayores dilemas que enfrenta la democracia participativa y que es la apatía de los ciudadanos. De acuerdo a las últimas encuestas la mayor parte de los ciudadanos tanto de Santa Mónica como de otras ciudades de EUA no están muy interesados en participar en la política de su país –ni de forma presencial ni virtual. Sin embargo, el interés de los gobiernos en Internet y sus posibilidades evidencian que ejercicios de participación ciudadana por estos medios seguirán desarrollándose a lo largo de la Unión Americana.

La experiencia de Santa Mónica quizás pueda ayudar a enfrentar dilemas como la inequidad en los accesos y la regulación de contenidos ya que las personas se sienten con “más libertad” de expresar con un lenguaje incendiario sus inconformidades. Una encuesta reciente de la percepción de sus responsabilidades y derechos entre usuarios del sistema PEN indica que los

usuarios mostraban preocupación por aspectos como decencia, civilidad, lenguaje ofensivo, ataques personales y amenazas.

4.3 La mirada Latinoamericana

La mayoría de los estudios hasta aquí analizados aportan la perspectiva desde los países desarrollados en donde las condiciones de acceso y apropiación de la tecnología son incompatibles con los alcanzados en el ámbito latinoamericano. En ese sentido, me parece importante incluir en esta revisión dos estudios, uno realizado en Quito en 2001 por Osvaldo León, Sally Burch y Eduardo Tamayo, que aporta mucho sobre la discusión del uso de la tecnología por los movimientos sociales en América Latina. El otro es el caso del movimiento zapatista en México analizado por Castells (2004).

Asistimos a una nueva etapa de reactivación de los movimientos sociales que incluye una agenda con temas globales y actores que buscan romper su aislamiento de sus luchas particulares; en este sentido Internet y la comunicación mediada por computadora han sido herramientas que han ayudado para la difusión de estos movimientos más allá de su localidad sin tener que depender de los medios masivos de comunicación. De acuerdo a León y colaboradores (2001):

“Entre los desarrollos tecnológicos recientes destacan las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC) que han multiplicado y acelerado enormemente las posibilidades de comunicar, acceder a información,

desarrollar y compartir conocimientos con severas implicaciones en la convivencia social". (León et al. 7)

En el estudio de León y colaboradores (2001) se analizaron colectivos y movimientos sociales diferentes, con trayectorias particulares y disímiles con prácticas organizativas diversas al igual que sus orientaciones y plataformas.

Sin dejar de ser crítico y tomar postura ante la idea determinista de que el uso de las NTIC nos lleva casi en automático al acceso universal del conocimiento, León y colaboradores, (2001) presentan el caso de varias organizaciones sociales que a pesar de tener problemas de acceso, conexión y comprensión de las nuevas tecnologías logran apropiarse de ellas de acuerdo a sus propias circunstancias y utilizarlas para difundir temas socialmente relevantes y expresar su pensamiento.

Dentro de los hallazgos relevantes de este estudio es que con la introducción del correo electrónico estas organizaciones han encontrado un mecanismo para apelar rápidamente a la solidaridad nacional e internacional en momentos de emergencia.

Las ventajas de Internet para el funcionamiento en red son percibidas por las organizaciones gracias a su participación organizaciones internacionales (León, et al.199).

Por otra parte estas organizaciones han incorporado a su quehacer diario el criterio de que las nuevas tecnologías de información y comunicación permiten dinamizar y fortalecer su quehacer, principalmente en dos áreas: por

una parte en el funcionamiento en red o “networking” y por otra, en las actividades de difusión y comunicación.

Así pues con el correo electrónico y las listas de intercambio, tienen a su disposición un recurso para comunicarse entre ellas en red, en forma horizontal y descentralizada. (León et al. 196)

Por su parte, Castells (2004) afirma que el éxito del Movimiento Zapatista para la Liberación Nacional fue en gran parte su estrategia de comunicación al punto que los define como el “primer movimiento guerrillero informacional”. De acuerdo con el autor la parte esencial de esta estrategia fue el uso de las telecomunicaciones, los videos y la comunicación mediada por computadora, por parte de los zapatistas para difundir su mensaje al mundo. Para Castells:

“El uso de Internet les permitió a los zapatistas difundir su mensaje a todo el mundo de forma instantánea y crear una red de grupos de apoyo que los ayudó a generar un movimiento internacional de opinión pública que impidió que el gobierno mexicano reprimiera el movimiento a gran escala”. (Castells, 2004: 84)

Con esta revisión que presenta la influencia de Internet como impulsor de participación y deliberación ciudadana se puede concluir que faltan más estudios académicos que aborden este aspecto desde una perspectiva sociológica o política y que aporten una interpretación más cualitativa que no se limite a los accesos o a la información que se puede obtener, sino a

comprobar si Internet propicia espacios de participación y deliberación
ciudadana que se vean reflejados en las políticas públicas.

CAPÍTULO 5. CASO DE ESTUDIO: MOVIMIENTO POR LA PAZ CON JUSTICIA Y DIGNIDAD.

5.1 Descripción

El Movimiento por la paz con Justicia y Dignidad, es un movimiento de desobediencia civil pacífica en protesta por las muertes producidas por la Guerra contra el narcotráfico. El Movimiento inició el 26 de abril de 2011 cuando el poeta Javier Sicilia cuyo hijo Juan Francisco fue asesinado el 28 de marzo -por personas vinculadas a la delincuencia organizada- Sicilia llamó a los mexicanos a manifestarse en contra de la violencia, tanto la que producen los grupos criminales como contra la de los cuerpos de seguridad del Estado mexicano.

El Movimiento comenzó con una marcha, denominada Marcha por la Paz con Justicia y Dignidad que partió de Cuernavaca Morelos el jueves 5 de mayo y arribó al Zócalo de la ciudad de México el 8 de mayo de 2011. El propósito de la marcha fue protestar por la violencia y las muertes que esta estrategia ha producido. Desde 2006 que inició la denominada Guerra contra el narcotráfico, declarada por el Gobierno Federal, las cifras oficiales contabilizan cerca de 47 mil muertos; sin embargo, las cifras extraoficiales manejadas por algunos

medios de comunicación y por organizaciones no gubernamentales han fijado el número de muertes entre 50 y 52 mil.¹

El Movimiento se elige como caso de estudio por las siguientes razones, a partir de la convocatoria de la Marcha por la paz se adhirieron al movimiento organizaciones civiles, de derechos humanos y la sociedad civil. Desde la perspectiva de esta investigación es un movimiento ciudadano que refleja lo que la sociedad civil organizada puede lograr.

Al final de la Marcha por la paz con Justicia y Dignidad, se anunció la construcción de un Pacto Nacional contra la Inseguridad que se firmó el 10 de junio en Chihuahua como conclusión de una nueva movilización llamada Caravana por la Paz con Justicia y Dignidad también conocida como Marcha del Consuelo. El Pacto Nacional² exige al gobierno mexicano:

1. Esclarecer asesinatos y desapariciones y nombrar a las víctimas.
2. Poner fin a la estrategia de guerra y asumir un enfoque de seguridad ciudadana.
3. Combatir la corrupción y la impunidad.
4. Combatir la raíz económica y las ganancias del crimen.
5. La atención de emergencia a la juventud y acciones efectivas de recuperación del tejido social
6. Democracia participativa

¹ “La muerte contra el narcotráfico ya llega a 831 municipios”, *Animal Político*, Extraído el 28 de enero de 2012 desde (<http://www.animalpolitico.com/2012/01/la-guerra-contra-el-narcotrafico-ya-llega-a-831-municipios/>)

² <http://movimientoporlapaz.mx/documentos-esenciales-del-movimiento/pacto-nacional-por-un-mexico-en-paz-con-justicia-y-dignidad/>

Para esta investigación se dio seguimiento a dos de los eventos del Movimiento, la Marcha por la paz y a la Caravana Ciudadana por la Paz con Justicia y Dignidad, porque ambos acontecimientos han tenido impacto en la vida política del país y una amplia difusión en medios de comunicación y redes sociales como Facebook, sitios en línea y en el microblogging Twitter y cuyas acciones han trascendido e impactado la agenda política de México. El Movimiento pidió al Gobierno abrir el diálogo a la ciudadanía sobre la estrategia contra el crimen organizado, que desde el punto de vista del Movimiento es equivocada. El gobierno accedió a esta petición y el 23 de junio de 2011 se celebró el diálogo por la paz en el Castillo de Chapultepec.

A marzo de 2012 el Movimiento ha establecido un diálogo permanente con movimientos sociales, con autoridades de todos los órdenes de gobierno: tanto responsables de la procuración de justicia como con el Ejecutivo con quien ha sostenido dos reuniones. Asimismo, ha dialogado con representantes de diferentes expresiones ideológicas, medios de comunicación, líderes de opinión, académicos y empresarios sin renunciar a la movilización y la resistencia civil pacífica.

Hasta aquí se ha descrito de manera general el Movimiento y se ha dibujado su importancia para la vida política y social de este país; sin embargo, es pertinente aclarar que el objetivo de esta investigación no es analizar desde

una óptica política el Movimiento ni un seguimiento exhaustivo de sus implicaciones en la estrategia de seguridad del Gobierno.

La importancia de dar seguimiento a la Marcha y a la Caravana por la paz, radica en que ahí se volcaron las primeras expresiones ciudadanas, unidas por su deseo de externar su inconformidad en contra de la estrategia de seguridad. El objetivo de dar seguimiento a estas movilizaciones es analizar cómo se llevó a cabo la convocatoria, el seguimiento, la obtención de información y el diálogo ciudadano en la red social Twitter y en foros en línea para discutir, proponer y exigir, desde estos espacios, un cambio de estrategia.

Una de las demandas del Movimiento, la exigencia de una democracia participativa, punto seis del Pacto Nacional, coincide con la presente investigación porque parte del argumento central es que la democracia participativa se da a partir de la creación de una esfera pública en dónde el diálogo y la deliberación ciudadana son fundamentales. En este sentido, la estrategia de comunicación seguida por el Movimiento apela en todo momento a esta práctica ciudadana y lo hace a través de redes sociales y espacios en línea.

La investigación se realizó en línea en dos partes. En la primera parte se hizo un seguimiento de la Marcha por la Paz con Justicia y Dignidad a través de los hashtags: #mxhastalamadre, #redpazyjusticia. El periodo de análisis fue del 5 al 17 de mayo de 2011.

El poeta Sicilia abrió la cuenta de Twitter @mxhastalamadre, que en aproximadamente diez días logró a 10 mil seguidores. Asimismo toda la información relacionada con la Marcha se encuentra en el sitio de la Red por la paz y la justicia http://redporlapazyjusticia.org/?page_id=58. Por tal motivo se decidió dar seguimiento a ambas etiquetas en twitter #mxhastalamadre y #redporlapazylajusticia. De acuerdo a información de la Red por la paz y la justicia los resultados de participación nacional e internacional de la marcha fueron: 50 ciudades nacionales, 34 ciudades internacionales, los 32 estados de la República. Y cerca de 200 mil asistentes y organizaciones sociales que se dieron cita en el Zócalo.

La Marcha como muchos movimientos de resistencia civil nacionales e internacionales de los últimos meses, fue ampliamente difundida en redes sociales como Facebook y Twitter; la propagación del mensaje fue tal que se organizaron muestras de apoyo en diferentes países como Francia, Alemania, Reino Unido y España, EUA y Medios Oriente (*Animal Político, 2011*).

La cantidad de tweets con información minuto a minuto provenía tanto de los asistentes a la marcha, los espectadores y los detractores como de las menciones en el extranjero.

El Zócalo fue el punto final de la marcha, la mayoría de estos tweets se hicieron desde el mismo Zócalo. Silencio fue como en los tweets se hacía referencia a la "marcha del silencio". Y #morena se usó en discusiones que relacionaban a la marcha con el movimiento de AMLO y los que rechazaban estas versiones. Finalmente Calderón se relacionaba con mensajes que pedían al Presidente cambio en su estrategia contra el narcotráfico.

La segunda parte fue el monitoreo, en línea, de la organización y realización de la Caravana Ciudadana por la Paz con Justicia y Dignidad. Se dio seguimiento a los hashtags: #mxhastalamadre; #CaravanaMX; y a #Cencos, este último me pareció importante porque es una organización que impulsa la comunicación vía Internet para el cambio social e hizo un seguimiento muy puntual de la caravana tanto en su página <http://www.cencos.org/PactoNacional> como en Twitter. El periodo de análisis fue del 19 de mayo al 10 de junio.

La Caravana de acuerdo a sus organizadores "tiene como objetivo el mantener la movilización y dar visibilidad a la indignación ciudadana en México y más allá de nuestras fronteras contra la impunidad, la violencia y la militarización de la vida pública en nuestro país". En el caso de la caravana no encontré estudios de la actividad en Twitter ya que la lógica de la caravana a diferencia de la marcha no fue una convocatoria momentánea, la Caravana es como la parte sustantiva de toda la protesta ciudadana promovida por Sicilia en

donde el objetivo principal fue realizar una Caravana de Cuernavaca a Ciudad Juárez para firmar un pacto ciudadano. A lo largo de la Caravana se fueron haciendo diferentes paradas en las que se recogieron testimonios que fueron posteados en la página de la Red o bien por twitter, generando lo que Adolfo Gilly calificó como un “memorial de agravios y de dolor” (*La Jornada*, 2011).

Por otra parte, los organizadores de la Caravana informaban vía twitter que si no podías viajar con la Caravana lo podrías hacer de forma virtual y te enviaban a la liga: <http://t.co/tr/Dj78z> en la cual te registrabas como integrante de la CaravanaVirtualMX. Según los datos actualizados al lunes 10 de junio a las 9:30 horas el número de participantes era de 2735 nacionales y 102 internacionales:

Tabla 6. Participantes virtuales nacionales e internacionales de la CaravanaVirtualMx

Total Nacional		Total Internacional	
Distrito Federal: 911	Chiapas: 33	EUA: 34	Noruega: 1
Coahuila: 240	Michoacán: 33	España: 18	Holanda: 1
Estado de México: 194	Aguascalientes: 32	Francia: 9	Australia: 1
Morelos: 175	Yucatán: 31	Alemania: 5	Dinamarca: 1
Jalisco: 130	Tabasco: 28	Canadá: 5	Panamá: 1
Nuevo León: 116	Hidalgo: 27	Italia: 3	Egipto: 1
Durango: 86	Sinaloa: 27	Inglaterra: 3	Brasil: 1
Chihuahua: 83	Colima: 25	Venezuela: 2	Austria: 1
Veracruz: 72	Baja California Norte: 25	Chile: 2	Perú: 1
Guanajuato: 67	Baja California Sur: 24	Ecuador: 1	Portugal: 1
Puebla: 56	Querétaro: 24	Bélgica: 1	Colombia: 1
San Luis Potosí: 52	Nayarit: 22	Suecia: 1	Nueva Zelanda: 1
Quintana Roo: 48	Sonora: 19	Costa Rica: 1	Corea del Sur 1
Guerrero: 41	Campeche: 18	Suiza: 1	
Tamaulipas: 35	Zacatecas: 14	Hungría: 1	
Oaxaca: 34	Tlaxcala: 13		

Fuente: elaboración propia con base en información de <http://t.co/tr/Dj78z>

Para ambos casos se hizo un análisis de las respuestas de usuarios en foros promovidos sobre ambos temas en diarios como *El Universal*, *Milenio*, *Excélsior* y *Proceso*.

Tabla 7. Hashtags y foros analizados

Marcha por la paz del 5 al 8 de mayo			
Hashtags	Número de tweets analizados	Foros en línea analizados	
#mxhastalamadre	439	9-05 <i>El Universal</i>	3
#redporlapazylajusticia	39	9-05 <i>Excélsior</i>	1
#JavierSicilia	37	9-05 <i>Proceso</i>	1
Total:	515		5
Caravana ciudadana por la paz con Justicia y Dignidad del 4 al 11 de junio			
Hashtags	Número de tweets analizados	Foros en línea analizados	
#mxhastalamadre	709	8-06 <i>El Universal</i>	1
#JavierSicilia	190	1-06 <i>El Universal</i>	1
#CaravanaMX	130	9-06 <i>Milenio</i>	1
#Cencos	101	9-06 <i>Milenio</i>	1
Total	1130		4

La elección de los casos de estudio fue por el interés que me surgió al ver cómo en el mes de octubre de 2010 a partir de las acciones que se tomaron en la red social Twitter se logró suprimir la propuesta del incremento del impuesto del 3% a las telecomunicaciones, acción identificada con el hashtag #Internetnecesario, lo que evidenció que los movimientos sociales están utilizando las redes sociales para lograr objetivos muy concretos.

Otro aspecto importante es poder analizar como a través de las redes sociales como Twitter las personas crean vínculos de acuerdo a intereses específicos, fuera del control de las instituciones. Internet les da la libertad de expresar lo que no permiten los medios tradicionales. Así la deliberación colectiva se negocia entre la manifestación en el espacio físico y la participación en las redes sociales y otros sitios en línea.

El uso de palabras comunes, “paz, silencio, marcha, ya basta”, hashtags #mxhastalamadre, etiquetado de fotografías sobre la marcha y la caravana es un ejemplo del poder de la comunicación desde el ámbito ciudadano, para alcanzar visibilidad en la nueva esfera pública virtual.

5.2 Justificación

La presencia de acciones colectivas que se organizan en Internet, tanto en el mundo como en México es una realidad que está cobrando importancia, misma que no se remite al números de organizaciones conectadas a Internet sino a que son actores con impacto social, que se apropian de la tecnología

para sacar información y co-construyen a través de los diferentes dispositivos tecnológicos formas de participación para lograr objetivos comunes. Estos ciudadanos no se limitan a colocar temas de relevancia social y expresar sus posiciones al respecto, sino que articulan sus acciones que traspasan el ámbito virtual a la plaza, a la marcha; como se evidenció en los casos analizados para esta investigación #marchaporlapaz y la Caravana ciudadana por la paz con justicia y dignidad, o incluso, a modificar una política pública, como fue el caso de #Internetnecesario

Resulta necesario hacer una acotación, es importante, insistir en que las condiciones de infraestructura instalada en México evidencia un desfase con los países desarrollados. Por ejemplo, la Encuesta en Hogares sobre Disponibilidad y uso de las Tecnologías de la Información, del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI-2010) señala que 70% de los hogares aún no tiene una computadora y 78% de éstos no cuenta con conectividad a Internet. En tanto el número de usuarios de Internet en el país aumentó 20.6% respecto de 2009. Asimismo, la OCDE reporta que México ocupa el sitio 31 de 32 países miembros de esta organización con penetración de banda ancha. La Comisión Federal de Telecomunicaciones (COFETEL), informó que durante 2010, el crecimiento promedio del sector fue de 12.2 %

Sin embargo, estos datos poco alentadores contrastan con los del informe de Redes Sociales de AMIPCI (2011) que reporta que México ha tenido un incremento considerable en el número de internautas, de 18 millones en 2005 a 34.9 millones en 2010. Y un dato que llama la atención es que del total de

internautas el 46% pertenece al estrato medio bajo, por encima del 31% del estrato medio alto y el 16% del estrato más alto. Asimismo, el número de viviendas con celular es de 65%. Este dato ayuda a fortalecer el argumento de que hay avances considerables en la conectividad para un rango mayor de la población nacional.

A nivel global, Brasil (41%) y México (19%) tienen el 60% de los usuarios de Latinoamérica

En el rubro de Telefonía Fija, durante 2010 se agregaron 300 mil líneas por lo que el número total de usuarios llegó a 19 millones 636 mil 869, cifra que representa un incremento de 1.6% respecto al mismo periodo del año anterior. Al cierre de diciembre de 2010, México registraba una teledensidad de 17.5 líneas por cada 100 habitantes.

En el segmento de Telefonía Móvil, el tráfico revirtió la tendencia a la desaceleración que había registrado este rubro, pues registró un aumento de 15.1% con respecto al mismo periodo de 2009, lo que significa un crecimiento mayor al de los dos años previos. Incluso, The Competitive Intelligence Unit para 2012 habrá 97 millones de celulares en el país, más de la mitad de los habitantes.

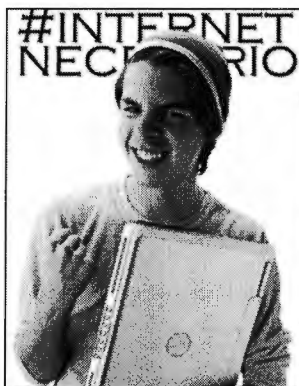
Twitter en donde se llevó a cabo la ciberprotesta de #Internetnecesario tiene actualmente 200 millones de usuarios en todo el mundo y los 155 millones de mensajes que envían al día lo que la convierte en la red social más activa del momento.

Si bien es cierto que todavía no se logra tener la infraestructura necesaria, no podemos eludir que los avances han sido considerables en los últimos 5 años. Y habrá que cuidar que las cifras poco alentadoras en torno a interconectividad y teledensidad, no se sobrepongan al hecho de que Internet y las redes sociales ofrecieron la oportunidad de comunicar a la sociedad, sin depender de la voluntad de los medios masivos de comunicación; incluso éstos tomaban la información producida por los ciudadanos para sus notas o reportajes. Asimismo Internet les permitió llegar a una audiencia internacional cuyo eco podría ayudar, en determinadas circunstancias, a ejercer presión en las instancias nacionales.

A continuación se realiza un análisis general de lo que fue el caso de #Internetnecesario para establecer la importancia y trascendencia de la acción colectiva en Twitter que dará pie a presentar los resultados de la investigación del seguimiento y análisis de los hastags: #mxhastalamadre, #redporlapazylajusticia, #caravanaMX y #cencos, y de los foros en línea para demostrar la efectividad de Internet como herramienta de comunicación y aunque de manera todavía muy incipiente sirve como un espacio de discusión y deliberación ciudadana para lograr acuerdos comunes.

5.3 El fenómeno de Internet necesario:

<http://in.santana.axiombox.com/>



Antecedentes:

El movimiento #Internetnecesario surge la madrugada del 20 de octubre de 2009 como respuesta ciudadana en contra de una ley que pretendía imponer un impuesto del 3% a las telecomunicaciones en 2010. La mañana del lunes 19 de octubre Alejandro Pisanty, profesor universitario y presidente de la Sociedad Internet de México difundió un comunicado en su blog en el que expresaba su rechazo al impuesto a dicho impuesto. Pisanty argumentaba “es contradictorio restringir aún más el acceso a Internet cuando numerosas clasificaciones internacionales hacen aparecer a México cada año en lugares inferiores... Internet como una necesidad básica y creciente, implica no dificultar ni encarecer el acceso sino todo lo contrario, facilitarlo e impulsarlo”. Al conversar con otros activistas, León Felipe Sánchez, uno de sus interlocutores sugirió iniciar una campaña bajo el nombre “Internet Necesario”.

A las 11:08 horas de ese lunes Sánchez colocó en un post (mensaje) en twitter: "Me sumo a esta campaña con @apisanty ¡NO al impuesto a las telecomunicaciones!"

El martes 20, los twitteros mexicanos estaban en un frenesí. De acuerdo a una nota publicada por el diario *El País*, Raymundo Riva Palacio informaba que "ese día intercambiaron 32,864 mensajes protestando contra los impuestos, un tráfico que hizo que se colocara como un "Trending Topic", un tema inmensamente comentado y que en México sólo se ha dado con dos temas como el de la Influenza y con el jugo de eliminatoria mundialista entre México y EU". (*El País*, 2009, p. 1)

Algunos ejemplos del movimiento contra los impuestos al Internet son:



✚ argelz: El gravar al Internet con impuestos no solucionará los problemas actuales, la comunicación no debe de ser un lujo

#InternetNecesario.

✚ lamambanegra123: #InternetNecesario Internet y las telecomunicaciones son una herramienta de trabajo, nos hace más eficientes y mejora tiempos de respuesta.

✚ sansdelafu: el acceso a la información genera conocimiento... que a su vez, genera tecnología = desarrollo. así funciona. #Internetnecesario .

✚ Natalhye: Para que dicen dar clases de computación en escuelas públicas si no tendrán opción de uso de Internet #InternetNecesario

En el sitio en línea <http://www.Internetnecesario.org/> de esta organización se lee:



DILE A LOS POLÍTICOS POR QUÉ INTERNET ES NECESARIO, PARECE QUE NO SABEN!



“Internetnecesario.org es una plataforma que permite visualizar todos los mensajes en twitter con el hashtag #Internetnecesario al cual ha contribuido toda la comunidad tuitera. El objetivo principal es que cualquier usuario de Internet pueda seguir la discusión pública que se está dando en redes sociales entorno al impuesto especial del 3% a los servicios ofrecidos por las redes de telecomunicación en México.

La plataforma cuenta con otras dos funciones que permiten que las expresiones sobre el tema no sólo sean gritos al aire sino que se traduzcan en presión a los integrantes del Congreso de la Unión. La primera es que todos los días a las 12 de la noche, se enviarán a todos los correos de las y los Senadores y Diputados un archivo con todos los tuits que digan *#Internetnecesario*. La segunda herramienta es una petición que, hemos retomado de otras páginas de Internet, que puede ser firmada por quienes coincidan con los argumentos de rechazo al impuesto de 3% a telecomunicaciones. Esta petición y las firmas también serán enviadas a los correos electrónicos de los integrantes del Congreso de la Unión.”

5.3.1 Repercusión en la Agenda pública

De acuerdo a una nota publicada por Raymundo Riva Palacio en el diario *El País* (2009) el miércoles, la vida virtual se convirtió en real. El presidente del Senado, Carlos Navarrete, recibió a los activistas que echaron a andar *#InternetNecesario* para escuchar sus objeciones. El encuentro fue transmitido en tiempo real por Internet, subido en video a YouTube, y reenviado (*retweet*) a través de diferentes redes sociales. Navarrete anunció que abriría en ese momento una cuenta en twitter, y en menos de 24 horas, ya tenía más de 1,200 seguidores. La reunión se difundió ampliamente por la radio y terminó como noticia de primera plana en varios periódicos.

Las casas encuestadoras salieron a medir el impacto de esa protesta cibernauta ciudadana en la población. Una semana después de iniciada la cruzada, Demotecnia, de la especialista María de las Heras, difundió sus resultados: 78% de los mexicanos dijeron que Internet era necesario y que gravarlo retrasaría el desarrollo tecnológico de México.

5.3.2 Foto Internet Necesario

Esta foto dio la vuelta al mundo y muestra de manera gráfica lo que representa el fenómeno #Internetnecesario



En esta liga <http://fotoInternetnecesario.wordpress.com/los> organizadores afirman que esta expresión resultó efectiva para regresar el tema a la agenda nacional y provocó un eco en los medios de comunicación tradicionales sin precedentes.

Personas con posturas a favor y en contra conversaron y discutieron su papel en el movimiento ciudadano. Todos en conjunto provocaron que la acción de unos cuantos se convirtiera en la idea de miles.

Finalmente, con más de 100 votos a favor y ninguno en contra, la madrugada del 31 de Octubre del 2009, el Senado de la República votó en contra de gravar los servicios de Internet con un impuesto especial del 3 por ciento

La respuesta obtenida por *#Internet Necesario* es un atisbo de un fenómeno social sin precedente en México. Creció sin el cobijo de ningún partido político, sin el respaldo de ningún medio de comunicación.

A la semana exacta de haber iniciado la campaña, ya había 78,092 mensajes -un promedio de 11,156 por día-, y su impulso había trascendido las fronteras. Una protesta de los twitteros en un parque de la ciudad de México, fue noticia en el servicio en español de la BBC que afirmaba que “*#Internetnecesario* redefinió la participación ciudadana. El rechazo al impuesto que consideraba el acceso a la red como un lujo es un triunfo no sólo económico, sino de participación social en el país.”

Es importante reiterar el rol que jugaron las redes sociales, en específico Twitter para la convocatoria y el diálogo ciudadano promovido por *#Internet necesario*. Al igual que en el caso de estudio de esta investigación, el Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad, las repercusiones en la agenda política del país, son tema de otra investigación que trasciende el objetivo de ésta. Sin embargo, desde nuestra perspectiva este es un buen ejemplo de la creación de una esfera pública en donde un grupo de ciudadanos logró, aunque parcialmente, un objetivo común.