

178-8

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS
SUPERIORES DE MONTERREY

ESCUELA DE GRADUADOS EN ADMINISTRACIÓN PÚBLICA
Y POLÍTICA PÚBLICA, CAMPUS CIUDAD DE MÉXICO

*Internet y Democracia: Apuntes para el Entendimiento
de una Relación Compleja*



Biblioteca
Campus Ciudad de México

Víctor Xavier Arroyo Schroeder

victor_arroyoschroeder@yahoo.com

Proyecto de Investigación Aplicada

Maestría en Análisis Político y Medios de Información

Asesor: Dr. Jacob Bañuelos

Abril 2010

Rep

612650408

Tosus

HM851

D77

2010

A todos aquellos que, de alguna u otra forma, ayudaron a que esto fuera una realidad. Gracias.

"An understanding heart is everything in a teacher, and cannot be esteemed highly enough. One looks back with appreciation to the brilliant teachers, but with gratitude to those who touched our human feeling. The curriculum is so much necessary raw material, but warmth is the vital element for the growing plant and for the soul of the child."

Carl Jung

"Everybody believes in something and everybody, by virtue of the fact that they believe in something, use that something to support their own existence."

Frank Zappa

"There are painters who transform the sun to a yellow spot, but there are others who with the help of their art and their intelligence, transform a yellow spot into the sun."

Pablo Picasso

No quiero convencer a nadie de nada. Tratar de convencer a otra persona es indecoroso, es atentar contra su libertad de pensar o creer o de hacer lo que le dé la gana. Yo quiero sólo enseñar, dar a conocer, mostrar, no demostrar. Que cada uno llegue a la verdad por sus propios pasos, y que nadie le llame equivocado o limitado. (¿Quién es quién para decir "esto es así", si la historia de la humanidad no es más que una historia de contradicciones y de tanteos y de búsquedas?)

Extracto del poema 'No Quiero Convencer a Nadie'

Jaime Sabines

Índice

1. Introducción	6
2. En busca de un marco teórico	18
2.1 Los medios de comunicación masiva	20
2.2 Internet como medio de comunicación masiva	25
2.3 Los consumidores de medios	27
2.4 La oferta mediática	30
2.5 La evolución de los medios	32
3. Internet; ¿Dónde estamos parados hoy y cómo fue que llegamos ahí?	34
3.1 Los inicios	35
3.2 La aparición de internet	38
3.3 Las características del medio	39
3.4 Conclusión	45
4. Internet y democracia; una relación en dos momentos	46
4.1 Orígenes de la relación medios de comunicación masiva-democracia	46
4.1.1 Mejoramiento de la maquinaria estatal	47
4.1.2 Revitalización de nexos sociales entre ciudadanos	47
4.2 ¿Por qué se da la relación internet-democracia?	48
4.3 La relación a través de los ojos de las autoridades centrales democráticas	49
4.3.1 Dimensiones de la relación Internet-democracia bajo una óptica Modernizadora	50
4.3.2 Acceso a la información	52
4.3.3 Libertad de expresión	53

Apuntes Para el Entendimiento de una Relación Compleja

4.3.4 Desarrollo Humano	54
4.3.5 Brecha Digital	55
4.3.6 Participación política	58
4.3.7 El tercer sector	59
4.4 La relación que se está gestando	
al interior del ciberespacio	68
4.4.1 Tipos de instituciones democráticas	69
4.4.1.1 La visión individualista-liberal	69
4.4.1.2 La visión comunitaria	71
4.4.1.3 La visión deliberativa	73
4.4.2 Internet-Esfera Pública	76
4.4.2.1 La re-radicalización del	
Concepto de esfera pública	77
4.4.2.2 El debate sobre la fragmentación	79
4.4.3 Los ciudadanos del internet	84
4.4.4 ¿Democracia sin intermediarios?	85
5. El Mercado y su lógica en el ciberespacio	88
6. Conclusiones	91
7. Referencias Bibliográficas	96

Introducción

“Las únicas personas más tontas que aquellas que intentan predecir el futuro de un nuevo medio son aquellas que los escuchan.”^{1 2 3}

Phil Madsen

Internet ha cambiado la manera en la que entendemos y nos relacionamos con las instituciones y procesos democráticos. La victoria en las elecciones presidenciales de Estados Unidos de Barak Obama en el 2009, la guerra mediática entre Hugo Chávez y Álvaro Uribe del mismo año, los movimientos de las Organizaciones no Gubernamentales (*en adelante* ONGs), inclusive el concepto de rendición de cuentas y acceso a la información, no se pueden entender hoy en día, y mucho menos estudiar, sin tomar en consideración lo que es la red.

La red llegó para modificar el mundo como lo conocemos. No hay ningún ámbito que se escape a la reestructuración que ha implicado la aparición de internet. Las formas de relacionarse, de consumir, de organizarse, de ofertar, comprar y vender productos, de enterarse sobre el acontecer diario en el mundo, de entender el sistema político, de aprender, conversar, escribir y un muy largo etcétera han sufrido algún tipo de cambio. El presente trabajo se sitúa dentro del cambiante contexto, plagado de incertidumbre, donde las instituciones sociales, políticas, económicas y culturales están tratando de lidiar y adaptarse a lo que significa la aparición de la *red de redes*.

¹ Nota del traductor: todas las traducciones son hechas por el autor.

² (Madsen, 1998)

³ The only people more foolish than those who try to forecast the future of a new medium are those who listen to them.

Internet tal cual como hoy se conoce, tiene poco menos de 20 años. Como una reconocida científica social diría, se encuentra en su adolescencia (Norris, 2001: 9). Desde su surgimiento, han aparecido todo tipo de voces y de estudios proclamando, por un lado, el fin de los problemas de las sociedades modernas en general, y de las democracias en particular, y por el otro ha habido quienes han pronosticado el fin del mundo civilizado como resultado de esta tecnología. Han surgido textos científicos que hablan sobre cómo internet está logrando aumentar la participación de las personas en la vida política de maneras nunca antes vista, sólo para ser replicados por otros estudios que dicen precisamente lo contrario. El estudio sobre la relación entre esta tecnología y las formas democráticas de entender la vida política es un tema relativamente nuevo en el campo de las ciencias sociales⁴, y por lo tanto todavía se encuentra en un proceso, del cual apenas va saliendo, de prueba y error. Los métodos, las variables, los objetos de estudio y los paradigmas se están construyendo.

Es hasta la segunda mitad de la primera década del siglo XXI cuando comienzan a aparecer estudios más empíricos y menos hipotéticos (utópicos o *catastrofistas* cualquiera que sea el caso) que permiten un estudio real sobre los impactos que está teniendo internet en los procesos e instituciones democráticas. El presente trabajo pretende tomar como punto de partida esta inercia científica para, dejando de lado el optimismo y el escepticismo, reflejar el estado actual de las cosas de la relación entre la democracia y la red.

Internet es un medio que tiene una penetración superior al 25% de la población mundial y que registra índices de crecimiento, en la presente década, que superan el 500% (Internet World Stats, 2009). Es por mucho el medio de mayor crecimiento en la historia de la humanidad (Blumler, 2000), y es precisamente ahí donde radica la pertinencia del presente trabajo. La red es una herramienta que promete convertirse en el idioma universal del no muy distante

⁴ Tal y como plantean Rogers & Malhotra (2000), en un principio fueron los científicos computacionales los que se encargaron de teorizar sobre los posibles impactos y caminos que podía seguir la red.

futuro: el lugar de las actividades políticas, económicas, sociales e inclusive culturales.

La cantidad de dinero, información y poder que hoy se mueve en internet es solamente comparable con lo planteado en libros de ciencia ficción. Nunca en la historia de la humanidad se había visto semejante capacidad para reunir las actividades humanas en un solo centro, y es esta fuerza centrípeta la que lleva a cuestionarse sobre el impacto que va a tener dicha tecnología sobre la forma de gobierno, que al menos en el discurso, es la que establece las instituciones para la toma de decisiones que afectan a la mayoría de la población humana del planeta.

La *hipótesis* de la cual parte el presente trabajo es las dinámicas actuales en la relación internet-democracia han configurado dos tipos de relaciones que se encuentran igualmente permeadas por la lógica del mercado: una modernizadora y otra democratizadora. La primera se da como resultado del uso que le dan a las herramientas de internet las autoridades centrales y las instituciones emanadas del mundo no virtual; la segunda, surge por las prácticas que se dan dentro de internet por parte de los mismos usuarios.

A lo largo de la exposición de argumentos se buscará demostrar cómo es que se da esta relación dicotómica en dos momentos, pero desde este momento es conveniente dejar en claro una serie de elementos que van a ayudar a la mejor comprensión de la argumentación:

- **Internet no se escapa a la lógica de mercado.** El mercado ha corporativizado el espacio virtual para ofrecerlo como una comodidad y algo que se pueda ofrecer con un costo monetario. La mayoría de los usos que se le dan actualmente a la red son netamente comerciales y esto necesariamente funciona en detrimento del potencial democratizador que tiene internet, pero es una lógica que se lleva muy bien con la visión modernizadora de las autoridades, planteada en la hipótesis.

- **No hay razón para asumir que lo que sucede en el mundo virtual va a ser diferente a lo que sucede en el no virtual.** Internet es un medio que se encuentra inmerso en una realidad determinada: es una herramienta tecnológica que surgió en su etapa de uso masivo hacia finales del siglo XX y replica las características y visiones del mundo que tienen los individuos que viven en este periodo de tiempo; la red no podría ser algo completamente diferente a la realidad del mundo actual ya que su lógica y los usuarios que la están creando/modificando todos los días son parte de la misma. Actitudes como discriminación, exclusión, intolerancia, consumismo se encuentran dentro de la red y no van a desaparecer hasta que el mundo donde habitan los usuarios de la red y las instituciones que configuran las relaciones entre ellos cambien. Un ejemplo muy claro de esto es la *brecha digital*⁵.
- **El espacio donde se está dando la verdadera revolución a los procesos democráticos es el que resulta de las prácticas e instituciones que están creando los propios usuarios alejados de las instituciones centrales.** Las instituciones centrales se han limitado a ofrecer los mismos servicios que ofrecen en el mundo no virtual de una manera más moderna (e.g. ofrecen la oportunidad de pagar por servicios o penalizaciones de una manera más rápida utilizando la red), mientras que los usuarios de la red han buscado desarrollar nuevas prácticas que son las que realmente están dándole un carácter dinámico al concepto de democracia. La vanguardia en esta revolución se está dando,

⁵ Más adelante se expondrá a plenitud lo que significa este concepto, pero por el momento es suficiente decir que la brecha digital se refiere a un fenómeno que está surgiendo como resultado de las diferencias en acceso y capacidad de manipular internet.

sin lugar a dudas, en la formación de *contra-esferas públicas* y el ensanchamiento de la *esfera pública*.

El presente trabajo tiene como punto de partida las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Cuál es el tipo de relación que se está dando entre internet y la democracia?
2. ¿Qué rol juega el mercado dentro de la relación internet-democracia?
3. ¿Cuáles son las áreas donde internet está apoyando, en mayor medida, a los procesos e instituciones democráticas?
4. ¿Qué problemas de las democracias no virtuales se están viendo replicados en la esfera virtual?
5. ¿Existe alguna relación entre el proceso de gestación y surgimiento de internet con sus características actuales?

Con la intención de responder a las anteriores preguntas y poder abordar la hipótesis planteada, el presente trabajo parte de dos ideas muy claras: el mercado es omnipresente y omnisciente en internet; es decir que la lógica de mercado todo lo sabe, todo lo entiende, todo lo procesa con el afán de poder ofrecer más y mejores productos de una manera muy personalizada. La segunda idea es que las autoridades centrales, principalmente los gobiernos, no están buscando democratizar sus procesos, lo que ellos realmente buscan es generar la apariencia de democratizar cuando lo único que hacen es replicar procesos y actitudes existentes en el mundo no virtual; la verdadera democratización se está dando entre los individuos y con la nueva cultura que se está gestando en la red: son los usuarios los que están desarrollando mecanismos para deliberar, para construir consensos, para informar, para introducir temas en las agendas públicas de las diferentes sociedades y en fin es aquí donde se está dando una revolución.

De igual manera vale la pena mencionar que el presente trabajo no toma como eje central la realidad de ningún país en especial. En la medida de lo posible se presentarán ejemplos que sirvan como soporte de los argumentos teóricos planteados, pero no se buscará privilegiar algún país o zona por encima de los otros.

Para poder sustentar lo anteriormente expresado el presente trabajo se encuentra dividido en capítulos. En primer lugar se encuentra el capítulo referente al marco teórico. El estudio de internet y su relación con procesos políticos presenta un severo problema: no existe un corpus teórico suficientemente robusto y serio que se avoque solamente a dicha relación. Por lo tanto se decidió utilizar como base a cinco autores y una corriente de pensamiento filosófico, y con sus ideas construir un modelo híbrido que se adopte a las necesidades del presente. Los autores y la corriente son los siguientes:

- **Neuman, W. R.** Es un autor que se ha dedicado al estudio de los medios masivos en general, y se inserta en la corriente del determinismo suave con ideas netamente post-industriales. Para Neuman los medios masivos acarrearán una ideología y una serie de características que al entrar en contacto con las realidades particulares de los diferentes entornos sociales producen un resultado único e inesperado. Habla del uso social de la tecnología que se refiere a cómo una herramienta determinada es aplicada dentro de un espacio geográfico e ideológicamente definido. Lo que hace atractiva la teoría de Neuman para el presente trabajo es que él inicia la exposición de sus argumentos hablando sobre una etapa post-industrial caracterizada por, lo que él denomina, 'la explosión de la información'. Este autor visualiza en su teoría creada a inicios de la década de los noventa que se avecina un momento histórico caracterizado por la abundancia en la información y en los canales a través de los cuales se expresará. Es como si

Neuman hubiera hablado sobre internet sin hacerlo de manera explícita.

- **Norris, P.** En 2001 surgió uno de los primeros libros con un estricto carácter científico que se dedicaba a estudiar a la red. A través de un análisis cuantitativo se analizó el alcance del impacto que estaba teniendo internet sobre las diferentes sociedades. Norris descubrió que había un fenómeno propio del mundo no virtual que se estaba viendo replicado en el mundo virtual: la brecha digital. A través de analizar las políticas así como los niveles de acceso y las diferentes visiones con las cuales los usuarios de determinados espacios utilizaban la red, esta científica descubrió que internet estaba acompañado de una fuerte carga ideológica y de una serie de valores democráticos y netamente comerciales. La relevancia de este libro fue que marco el fin de una etapa en la teorización sobre internet marcada por las conjeturas y la falta de seriedad científica, e inicio un nuevo modelo de estudio sustentado en el rigor científico. Y además de que las conclusiones que arroja este estudio son confiables y replicables, el libro '*Digital Divide*' se ha convertido hoy en literatura obligada para el que quiera entrar en el debate sobre internet.
- **Dahlberg, L.** Es uno de los autores más prolíficos que existen en la actualidad sobre la relación internet política. A este autor le interesan tres cosas principalmente: el rol que está jugando el mercado en la configuración de las nuevas instituciones virtuales; la necesaria remediación y actualización del concepto de esfera pública que está generando la aparición de la red; y, la relación entre democracia e internet. Dahlberg

plantea que el mercado es probablemente el principal obstáculo al cual se enfrenten los intentos democratizadores en internet, ya que uno necesariamente inhibe al otro: si alguien está utilizando la red para consumir productos, entonces no la está utilizando para informarse sobre su entorno político, o para participar u otros fines democráticos. Igualmente plantea que internet se encuentra continuamente reconfigurando prácticas democráticas siendo la ampliación de la esfera pública a voces excluidas su principal ámbito. Este autor es, junto con Barber, uno de los primeros en abordar el tema de democracia e internet, pero la diferencia que tiene con Barber y muchos otros que después siguieron es que él no se basa en especulaciones para elaborar sus argumentos; a partir de conceptos y teorías políticas y comunicativas elabora un corpus teórico a diferencia de la otra corriente, encabezada por Barber, que se enfoca más en la predicción basada en situaciones hipotéticas. Dhalberg parte de la realidad y no del poder predictivo para escribir. El tiempo ha demostrado que la realidad sobre la relación internet-democracia es mucho más compleja de lo que se pensaba en un principio y los escenarios pintados por los *visionarios del futuro sobre la relación* son muy pobres para explicar la multiplicidad de fuerzas y dinámicas que se encuentran en el marco de esta relación.

- **Dhalgren, P.** Es un comunicólogo que se ha enfocado a estudiar la relación entre los medios de comunicación y la esfera pública, la formación de opiniones y el establecimiento de agendas. Lo atractivo de los planteamientos de Dhalgren en cuanto a internet, es que ha sabido articular las críticas al concepto *hábbermassiano* de esfera pública para ubicarlas

dentro de la esfera virtual. La idea de Dryzek, Benhabib, Fraser y otros sobre la necesaria radicalización del concepto de esfera pública ha encontrado eco en los escritos de Dhalgren quien les ha puesto nombre y apellido al encontrar ejemplos dentro del ciberespacio.

- **Inglehart, R.** Es un politólogo que se define a sí mismo como post-materialista que se ha dedicado a estudiar el cambio. Cuenta con dos libros que son claves para el presente trabajo: '*Modernization and Postmodernization: cultural Economic and Political Change in 43 Societies*' y '*Modernization, Cultural Change and Democracy*'. En estos dos libros Inglehart encuentra que los desarrollos tecnológicos y económicos producen transformaciones profundas en los sistemas sociales, económicos y culturales, y estos, por su parte, conducen a modificaciones en los valores sociales y políticos. Inglehart plantea que una nueva tecnología viene necesariamente acompañada de una ideología y una serie de valores los cuales van penetrando en las sociedades en la misma medida en la cual se utiliza el medio. Esto es de suma importancia para el presente trabajo ya que una de las principales líneas de argumentación a lo largo de las siguientes cuartillas va a ser que el aspecto democratizador de internet se está dando como resultado de los valores mismos que tiene dentro de sí, y desde su creación, la red.

- **Postmodernismo.** Es una corriente de pensamiento filosófico que se plantea el necesario cuestionamiento crítico sobre la modernidad. Plantea que vivimos en un momento histórico marcado por la incertidumbre donde los principales referentes de la modernidad deben de ser hoy cuestionados a la luz de

los resultados que han arrojado. Conceptos como desarrollo, progreso, inclusión e inclusive democracia necesitan ser analizados minuciosamente para replantear lo que se busca conseguir con ellos. Se debe de dejar de lado las ideas sobre la uniformidad de las maneras de pensar dentro de una sociedad ó la ausencia de las diferencias, ya que son éstas las que enriquecen el debate político y por supuesto que vienen acompañados de nuevos retos y problemas, pero el escoger no verlos y por lo tanto no considerarlos dentro de los modelos de análisis no puede seguir siendo una opción ya que se excluye a una importante cantidad de individuos. Internet es el lugar posmoderno por excelencia: es el lugar donde no hay reglas y donde todo es posible, donde no existe una autoridad central, donde se puede hablar de lo socialmente o políticamente incorrecto, donde todos los grupos pueden tener voz sin importar qué es lo que buscan o defienden, el lugar donde la fragmentación es algo que se busca y no que se evita. Las visiones posmodernas van a cubrir la totalidad del presente trabajo.

El segundo capítulo se refiere a internet. En él se busca explorar qué es internet, y para esto se dividió en tres momentos. En el primero, se hace un recuento histórico sobre los principales hechos y personajes involucrados en la gestación de lo que hoy conocemos como internet. Esto se hace con el objetivo de demostrar que muchas de las características propias del medio se encuentran en su 'código genético'; es decir, desde que se planteó la idea de una red que pudiera conectar diferentes computadoras se planteó la necesidad de que fuera, por ejemplo, abierta, plural, policéntrica, etcétera. Posteriormente se dedicará un apartado al surgimiento de la red tal y cual hoy la conocemos, para después dar paso a la explicación de las características que internet ha demostrado tener a lo largo de su corta vida. Se decidió hacer esta separación ya que si se habla solamente sobre su evolución y las características del medio que nacieron a partir

de ésta se estaría dejando fuera todas aquellas que han resultado de la *praxis*, y lo mismo sucedería si sólo se tomaran las características del medio hoy, no se entendería a plenitud porqué son así.

En el siguiente capítulo se abarcará el tema central de la tesis. Se analizarán los procesos modernizadores frente a los democratizadores. Este apartado seguirá una lógica deductiva donde se va de lo general a lo particular: primero se abordará el tema sobre los orígenes de las relaciones entre medios masivos de comunicación masiva y la democracia; después se estudiará la relación de internet en particular con la democracia. Una vez hecho lo anterior se procederá a analizar las relaciones internet-democracia que se dan a través de los ojos de las autoridades centrales democráticas; es decir, las netamente modernizadoras, que se refieren al acceso a la información, la libertad de expresión, el desarrollo humano, la brecha digital, participación política y las dinámicas del tercer sector ó sociedad civil. Posteriormente se dará paso a las relaciones que se están gestando al interior del ciberespacio, las realmente democratizadoras, aquí se abordará el tema de los tres tipos de instituciones democráticas que se están creando: la individualista liberal, la comunitaria y la deliberativa, lo cual llevará necesariamente a abordar el tema sobre la re-radicalización del concepto de esfera pública y el debate sobre la fragmentación; en seguida se tocará el tema de los ciudadanos del internet y se cerrará el apartado hablando sobre la idea de una democracia sin intermediarios.

El mercado y su lógica en el ciberespacio será el tema del penúltimo capítulo y aquí se abordará los problemas que representa el mercado para la relación internet-democracia donde se plantea que la red ha sido sometida a las lógicas del capitalismo y de la acumulación de la riqueza siendo estas el principal reto a superar si es que se busca que internet pueda realmente remediar la democracia y como el proceso de modernización planteado en el capítulo anterior no es otra cosa más que el resultado de la aplicación de las dinámicas capitalistas a la esfera de la política. Finalmente, en el último capítulo se resumirán los

principales hallazgos del presente y se plantearán nuevas preguntas que surgieron como resultado de la exposición argumentativa.

La metodología que se va a seguir a lo largo del trabajo será la de análisis bibliográfico de la teoría relacionada acompañada, cuando sea posible, por sustento en expresiones concretas del mundo virtual ó no virtual. De igual manera se hará eco a los resultados de investigaciones cuantitativas cuando sea posible. Con esta discusión se busca establecer una diferencia entre los procesos que impactan a la democracia porque se desarrollan al interior del ciberespacio y que no se podrían desarrollar fuera de éste, y aquellos que se dan en el espacio no virtual, y sus expresiones virtuales solamente son espejos de las anteriores.

En busca de un marco teórico

*"La tecnología es necesaria pero
está lejos de ser una condición
suficiente para el cambio estructural
substantial y la redirección^{6 7}"*

Jane Fountain

Presentar elementos que sirvan para comprender cómo es que se da la relación entre los medios y las realidades de las diferentes sociedades donde se encuentran inmersos es el primer objetivo de este apartado. Para alcanzar esto se necesita de un cuerpo teórico balanceado, actual y que de alguna manera responda a los cambios que las nuevas tecnologías han precipitado.

Uno de los principales problemas a los que se enfrenta todo aquel que busca realizar una investigación sobre internet, es que el corpus teórico sobre la manera en la que este medio se consume, se inserta en las sociedades, se propaga, etcétera, se encuentra muy rezagado ya que en un principio los autores que se interesaron por el tema se enfocaron en predecir el impacto que podría tener la red sobre los procesos e instituciones democráticas sin mucho rigor científico. Se limitaban a hablar sobre el futuro hipotético y en su mayoría se podían encajonar dentro de 4 visiones: en un extremo se encuentran los ciber-optimistas que ven en el Internet la posibilidad de cumplir la idea de Vannevar Bush (1945): el Memex. Esta idea partía de la interrogante acerca de cómo iban a ser las computadoras personales en 1985 (40 años después de la fecha en la que se publicó por primera vez el texto). La conclusión a la que llegó Bush es que para esa fecha toda la información del mundo se iba a encontrar acumulada de tal

⁶ Technology is necessary but far from sufficient condition for substantial structural change and redirection

⁷ (Fountain, 2002)

manera que el acceso a la misma iba ser instantáneo a cualquier individuo en el mundo a través de un medio electrónico. La visión de los optimistas no se detiene ahí. En pocas palabras ellos dicen que los problemas actuales de la democracia se van a poder resolver, sin mayores costos, con la aparición de la red. Se relaciona mucho a lo que Benjamin Barber denominó, en un texto que ya se ha vuelto un clásico del tema, el *Pangloss Scenario* (1999, 576). En el extremo opuesto se encuentran los ciber-pesimistas que de alguna forma los podríamos relacionar con la visión que Orwell nos presenta en su novela "1984". Para los partidarios de esta visión las tecnologías no solo han servido para aumentar el poder y control del aparato estatal, sino que hay quienes relacionan la aparición de éstas con el surgimiento de los problemas de la democracia. Esta visión la podríamos relacionar con el *Pandora Scenario* de Barber (1999, 580).

Habiendo hablado de las dos visiones más radicales nos quedan los ciber-escépticos y el ciber-realista. Los primeros son aquellos que plantean que el Internet no tiene la fuerza ni el ímpetu para modificar las estructuras de la política y que por lo tanto lo que estamos viendo, y muy probablemente sigamos viendo a lo largo de la evolución de este nuevo medio, es que la política va a continuar tal y como lo ha hecho hasta el momento. En otras palabras: la red no va a modificar la forma de hacer política y por lo tanto sus vicios y virtudes van a continuar pese a este nuevo medio. Los ciber-realistas, por su parte plantean que la introducción de nuevos medios de comunicación ha impactado, de alguna u otra forma, en cómo los individuos se relacionan con su entorno; pero estos cambios no son de la noche a la mañana, como lo podrían plantear los ciber-optimistas, sino que más bien son cambios graduales que se dan de forma evolutiva. Lo anterior lo complementan con el hecho de que existe evidencia para pensar que el Internet realmente puede llegar a remediar, en el mediano o largo plazo, algunos problemas de la democracia moderna. Mientras que las posturas de las dos primeras visiones son irreconciliables, las dos últimas si tienen diversos puntos en común y son las que se han visto más fortalecidas por los resultados de los últimos estudios. Si hubiera que resumir el presente trabajo dentro de una estructura tan rígida como las cuatro recientemente mencionadas, habría que

decir que los argumentos aquí expuestos se asemejan más a las posturas ciber-realistas que a cualquier otra.

La mayoría de los autores involucrados en el tema de internet-democracia utilizan a la teoría crítica, o a la economía política como paradigmas explicativos de las dinámicas que se dan dentro y en torno a la red. Esta es una dificultad a superar debido a que internet, tiene su propia lógica, y sus propias reglas así como una forma muy particular de relacionarse con las sociedades que la rodean, mismas que no pueden ser explicadas en su totalidad con teorías pensadas para explicar otros fenómenos.

Lo anterior no quiere decir que la teoría crítica ó la economía política no puedan explicar muchos de los fenómenos que ocurren dentro, en torno y a raíz de que la red se establece dentro de una sociedad; al contrario, son muy buenas para explicar muchos de los elementos, pero aún así falta una teoría que tenga un carácter más generalizable y amplio que permita, a partir de ésta, explicar la complejidad que significa la red.

2.1 Los medios de comunicación masiva

Actualmente vivimos una etapa que Neuman (1991: 2) denomina como la de 'explosión de la información'. Es un periodo sobre el que se han hecho muchos estudios con respecto al mantenimiento del balance entre las fuerzas sociales, en tiempos de cambios tan dramáticos, pero poco se ha teorizado sobre la escala de las fuerzas involucradas, que es, en otras palabras el objetivo del presente trabajo: comparar la fuerza de un medio relativamente nuevo con la de una forma de gobierno y luego estudiar lo que resulta de este choque. Por lo tanto, lo que valdría preguntarse es cómo encontrar el balance entre las fuerzas cohesivas de las autoridades centrales y los valores comunes en oposición a la diversidad y el pluralismo de las cambiantes estructuras de poder (Neuman, 1991: 10).

Los nuevos medios, y en este sentido se habla de las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TICs *en adelante*) en general, presentan la característica fundamental de la interconectividad: todos los medios de

comunicación que han aparecido en las últimas décadas del siglo XX y la primera del XXI presentan la facilidad de conectarse entre sí mismos. De igual manera, presentan la peculiaridad de que se pueden extender de una manera horizontal (entre individuos y grupos) como verticales (entre las autoridades centrales y los consumidores de medios).

De acuerdo a Neuman, el choque entre las fuerzas centrípetas de las sociedades modernas y las centrífugas que presentan los nuevos medios, van a resultar en que los efectos netos de las segundas sobre las primeras sean relativamente modestos. Dicho planteamiento encuentra su explicación en la tensión existente entre las fuerzas encontradas: la economía política de los medios y la psicología de las audiencias masivas y su comportamiento semi-atento y enfocado al entretenimiento de todos los días (Pool, 1983), y la generada por las nuevas tecnologías y la red que promueve el pluralismo, el activismo constante e inclusive hay quienes argumentan que tiende hacia la fragmentación del espacio discursivo, debate que será analizado más adelante cuando hablemos sobre el debate de la fragmentación (véase apartado 4.4.2), (Balkin, 2004; Dahlberg, 2007; Galston, 2003; Hill & Hughes, 1998; Horrigan, 2001; Horrigan et al., 2004; Stromer-Galley, 2003; Sunstein, 2007; Weinberger, 2004; Wilherim, 2000).

Lo anterior se puede explicar de esta manera: por un lado están, en el de las fuerzas centrípetas, los medios que son propiedad de entes/individuos privados y que tienen como objetivo generar riqueza por lo tanto van a ofrecer los productos que sean buenos para este fin, y lo mejor para esto es tener un público bien homologado donde a todos les guste lo mismo ya que de esta manera los gastos en el desarrollo de nuevos productos son relativamente bajos; en el mismo lado de las fuerza centrípetas, tenemos a una audiencia que realmente no le importa lo que ve con tal de que esto lo entretenga y le ayude a despejar su momento. En el sentido opuesto tenemos la fuerza centrífuga de los nuevos medios que busca consumidores más activos, que estén en constante búsqueda de información y donde se da cabida a la pluralidad. Al encontrarse estas dos fuerzas tan diferentes, Neuman argumenta que el resultado va a ser un medio que

tiende hacia la homogeneización, pero con espacio para la pluralidad. Un espacio que se irá haciendo mayor conforme la fuerza centrífuga vaya adquiriendo más fuerza.

Y si bien, como se verá más adelante, internet acarrea dentro de sí misma el potencial de formar una nueva cultura y una nueva visión del mundo, este cambio se dará mediante un proceso evolutivo lento, por lo tanto es posible concluir que en un primer momento, que es el que se está

Fuerzas
centrípetas
(Modernidad)

Fuerzas
centrífugas
(Postmodernidad)

Arroyo, V., Esquema #1, 2010

viviendo actualmente, el resultado neto va a ser que, pese a que los nuevos medios hacen posibles nuevas formas de comunicación política, económica, social y cultural, no es probable que se utilicen con este fin (Neuman, 1991)

Si bien lo anterior es un tanto desalentador, la teoría de la dependencia mediática de Defleur (1989), nos permite ser optimistas ya que tal y como también lo plantea McNeal (2003), el que un medio sobreviva y por lo tanto alcance a tener un impacto directo en el público se basa en que sea capaz de satisfacer las necesidades de información, entretenimiento, etcétera. Es decir, que cuando un medio le da al público la información que necesita, de la manera más rápida, barata y de la forma más conveniente es más probable que sea adoptado y que eventualmente consiga cambiar los patrones de comportamiento. De tal manera que si internet consigue, y no hay ninguna razón para pensar que no lo vaya a hacer ya que lo está haciendo actualmente (Lupia, 2003), satisfacer las necesidades de la población antes mencionadas, podrá ir generando el cambio social referido; e inclusive, mientras mejor satisfaga dichas necesidades lo podrá lograr en un menor tiempo y con una mayor eficacia.

Habiendo dicho lo anterior es necesario realizar algunas acotaciones. La evolución y los usos de las nuevas tecnologías no se deben, en exclusiva, a la naturaleza de la tecnología o a las características culturales del sistema en el cual fueron introducidas, sino, más bien, se genera através de la interacción de estos dos factores. En otras palabras, podemos decir que la tecnología no es determinista en sus efectos; el impacto del cambio tecnológico está mediado por las características propias del instrumento así como por el contexto político y cultural (Needham, 2004, 44). Noveck (2000: 20), al hablar en un contexto político,



Arroyo, V., Esquema #2, 2010

dice que no es la tecnología *per se* la que promueve o inhibe la conexión entre los medios de comunicación y la cultura democrática participativa: la tecnología

existe dentro de un marco de valores e ideales, ambos inherentes a ella e impuestos por las estructuras legales e institucionales. Es con base en esto que se puede concluir, tal y como lo hace Needham (2004: 44) que el impacto de las nuevas TICs en las democracias y sus ciudadanos va a depender en gran medida de cómo las instituciones gubernamentales escogan desarrollar su presencia en línea y cómo jerarquizan sus prioridades en relación a las interacciones basadas en la red.

Pool (1983: 5) señala que las tecnologías tienen características genéricas que hacen una diferencia en cómo se utilizan, pero que históricamente la dinámica también aplica de manera inversa; de tal manera que el cómo también modifica el qué. Lo anterior nos permite establecer que las propiedades de las tecnologías y el

ambiente en el que se implementan interactúan para producir lo que Neuman (1991: 19) denomina: 'el uso social de la tecnología'. Lo cual necesariamente implica que la consecuencia de la aplicación de una determinada tecnología es variable y no predeterminada. Argumento que se ve reforzado al analizar los usos que le dan los diferentes *ciudadanos del mundo* a internet dependiendo de su lugar de residencia (véase Norris, 2001).

La argumentación anterior estaría incompleta sino se le añade que, si bien los desarrollos de nuevas tecnologías siguen su propia lógica, los valores y las prioridades de las culturas receptoras influyen en el diseño, implementación y desarrollo de las mismas (Neuman, 1999: 19). Esto se vuelve todavía más evidente en el caso de un medio tan moldeable como el internet donde solamente se necesita conocer el lenguaje indicado para desarrollar lo que la imaginación permita y con las características deseadas. Un ejemplo muy claro se encuentra en el estudio que realizó Zittel (2004), donde analizó el uso que le dan en Alemania, en Suecia y en Estados Unidos a los sitios parlamentarios: en los tres casos se tenía la idea de acercar los procesos legislativos a la ciudadanía, pero cada uno de los países optó por un camino diferente, el cual se encuentra íntimamente ligado al nivel de interacción ofertado en los diferentes sitios, por ejemplo Zittel encontró que el uso de correo electrónico se encuentra presente en los tres casos estudiados, pero los foros de discusión se encuentran principalmente en el Riksdag sueco mientras que los libros de visitas sólo se encuentran en el Bundestag alemán. "[L]os caminos hacia la democracia electrónica varía dependiendo del contexto [...] Dada la pluralidad de contextos, es de esperarse que la democracia electrónica florezca eventualmente en muchas versiones, de diferentes formas y diseño⁸" (2004, 90-1).

Finalmente, y con el objetivo de cerrar el círculo de la argumentación, Inglehart & Baker (2000) plantean que los desarrollos tecnológicos y económicos producen transformaciones profundas en los sistemas sociales y, lógicamente, económicos, y estos, por su parte conducen a modificaciones en sus respectivos

⁸ "trends towards electronic democracy vary with political context. [...] Given the existence of a multitude of political environments we assume that electronic democracy will eventually flourish in many versions, different in scope and design"

valores ya que las sociedades industriales, y en mayor medida las post-industriales, adoptan los nuevos valores que traen consigo los desarrollos y enfatizan la racionalidad instrumental características de las sociedades modernas (Inglehart, 2000, 324-41). Lo cual nos remonta al principio del argumento en el cual se planteaba una necesaria modificación en los valores y actitudes, pero no en el corto plazo.

2.2 Internet como medio de comunicación masiva

Habiendo abordado el tema de las tecnologías en general, es momento de dar paso a un análisis más específico del asunto en cuestión. Actualmente el mundo está viviendo un auge en las comunicaciones electrónicas. Este fenómeno se debe, de acuerdo a Neuman (1991:51), a que los formatos electrónicos son más sencillos de utilizar, más rápidos, baratos, y en general más convenientes que sus predecesores físicos. Estos medios, a su vez, presentan una tendencia cada vez más marcada para digitalizarse, ya que las comunicaciones digitales son más fácilmente procesadas que sus contrapartes análogas. Las imágenes, los sonidos y los textos son fácilmente convertidos en códigos digitales que sirven como etiquetas; por su parte, las computadoras *leen* estas etiquetas y las interpretan de tal forma que pueden ser procesadas y/o manipuladas fácilmente.

De esta capacidad de leer qué es lo que el usuario está haciendo, es de donde deviene el concepto de interactividad, el cual, en pocas palabras, significa: la capacidad para que el sistema *sepa* qué es lo que el usuario está recibiendo/haciendo, o qué es lo que quiere recibir y con base en este *conocimiento* adapte sus contenidos. Es un concepto que se encuentra muy bien explicado en el tan criticado *Daily Me* de Negroponte (véase Negroponte, 1995). La interactividad *per se* no es garantía de nada ya que al final, lo que va a determinar qué tan interactivo es un medio va a depender de la manera en la que las audiencias consumen dicho medio y cómo es presentado a los mismos.

La conversión de imágenes, sonidos y textos en códigos permite que grandes cantidades de información fluyan a través de canales comunes a grandes velocidades (Negroponte, 1995). El resultado neto de este cambio en las

comunicaciones ha sido el incremento en la eficiencia, la confiabilidad, así como el abaratamiento de los procesos comunicativos, la reconfiguración de los conceptos espacio-temporales, y el que se le haya brindado al usuario la posibilidad de adquirir un papel más activo al poder interactuar con el medio.

Vale la pena detenerse un momento en la idea de la reconfiguración del espacio-tiempo. De acuerdo a Dahlgren (1996: 82), las comunicaciones electrónicas han alterado el significado social de la distancia geográfica. Lo que antes se consideraba muy lejano hoy está *a sólo un clic de distancia*. La *revolución del espacio* ha tenido impactos en lo macro –la manera en la que se relacionan los Estados, cómo se distribuye el poder, la forma de hacer negocios, etcétera- y en lo micro –la manera en la que los individuos mantienen relaciones afectivas, la manera en la que consumen, cómo se enteran sobre el acontecer del mundo, etcétera. Es partiendo de esta idea, que hay muchos teóricos que se han planteado la necesidad de repensar uno de los principales conceptos que dieron forma a la modernidad: el Estado Nación (véase Blumler & Gurevitch, 2000; Nye, 2002; Singer, 2004).

La explosión de la información de la que se habló al principio del presente apartado ha venido, necesariamente, acompañada por un aumento en la cantidad de canales de comunicación disponibles. La dicotomía volumen-canal se ha visto reforzada por tres tendencias (Neuman, 1991: 66):

- Incremento en la comunicación por los canales existentes;
- Desarrollo de nuevos canales;
- Y, aumento en la habilidad de los usuarios para utilizar los canales de comunicación existentes de manera más efectiva.

Esta última tendencia nos lleva a tocar dos puntos sobre los que habla Neuman que habían sido obviados hasta el momento: la flexibilidad de los medios y su extensibilidad. El primer término se refiere a dos elementos: por una parte, los consumidores de medios pueden escoger entre un abanico, que está continuamente creciendo, de contenidos; se parte de una lógica en la cual

mientras más canales existan, mayores serán las opciones (esta es una de las razones por las cuales se considera a la fragmentación como una posibilidad real, tal y como se vio anteriormente). Por otro lado, los consumidores de medios pueden guardar, dar formato, editar y hacer lo que su imaginación y habilidades les permitan a imágenes, sonidos, videos, textos, etcétera. Esto ha llevado a algunos a decir que los nuevos medios son una amenaza para el mundo como lo conocemos ya que genera una abundancia de información lo cual necesariamente reta la visión autoritaria de los centros de poder y genera incertidumbre y ansiedad entre la población (Blumler, 200). El segundo término se refiere a la capacidad que tienen los sistemas para expandir sus capacidades en la medida en la que son utilizados. La interactividad permite que con el uso, las nuevas tecnologías se vayan convirtiendo en más eficientes e inclusive más *inteligentes*. Todo depende de que se de la adecuada retroalimentación entre la tecnología y el usuario (Neuman, 1991). La manera más sencilla de ejemplificar esto es con las actualizaciones de software o la web 2.0.

2.3 Los consumidores de medios

Hasta ahora se ha hablado de las tecnologías y de los medios como entes aislados, pero existen individuos que se relacionan con ellos, los cuales, tal y como se ha visto, juegan un papel fundamental en la adopción de una tecnología dentro de un marco social. Sobre esto, Neuman (1991: 87) dice que "los nuevos medios son muy similares a los viejos, de igual manera las 'nuevas' audiencias⁹". Lo que plantea decir con lo anterior, es que la idea de la aguja hipodérmica no funciona ni para los medios viejos ni para los nuevos: ni las audiencias son impotentes frente a los mensajes que envían los medios, ni los medios son súper-poderosos. Los mensajes no son guardados en una *tabula rasa* cognitiva; más bien lo que sucede es que los individuos utilizan sus conocimientos y experiencias previas para interpretar y construir significados a partir de las comunicaciones que reciben por los medios. De tal manera que la información que no encaja dentro de

⁹ "[n]ew media are a lot like old media; so are 'new' audiences"

una categoría o esquema reconocible, es menos fácilmente recordada y entendida y es, por lo tanto, ciertamente menos persuasiva.

Sin embargo, también es importante tomar en consideración que la exposición a los medios es un comportamiento, fundamentalmente, voluntario. Los consumidores de medios pueden escoger apagarlo o dejarlo si el contenido de éste no los seduce lo suficiente como para seguirlo consumiendo. Pero esta decisión voluntaria de consumir un determinado medio no es algo aislado que se da al azar; existe, tal y como lo plantean Dahlgren (1996: 40) y Neuman (1991), un sistema muy complejo de gratificaciones en el consumo de los medios:

- Los individuos adquiere un sentido de amistad y familiaridad con personas que encarnan ideales aspiracionales (las celebridades);
- Los sujetos obtienen una satisfacción de creer que están bien informados;
- Consumir medios, especialmente los relacionados con el entretenimiento, conlleva a una relajación;
- Consumir medios permite que se establezca un marco en común que permite la relación entre personas;
- Los individuos le dan sentido a sus experiencias a través de los medios, especialmente en un mundo atomizado donde el individuo se limita a dormir, trabajar y consumir medios (Fromm, 1991: 31);
- La posibilidad de participar en la generación de una realidad mediática le proporciona a las personas un sentido de trascendencia que no encuentran en otras partes de su existencia.

Lo que queda claro es que pese a que el consumir medios es una decisión voluntaria, hay mucha exposición mediática. En un estudio realizado por Neuman & Pool (1986), se encontró que, y de acuerdo a los datos más conservadores, la gente está expuesta a 6 horas y 43 minutos de medios al día. Este estudio hace eco de algo que dijo Fromm, un filósofo marxista, en 1953 (Fromm, 1991): el hombre, en general, duerme ocho horas al día, trabaja otras ocho y encuentra un

vacío, de ocho horas, que no encuentra cómo llenar. Los medios han resuelto este problema, pero de una forma que es perjudicial para la democracia, al menos en su acepción participativa-liberal. Si de las ocho horas que le restan al individuo, éste ocupa 6 horas con 43 minutos en consumir medios, entonces sólo le restan una hora y 17 minutos para relacionarse con sus vecinos, ir a reuniones de grupos de representación no-formales, llevar a cabo proyectos para el beneficio de su comunidad, participar en la vida pública/esfera pública, y demás actividades que toda democracia sana necesita. Más adelante, se hablará sobre como internet permite consumir medios al mismo tiempo que se realizan acciones democráticas.

Esta explosión de la información que permite rellenar 6 horas con 43 minutos de la vida de los individuos significa, necesariamente, la existencia de una *sobreabundancia de información*. Se ha planteado que este fenómeno puede resultar en traumas como impotencia y desconfianza (Miller, 1956), conflictos tanto al interior del individuo (esquizofrenia) como con el mundo externo (Blumler & Gurevitch, 2000), alejamiento, confusión y frustración (Dahlgren, 2005). Pero, tal y como lo establece Neuman (1991: 90), la mayoría de estos estudios se han enfocado en los ámbitos de trabajo en vez del hogar. Bajo las condiciones laborales estresantes es probable que el exceso de información resulte en los problemas mencionados, pero en la esfera de lo privado las cosas son diferentes. Todo parece indicar que las audiencias de medios han desarrollado una capacidad para organizar, filtrar, almacenar/desechar y sintetizar información a través de dar atención selectiva a la misma. Esto podría explicar porqué los individuos no han desarrollado una esquizofrenia colectiva al ser bombardeados por, en promedio, 1,600 anuncios diarios (Draper, 1986: 16), muchos de los cuales son opuestos entre sí y evidencian el grado de aislamiento y atomización individual de las sociedades contemporáneas.

De acuerdo a Neuman (1991: 91) y Dahlgren (1996: 57), el uso de los medios es activo y selectivo, pero casual, habitual y sólo semi-atento, lo que implica que solamente una pequeña porción de lo que es comunicado es recordado. La gente en general, no se acerca a un medio con un plan articulado y

bien definido sobre qué es lo que quiere aprender y cómo lo piensa conseguir. De igual manera los individuos no siempre hacen la separación entre los componentes informativos y los de entretenimiento en sus hábitos mediáticos, y esto en gran parte se debe a que los espacios que tienen como fin último informar a la gente están diseñados de tal manera que se asemejan a aquellos que tienen como objetivo entretener (Dahlgren, 1996). Los sujetos prefieren el camino que implique menor esfuerzo: si es necesario escoger entre ver la televisión y leer un periódico, la generalidad, escogerá la primera opción.

2.4 La oferta mediática

Ahora que ya se han explorado a los medios y a sus consumidores, es tiempo de analizar qué es lo que ofrecen los primeros y qué consumen los segundos. Es materia aceptada entre los profesionales de la comunicación y los académicos, que el contenido de los medios tradicionales está determinado por variables económicas y tecnológicas (véase Mattelart & Mattelart, 2005: 81-92). Es una dinámica que tiende hacia la homogenización, ya que no sería económicamente redituable ofrecer productos que satisfagan cada gusto en particular (Dahlgren, 1996: 13). Lo que se ofrece es lo que atrae a la mayor cantidad de gente, desechando, de esta manera, la diversidad de intereses y de gustos. Esta característica es una amenaza para el carácter plural y democrático de las sociedades ya que se minimiza la diversidad y se genera una uniformidad que deviene de características estructurales de la economía de los medios (Dahlgren, 1996: 13; Neuman, 1991: 130). Los nuevos medios se rigen por una lógica diferente, ya que como se explicó en su momento, estos presentan una serie de características que hacen que sea posible y económicamente redituable presentar una multiplicidad de ofertas comunicativas.

Existen tres elementos que contribuyen a que el andamiaje económico-estructural de los medios tradicionales se mantenga (Berrocal, 2003):

- Los medios son, en su abrumadora mayoría, privados;

- Los medios son muy ligeramente regulados por las autoridades públicas;
- Y, los medios son, en general, un negocio muy redituable.

Mientras estas tres características se mantengan es difícil que se pueda ver un cambio en la estructura económica de los medios tradicionales, pero en realidad la evidencia apunta hacia el hecho de que, pese a que hay numerosas e importantes excepciones, en general, la mayoría de la población dentro de una determinada cultura tiene gustos similares (Neuman, 1991: 146). Así que en todo caso la responsable de la calidad de la información ofertada en los medios tradicionales es la misma condición humana: la gente prefiere consumir sexo, violencia, entretenimiento por encima de cuestiones más profundas; esta es una de las conclusiones a las que llega Dahlgren (1996) al analizar la estructura de los telediarios: encuentra que se privilegia el sensacionalismo y la nota alarmante porque es lo que más atrae a los ciudadanos y es también por esto que en dichos espacios informativos hay muy pocos segmentos dedicados a la cultura o a la ciencia y muchos con fuerte connotación sexual. Esto, sumado al hecho de que lo que atrae al público no es lo fresco o lo nuevo, sino lo familiarmente conocido¹⁰, nos da como resultado un panorama en el cual un cambio en la oferta de los medios tradicionales no se ve muy próximo.

La relación entre la variedad de los intereses de las audiencias y lo que los proveedores ofrecerán en los medios de comunicación dependerá de dos elementos (Neuman, 1991: 155):

- El número de redes;
- Y, el tamaño relativo de la audiencia.

Con base en esto, es posible concluir que con los nuevos medios, los ambientes culturales y políticos van a ser, modestamente en un principio, más

¹⁰ Esto explica porque los estudios cinematográficos gastan las cantidades de dinero que gastan en estrellas de cine reconocidas cuando podrían utilizar nuevos rostros por precios mucho menores; de igual manera explica porque los canales de comunicación nuevos siempre buscan asemejarse a los ya existentes e inclusive buscan contratar rostros famosos en los canales ya establecidos.

plurales. Conforme se van reduciendo los límites técnicos, van a existir más comunicaciones y por lo tanto el número de canales y su rapidez continuarán aumentado. El factor límite es, y será, la atención de la audiencia.

2.5 La evolución de los medios

Finalmente, y para poder cerrar el presente apartado, es necesario dedicar unas líneas a los procesos evolutivos de los medios. Merrill & Lowenstein (1971), desarrollaron una de las teorías más completas sobre cómo se da este evento. Ellos parten de un modelo de tres etapas: 1) la *etapa de élites*; 2) la *etapa de masas*; y, 3) la *etapa especializada*.

Cuando un medio es introducido en un espacio social, es adoptado, en primera instancia, por una élite educada que tienen las habilidades culturales y los recursos financieros para hacerlo. Conforme pasa el tiempo, el medio se va perfeccionando y va disminuyendo su precio. El precio disminuye conforme se incrementa el uso, y el uso sólo se incrementa si se acepta la utilidad del nuevo medio; en caso contrario, el medio se estanca en la primera etapa. Al disminuir su precio, el medio se convierte en un objeto cuyo poder de atracción llama a las masas y se inserta en la lógica económica de las audiencias masivas. Finalmente el medio, ya establecido, se enfrenta al surgimiento de un nuevo medio y entonces se encuentra en la posibilidad de tomar una de dos decisiones: o especializarse o desaparecer.

La teoría de Merrill & Lowenstein se complementa perfectamente con la ya mencionada sobre la difusión tecnológica. De acuerdo a este paradigma, la adopción de cualquier innovación tecnológica sigue un patrón en forma de S. Las nuevas tecnologías experimentan un patrón de lenta adopción, al principio, seguido de un crecimiento que llega a su máximo cuando los niveles de penetración alcanzan un punto de saturación, y es a partir de este momento que la demanda se vuelve más lenta (Katz, 1999; Rogers, 1999). Una vez que la demanda se satura, la teoría predice que viene una etapa de estabilización que se

encuentra acompañada por una reducción en precios, lo que atrae a nuevos usuarios.

Ambas teorías nos dicen que es posible que en los primeros momentos de la adopción de una determinada tecnología las dinámicas de inequidad se refuercen, pero con el paso del tiempo éstas tienden a normalizarse y la brecha se hace menor. Evidentemente, ésta nunca va a desaparecer a menos que desaparezcan las inequidades sociales y económicas globales, pero sí se hacen menos considerables.

Si bien estas dos teorías plantean de una manera muy integral cómo es que se da la evolución y adopción de una determinada tecnología, es importante no perder de vista que las tecnologías, su estructura, evolución, modos de empleo, resultados esperados, etcétera, dependen del contexto político, económico, social y cultural en el que se insertan.

Ahora que ya se ha presentado el marco teórico que va a servir de sustento a lo largo de la exposición, es hora de dar paso al desarrollo del concepto base del presente trabajo: el internet.

Internet; ¿Dónde estamos parados hoy y cómo fue que llegamos ahí?

*"En pocos años, el hombre (sic)
se va a poder comunicar de una
manera más efectiva a través
de una máquina que cara a cara"^{11 12}*

Licklider and Taylor

Internet no es una idea nueva. La concepción sobre un espacio donde una gran pluralidad de individuos se encuentre vinculada con una infinita cantidad de información, tiene, por lo menos, setenta años de edad¹³. En el presente apartado se abordará el cuestionamiento sobre qué es la red desde dos perspectivas: la primera será histórica haciendo un recorrido por la secuencia de hitos que terminaron por dar pie al surgimiento de una nueva herramienta tecnológica llamada internet; y, la segunda será una caracterización del medio a partir de la forma en la que ha funcionado durante sus primeros años. Es necesario considerar ambas perspectivas porque si se optara sólo por la primera habrían muchas características muy importantes que no se mencionarían ya que han aparecido como resultado de la *praxis*. Por otra parte, si se escogiera solamente la segunda, se estaría dejando de lado una parte muy importante de la red que es el que muchas de sus características son resultado de un proceso *evolutivo del*

¹¹ *In a few years, man (sic) will be able to communicate more effectively through a machine than face to face*

¹² (Licklider, 1960/1990)

¹³ El memex de Venevar Bush data de 1935.

medio y que, por lo mismo se encuentran en el corazón mismo de lo que la es y lo que representa.

3.1 Los inicios

La primera idea detrás de internet fue una que tuvo un ingeniero eléctrico en 1945. En ese año, Vannevar Bush escribió un artículo titulado "As we may think"¹⁴ sobre un aparato computacional llamado '*memex*'¹⁵ (Bush, 1945). El *memex* era una máquina que tendría acceso a, y sería capaz de almacenar, una gran cantidad de conocimiento para el uso humano como un intento de lidiar con la sobreinformación.

Casi veinte años después, en 1962, el Pentágono invitó a J.C.R. Licklider, un psicólogo acústico de MIT, a participar en un proyecto de investigación: Advanced Research Projects Agency's Information Processing Technique Office (ARPA-IPTO). Esto se dio después de que Licklider publicara su artículo "Man Computer Symbiosis". En él, Licklider argumenta que la mayor parte del '*thinking time*' (tiempo para pensar) del hombre, se desperdicia en actividades esencialmente clericales o mecánicas (Licklider, 1960/1990). La visión de este autor planteaba una mayor interacción entre las computadoras y las personas, de tal manera que las primeras fueran capaces de llevar a cabo estas actividades clericales y mecánicas por los humanos, liberando así, el tiempo de la mente humana para poder dedicarlo al pensamiento innovador y creativo.

ARPA-IPTO tenía como objetivo responder a una pregunta muy sencilla y pertinente para la época: ¿cómo se van a poder comunicar las autoridades estadounidenses después de un ataque nuclear? (Rosenzweig, 1998: 1532). De esta manera surgió la idea de utilizar las herramientas computacionales existentes para crear una red que no tuviera un control central y que permitiera una comunicación directa entre diferentes puntos.

¹⁴ "Como podríamos pensar"

¹⁵ El *memex* hoy es visto como los planos conceptuales de una computadora de escritorio (Roggers & Malhotra, 2000: 11)

Hacia 1968 Licklider y Taylor (psicólogo también) consiguieron comunicarse mediante computadoras, equipadas con la primera versión del ratón diseñado por Douglas Engelbert¹⁶, en una reunión de científicos computacionales en Palo Alto California (Roggers & Malhotra, 2000: 13). En ese mismo año¹⁷ las dos personas crean lo que se conocería como ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network¹⁸). Este proyecto militar nace con el objetivo de encontrar una manera de conectar redes incompatibles entre sí. El 'Internetting Project' (raíz del nombre actualmente dado a la red), tenía como fin hacer que una computadora que estuviera en una red satelital y otra que estuviera en ARPANET se comunicaran de manera correcta entre sí (Hafner & Lyon, 1996: 223).

Taylor desarrolló una idea de conectar a los sistemas computacionales a través de una red, pero necesitaba un administrador de programa que fuera capaz de implementar su proyecto, esta fue la manera en la que Lawrence Roberts de MIT se involucró en el proyecto.

Wesley Clark fue la persona que desarrolló la idea de conectar computadoras tan disímiles en cada puerto de ARPANET entre sí, a través de lo que llamó un *Interface Message Processor* (IMP). Cada computadora conectada a la red tendría un IMP (una pequeña computadora) que le facilitara una interface con la red computacional (Roggers & Malhotra, 2000). Para mediados de 1969, habían tres sitios conectados por medio de un IMP. En 1972 un ingeniero militar llamado Ray Tomlinson, creó un programa de comunicación interna en ARPANET: este fue el nacimiento del correo electrónico, mismo que se volvería el principal atractivo de ARPANET entre 1972 y 1980 (Hafner & Lyon, 1996:89). Tomlinson es

¹⁶ En 1962 el Dr. Engelbart, ingeniero de Stanford, publicó un artículo titulado 'Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework' (Engelbart, 1962) ahí argumentaba que las computadoras podían manipular el lenguaje humano y que los individuos podían utilizar a las computadoras como herramientas comunicacionales para ampliar sus habilidades. Engelbart es el padre del ratón de computadora utilizado hoy en día, diseño para el cual se basó en el planimetro, un instrumento diseñado por Vannevar Bush para medir las distancias (Engelbart, 1992).

¹⁷ Aunque Rosenzweig (1998) plantea que surgió dos años antes, es difícil de creer que un gobierno se va a embarcar en un proyecto tan ambicioso sin haber tenido, por lo menos, una muestra de la funcionalidad del desarrollo.

¹⁸ Red de Agencias de Proyectos de Investigación Avanzada

también el responsable de que las direcciones de correo utilicen la @ (Rogers & Malhotra, 2000: 18).

En 1974 se creó el protocolo que iba a servir como *lingua franca* en el desarrollo de estas nuevas tecnologías: el Internet Protocol (IP) –elemento que sigue siendo bajo el cual se rigen todas las operaciones en la red. Para 1975 el XEROX PARC había logrado grandes avances en lo que se refiere a tecnologías computacionales. Habían desarrollado (Rogers & Malhotra, 2000):

- La primera computadora personal
- Una versión mejorada del ratón de Engelbart
- Un monitor que funcionaba a base de bits
- Íconos y menús
- Impresión laser
- Tecnología Ethernet

Mientras estos avances se estaban dando al interior de centros de estudio especializados, la realidad social de finales de la década de los sesentas y las múltiples manifestaciones que se dieron en contra del poder central y de las prácticas bélicas llevaron a la ciudadanía a manifestarse en contra del carácter cerrado del nuevo medio (ARPANET sólo podía ser utilizado por personal militar) (Rosenzweig, 1998: 1543). Así fue cómo surgió la primera versión de LINUX cuando un grupo de estudiantes universitarios idearon una manera de entrar al programa sin autorización y explotar el potencial comunicativo del nuevo medio.

LINUX así como los correos electrónicos nacieron 'desde abajo'. Fueron pensados, diseñados y creados por simples usuarios que buscaban hacer más fácil y directa la comunicación entre ellos y el resto de los usuarios. Fueron las primeras semillas de lo que hoy se conoce como ética hacker que lucha por la descentralización, favorece la innovación y la exploración y demanda un libre flujo de información (Levy, 1984: 143,156, 272). Por otro lado, la mayoría de los desarrollos de XEROX PARC fueron posteriormente comercializados por Apple Computers después de 1984. Hay una visión que plantea la libertad de

información y otra que ve una oportunidad de hacer dinero. Son dos visiones que al día de hoy se siguen enfrentando en el ciberespacio.

En 1972 sucedió algo que pudo haber cambiado el curso de la historia. ARPA, muy desilusionada por la *falta de resultados*, anuncia que quiere vender la red y es ofrecida a las grandes corporaciones mediáticas, pero ninguna de éstas considera el proyecto económicamente viable y en vista de que ya se había invertido mucho dinero al proyecto, se decide continuar con él.

En junio de 1975, un administrador de ARPANET, Steve Walker, anuncia que creó el primer grupo de discusión llamado MsgGroup (Hafner & Lyon, 1996: 200). Este grupo representó una de las primeras listas de correos con fines deliberativos. MsgGroup sirvió para llevar a cabo discusiones sobre ARPANET durante los siguientes décadas; era, en esencia, la primera comunidad virtual utilizada por los usuarios para conocerse e interactuar vía correo electrónico (Rogers & Malhotra, 2000: 18).

Hacia finales de la década de los setentas, se volvió necesario construir una red que fuera más accesible para los investigadores que ARPANET y que pudiera ser accesada por cualquier individuo involucrado con el gobierno federal. Así fue como nació la *Computer Science Research Network*¹⁹ (CSNET) que fue la antecesora de *Because It's Time Network*²⁰ (BITNET) que comenzó a funcionar en 1981 en la Universidad de Nueva York y en la Universidad de Yale (Rogers, 1995: 315). BITNET fue rápidamente adoptada por una gran cantidad de universidades.

3.2 La aparición de internet

En 1985, la *National Science Foundation*²¹ (NSF) construyó una *red central* para conectar cinco centros súper-computacionales que había creado, cada uno en una diferente universidad norteamericana. La NSF ofreció acceso a otras computadoras a esta red, que se denominó NSFNET. Fue esta conexión de

¹⁹ Red de Investigación de Ciencias Computacionales

²⁰ Red Porqué Ya Es Tiempo

²¹ Fundación de Ciencia Nacional.

computadoras el antecedente directo de lo que hoy se conoce como internet (Hafner & Lyon, 1996: 245).

En 1989 Tim Berners-Lee, un investigador inglés, le dio forma a la NSFNET para que pudiera funcionar como una inter-red de computadoras (*inter-networking of computers*). En 1993, dos estudiantes usuarios de la nueva red decidieron crear un medio de utilizarla más amigable y sencillo, así fue como nació el navegador MOSAIC que sería la detonante de la popularización de internet, ya que a partir de entonces cualquiera podía tener acceso, sin importar sus conocimientos previos sobre la misma. El crecimiento exponencial inició en octubre de 1994 cuando Netscape Communications sacó, de manera gratuita, el Netscape Navigator (Norris, 2001: 27). Desde 1990, y cada año, el número de usuarios de internet se duplica (Rogers & Malhotra, 2000: 20).

3.3 Las características del medio

Con el paso del tiempo, internet ha demostrado ser un medio complejo que entremezcla una enorme cantidad de aristas. Como Couldry (2003) plantea: "Internet es muchos espacios diferentes (de entretenimiento, información general, comunicación privada, y, potencialmente al menos, deliberación pública) que se superponen uno sobre otro y que también conectan un gran rango de espacios no-virtuales (desde el campo de futbol hasta el lugar de baile, del centro comercial al piso de negocios y reuniones políticas²²".

Para hablar sobre las características de internet, es importante comenzar diciendo que es un espacio virtual que se encuentra situado dentro del mundo no-virtual y que por lo tanto las inequidades, vicios, prácticas, etcétera que se dan en el segundo, también se va a dar en el primero ya que el segundo, y sus usuarios, se encuentran permeados en su totalidad por el primero. Como Norris (2001: 49) lo dice al hablar sobre el subdesarrollo: es inocente creer que con el internet se

²² The internet is many different spaces (of entertainment, general information, private communication, and, potentially at least, public deliberation) that overlap with each other and also connect with a wide range of non-virtual spaces (from the football ground to the dance venue, from shopping mall to trading floor and political meeting)

van a superar todas las inequidades sociales existentes. El problema de acceso a internet en el mundo subdesarrollado no se debe a la naturaleza del medio sino más bien a problemas endémicos de las sociedades pobres, como la falta de ingresos, tiempo libre, alfabetismo y educación. Los marcados patrones de inequidad son tan marcados en el caso de acceso a internet como en cualquier otra área de la vida humana (Sparks, 2005: 44). Así que los argumentos que califican a internet como un lugar de prácticas antisociales (Joint, 2005) ya que es un medio que permite la difusión de material pornográfico o de mensajes terroristas realmente están hablando del mundo en el cual se encuentra inmersa la tecnología.

Internet es un medio interactivo. En este medio se permite la interacción entre emisor y receptor y se da un ambiente de comunicación 'todos para todos'. Lo cual necesariamente implica la posibilidad de nuevas formas de comunicación entre la sociedad política, la económica y la civil. Con respecto a la relación individuo-gobierno, las posibilidades de comunicación que permite internet se pueden dividir en dos: la comunicación poder legislativo/poder judicial-individuo, y la comunicación poder ejecutivo-individuo. El primero busca permitir una comunicación más rápida y directa entre los ciudadanos y los parlamentarios (Gunter, 2006). El segundo se identifica con el concepto de *e-government*. El *e-government* está preocupado con proveer servicios públicos de calidad e información, con valor agregado, a los ciudadanos (Lee, 2005). Comprende el uso de internet para ofrecer servicios públicos a los gobiernos y a los negocios, implica la transformación de servicios públicos utilizando nuevos procesos organizacionales y nuevas tecnologías, busca mejorar los servicios público y la forma en la que las organizaciones gubernamentales funcionan internamente (Gunter, 2006). Tiene como objetivo crear servicios gubernamentales más accesibles, más enfocados en el *consumidor*, más relevantes para los ciudadanos y más apegados a sus necesidades (Gunter, 2006).

En contraparte, internet también puede ofrecer una comunicación más relacionada con el Panóptico de Foucault. Puede servir para aumentar las

capacidades de vigilancia estatal (Barber, 1999; Brin, 1998; Lyon, 1994; Marx, 1988). Lo anterior se explica, tal y como lo hacen Brin (1998), Lyon (1994) y Marx (1988) con el hecho de que ni el internet ni las redes son canales *tontos*; es decir que mantienen registros sobre las actividades en línea de un usuario, los sitios que visitó, el tiempo que permaneció en cada uno e inclusive datos como son la resolución del monitor con el cual navegó.

Esta forma de concebir la relación gobierno-individuo presenta la oportunidad de promover una mayor participación ciudadana en los procesos gubernamentales al proveerlos de un mayor cantidad de información y de una mayor variedad de fuentes, estimulando el interés en la política (McNeal, 2003). La red también ofrece la oportunidad de participar, a personas que de otra manera se toparían con la existencia de tabús y muchos otros problemas al hablar de política en sus propios ambientes (Stromer-Galley, 2002). Inclusive hay autores que vaticinan el *fin de la era de los intermediarios* con la llegada de internet, ya que éste permite una comunicación directa entre ciudadanos y autoridades centrales (véase Vedel, 2006).

En lo concerniente a la comunicación individuo-individuo permite la comunicación horizontal, donde no encuentran cabida los prejuicios sociales, étnicos, raciales, de género, ó cualquier otra especie de discriminación que emerja del contacto cara-a-cara queda superada gracias a la anonimidad que presenta la red. Es una comunicación donde se privilegian los buenos argumentos y el prestigio ganado al interior de los grupos (Dahlgren, 2005; Schilly, 2001).

Tal y como argumenta Greenberg, J. El valor fundamental dentro de las comunicaciones entre individuos es la confianza (entrevista personal, 30 marzo, 2009). El individuo A confía en que lo dicho por el individuo B sea cierto; confía en que la opinión del individuo B sea realmente de él; confía en que el individuo B sea realmente quien dice ser. Es un concepto sin el cual es imposible entender gran parte del potencial de la red no sólo en el ámbito de lo político, sino inclusive en cuestiones como las relaciones inter-personales. Es este elemento lo que permite entender que haya teóricos que planten que la comunicación individuo-individuo

sea una detonante de compromiso social, e inclusive es lo que puede explicar el que un estudio haya encontrado que el intercambio de información estaba positivamente relacionado con la confianza interpersonal y el compromiso cívico (Shah, 2001).

Lo anterior permite que se de la formación de movimientos del Tercer Sector en el ciberespacio, con sus correspondientes comunidades virtuales, y que logren funcionar, y en muchos casos de manera global, limitándose a una existencia virtual²³. Es también la responsable de la fragmentación de discursos y el surgimiento de lo que Sunstein (2007) denomina '*cámaras de eco*' que son espacios donde se reúnen personas con maneras similares de pensar y que a través de una discusión cerrada (que tiene lugar en *enclaves deliberativos* (Sunstein, 2007) entre sí mismos, y un nulo contacto con visiones diferentes del mundo, radicalizan sus posturas.

La comunicación entre instituciones políticas e individuos también se da al interior de esta categoría. La red le permite a las instituciones políticas hacer llegar sus mensajes de manera más efectiva (Gunter, 2006). Partidos políticos, grupos de presión, organizaciones civiles, grupos sociales y otras formas de agrupación utilizan internet para dar a conocer sus posturas sobre diversos temas y para llegar a sus *seguidores*.

Es también una comunicación que funciona en contra de la censura. La censura se da tanto en internet como en cualquier otro medio de comunicación, pero es un tipo de censura muy particular. El texto '*Enemigos de Internet*' (Reporteros sin Fronteras, 2009) presenta evidencia clara de cómo algunos estados utilizan su maquinaria para bloquear el acceso a ciertas páginas que contienen información en desacuerdo con la versión oficial de las cosas. Pero es

²³ En el 2008, la agrupación internacional Avaaz inició un esfuerzo global para impedir que llegara armamento a Zimbabue después de la crisis post-electoral que vivió el país. El barco "An Yue Jiang", con 77 toneladas de armas, fue bloqueado por una coalición de grupos de la sociedad civil. Avaaz consiguió más de 100,000 firmas en una petición para los líderes de la Comunidad Sud Africana de Desarrollo condenando el envío de armas y llamando para una inmediata suspensión de futuros embarques. "No se debe de permitir que armas y municiones lleguen a Zimbabue, ya sea por aire, mar, ferrocarril ó carretera, mientras haya un riesgo claro que van a ser utilizadas para violencia promovida por el Estado" (s.a., 2008)

la multiplicidad de visiones que se encuentran en internet, así como el carácter global de la misma, lo que hace más complicada la censura²⁴. Como dice Norris (2001: 100), es posible censurar en la red pero es más difícil lograr callar todas las voces disidentes.

Las nuevas formas de comunicación también vienen acompañadas de una nueva serie de valores. Internet trae consigo una ideología de libertad de información y de independencia política, misma que llama por una nueva era de política y de relaciones sociales (Vedel, 2006). Por su naturaleza, la red fomenta una cultura de exploración y conocimiento de nuevas ideas y perspectivas (Lupia, 2003). Es un espacio donde se encuentran disponibles una enorme cantidad de visiones sobre el mundo y sus eventos y donde existen herramientas que permiten acceder a los mismos de una manera increíblemente veloz, fácil y en la mayoría de las ocasiones gratuita. Lo cual a su vez ha generado un círculo virtuoso de producción donde los usuarios de la red consumen medios, pero también producen medios (véase Casaleggio Associati, s.f.). En ambos casos, tanto en la producción como en el consumo, la evidencia señala que hay un fin de entretenimiento que supera a todos los otros (Slouka, 1995; Stallabrass, 1995; Stoll, 1995), pero aún así existen ejemplos mucho más que relevantes sobre medios producidos por usuarios de la red y que se han convertido en referentes políticos, económicos, sociales e inclusive culturales: la blogósfera es el mejor ejemplo.

Los estudios sugieren que los *ciber-valores* se inclinan hacia la izquierda del espectro político en temas de la agenda social y hacia la vieja derecha en la dimensión económica (Norris, 2001: 21). Lo cual explica el argumento de Benoit & Benoit (2002) de porque es que las organizaciones del Tercer Sector en el ciberespacio son capaces de ser tan vigentes en la esfera pública y también porque es que el mercado y el comercio electrónico son los factores que mejor

²⁴ Existen sitios en la red que están escritos en clave para que no sean censurados (de Jong, Shaw & Stammers, 2005).

explican las dinámicas contemporáneas de la red donde el consumo supera a cualquier otro tipo de participación en línea.

De igual manera, son valores que privilegian una cultura netamente postmodernista. La posmodernidad es, en palabras de Bauman (1991: 272), el momento en el cual la mente moderna se abstrae de sí misma para analizarse, y al hacerlo contempla su pasado y sus trabajos y no le gusta lo que ve por lo que demanda el cambio. Es la modernidad viéndose desde una distancia. La mayoría de las visiones postmodernistas parte de la idea de las transformaciones del Estado, y en que la toma de decisiones va a dejar de tener como punto de partida a las instituciones centrales para dar cabida a una política más fragmentada y difusa (Maidment & Thompson, 1993). Internet engloba estos valores ya que es virtual y no puede referirse ó ser identificado con las instituciones formales del estado weberiano (Frissen, 1999), de igual manera las expresiones democráticas en el ciberespacio se pueden desarrollar de tal manera que no se le deba nada a las colectividades territoriales ó a los miembros que las habitan; pueden surgir democracias supra-nacionales en el ciberespacio (Raab & Bellamy, 2004: 29), y como ya se expuso anteriormente, hay quienes piensan que es necesario repensar el concepto de estado nación ya que se ha visto superado por los nuevos conceptos de tiempo y espacio. Con la red los límites temporales y espaciales pierden importancia ya que es posible acceder a sitios hechos en cualquier parte del mundo sin importar la ubicación o la hora, es posible entablar diálogos con individuos de diferentes lugares del mundo siempre y cuando exista un lenguaje que los pueda unir a todos y esto implica el surgimiento de dinámicas políticas que no se encuentran limitadas por los límites de las naciones, sino que se dan en espacios abiertos no jerarquizados (Vedel, 2006).

Finalmente, hay que mencionar que internet es un lugar rico en información que facilita un acceso más rápido y completo que los medios tradicionales (Hurwitz, 1999). De hecho, la red ha servido en muchas ocasiones para llenar el vacío dejado por la cobertura que dan los medios tradicionales de los eventos

políticos²⁵. Es esta característica lo que permite que el ciberespacio sea visto como uno sin autoridad central donde todas las visiones pueden ser cuestionadas, e inclusive revertidas mediante la argumentación. El concepto de autoridad central única no es uno que vaya de acuerdo a la red.

3.4 Conclusión

En pocas palabras, lo que se ha expuesto en el presente apartado es que desde sus orígenes, internet ha tenido una dinámica que permite la participación de los usuarios de una manera activa, lo cual ha facilitado el surgimiento de experiencias de abajo hacia arriba (el correo electrónico, LINUX, MOSAIC, etcétera). En un principio, el medio se mantuvo dentro del ámbito académico, pero luego un momento, en la década de los ochentas, en el cual la esfera económica entró de lleno al proceso de desarrollo y comercialización del medio. Desde entonces se ha gestado una relación antagonista entre las visiones que ven a la red como un excelente medio de hacer dinero y las que la ven como una forma de empoderar a los individuos.

Internet es un espacio virtual donde se replican las prácticas del mundo virtual por la sencilla razón que se encuentra inmerso dentro de éstas. Es por esto que se presentan prácticas como la censura, pero el medio también tiene un grado de *independencia* que le ha permitido desarrollar nuevos valores. El límite de la independencia se encuentra en el mercado y sus instituciones que son las que

²⁵ Uno de los casos más importantes sobre este caso se dio en la elección presidencial de Estados Unidos de 2001. En 2001 salió a la luz pública que uno de los candidatos George W. Bush podía haber falsificado sus documentos sobre su servicio militar. De inmediato la maquinaria política del candidato desmintió esa información y CBS News, a través de Dan Rather, presentó una serie de memorándums donde se dementía el rumor. A las pocas horas de haber presentado la nota, ésta se publicó en el blog freerepublic.com y al poco tiempo un lector con el seudónimo buckhead dijo que los memorándums presentados eran falsos y que lo único que se había hecho era tomar 15 copias de un original para que se viera gastado y pareciera de la época. Scott Jhonson, del blog PowerLine, retomó esta información y la publicó en su blog; al poco tiempo blogs de política norteamericanos retomaron la idea e inclusive el portal Little Green Football realizó un memorándum en una computadora actual y demostró las similitudes con el presentado por CBS. Conforme la nota fue ganando fuerza en la blogósfera los medios tradicionales empezaron a prestarle atención. Doce días después de que CBS presentó la nota sobre los memorándums de George W. Bush, ésta se tuvo que desmentir y aceptar que no podían garantizar la autenticidad de los documentos (Olsen, 2004).

están marcando la pauta del desarrollo de la red. Una vez definido lo que es la red es hora de dar paso a los debates sobre su relación con la democracia.

Internet y democracia; una relación en dos momentos

"No es la tecnología per se la que alimenta o denigra la conexión entre los medios comunicacionales y la cultura democrática participatoria. La tecnología existe dentro de un marco de valores e ideales inherentes e impuestos por los marcos legales e institucionales externos"²⁶
Noveck, B.

El concepto de democracia no se puede separar de la influencia que internet ha ejercido sobre él. La manera en la que los individuos se enteran del acontecer político, cómo se relacionan con sus instituciones democráticas, como los países se ven a sí mismos y se posicionan en el tablero mundial, así como el papel que juegan las organizaciones económicas y sociales supranacionales se puede explicar solamente a través del análisis de lo que es y lo que representa, hoy en día, la red.

4.1 Orígenes de la relación medios de comunicación masiva-democracia

La relación entre democracia e internet no es, tampoco, una idea nueva. De hecho fue una idea que surgió desde el final de la Segunda Guerra Mundial con la llegada de las computadoras y ha pasado, de acuerdo a Vedel (2006) por 3 edades.

²⁶ (Noveck, 2000, 20)

4.1.1 Mejoramiento de la maquinaria estatal

La primera edad, que se conoce como la del *mejoramiento de la maquinaria estatal*, empezó cuando Norbert Wiener creó, en la década de los cincuentas, la cibemética. Durante esta época la tecnología computacional y los sistemas autómatas tenían como objetivo re-evaluar los procesos de negociación política y resolución de conflictos. El mundo acababa de vivir dos de las guerras más sangrientas de su historia y sus líderes estaba buscando maneras de evitar un tercer conflicto bélico, así surgió la idea de utilizar a las computadoras ya que ellas podían procesar enormes cantidades de información y no dejarse llevar por las pasiones humanas (Vedel, 2006). Desgraciadamente la tecnología no estuvo a la altura de las visiones de los líderes y la realidad se quedó corta frente a los objetivos.

4.1.2 Revitalización de nexos sociales entre ciudadanos

Así surgió la segunda etapa, a la cual se le denomina como la de la *revitalización de nexos sociales entre ciudadanos*, y se dio durante las décadas de los setentas y ochentas. Fue una época marcada por desarrollos tecnológicos (surgió la televisión por cable y las computadoras personales), pero fue también, una coyuntura marcada por las revueltas sociales en los países industrializados (Rogers & Malhotra, 2000). La aparición de estas nuevas tecnologías trajo consigo nuevos movimientos sociales y una nueva concepción de la política, según la cual la sociedad se podía transformar de abajo hacia arriba (Vedel, 2006) y las comunidades locales iban a ser el punto clave de los movimientos transformadores (Etzioni, 1968). En poco tiempo, la televisión por cable, principalmente en Estados Unidos pero también en Inglaterra, se comenzó a utilizar para crear nuevos puntos de conexión y participación entre los ciudadanos transmitiendo cuestiones de relevancia pública y permitiendo un cierto grado de

interactividad por medio de los teléfonos²⁷. Se buscó crear redes sociales alimentando un uso de la información descentralizada y humanizada lo que permitió el surgimiento de las redes comunitarias (Vedel, 2006). Esta etapa, al igual que la anterior, se enfrentó a severas limitantes tecnológicas que acabaron por minar su potencial democrático: hubo una falta de interactividad e interconectividad debido a que no existía la tecnología necesaria para garantizarla. La última y tercera etapa se identifica con el surgimiento de internet en la última década del siglo XX y es en la cual nos encontramos actualmente.

4.2 ¿Por qué se da la relación internet-democracia?

Sobre el surgimiento de internet, y la configuración de su relación con la democracia, Graft (2006) identifica de tres razones sobre por qué es que ésta se ha dado. A la primera la llama *Racionalización y Modernización*, y establece que desde el Iluminismo, la humanidad ha comprado la idea de que las nuevas tecnologías generan alternativas para resolver los problemas existentes; actualmente, es materia aceptada entre los teóricos de la democracia, que las democracias necesitan modernizar sus prácticas, por lo tanto invertir en la relación democracia-internet es una decisión racional, ya que la democracia electrónica es una respuesta a necesidades y oportunidades existentes (Graft, 2006). Por ejemplo, Przewroski (1998) plantea que uno de los principales problemas de las democracias contemporáneas es que no han tenido la capacidad para involucrar a los ciudadanos en general en sus procesos: hay un distanciamiento cada vez mayor entre la política y los individuos; este argumento encuentra cada vez más respaldo dentro de los círculos académicos (véase O'Donnell, et al. 2004) y que por lo tanto se entendería la existencia de individuos que promueven la democracia a través de internet como una manera de acortar las distancias que hay entre el electorado y los políticos.

La segunda razón es la *Expresión de Voluntad Política*. Según ésta, los diferentes avances en la democracia electrónica se pueden explicar basándose en

²⁷ Un consumidor de medios cualquiera podía levantar su teléfono y llamar para participar en la comunicación de una manera activa.

las diferentes tradiciones e intereses políticos de cada sociedad. Bajo esta óptica los avances en la relación internet-democracia se dan porque son políticamente convenientes para un grupo en el poder. Si un político llega al poder bajo la bandera de la modernidad, sería lógico esperar que va a apoyar el traslado de las prácticas al mundo virtual ya que representa una manera de modernizar la manera de trabajar dentro de las estructuras. Este es el caso del ex presidente norteamericano William Clinton (Lee, 2005) quien situó a Estados Unidos a la cabeza mundial en cuanto a esfuerzos de e-government precisamente porque su bandera, y la de su vicepresidente, era la modernización (Chadwick, 2003).

Finalmente, la tercera razón, llamada *Proceso movido por Necesidades Objetivas o por Tradiciones e Interese Políticos*, parte de la idea que la democracia electrónica existe ya, por la disponibilidad de acceso a las nuevas tecnologías dentro de las organizaciones gubernamentales, y a las creencias, valores, normas e intereses asociados con ellas; es decir, que bajo esta óptica sería entendible que en Estados Unidos se privilegien los portales participativos (Zittel, 2004) mientras que en Suecia se utilicen más los deliberativos (Äström, 2004). Esta razón reafirma lo planteado al principio del presente trabajo: las tecnologías no son ajenas al entorno donde se utilizan, al contrario, parten de los valores y tradiciones sociales para con base en eso poder funcionar dentro de un marco preestablecido.

4.3 La relación a través de los ojos de las autoridades centrales democráticas

Sea cual sea la razón por la cual los Estados deciden participar en el mundo virtual, la realidad es que lo hacen y esta participación tiene efectos y consecuencias sobre las prácticas democráticas de los mismos. La llamada Tesis de Reforzamiento (Danzinger *et al.*, 1982) sostiene que las instituciones existentes tienden a domar las nuevas tecnologías y a moldearlas de acuerdo a sus necesidades particulares: la tecnología se convierte, de esta manera, en una herramienta para el *reforzamiento* de las estructuras de poder existentes. De

acuerdo a esta Tesis cabría suponer que las instituciones democráticas formales encuentran más fácil y menos amenazante innovar en formas que vayan de acuerdo con los paradigmas comunicativos existentes, las estructuras de control político y los roles organizacionales bien establecidos (Raab & Bellamy, 2004: 21). Y es con base en lo anterior que resulte lógico que las instituciones de gobierno central repliquen sus prácticas, del mundo no-virtual, en el ciberespacio más que buscar innovar; la verdadera innovación está, como se expondrá más adelante, en los procesos e instituciones democráticas que se están gestando al interior del ciberespacio como resultado de las prácticas²⁸ propias del mismo como el surgimiento de un nuevo tipo de ciudadanos virtuales, ó la re-radicalización del concepto de esfera pública e inclusive el surgimiento de democracias sin intermediarios. Es por esto que Mazzoleni (2001), sostiene que el uso de las nuevas herramientas ofrecidas por internet no modifica comportamientos y actitudes de los agentes y poderes políticos dominantes en el espacio político tradicional.

Esta manera de entender al espacio virtual, por parte de las autoridades centrales, significa que el sistema dominante de una democracia institucionalmente delegada, estaría siendo capaz de reabsorber, para su propia conservación, en definitiva, las nuevas vías de comunicación sociopolítica a las cuales la interactividad y pluralidad cibernética apuntan (Dader, 2003: 311). El e-government es el mejor ejemplo de esto: tal y como Needham (2004: 46) lo plantea, "la idea de gobierno electrónico, ó e-government, fue concebida en términos de una oferta de servicios más que en términos participativos". Los esfuerzos e-government no buscan replantear la manera de hacer política sino que busca adaptar las nuevas posibilidades y herramientas para hacer política de la manera tradicional (Lee, 2005, Norris, 2001: 126).

4.3.1 Dimensiones de la relación internet-democracia bajo una óptica modernizadora

²⁸ Acceso a la información, pago de servicios, consulta de horarios, levantamiento de encuestas, etcétera.

Todo proyecto de democracia electrónica, que nazca en el seno de los poderes e instituciones establecidas presenta una de las siguientes tres dimensiones:

- **Información.** Se refiere a poder garantizar un acceso instantáneo, para los ciudadanos, a información políticamente relevante. Es aquí donde se encuentran los conceptos de transparencia y rendición de cuentas. El Instituto Federal de Acceso a la Información en México (www.ifai.org.mx) es un ejemplo de esta dimensión ya que se ofrece información y se aceptan preguntas y cuestionamientos sobre la manera de ejercer el poder público en el país.
- **Discusión.** Se refiere a garantizar espacios libres donde los ciudadanos puedan verter sus opiniones racionales sobre temas de la agenda pública y participar activamente en los procesos de formación de opinión pública. Zittel (2004: 83) documenta como en el *Riksdag* sueco el 10% de las páginas oficiales de sus miembros presentan espacios para la discusión (esta cifra contrasta con el 2.11% de la Bundestag y el 0.3% de la Cámara Norteamericana).
- **Participación.** Se refiere a la idea de involucrar a los ciudadanos mediante herramientas de participación directa. Son las propuestas para instaurar sistemas de elección y referendos virtuales. Åstrom (2004) concluye en un estudio que hizo sobre las iniciativas de democracia digital en Suecia que, al menos en el país estudiado, el 27.39% de los políticos que contestaron la encuesta se inclinan por llevar a cabo encuestas en línea, mientras que sólo el 13% estaría dispuesto a apoyar referendos en línea. Es una de las ideas más ambiciosas, pero también más complicadas de aterrizar.

Estas tres dimensiones se encuentran expuestas de acuerdo a su orden de complejidad. Es más complicado que se logre garantizar espacios en los cuales los individuos puedan participar con una intención netamente democráticamente, a que se ofrezca información en sitios oficiales. Consecuentemente, lo más

complicado es conseguir que los ciudadanos participen en consultas, ó elecciones, virtuales con una visión de ciudadanos. Y es con base en esto que si se analizan las principales áreas en las cuales internet ha ayudado a las democracias, por medio de estos caminos creados por las autoridades centrales, se topa con que la mayoría de los mismos se refieren a la primera dimensión. A continuación se presentará un breve análisis de dichas áreas.

4.3.2 Acceso a la Información

En primer lugar tenemos que internet ha permitido que los individuos interesados tengan acceso a todo tipo de información, tanto oficial como no oficial. Con esto se consiguen dos cosas: que se genere una ciudadanía informada, y por lo tanto involucrada, con los procesos democráticos, y que el individuo aumente sus niveles de confianza hacia el gobierno y otros figuras centrales de autoridad (McNeal, 2003). El que haya información disponible y que se pueda revisar el actuar del gobierno desinhibe las prácticas corruptas o las evidencia frente a los ojos de los públicos interesados.

En contra parte, hay visiones que argumentan que el acceso a la información bloquea el concepto de transparencia ya que se inunda al individuo con tanta información que le resulta imposible digerirla (Véase, Vedel, 2006). Se satura al individuo sobre datos y estadísticas de tal manera que cuando tiene que formarse un criterio y una opinión propia, está tan lleno de datos contradictorios que le resulta muy difícil discernir entre la información válida y rescatable y aquella que tiene que desechar por su nulo valor. Sobre esto, es pertinente hacer una acotación: en una realidad donde los intereses han adquirido un carácter global y donde se incentiva la innovación y el desarrollo, es complicado visualizar un individuo tan indefenso y falto de iniciativa como para que la excesiva cantidad de información lo arrincone y no sea capaz de discernir entre la información que le parece relevante y la que no. El principio mismo de la fragmentación, que caracteriza al periodo posmoderno actual (Bauman: 1991), necesita de individuos capaces de diferenciar entre la información que le parece relevante e interesante y la que no. Sobre esto Sunstein (2007) sostiene que los individuos no son capaces

de llevar a cabo tal diferenciación argumenta que sostiene Neuman (1991), pero por otra parte los teóricos que apoyan los modelos deliberativos (Dahlberg, 2001; Miller, 1992; Sparks, 2001) son más optimistas y afirman que los individuos llevan a cabo esta operación en su vida cotidiana, lo cual hace eco de algo mencionado previamente cuando se hablo sobre la cantidad de información a la que está sometida la mente humana y como aún así logra diferenciar entre lo que le parece interesante y lo que no (véase apartado 2.3).

El acceso a la información es la base de la transparencia, la cual, por su parte, necesariamente lleva a tener un mayor acceso a servidores públicos y a una eventual rendición de cuentas. Pero al final del día se tiene que reconocer que mejorar la capacidad de las instituciones representativas para hacer que sus ejecutivos rindan cuentas depende más de cambios estructurales y procedimentales, tal vez asistidos por internet, que en internet mismo (Raab & Bellamy, 2004: 23).

4.3.3 Libertad de expresión

Internet también ha conseguido ser un espacio donde exista una libertad de expresión, que aunque, como ya se vio, no se encuentra ajena a las prácticas de censura, ha sabido encontrar la manera de informar de manera inmediata, aunque sea por breves periodos de tiempo, en lo que puede actuar la censura, a los individuos interesados. De esta manera se consigue informar a áreas marginadas, siempre y cuando cuenten con la tecnología necesaria para acceder a la red, sobre hechos que pueden llegar a tener un impacto directo sobre sus realidades (Norris, 2001: 6). Con respecto a la censura, desgraciadamente los ejemplos son muchos: en Arabia Saudí la agencia gubernamental encargada de 'sanear' la web (Internet Service Unit²⁹) bloque cerca de 400,000 sitios principalmente de carácter sexual, religioso y político (Reporteros Sin Fronteras, 2005); en Belarús el monopolio tele comunicativo bloque sitios de la oposición (R.S.F., 2005); en Birmania el asunto es llevado a un extremo ya que los costos de la conexión a

²⁹ Unidad de Servicio de Internet

internet son prohibitivos, por lo tanto la única opción real son los cibercafés mismos que efectúan capturas de pantalla automáticas cada cinco minutos para vigilar a los clientes (R.S.F., 2005); en China recientemente salió a la luz pública que el gobierno central había intervenido las cuentas de correo electrónico de google y de yahoo con el objetivo de vigilar a sus ciudadanos (Notimex, 2009)

La comunicación electrónica también ayuda a crear conciencia en los individuos sobre las actividades políticas y la forma de operar de sus cuerpos y organizaciones (Gunter, 2006). McNeal (2003), plantea que la creciente importancia de la red en cuestiones políticas se da como respuesta a las necesidades ciudadanas que no se ven satisfechas por las ofertas mediáticas tradicionales. Además, dada la naturaleza misma del medio, en internet no sólo se encuentra información de temas políticos: hay una infinita cantidad de temas que encuentran cabida dentro del mosaico informativo que se ofrece en el mundo virtual³⁰.

4.3.4 Desarrollo Humano

La generación de desarrollo humano es uno de los temas sobre los cuales existe mayor potencial para la relación que establecen las autoridades centrales con la red. Para empezar hay que mencionar que internet presenta un inmenso potencial educador cuando se encuentra subsidiada de una manera que permite un acceso equitativo a la información (Barber, 1999). La *e-formación* se refiere a la idea de que es necesario que los sistemas educativos adapten, en sus contenidos, objetivos y metodologías, el uso y la ideología propia de internet y las nuevas tecnologías para que los ciudadanos puedan tener acceso al conocimiento sobre y a través de las nuevas tecnologías (Díaz & Yuste, 2009). Es un nuevo paradigma educativo que exige que los profesores lideren el proceso de cambio. De este concepto de educar por medio del uso de las nuevas tecnologías se desprenden

³⁰ Wikipedia se ha vuelto la enciclopedia más grande de la historia siendo escrita en su totalidad por usuarios de la red (Campbell, 2009). Los blogs son otro ejemplo sobre esta pluralidad de visiones: technorati tiene registrados 11,392 blogs de entretenimiento; 8,734 de negocios; 5,266 de deportes; 8,431 de política; 889 de coches; 9,396 de tecnología; 15,965 de estilos de vida; 2,817 sobre ambientalismo y 985 de ciencia (Technorati, 2010)

otros dos. El primero es el de *e-learning*, el cual surge como contrapropuesta a la enseñanza tradicional, a la que busca complementar y reforzar, y abre nuevas vías de aprendizaje, considerando que este concepto implica que en el proceso de aprendizaje se hace un uso, en mayor o menor medida, de las TICs, incluyendo en todo momento el estar conectado a internet o a alguna red de comunicaciones (Díaz & Yuste, 2009).

Por otra parte se encuentra la *formación básica TIC*, que es la que posibilita el conocimiento de las herramientas propias de la Sociedad de la Información y abre por tanto las posibilidades de acceder a uno de los servicios más importantes que dicha sociedad brinda: el aprendizaje electrónico (Díaz & Yuste, 2009). Actualmente existen ejemplos reales de los dos paradigmas mencionados como son el Modelo de Educación para el Desarrollo de la UNICEF, ó EducaRed, Linex, EducaMadrid, CNICE, donde estos conceptos se utilizan para buscar explotar el potencial educador de la red y de paso generar desarrollo en las sociedades donde se encuentran. Por ejemplo, en www.educa.madrid.org se ofrecen herramientas para los educadores para que puedan impartir sus clases, ó para que aprendan a dar clases a través de un medio virtual; se ofrecen documentos científicos que sirven para ir estableciendo un vínculo entre los estudiantes y el internet.

En una población con altos índices de marginación, una computadora con acceso a internet, puede convertirse en una herramienta de desarrollo, generando información esencial sobre alertas climáticas, precios de compra y venta de productos, o proveyendo información sobre servicios médicos y legales. Sin embargo este potencial se va a ver limitado mientras existan individuos sin acceso a la red.

4.3.5 Brecha Digital

El tema de la falta de acceso a internet es de una importancia mayúscula y que con el paso del tiempo se va convirtiendo cada vez más crítico. La *brecha digital*, como se le conoce a esta forma de segregación de la Sociedad de la

Información, es un fenómeno multidimensional que engloba tres diferentes aspectos: la *brecha global*, que se refiere a la divergencia de acceso a internet entre las sociedades industrializadas y las que se encuentran en vías de desarrollo; la *brecha social*, que se preocupa por la grieta existente entre los que tienen acceso a la información y los que no, dentro de las sociedades; y, la *brecha democrática*, que tiene que ver con las diferencias entre aquellos que utilizan, y los que no, los recursos digitales para involucrarse, movilizarse y participar en la vida pública (Norris, 2001: 4).

El desarrollo económico es el principal factor que determina el acceso a las tecnologías digitales, así que, como ya se planteó en su momento, internet refleja las inequidades tradicionales entre ricos y pobres (Norris, 2001: 15). En un estudio realizado por Norris (2001: 61) se descubrió que los niveles de acceso están relacionados con los niveles de PIB per cápita, con cuánto del PIB se gasta en investigación y desarrollo, con los niveles de alfabetismo, de educación secundaria y de democratización. Lo anterior resulta en una verdadera paradoja ya que los que más se podrían beneficiar del potencial democrático de la red pueden ser los que menor acceso a ésta tengan (Barber, 1999).

La principal preocupación dentro del discurso de la brecha digital es que, los excluidos se vuelvan más excluidos en sociedades donde las habilidades en computación se están convirtiendo en un elemento esencial para el éxito económico y el crecimiento personal (Norris, 2001: 68). Y dado que es sabido que algunos sectores de la sociedad, y países, son más lentos en adoptar las innovaciones tecnológicas se han creado proyectos denominados *e-inclusión*. De acuerdo a esta manera de pensar, la solución a la brecha digital está en equiparar los recursos tecnológicos por medio de la distribución de hardware, conexiones y entrenamiento (Norris, 2001: 51). Entre los proyectos que funcionan actualmente se encuentra el de Aula Mentor, CEDDET, Andalucía en e-igualdad, el Portal RedMayores.net, SolidArte, etcétera. El proyecto de Aula mentor promueve una "formación abierta, libre y a distancia a través de Internet" (Aula Mentor, s.f.); aquí se ofrecen más de 100 cursos en línea con matrícula abierta permanente y

atención tutorial cercana al estudiante y es una de las 14 buenas prácticas en el Inventario de la Unión Europea versión 2010.

Como ya se ha podido deducir por la información presentada, el concepto de brecha digital no contempla que el problema se resuelva con dar computadoras a todos los habitantes del mundo; hay que enseñarlos a utilizarlas y a explotar el potencial detrás de internet. La existencia de gente que no sabe desarrollarse en el mundo virtual es la razón por la cual el concepto de *e-literacy* es tan importante. Ser un *e-literate* implica alcanzar una forma de ciudadanía digital plenamente desarrollada, basada en la posesión de una habilidad para interpretar, navegar y moldear el panorama de la democracia virtual (Joint, 2005). Mientras mayor sea el número de individuos que entiendan y sepan manipular el lenguaje del mundo virtual, más voces van a poder ser escuchadas durante el proceso de gestación de instituciones virtuales.

La brecha digital es uno de los principales obstáculos para el desarrollo (Wolfhenson en Norris, 2001: 40), e intentos serios para eliminarla necesitan tomar en consideración el contexto social del uso de internet y las dimensiones de exclusión social y simbólica (Couldry, 2003). Por ejemplo, para poder aminorar la brecha, se tiene que tomar en cuenta el hecho de que más de una cuarta parte de la población mundial (i.e. más de 1.25 billones de personas) no tienen acceso a la electricidad, y dos quintas partes utilizan biomasa para satisfacer sus necesidades energéticas (World Energy Outlook, 2002). Aunque el número de personas sin energía eléctrica descenderá en las próximas décadas, se proyecta que 1.4 billones de personas continúen sin energía eléctrica en el 2030 (World Energy Outlook, 2002). Sobra decir que el tema del acceso a internet pierde todo valor y relevancia cuando hay gente que no tiene acceso, ni siquiera, a la energía eléctrica, ó a una alimentación sana, ó a servicios de salud o a cualquier otro de los muchos elementos carentes en un mundo con disparidades en el nivel de desarrollo tan marcados.

Sin embargo, y pese a todo lo anteriormente expuesto, en el Foro Económico Mundial del 2001 se publicó lo siguiente: "*En vez de enfocarnos en la*

existencia de una brecha, sería mejor si enfocamos nuestra atención en la 'oportunidad digital global' porque eso es lo que realmente nos confronta hoy en día –una oportunidad sin precedentes para mover hacia el camino del desarrollo digital global³¹ (World Economic Forum, 2001). En otras palabras, la oportunidad no radica tanto en superar la exclusión social como en expandir los mercados.

Una de las condiciones *sine qua non* para que la red pueda satisfacer plenamente su potencial democrático, es que la mayor cantidad posible de gente tenga acceso y sepa desenvolverse libremente dentro de un ambiente marcado por las reglas del mundo virtual y pese a que tres cuartas partes de la población mundial no tiene acceso a éste, uno de las principales apuestas de las instituciones centrales al ingresar al ciberespacio es la de aumentar los niveles de participación. Es importante resaltar que la participación política no se puede limitar a la red. La participación política también implica atender a rallies, firmar peticiones, contactar a políticos, etcétera (McNeal, 2003).

4.3.6 Participación política

Internet es un medio que promueve la participación política proveyendo a los individuos interesados de información y estimulando el interés por la cosa pública (McNeal, 2003). Weaver (1996), plantea en un estudio realizado que los medios refuerzan el interés político y las intenciones de voto, porque éstos y el aprendizaje se refuerzan entre sí. De igual manera, los electores utilizan a los medios para saber qué temas son importantes y para formarse una opinión sobre ellos (Iyengar, 1987; Neuman 1991; Weaver 1981). La red se ve como un medio que permite revertir la alienación electoral (Gunter, 2006), en un contexto marcado por la búsqueda de nuevas formas de ejercer la ciudadanía y hacer política.

Lupia (2003), estudió el potencial participativo de la red mediante un análisis del portal norteamericano Web White and Blue (www.webwhiteandblue.org), que fue el espacio donde se dio el primer debate

³¹ *Instead of fixating on the existence of a divide, it would be far better to focus our attention on the 'global digital opportunity', because that is what really confronts us today – an unprecedented opportunity to move swiftly up the path towards global digital development*

virtual entre candidatos (Al Gore, George W. Bush, Patrick Buchanan, Harry Browne, John Hagelin y Howard Philips): la gente dejaba sus preguntas las cuales eran respondidas por los candidatos de una manera no inmediata. Los resultados fueron que: en un principio los candidatos pequeños recibían una mayor atención (Browne, Hagelin y Philips), lo cual se debía, de acuerdo a Lupia (2003), a que existía la percepción de que las respuestas de los candidatos de partidos pequeños eran menos prefabricadas y más sinceras, pero conforme se acercaba el tiempo de la elección, la atención pasó hacia los principales contendientes (Al Gore y George W. Bush). Si bien el estudio no le permitió identificar si el medio incrementaba los niveles de participación, si le permitió demostrar que la gente interesada consume información variada para formarse una opinión.

4.3.7 El tercer sector

Las relaciones entre internet y el tercer sector fueron incluidas dentro de este apartado ya que, al igual que aquellas iniciativas virtuales que nacen desde el poder central, se ve al mundo virtual como una manera de expandir las prácticas no-virtuales. No son prácticas surgidas de la experimentación con el mundo virtual, y de hecho, de acuerdo a un estudio realizado por Kavada (2005: 218) la red se utiliza más como una extensión de los medios no-virtuales que como un medio autónomo con sus propias estrategias y técnicas, dentro de la lógica de las organizaciones sociales.

Internet es un medio que evita la unidireccionalidad de la información lo que genera nuevas oportunidades de organización y resistencia (Dean, 1999). La efectividad de internet en su relación con las organizaciones sociales radica en sus bajos costos de producción y administración que permiten alcanzar grandes audiencias (Benoit & Benoit, 2002). Es una herramienta que le permite a las organizaciones comunicarse de manera directa con sus audiencias, evitándose de esta manera, los mecanismos y los sesgos comerciales del *mainstream*; es decir, sin intermediarios (Hill & Hugher, 1998: 22).

La red contiene dinámicas para crear una sociedad civil más integrada ya que se utiliza para construir y reforzar los vínculos organizacionales internos y externos (Gibson & Ward, 2001, 29). Pero también vale la pena mencionar que inclusive en el ciberespacio son las organizaciones con recursos las que tienen mejores oportunidades de captar la atención de los usuarios y por lo tanto se replican estructuras de poder del mundo no-virtual (Kavada, 2005: 210). Aún así, internet ha ayudado a crear una mayor conciencia sobre los diferentes movimientos en el mundo (O'Riordan, 2005, 184), lo cual ha tenido dos consecuencias directas:

- Al hacer públicos los reclamos también se ha producido una dinámica de polarización en su contra, misma que se puede explicar a través del debate sobre la fragmentación que se analizará más adelante, lo que ha generado segregación. El ejemplo más claro ha sido, tal y como lo plantea O'Riordan (2005), el caso de los movimientos trans-lésbico-gay que al hacer públicas sus demandas y su visión sobre los eventos actuales ha generado el surgimiento de movimientos anti-transexuales-lesbianas y gays.
- El crear conciencia sobre los movimientos ha permitido que éstos den a conocer sus posturas sobre los diferentes temas y generar redes que a su vez sirven como medios de representación de los participantes en las diferentes zonas donde se encuentran, y por lo tanto ser participantes activos en la esfera pública. Reacciones ante nuevas legislaciones, llamados para cabildear y firmar peticiones se publican a través de la Prensa para el Cambio de la Asociación Internacional de Lesbianas y Gays, y en los sitios web de GenderPAC (Gpac.Org, 2009). Por poner solo unos ejemplos: hace 12 años GenderPac comenzó a ayudar a las grandes corporaciones a añadir cuestiones sobre la identidad de género y expresión a sus políticas no-discriminatorias, hoy son más de 200 organizaciones; hace cuatro años, la misma organización apoyó a líderes

estudiantiles en una cruzada para que los colegios abordaran el tema de la identidad de género y las políticas anti-discriminatorias, hoy son 152 escuelas, las que abordan este tema.

Con respecto a los activistas, internet permite que un individuo sea un miembro activo de una organización sin tener que revelar su identidad, lo cual ha resultado benéfico para evitar las prácticas discriminatorias ó de persecución por parte de los poderes centrales. Berger (2005: 86), una de las personalidades más activas dentro de la esfera social menciona, que si bien internet refuerza los sentimientos de solidaridad internacional y la creencia en el potencial transformador de los activistas, los métodos de activismo clásico (como las manifestaciones en sitio y el cabildeo) siguen siendo centrales en la lucha de los movimientos sociales. Dicho lo anterior también es importante hacer eco de O'Donnell (2001) quien dice que ha habido casos en los cuales internet ha sido la única herramienta de organización para nuevos grupos que de otra manera habrían visto prevenidos, o al menos limitados, por impedimentos geográficos, políticos u otros. Un ejemplo muy claro de esto se dio en la Convención en Praga del Banco Mundial y del Fondo Monetario Internacional en el año 2000 cuando en internet se recibían actualizaciones y advertencias sobre cómo superar los controles fronterizos y el hostigamiento policiaco; los sitios web contaban con observadores legales, traductores y fotógrafos quienes también daban información sobre el desarrollo de los hechos (Berger, 2005: 89).

En la literatura postmoderna, se establece que, en principio al menos, va a ser más fácil para los grupos de individuos –sin importar que tan coyunturales ó efímeros sean- florezcan en la sociedad virtual formada en el ciberespacio (Holmes, 1997). Ejemplos de esto son los grupos *ad hoc* que se forman para protestar en reuniones de foros internacionales como el Banco Mundial y el Fondo Monetario Internacional (de Jong, Shaw & Stammers). Bajo esta lectura, la sociedad virtual puede dar cabida a una política mucho más inclusiva, capaz de mantener grandes números de grupos similares e involucrando a los individuos en una variedad, igual de relevante, de asociaciones. Y en el corto plazo, cuando menos, la sociedad no-

virtual va a hacerse más consciente de la existencia de grupos y sus demandas, de tal manera que se pueda establecer un diálogo de una manera más fácil y confiable (Raab & Bellamy, 2004, 19).

Antes de hablar sobre como internet puede ayudar en el aspecto financiero de las ONGs, vale la pena mencionar que diversos estudios han demostrado que los beneficiarios más probables de la red de las herramientas disponibles en la red, son las campañas de protesta *ad hoc* con una estructura organizativa mal definida (Bimber, 1998; Hill & Hughes, 1998). Gibson et al. (2004: 11) plantea que lo anterior se debe a que el ciberespacio ofrece bajos costos y un nulo control editorial, lo cual significa que las campañas tienen más oportunidades de expresar sus preocupaciones y esparcir el mensaje a una mayor audiencia que la permitida por los medios tradicionales: los correos electrónicos y los vínculos con hipertexto hace más fácil que antes movilizar a la gente de una manera rápida y vincular a los individuos previamente desconectados, superando las barreras impuestas por el tiempo y el espacio.

Actualmente las organizaciones del tercer sector se están enfrentando a un nuevo paradigma de financiamiento. En el pasado, los gobiernos proveían 'financiamiento duro' a cambio de servicios; actualmente, estas organizaciones sólo obtienen fondos para proyectos específicos (Gibson, O'Donnell & Rideout, 2007a: 412). El régimen de financiamiento-basado en proyectos, está fundamentado en la idea de que es más fácil, para las partes interesadas – gobiernos y/o organizaciones privadas- hacer que los receptores de fondos rindan cuentas sobre el dinero que han recibido. Sin embargo, este nuevo régimen ha traído una serie de nuevos elementos que han dificultado el funcionar de las organizaciones del tercer sector.

El primer, y quizá el más importante, efecto que ha tenido el nuevo paradigma de financiamiento sobre las organizaciones de la sociedad civil, es la falta de dinero para gastos administrativos y operacionales (Gibson *et al.*, 2007a; Vincent, 2006). Ya que el trabajo diario no es un proyecto, las ONGs no reciben dinero para este, lo cual tiene consecuencias muy serias:

1. Las organizaciones de la sociedad civil no pueden contratar personal calificado por largos periodos de tiempo ya que no van a tener dinero para pagarles sus salarios.
2. Los trabajadores y las organizaciones no pueden generar vínculos de lealtad porque normalmente son contratados por la duración de un determinado proyecto, y es casi seguro que una vez que termine el proyecto no habrá dinero para que continúen trabajando al interior de la organización.
3. No hay seguridad en el trabajo.
4. Es casi imposible aumentar los salarios de los trabajadores porque cuando se aplica para una donación las organizaciones necesitan decir exactamente cuánto van a gastar en salarios y no hay espacios para maniobrar.

El nuevo paradigma de financiamiento implica que las organizaciones tienen que dedicar tiempo a la búsqueda de donaciones, en preparar las propuestas de proyectos y en justificarse a sí mismos a los ojos de los donantes, y como se mencionó previamente, no hay nadie que otorgue fondos para esto. Por otro lado, también conlleva a una pérdida de autonomía: como los donantes son los que tienen la última palabra con respecto a quién recibe las donaciones, las organizaciones se tienen que adaptar a lo que los donantes buscan y quieren, lo cual en ocasiones lleva a que se haga algo no relacionado a la *raison de être* de la organización misma (para el análisis de un caso concreto véase Arroyo & Becker, 2009). Este contexto en el cual las organizaciones no tienen dinero ha llevado a la formación de mecanismos perversos donde éstas compiten entre sí por recursos, y como ya se mencionó previamente, son las organizaciones más grandes las que se acaban beneficiando de las dinámicas (Morena, 2006).

En el escenario internacional encima de lo anterior se tiene que considerar que las organizaciones de la sociedad civil se encuentran en una posición de dependencia con las del Norte (Holloway, 2001). En el sur las organizaciones

dependen del gobierno, el mercado y la llamada *gift economy*³² para recibir fondos. Dentro del actual contexto, marcado por una disminución en la cantidad de recursos disponibles, la dependencia acarrea una serie de problemas:

- El financiamiento exterior no genera apoyo local para el trabajo de las organizaciones, lo cual les dificulta la tarea de reclutar *champions* (véase Arroyo & Becker, 2009) que defiendan su causa.
- Hace más vulnerables a las organizaciones sociales de las acusaciones de que trabajan porque se les paga para hacerlo, o que reciben órdenes de intereses extranjeros.
- Debilita a las organizaciones porque evidencia sus contradicciones internas: la mayoría de las ONGs en el sur hablan sobre la sustentabilidad y predicán formas de trabajo autárquicas, pero ellas mismas no pueden existir sin ayuda exterior.

El escenario para el Tercer Sector no es halagador y se vuelve todavía menos si consideramos la coyuntura económica actual. Sin embargo, las organizaciones de la sociedad civil no se pueden dar el lujo de solamente *navegar a través de la tempestad* y esperar a que el futuro pinte un mejor panorama; hay vidas humanas que dependen en su ayuda para sobrevivir. Necesitan adoptar un rol más proactivo y es aquí donde internet puede ayudar por medio de la *e-filantropía*.

Las recientes elecciones presidenciales de Estados Unidos le presentaron al mundo el verdadero potencial que presenta internet para recaudar fondos: el Presidente Obama recaudó una cifra entre 360 millones (Ostertag, 2008) y un billón de dólares (Schifferes, 2008); de igual manera, consiguió movilizar a más de dos billones de voluntario a través de la red. Y si bien es cierto que es muy complicado que una organización de la sociedad civil alcance estos números, es un objetivo al cual aspirar.

³² Se refiere a las donaciones que hacen los individuos, las empresas y los gobiernos.

De acuerdo a Hart (2005: 2), el principal teórico detrás de la idea de la e-filantropía, ésta es una serie de técnicas, basadas en internet, que pueden ser utilizadas para construir y reforzar las relaciones con las partes interesadas en el éxito de una organización sin fines de lucros. Parte de la base de crear mejores relaciones con los sectores de apoyo, pero para que esto suceda se necesita que las organizaciones sepan qué quieren sus bases de apoyo para que puedan ofertar la experiencia adecuada para el actor correcto. Como dice Johnston (2005: 188), los donantes hoy en día son más demandantes, quieren saber qué se hace con su dinero y quieren que se les informe regularmente sobre todo asunto que consideren pertinente. En la era de la información, la sofisticación de las audiencias demanda un acercamiento inteligente e informado por parte de las organizaciones.

La e-filantropía tiene que ver con más que sólo con diseñar un sitio web atractivo, se refiere a proveer a los públicos interesados con acceso fácil a lo que ellos quieren cuando ellos lo quieren, y proveyéndoles herramientas útiles para permitirles hacerlo. Se trata de crear una interface siempre abierta entre las organizaciones y sus públicos.

Internet también ofrece una oportunidad única para adquirir financiamiento, y, de acuerdo a Hart (2005), lo hace de seis maneras diferentes:

- **Comunicación, Educación y Administración.** Como se mencionó anteriormente, el nuevo paradigma de financiamiento no da dinero para gastos operativos y administrativos. Internet le ofrece a las organizaciones la posibilidad de comunicarse con audiencias mucho más grandes, y de manera más efectiva, de lo que pudieron haber alcanzado con los medios tradicionales; y de igual manera se permiten experiencias auto-didactas, al poner disponible tanta información, o por otra parte también se facilitan experiencias de educación a distancia, por medio de la reducción de costos. Es una realidad también que los costos administrativos se pueden aminorar utilizando plataformas virtuales ya que se ahorra dinero en muchos

de los consumibles que sangran los recursos de las organizaciones pequeñas.

- **Donaciones y Membrecías.** El impacto de internet en este punto se da en dos sentidos. Primero, todos los individuos que están buscando una ONG a la cual donarle dinero, pueden encontrar en la red la información correspondiente y así tomar una decisión sobre a qué organización dárselo; esto también significa que, hay una competencia global, y ya no local o nacional, por los recursos. En segundo lugar, al hacer posible que los individuos realicen sus pagos ó donaciones en línea, las organizaciones están facilitándole el trabajo a los donantes; ahora, sólo tienen que introducir su número de tarjeta y las transacciones son inmediatas. Son esta clase de elementos los que incrementan la probabilidad de que un donador de dinero a una organización.
- **Registro y Administración de Eventos.** Los eventos juegan un papel fundamental dentro de la vida actual de las organizaciones. Es una de las maneras en las que le enseñan al mundo en general, y a los donadores en particular, qué es lo que están haciendo con el dinero que tienen. Estos eventos son generalmente muy caros y requieren de personal operacional dedicados a su organización. Internet le permite a las organizaciones prepararse para eventos habilitando registros en línea, lo cual genera la existencia de eventos mejor coordinados (ahora que una organización conoce los antecedentes de los participantes, puede prepararse de acuerdo estos), una mayor difusión y la contratación de menos personas para hacer trabajos que se pueden hacer desde el hogar. Sin embargo, la experiencia ha demostrado que no todos los participantes utilizan las herramientas ofrecidas por internet así que continúa siendo necesario contar con personas *in sito*.
- **Investigación de Prospectos.** Antes de la aparición de internet, la idea detrás de la investigación de prospectos era enviar la mayor

cantidad de cartas posibles y confiar en las leyes de la probabilidad; hoy, la idea es identificar posibles donadores y enviarles correos personalizados. Para esto existen sitios como Internet-Prospector.Org que ayudan a las organizaciones en su búsqueda de potenciales donadores que puedan estar interesados en su misión.

- **Reclutamiento y Administración de Voluntarios.** Internet es un excelente medio de llegar a voluntarios no tradicionales, incluyendo poblaciones que podrían encontrarse sub-representadas en los rangos de voluntarios de una organización (personas mayores, minorías étnicas, personas con capacidades diferentes, etcétera) (Hart, 2005: 14). Para estos fines existen páginas como VolunteerMatch.Org ó ServeNet.Org cuyo propósito es facilitar el proceso de reclutamiento. Inclusive ha surgido una nueva figura que es la de *cibervoluntarios*, los cuales son los que llevan a cabo parte o la totalidad de sus labores vía internet (ServiceLeader.org, s.f.)
- **Promoción de Causas y Creación de Relaciones.** Mientras que la mayoría de las relaciones y la promoción se deben hacer en el mundo no-virtual, la versión en línea puede ser utilizada para reforzar los vínculos creados, y esparcir la voz sobre campañas de promoción. Una campaña en línea de promoción puede servir como un medio efectivo para juntar apoyo y es una excelente manera de crear bases de datos.

Los anteriores son seis puntos que ejemplifican cómo la red puede ayudar a las organizaciones de la sociedad civil a superar sus problemas financieros y mejorar su funcionamiento. Es con esto que se cierra el presente apartado sobre la relación internet y democracia que se da como resultado de las prácticas en el mundo no-virtual, donde la red es utilizada, principalmente, para replicar actividades que se dan fuera del ciberespacio. Es una relación que se enfoca más en la modernización de las prácticas que en su democratización (Zittel, 2004, 90).

Es hora de pasar al análisis de la relación que se está dando entre internet y democracia al interior del ciberespacio.

4.4 La relación que se está gestando al interior del ciberespacio

En un texto escrito en 1999, que se ha vuelto un clásico en el tema, Barber vaticina que la relación entre democracia e internet se va a dar en uno de tres escenarios. Al primero lo denomina Jeffersoniano y plantea que las nuevas tecnologías pueden retar la pasividad, reforzar la equidad informativa, pueden superar el sectarismo y los prejuicios y facilitar la participación en procesos políticos deliberativos; son medios que pueden ayudar a superar el parroquialismo regional, los prejuicios locales y el chauvinismo nacional (Barber, 1999). Bajo este escenario se formarían sociedades más libres en la medida en la que sus ciudadanos están informados y la comunicación entre ellos es abierta e informada. Este es el escenario más moderado ya que los otros dos se pueden identificar con el *ciber-optimismo* y el *ciber-escepticismo*. El *Pangloss Scenario* plantea que el presente y el futuro tecnológico van a ser benevolentes y sin costo alguno. Se puede confiar en las fuerzas del mercado para que generen una sociedad tecnológicamente perfecta y dándoles computadoras a las personas con escasos recursos y habilitando escuelas en línea se van a resolver los problemas sociales (Barber, 1999: 576). Bajo esta perspectiva, la red viene acompañada de una varita mágica con la cual va a poder resolver los problemas de la democracia. En el otro lado se encuentra el escenario llamado *Pandora* (Barber, 1999: 580). De acuerdo a esta visión, la tecnología puede servirle al Estado para vigilar a sus ciudadanos y las tecnologías van a acabar en manos de pocas súper-corporaciones monopólicas. Inclusive, y haciendo eco sobre este escenario, hay argumentos que van apuntan a internet como responsable de los problemas de las democracias modernas (Joint, 2005)

Hoy en día se sabe que la realidad en la relación entre democracia e internet es mucho más compleja de lo que Barber pudo haber visualizado en sus

escenarios y lo que está pasando es una mezcla de los tres con sus ventajas y sus problemas. La red no es ni blanca ni negra, es una mezcla de colores y tonalidades que dependiendo de los valores, prejuicios y costumbres de un lugar determinado puede o no inclinarse hacia un escenario optimista ó escéptico. Internet no es la diosa griega Panacea que va a resolver todos los problemas, pero tampoco se refiere a uno de los jinetes del apocalipsis; es las dos al mismo tiempo y ninguna. Es buena y mala a la vez; tiene potencial democratizador y anti-democrático al mismo tiempo. Es tan compleja como los individuos que la conforman y sólo a través de ellos y su multiplicidad de intereses y opiniones se puede entender.

4.4.1 Tipos de instituciones democráticas

En lo que respecta a las prácticas democráticas en internet existe un sinfín de visiones que pelean por un tipo de democracia diferente: la democracia *partidista*, donde los partidos y los candidatos están en campaña permanente (Hurwitz, 1999); la *monitorial*, donde los ciudadanos son llamadas a la acción por voluntario que prevén una crisis (Hurwitz, 1999); la *populista* (Edwards, 1995); la *liberal* (Hacker, 2000); la *republicana* (Edwards, 1995); la *plebiscitaria* (Hoff, 2000); la *pluralista* (Hoff, 2000; Hacker, 2000); la *participativa* (Hacker, 2000); la *legalista* (Hacker, 2000); la *competitiva* (Hacker, 2000); la *dura* (Baber, 1999); etcétera. No es el espacio para explicarlas cada una en detalle, sólo basta con dejar en claro la pluralidad de visiones que existen sobre el tema, lo cual hace que hablar sobre la democracia en internet signifique hablar sobre todo y nada. Pero en la realidad la retórica democrática y las prácticas más serias caben dentro de tres modelos de democracia: la individualista-liberal, la comunitaria y la deliberativa (Dahlberg, 2001).

4.4.1.1 La visión individualista-liberal

La democracia individualista-liberal se conoce también como la *ciber-libertaria*, y parte de una concepción del individuo como un sujeto racional, autónomo que sabe y puede expresar sus intereses. El individuo se sitúa a sí

mismo por encima de sus roles y relaciones sociales; es un maximizador de utilidades (Dahlberg, 2001: 160). Es lo que Sunstein (2007) llama, y más adelante será analizado, ciudadano-consumidor. De acuerdo a esta visión la red ofrece el medio de comunicación más poderoso, hasta el momento, para maximizar los flujos de información y, por lo tanto, la competencia de intereses. De igual manera, internet permite la promoción eficiente de las opiniones políticas y le da a los individuos acceso a una gran cantidad de información actualizada con la cual pueden tomar sus decisiones, e inclusive presenta la oportunidad de registrarlas (Dahlberg, 2001: 161).

Para los ciber-libertarios, internet es un medio excelente para la diseminación global del liberalismo individual. Esta concepción del mundo virtual se ve reflejada en la definición que John Perry Barlow hace sobre el ciber-espacio al decir que es "el espacio sin distorsión, donde estamos formando nuestro Contrato Social basado en el egoísmo ilustrado"³³ (en Dahlberg, 2001: 162). La democracia en internet es vista como complementaria del consumismo capitalista donde el consumidor se encuentra más libre para moverse alrededor del ciber-espacio y tomar las decisiones que desea sin las restricciones presentes en el espacio real, ya sean físicas, geográficas, culturales ó políticas.

Un estudio realizado por Hacker & Todino (1996), sobre la comunicación vía correo electrónico de la Casa Blanca durante la administración del Presidente Clinton, encontró que el modelo individualista-liberal es el que se encuentre detrás de los mensajes. Pese a las características de internet para facilitar el diálogo, la tecnología está siendo utilizada por el gobierno para mejorar la eficiencia de los sistemas liberales individualistas existentes.

Bajo esta concepción, internet se limita a facilitar información a consumidores atomizados que conciben el apartado político como un anexo de la vida comercial en la red. Existen opciones que brindan información para que los individuos tomen las mejores decisiones de acuerdo a sus intereses y no pierdan

³³ the place without distortion, where we are forming our own Social Contract based on enlightened self-interest

más del tiempo necesario en la cosa pública; entre estas se encuentran Vote-Smart.Org, Politics.Com, CalVoter.Org y DemocracyNet.Org.

4.4.1.2 La visión comunitaria

La concepción anterior es la dominante en el ciberespacio, y choca de frente con la comunitarista. El individuo comunitarista se entiende sólo a través de las relaciones estructuradas como resultado de sus relaciones sociales y la subjetividad compartida. Para este individuo, la comunidad se encuentra situada antes que él y es la que permite y garantiza la libertad individual, la expresión y finalmente la democracia (Dahlberg, 2001: 163).

Se argumenta que la democracia sustentable se debe de basar en los valores compartidos y en las concepciones de bien que juntan a las personas en comunidades (Etzioni, 1993; MacIntyre, 1981; Sandel, 1982; The Communitarian Network, s.f.). El diálogo democrático le sirve a la vida del grupo ya que les permite a sus miembros descubrir la identidad común así como el propósito comunitario. Los proyectos comunitaristas están enfocados en el uso de internet y TICs para promover el desarrollo local de las comunidades en contra del rampante individualismo, la comercialización y la burocratización (Dahlberg, 2001: 163).

Dentro de la visión comunitarista, los medios juegan un papel fundamental ya que ofrecen la comunicación descentralizada que se necesita para construir comunidades (Tehrani, 1990). La comunicación a través de las computadoras es la mejor, de todas las que ofrecen los medios, para este fin por darse de manera plural y barata. Así como internet puede ayudar a generar comunidades, las comunidades también han volteado a internet para que les facilite un espacio virtual de encuentro, donde no importe la dispersión geográfica para que los miembros de una comunidad adquieran un sentido de pertenencia (Kanfer, 1997; Navarro, 1997).

La llegada de internet supuso la entrada en una nueva fase del Community Networking que ha supuesto la globalización de las comunidades y su migración hacia el espacio virtual en forma de *ciber-comunidades* ó *comunidades virtuales*. Las comunidades en el ciberespacio pueden ser vistas como el reemplazo degradado del espacio público en la vida urbana moderna, lo que permite a la gente interactuar y formar relaciones en línea de mayor significado que las que se forman en una sociedad individualista atomizada (Heim, 1991; Stone, 1991: 11). En 1989 Oldenberg planteó la existencia de '*terceros lugares*' que son espacios asociacionales informales entre la casa y el trabajo, esenciales para la formación de comunidades, sobre lo cual Rheingold (1993: 25-6) dice "Tal vez el ciberespacio es uno de los espacios públicos informales donde la gente puede reconstruir los aspectos de comunidad que se perdieron cuando la tienda de malta se convirtió en un centro comercial"³⁴. De igual manera a como se ha planteado a lo largo del presente trabajo, las comunidades virtuales son complementarias a las relaciones cara a cara y pueden ser lugares donde la gente se conoce y herramientas para la elaboración de proyectos, pero sin un sustento en el mundo no-virtual son de poca relevancia.

Doheny-Farina (1996: 47-50) plantea que las comunidades virtuales son, en realidad peligrosas, ya que genera un sentido falso de colectividad. Ofrecen, solamente, la apariencia de comunidad porque están basadas en no más que intereses comunes; es decir, no implican lazos y valores profundos de comunidad que se comparten en los lugares de residencia física. Y va más allá en su crítica al decir que las ciber-comunidades atomizan a los individuos al fomentarlos a ignorar, olvidar o volverse ciegos ante el sentido de pertenencia geográfico y comunitario. Esta crítica tiene todo sentido si se considera a los esfuerzos comunitarios en línea como algo aislado, pero si se ven como elementos diferentes a los practicados en el mundo no-virtual que se alimentan de, y al mismo tiempo refuerzan las prácticas no virtuales, entonces el argumento pierde fortaleza, ya que la vinculación que plantea como inexistente se da en el mundo

³⁴" [p]erhaps cyberspace is one of the informal public places where people can rebuild the aspects of community that were lost when the malt shop became a mall"

no-virtual y se ve reforzada por las prácticas virtuales. El ejemplo más importante sobre prácticas virtuales que, apoyadas en las no-virtuales, han logrado crear un sentimiento de pertenencia y comunidad y ha permitido a sus miembros crear un frente unido es la National Capital FreeNet en Ottawa Canadá, que es un espacio que tiene como objetivo: “apoyar a las personas de la capital de Canadá a disfrutar de los beneficios de internet” (National Capital Free Net, s.f.). Es sede de cientos de organizaciones comunitarias, y actúa como una de los ‘públicos comunes en línea’ de la región, facilitando las interacciones comunitarias.

4.4.1.3 La visión deliberativa

Finalmente, nos quedan por abordar los ejercicios de democracia deliberativa. La democracia deliberativa se refiere a una forma de toma de decisiones que exige una mayor interacción democrática (Dahlberg, 2001: 167). En un esquema dialógico abierto y libre, los participantes presentan y cuestionan argumentos sobre problemas comunes, sin descansar hasta que las mejores líneas de razonamiento han sido presentadas y defendidas. Los participantes en los ejercicios deliberativos buscan alcanzar un entendimiento con sus interlocutores y reflexivamente modificar sus posiciones pre-discursivas en respuesta a los mejores argumentos: es en este proceso, en el que los individuos privados se convierten en ciudadanos orientados al público. La democracia deliberativa se refiere a un sujeto que se vuelve consciente y aspira hacia los objetivos públicos sólo a través de la deliberación racional. El diálogo y la deliberación son entendidas como un medio para ayudar a los participantes a caminar hacia un entendimiento a pesar de sus diferencias; es por esto que Bohman (1996: 8) entiende a la deliberación como algo público más que colectivo. El modelo deliberativo parte de la noción de que una persona es capaz de cambiar su manera de pensar basándose en argumentos racionales y con esto dejar de lado los intereses y opiniones particulares en aras de la justicia y el interés común de la colectividad (Miller, 1992: 56).

Lo anterior no tiene mucho sentido, si no se define primero qué es la democracia deliberativa. Para esto, la mejor manera es comenzar por abordar el

concepto de la esfera pública. La esfera pública es la constelación de espacios comunicativos que permiten la circulación de información, ideas, debates y la formación de una voluntad política (Dahlgren, 2005). Es un concepto que, como consecuencia de la fragmentación postmoderna ya analizada, constituye muchos espacios diferentes y como lo plantea Häbermas (2001), hoy parece que es más apropiado hablar de una multiplicidad de esferas públicas funcionalmente y temáticamente especializadas.

De acuerdo a la definición clásica (véase Häbermas, 1962), idealmente las esferas públicas son espacios ajenos a la intervención estatal y de intereses corporativos donde los individuos privados pueden reunirse como públicos y deliberar racionalmente como iguales sobre temas de interés común. La deliberación interactiva libre, permite la formación de una opinión pública que puede servir para revisar el actuar del Estado. Esta definición clásica presenta dos problemas: por una parte lo que es considerado diálogo público y racional debe de ser contingente decidido por los individuos y grupos involucrados en la deliberación y no *a-priori* ya que de lo contrario es muy complicado que un grupo de individuos con intereses disímiles logren alcanzar una discusión racional en todo momento (véase Le Bon, 2005). El segundo problema es que la construcción de consensos, que Häbermas plantea como fin último de la acción comunicativa y deliberativa, es, a veces, irrealista e inclusive distante debido a la fragmentación característica de las sociedades posmodernas, por lo tanto el conseguir diálogos abiertos, constantes, plurales y respetuosos puede ser considerado un éxito en sí mismo, lo mismo si se alcanzan acuerdos temporales.

La(s) esfera(s) pública(s) cuentan con tres dimensiones (Dahlgren 2005; Dewey, 1954; Häbermas, 1989). La primera dimensión es la estructural que tiene que ver con las características formales de las instituciones -formas de organización mediática, su economía política, control, regulación, financiamiento y marcos legales que definen la libertad de comunicación. Para entender este concepto, primero hay que comprender que las instituciones políticas de las sociedades actuales imponen límites a la naturaleza de la información y a las

formas de expresión que están circulando, de tal manera que una sociedad con tendencias democráticas débiles va a tener una estructura institucional de su(s) esfera(s) pública(s),consecuentemente débil. La segunda dimensión es la representacional, la cual se refiere a los *outputs* de los medios, tanto de los masivos como los *mini-media*³⁵. Finalmente se encuentra la dimensión interaccional que consiste en dos aspectos: tiene que ver con el encuentro entre ciudadanos y medios y con el encuentro entre ciudadanos. En los públicos existe una interacción discursiva y es por esto que el individuo atomizado consumidor de medios de las visiones liberales no constituye un público, el cual se forma hasta que se da la acción comunicativa entre iguales. Una persona aislada viendo la televisión no es parte del público ya que no hace públicas sus opiniones, es hasta que se junta con otro individuo aislado y los dos comienzan a hacer públicos sus puntos de vista sobre un tema en particular, que se genera un público que puede intervenir en la creación de opiniones públicas.

En muy pocas palabras la esfera pública es la arena en la cual se da la deliberación racional y la creación de ciudadanos públicos. El espacio que se encuentra entre el individuo privado y el estado, permitiendo de esta manera, el escrutinio crítico de la toma de decisiones oficial.

Los medios juegan, desde la concepción clásica habermasiana, un rol central. De acuerdo con Habermas (1962), el surgimiento de la prensa política y de los cafés durante el periodo de ascendencia de la burguesía de Europa Occidental alimentó el surgimiento de una ciudadanía informada y activa. Esta esfera pública continuó funcionando hasta que se comenzó a erosionar hacia mediados del siglo XIX por, entre otras cosas, el desarrollo de los medios masivos de comunicación comercial y la colonización de la esfera pública por poderes autoritarios a través de la intervención estatal. Actualmente la(s) esfera(s) pública(s) se sostiene(n) con base en los espacios discursivos, los cuales están mayoritariamente constituidos a través de los medios de comunicación; es por

³⁵ Dahlgren (2005) los define como aquellos que tienen objetivos pequeños bien definidos y está integrados por grupos igualmente reducidos en tamaño. Las radios comunitarias sería un ejemplo perfecto de un mini-media.

esto, que se considera a internet como un medio ejemplar para facilitar dichos espacios (Aikens, 1997; Barber, 1998a; Barber, 1998b; Fernback, 1997; Hauben & Hauben, 1997; Kellner, 1999).

4.4.2 Internet-Esfera Pública

Antes de ahondar en la relación internet-esfera pública que da pie al nacimiento de la idea de la democracia deliberativa en internet, es necesario hacer una acotación. La esfera pública *per se* no es garantía de democracia (Sparks, 2001). Se necesita que existan conexiones estructurales entre los espacios comunicativos y los procesos de toma de decisión. Donde se ve de manera más evidente esta falta de conexión, es en la arena global donde no existen instituciones que canalicen las deliberaciones y las transformen en algo concreto. Un ejemplo muy claro y muy reciente fue la reunión llevada, hacia finales del 2009, a cabo por las Naciones Unidas para analizar el tema del calentamiento global en Copenhague: aquí quedó claro que la deliberación entre los jefes de Estado es de muy poco valor sino existen instituciones y mecanismos vinculantes que fuercen a las partes involucradas a cumplir aquello que resulta de las discusiones.

En un principio Habermas insistía que la deliberación en la esfera pública debía de ser racional para que se pudiera hablar de una democracia deliberativa. El problema con esta visión tan tajante era que se ignoraba la mezcla entre la emoción y la racionalidad que sucede en las discusiones cotidianas. Es hoy materia aceptada que el elemento crucial de la interacción comunicativa es la argumentación basada en cuestiones de significancia general (Benhabib, 1995). Sin embargo, Dryzek (2000), insiste en que la democracia deliberativa no se debe de limitar a la consideración del ideal comunicacional y a los amplios principio de participación democrática, sino que más bien se debería de enfocar en las precondiciones institucionales que se necesitan para que exista una esfera pública. Lo anterior, ya que el proceso deliberativo depende del diseño que se le da a la estructura discursiva (de aquí deviene la importancia de mantener abierta la infraestructura de internet para que cualquier individuo interesado pueda participar en su creación/adaptación). Como respuesta a lo anterior Dryzek (1990):

43) creó el concepto de *diseño discursivo*, el cual sirve para identificar a la institución social alrededor de la cual convergen las expectativas de un número de actores, es, por lo tanto, un lugar que tiene un espacio en el consciente de los mismos como un lugar para la recurrente comunicación interactiva de éstos como ciudadanos y no como representantes del Estado o de otro cuerpo jerárquico.

La fuente de la legitimidad en una democracia deliberativa deviene del proceso de deliberación (Barber, 1984; Bohman, 1996; Elster, 1998). Es por esto que se requieren ciudadanos activos que sean, al mismo tiempo, miembros de una sociedad con intereses colectivos e individuos dentro de una agregación de individuos, todos los cuales tienen intereses privados y parciales (Ranson & Stewart, 1994: 60). El ejercicio de la ciudadanía implica no sólo tener el poder de influenciar la toma de decisiones y de pedir cuentas a los que las toman, sino que también se refiere a involucrarse en estos dos procesos de maneras que se reconozcan y acomoden las interrelaciones entre los propósitos públicos y las preocupaciones privadas (Raab & Bellamy, 2004: 27). Alström (2004: 100) plantea que la participación no puede ser vista sólo como un medio para empoderar a los ciudadanos, sino también como un medio para educarlos y darles la oportunidad de que se formen sus propias opiniones.

4.4.2.1 La re-radicalización del concepto de esfera pública

Para que se pueda entender cómo es que se da la relación entre los conceptos habermasianos de esfera pública y democracia deliberativa, por un lado, e internet, es necesario que nos detengamos un momento en el debate sobre la re-radicalización de los primeros. La democracia deliberativa de Habermas ha sido leída a través de una óptica liberal, lo cual le ha restado fuerza crítica permitiendo la lectura sobre consensos racionalistas (Dryzek, 2000). Lo que varios autores plantean, es que se necesita re-radicalizar el concepto de esfera pública (Benhabib, 1995; Dryzek, 2000; Fraser, 1997; Mouffe, 2000).

Todo marco de significado, incluyendo lo que significa ser racional, necesariamente involucra un proceso de exclusión. Una relación de

inclusión/exclusión es parte de todo discurso, inclusive del discurso democrático (Mouffe, 2000). En todo discurso siempre hay un 'afuera'; un grupo de significados, prácticas, identidades y relaciones sociales que se definen por la exclusión y contra las que se configuran sus propios límites (Dahlberg, 2007: 835). La existencia de la otredad implica necesariamente, una lucha por la dominación cultural: por la hegemonía. Implica la existencia de un discurso dominante y una serie de discursos subordinados que son marginalizados e inclusive silenciados, lo cual tiene que ver con jerarquías sociales de identidades dominantes y marginalizadas (Dahlberg, 2007: 835). Por lo tanto, el consenso sobre los límites del discurso, y cualquier consenso resultante de las deliberaciones dentro de dichos límites, está siempre relacionado con las relaciones de poder asimétricas y la lucha por la dominación. Tal y como lo dice Mouffe (2000), todo consenso es, aunque sea parcialmente, un resultado de la hegemonía, una estabilización del significado ayudado por la dominación cultural y la exclusión. Un consenso necesariamente implica una falta de antagonismo y desestabilización; por lo tanto, éste es siempre contingente, lo que implica que los consensos que se alcanzan al interior de la esfera pública, no son más que un punto dentro de un proceso dinámico que no termina ahí.

Basado en la contestación discursiva, la concepción de la esfera pública evita el consenso como objetivo de la misma contestación. Inclusive se puede argumentar que la esfera pública se expande al expandir la contestación discursiva y, en particular, al expandir la contestación sobre los límites de los discursos dominantes. Para que se pueda dar lo anterior y se expanda la esfera pública son necesarias dos cosas: 1) múltiples y vibrantes espacios de deliberación discursiva ajenos a la dominante; y 2) una contestación interdiscursiva (especialmente por parte del discurso dominante) que lleve a una apertura/movimiento del discurso. Si no se da la segunda, la cultura/discurso dominante acaba involucrada en un monólogo, y para evitar que esto suceda, Laclau (1990; 1996) y Laclau & Mouffe (2001) argumentan que el éxito político depende de la vinculación de luchas fragmentadas a través de '*cadena de equivalencia*', donde la solidaridad se forma a través de la identificación como un

elemento particular que ha sido elevado al lugar de un referente representativo. Esta articulación de identidades dispares establece un 'frente contra-hegemónico', que puede llevar a la oposición efectiva de los discursos dominantes (Dahlberg, 2007, 837).

Es precisamente en esta dinámica de confrontación de discursos y gestación de contra-discursos, que se da uno de los fenómenos más interesantes de la relación internet-democracia en el ciberespacio, mismo que se analizará a continuación. Los contra-discursos aparecen como respuesta a la exclusión dentro de los discursos dominantes, éstos están constituidos por la circulación, la deliberación, la articulación de temas, identidades, posiciones, etcétera, que han sido excluidas de, y por lo tanto se oponen a, el discurso dominante. Los contra-discursos ofrecen espacios seguros para la exploración y la alimentación de voces marginadas antes de la confrontación y cuestionamiento del discurso dominantes en las arenas de comunicación oficiales (Dahlberg, 2007: 837).

Los contra-discursos también se conocen como esferas públicas alternativas o contra-esferas públicas (Downey, 2003; Asen, 2001). Es en estas arenas donde las corrientes opuestas al *mainstream* encuentran apoyo y expresión. Es aquí donde, de acuerdo Dahlgren (2005) internet se encuentra a la vanguardia de la evolución de la esfera pública. En la red, es posible ver una expansión en términos de espacios políticos disponibles, esta pluralización extiende y dispersa el *clúster* de esfera pública de los medios masivos.

4.4.2.2 El debate sobre la fragmentación

Al igual que se ha visto anteriormente, han surgido voces que cuestionan y critican la fragmentación que estas dinámicas están generando que es lo que se conoce como el debate sobre la fragmentación. De acuerdo a éste, a pesar de la enorme diversidad de puntos de vista e identidades en la red, los individuos tienden a buscar información e interacciones que reafirmen sus posiciones privadas, evitando de esta manera la relación con la diferencia (Graham, 1999; Harmon, 2004; Selnow, 1998; Shapiro, 1999; Sunstein, 2007). Internet cada vez

da más oportunidades a los usuarios para que filtren información e interacciones y que elijan a qué quieren estar dispuestos (Dahlberg, 2007: 829). En el mundo no-virtual la gente no puede evitar encontrarse con diferencias en sus experiencias cotidianas; en contra partida, en línea los encuentros casuales pueden ser evitados y las posiciones opuestas superadas.

El debate de la fragmentación se da, principalmente, entre los entusiastas de la democracia deliberativa. Se asume que la deliberación dentro de los grupos de identidades similares, entre gente con maneras afines de pensar, es ultimadamente, un serio peligro para la democracia y la sociedad en general. La razón detrás de esto es que dicha deliberación conlleva a la formación de posturas extremas, las cuales generan polarización entre los grupos, lo cual a su vez genera fallas en la esfera pública y la eventual desestabilización social, solamente superada por medio de la deliberación racional con otros diferentes ya que de esta manera las posiciones extremas se acercan cada vez más al centro (Sunstein, 2007). La deliberación racional opera para superar las diferencias y los desacuerdos para crear consensos y cohesión social. Ambas partes del debate asumen un modelo de democracia deliberativa y de esfera pública liberal-racionalista, orientado hacia el consenso, donde la diferencia es, ultimadamente, un problema a resolver ya que amenaza la formación de opinión pública.

La anterior línea argumentativa presenta cuatro problemas fundamentales:

1. No se consideran de igual manera los aspectos del poder en la deliberación racional y la construcción de consensos. Se ve a la diferencia como una fuerza de rompimiento social y ve al argumento racional como aquel con el que se pueden lograr los acuerdos, pero no se consideran las asimetrías en la generación de los mismos y la superación de diferencias mediante la deliberación. Las disparidades en el capital social, cultural y económico ejercen una influencia directa sobre quién puede hablar, qué puede decir y cómo se da la interacción (Dahlberg, 2007: 832).

2. El modelo de esfera pública utilizado en este debate no conceptualiza adecuadamente la base intersubjetiva de significado y racionalidad. Se ve a los individuos como tomadores de decisiones racionales dentro de los límites marcados por las herramientas proporcionadas por la ley. Según estas posición aquellos individuos que deciden interactuar racionalmente llegan, sin problemas, a entenderse y por lo tanto se construyen consensos, lo que implica que los individuos son capaces de distinguir entre buenas y malas razones, entre verdad y mentira y entre persuasión y coerción. El problema es que esta clase de individuos se refieren a la democracia liberal y no a la deliberativa de Benhabib (1995), Dryzek (2000) ó Habermas (2001).
3. La diferencia se ve como una amenaza a la estabilidad social que se debe de superar a través de la deliberación; pero el respeto a la diferencia se encuentra en el corazón mismo del pensamiento democrático y es de las diferencias de donde se nutre y consigue construir un andamiaje plural e incluyente (véase Putnam, 2000).
4. El modelo de argumentación dentro de este debate no percibe lo positivo que hay para la democracia en la formación de grupos deliberativos con miembros que piensan y el subsecuente surgimiento de posiciones extremas. Tal y como lo plantea Dahlberg (2007: 833): es probable que si no fuera por este tipo de grupos no se habría dado la lucha por los derechos civiles en el mundo, ó los movimientos anti-esclavitud, los movimientos de igualdad de género, etcétera.

Para las sociedades contemporáneas la fragmentación de las identidades sociales y la proliferación de nuevas formas de mediación social le dan a la democracia su fragilidad específica, pero también sus inherentes posibilidades políticas (Lacalu, 2000: 143). Sin embargo, como ya se planteó anteriormente, la fragmentación solamente amplía la democracia si la pluralidad de identidades lleva a la efectiva contestación del discurso dominante.

Por su parte, la evidencia empírica, que se analizará a continuación, señala que la gente se está encontrando con la diferencia y se están generando debates con otros que mantienen posiciones opuestas. Las investigaciones demuestran que, así como internet está ayudando a la gente para que encuentre grupos con intereses e identidades similares, hay mucha gente que utiliza la red para encontrar la diferencia que no encontraría en su vida no-virtual (Balkin, 2004; Stromer-Galley, 2003; Weinberger, 2004). Horrigan (2001) encontró que la mayoría de los usuarios de internet en Estados Unidos reportan haber conocido otro que no habrían podido conocer de otra forma. Horrigan et al (2004) descubrió, en un estudio que hizo previo a las elecciones presidenciales norteamericanas del 2004 que los usuarios de internet no se aíslan en cámaras de eco informativas; de hecho, se encuentran expuestos a más opiniones políticas que los no usuarios. Muhlberger (2004) por su parte concluyó que no hay signos de polarización política significativa en la red, y que las tendencias implican una polarización moderadamente menor que en el mundo no-virtual. Finalmente, Stromer-Galley (2003), encontró que en vez de que se evite la diferencia en línea, los participantes buscan encuentros con perspectivas opuestas. Inclusive, los participantes de dicho estudio opinaron que internet ofrecía mayores oportunidades para interactuar con diferentes perspectivas que el mundo no-virtual.

Así como en el mundo no-virtual surgen grupos extremistas, lo mismo se puede esperar del mundo virtual. La multiplicidad de visiones sobre el mundo no es algo que se de por culpa de internet, es algo que existe y que encuentra una expresión en la red porque todos los otros espacios están muy ocupados buscando la homogeneidad que prefieren callar estas voces. Estas voces no van a desaparecer, y si internet no sirve para darlas a conocer, tendrán que buscar medios por los cuales salir. Funcionan como una especie de olla exprés, en donde el ciberespacio es la válvula que permite que salga poco a poco la presión; y si no existiera ésta, o si se cerrara, la presión que se está generando va a alcanzar su límite y van a tener que salir de una manera violenta (Downey, 2003). Estas críticas se encuentran ancladas en unas concepciones (como la homogeneidad de

pensamiento y de gustos, la negación de la diferencia, etcétera) que no son las más adecuadas para entender la realidad contemporánea. Es cierto que esta visión implica que internet reta las visiones de la autoridad central, pero en los contextos democráticos el cuestionar a los poderes centrales siempre es bueno y por lo barato, rápido y eficaz que sale hacerlo por la red, ésta es un medio ideal para cuestionar a la autoridad.

Inclusive, esta visión contestaría y cuestionadora ha dado pie al surgimiento de una nueva forma de activismo: el *hacktivismo*. El hacktivismo es el nombre que se le da al matrimonio entre las prácticas de hackeo computacional y el activismo político, que tiene como objetivo atraer la atención de la esfera pública *mainstream* sobre los discursos excluidos (Samuel, 2004: 123; Dahlberg, 2007: 841). Sus expresiones se dividen en tres tipos:

- **El *cracking* político.** Se refiere a *hackciones* que tienen como objetivo ejercer una influencia sobre la esfera política, siempre persiguiendo la atención de las personas. Estas manifestaciones tienen su origen en la *ética hacker* de Levy (1984), la cual plantea, entre otras cosas lo siguiente: el acceso a las computadoras debería de ser ilimitado y total; toda la información debería de ser libre; siempre hay que desconfiar de la autoridad; los hackers deben de ser juzgados únicamente por sus acciones; se puede crear arte y belleza en una computadora; y, las computadoras pueden modificar la vida para bien. Es en la medida en la que tratan de cumplir con estos principios, que el hacktivismo se vuelve una actividad netamente política ya que libera información.
- **El *hacktivismo* performativo.** Estas expresiones tienen como objetivo la influencia pública y/o política mediante el desafío de la dominación mediática y corporativa del discurso político (Samuel, 2004: 130). Sus *hackciones* están encaminadas a modificar el discurso oficial creando conciencia y presión pública.

- **El *coding político*.** Consiste en hackers aplicando sus conocimientos técnicos para la creación de códigos que le den la vuelta, ignoren o incluso superen a las instituciones formalmente establecidas. Estas hacktivities son la máxima expresión la nueva cibercultura libertaria donde los derechos, especialmente los que son en línea, son el bien político más importante. Como resultado con el desencanto con los canales tradicionales de participación, los *coders* buscan maneras de brincarse las instituciones generando nuevas formas de evadirlas que tienen pocas o nulas consecuencias para el usuario común y corriente. Al hacer esto generan un impacto directo en las políticas al introducir cuestiones en la agenda social y política.

Finalmente, y para dar paso al estudio sobre la *media citizenship* o a los *neitizens* (Huwitz, 1999), es importante mencionar que a raíz de investigaciones hechas sobre la sociedad civil y los movimientos sociales, se puede concluir que internet está apoyando la diversidad de contra-discursos a través de listas de correos, foros virtuales, blogs publicaciones virtuales y webcasts (Downing, 2001; McCaughey & Ayres, 2003; Meikle, 2002; Salazar, 2003; van den Donk *et al.*, 2004; Webster, 2001). Algunos ejemplos de ejercicios deliberativos reales que ha tenido éxito son el Minnesota Electronic Democracy Project, que inclusive sirvió de base para el Iowa E-Democracy Project y el Nova Scotia Electronic Democracy Forum, OpenDemocracy.Net y UK Citizens Online Democracy.

4.4.3 Los ciudadanos del internet

Internet ha visto el nacimiento de un nuevo tipo de ciudadanía. Unos ciudadanos que no se encuentran limitados ni por la geografía ni por los medios para poder luchar por influenciar a los tomadores de decisiones, estos individuos se conocen como *neitizens* o *media citizens* y se refieren a los individuos que realizan acciones ciudadanas en la red, por lo tanto, un buen ciudadano virtual es hiperactivo y se encuentra en una constante búsqueda de información. De igual manera, y como ya se expuso anteriormente, para que puedan alcanzar su máximo desarrollo tienen que ser e-literate.

Existen dos problemas muy importantes con respecto a los ciudadanos virtuales: el primero es que sólo una minoría de los individuos desean ser políticamente activos (Vedel, 2006). Internet se encuentra dominada por el entretenimiento por encima de cualquier otro tipo de consumo; el consumo político es, al igual que en el mundo no-virtual, muy limitado. Por otra parte la soberanía del consumidor ha remplazado a los ciudadanos virtuales (Hurwitz, 1999; Sunstein 2007). Como plantea Couldry (2007) "La verdadera brecha digital: distanciamiento entre el discurso consumista y el ciudadano³⁶". Los ciudadanos en internet tienen una mentalidad de izquierda en temas sociales y de vieja derecha en temas económicos. Son consumistas e insaciables; están en una constante búsqueda de nuevas cosas que consumir. De acuerdo a un estudio realizado por Forrester Study y Shop.org, las ventas en línea en el año 2006 superaron los 200 mil millones de dólares (Entrepreneur.com, s.f.); por otra parte el Departamento de Comercio de Estados Unidos y Gallup presentaron en marzo del 2006 una serie de cifras donde establecían que el comercio electrónico está creciendo a un ritmo de 25% anual aún cuando el número de consumidores se ha mantenido constantes (Entrepreneur.com, s.f.); es decir, que la misma cantidad de gente compra, cada año, 25% más cosas que el año anterior.

Las actitudes de los ciudadanos virtuales no son otra cosa que un reflejo de la realidad en la cual se encuentra inmersa la red. Vivimos en un mundo consumista, pero tal y como plantean Kant y Derridá, el hecho de que existan cosas inalcanzables no significa que no se deban de tener como horizonte y se luche por acercarse hacia ellas.

4.4.4 ¿Democracia sin intermediarios?

Finalmente, y antes de hablar sobre los impactos del mercado en internet, queda pendiente lo referente a la participación sin intermediarios. Los intermediarios son los agentes que se encargan de conectar a los ciudadanos con

³⁶ the real digital divide: the widening between consumer and citizen discourse

los tomadores de decisiones o con los actores políticos relevantes (Edwards, 2006). La intermediación se da en una de las tres siguientes formas:

- **Articulando las demandas políticas.** Es lo que hacen los partidos políticos, los grupos de interés y los representantes electos. Este tipo de intermediación genera lazos políticos al unir los deseos ciudadanos con las decisiones de sus líderes.
- **Dando información.** Para ejercer plenamente su ciudadanía, los individuos necesitan de información. Aquí se encuentran los medios de comunicación masiva, grupos del tercer sector e instituciones gubernamentales que escogen, interpreta y comentan la información.
- **Facilitan interacciones.** Son los que se encargan de generar encuentros entre los individuos y entre individuos e instituciones formales y no formales de poder.

La evidencia empírica hace dudar que la red vaya a acabar con los intermediarios, y como plantea la Tesis del Reforzamiento³⁷ de Danziger et al. (1982) (véase apartado 4.3), es más probable que los intermediarios utilicen las nuevas tecnologías para fortalecer su posición (Edwards, 2006). Lo que sí ha sucedido con la llegada de internet, es que ha aparecido la figura de los *cibermediarios*: éstos son programas computacionales, ó software, que cumplen el rol de intermediarios entre los individuos y los políticos; un ejemplo muy claro es el portal del IFAI en México: dentro de este sitio web las personas pueden realizar preguntas a las autoridades centrales sobre la labor de los políticos y el uso de los recursos; la manera en la que se lleva a cabo esta relación depende, en un altísimo grado, en la configuración del sitio mismo ya que las personas sólo pueden hacer uso de las herramientas que habilitó el programador para que el usuario pueda interactuar con el receptor de la petición (Edwards, 2006). Dentro de esta lógica, los diseñadores cumplen un rol de meta-intermediarios ya que aunque ellos no hacen la intermediación *per se*, sí establecen las bases y las

³⁷ Sostiene que las instituciones existentes tienden a domar las nuevas tecnologías y a moldearlas de acuerdo a sus necesidades particulares: la tecnología se convierte, de esta manera, en una herramienta para el *reforzamiento* de las estructuras de poder existentes.

reglas a partir de las cuales ésta se va a llevar a cabo (Edwards, 2006). Los cibermediarios juegan un rol de mucha importancia ya que son ellos los que están marcando las pautas para la interacción (o falta de) que se da en el ciberespacio. Es por esto que la infraestructura de internet es, y debe de permanecer, abierta a la intervención deliberativa y al cuestionamiento ético (Couldry, 2003).

El mercado y su lógica en el ciberespacio

“Todos los tipos de medios comunicativos contemporáneos han sido colonizados y commodificados por el capitalismo, y están todas sumergidas en el mercado, incluida la red^{38 39”}

R. Lipschutz

Internet ha sido integrado a las dinámicas del capitalismo global (Schiller, 1999; Dahlberg, 1998: 73). La fuerza motora para el desarrollo de la red está en las manos del capitalismo. Como no existe una gobernanza como tal en el ciberespacio, éste se rige cada vez más por las leyes del mercado, lo cual se ve de una manera clara en el desarrollo del e-government que ha seguido, paso a paso, al del comercio electrónico.

El ciberespacio se encuentra privatizado, lo cual ha resultado en la commodificación de éste. El ambiente virtual está empaquetado y listo para que los individuos lo consuman (Dahlberg, 1998: 74). Esto ha generado una convergencia en las estructuras comunicacionales: las compañías que comercian con telecomunicaciones, televisión por cable, software y hardware, transmisión de la información, ó cualquier otra cosa remotamente relacionada, se encuentran compitiendo por el control de las autopistas del desarrollo: “la carrera por el oro^{40”} (Gates, 1995). La supranacionalidad de la red ha puesto a las transnacionales en

³⁸All types of contemporary communication media have been thoroughly colonized and commodified by capitalism, and all are deeply embedded in markets, including the internet.

³⁹ (Lipschutz, 2005)

⁴⁰ “the race for the gold”

la posición lógica de jugar un rol central en la construcción y operación de la red global.

El espacio virtual se encuentra en una etapa de comercialización. Al ofrecer la desmaterialización de las comodidades como libros, revistas, música y software, el ciberespacio ofrece el mercado perfecto ya que estos bienes se pueden replicar y circular a un muy bajo costo material (Dahlberg, 1998: 74). El ciberespacio ofrece una manera de llegar a nichos de mercado de forma muy barata ofreciéndoles, a cada uno, un producto de acuerdo a sus características.

Las implicaciones del ciberespacio son muy importantes ya que pueden minar muchas de las cosas que se han expuesto a lo largo del presente. En primer lugar se encuentra el control corporativo y la censura. Siguiendo las lógicas actuales del desarrollo virtual, la información y comunicación más redituable será la que se imponga por encima de las otras, lo cual es hoy ya una realidad al abrir cualquier buscador en la red donde inmediatamente se bombardea al usuario con información sobre espectáculos dejando a la científica en un lejano anexo (Dahlberg, 1998: 75; Lockard: 1997). La consecuente concentración de capital significa que el control va a estar cada vez más en manos de las élites. Los mejor preparados para hacerle frente a la presente tendencia son los hackers quienes son capaces de brincarse las barreras creadas por el capital (Dahlberg, 2007).

La segunda implicación se refiere a las restricciones de acceso. Los cargos para acceder a la red así como las habilidades necesarias para hacer un uso eficiente de ésta excluyen a muchos de dicha tecnología (Lockard, 1997), lo cual puede llevar al surgimiento de nuevas clases basadas en inequidades en la distribución de recursos informáticos y comunicativos, mismos que reforzarían las inequidades del capitalismo global (Dahlberg, 1998: 76). Así como en el clásico texto de Hábemas (1962) sólo los burgueses que sabían leer y tenían dinero que gastar en un café podían participar en la esfera pública, así se está creando una nueva burguesía poblada por aquellos que pueden pagar el acceso a internet y pueden utilizar su potencial. Por otra parte, la falta de infraestructura para las telecomunicaciones y la computación, en el ámbito nacional y local, son también

un fuerte impedimento para el uso de la red al igual que la predominancia del inglés como *lingua franca* del ciberespacio.

Finalmente, la tercera implicación se refiere a la privatización de la interacción. Cada vez más, la interacción en internet está siendo encaminada hacia el consumo individual (Dahlberg, 1998: 77). Existen teóricos que afirman que lo anterior puede facilitar la tendencia presente en las democracias modernas de hacer que el individuo supedita la política al entretenimiento personal (Slouka, 1995; Stallabras, 1995; Stoll, 1995). En vez de que hayan ciudadanos buscando activamente alguna forma de participar en la generación de bien público, los participantes en el ciberespacio privatizado son construidos como consumidores y son alentados a maximizar su placer individual: "consumir ciber-productos tiene más sentido que la participación democrática para una ciudadanía políticamente desilusionada⁴¹" (Dahlberg, 1998: 78). Hoy en día ya es posible ver como internet está siendo 'vendida' como si fuera otra comodidad. Un estudio hecho por Lupia (2003) concluye que la gente prefiere los sitios que tienen una marca establecida; el consumismo rapaz ha alcanzado al ciberespacio.

Dentro de este panorama marcado por las lógicas consumista valdría la pena cerrar al presente apartado con una pregunta que puede servir de motivación para futuros estudios: el que exista gente sin acceso al mundo digital significa que existe una parte de la población que no está siendo alcanzada por los mensajes comerciales, y por lo tanto que se encuentran fuera del alcance mercantil de la red, ¿sería posible asumir que así como desapareció la esclavitud, para que pudiera haber un mayor número potencial de consumidores, así las fuerzas del mercado acabarían con la brecha existente entre los que tienen acceso y saben manejar la red y los que no?

⁴¹ *consuming cyber-products makes more sense than democratic participation to politically disillusioned citizenry*

Conclusiones

A lo largo del presente trabajo se han tratado de abarcar todas las aristas, así como las visiones más importantes, en la relación internet-democracia. Se comenzó por hacer un recorrido histórico sobre el desarrollo de la red donde se encontró que desde sus orígenes, internet ha tenido una dinámica que permite el surgimiento de iniciativas de abajo para arriba (i.e. el correo electrónico, LINUX, MOSAIC, etcétera). En un principio, se intentó que internet fuera algo reservado para pocos (el ejército) y las principales mentes detrás de los avances eran académicos. Con el paso del tiempo el medio se fue abriendo e inició una lucha de visiones sobre el medio que continúa en la actualidad: empoderar a la gente vs hacer dinero.

La red, como se ha visto, es un medio que replica los problemas, vicios y actitudes del mundo no-virtual, pero pese a esto el surgimiento de internet también ha venido acompañado de una nueva serie de valores: comunicación libre 'todos-para-todos'; libertad de expresión; independencia política; acceso a la información; y, probablemente la más importante y a la vez dañina en cuanto a la relación con internet se refiere, consumismo exacerbado.

Se abordó el tema sobre la relación internet-democracia donde se planteó que no es una idea nueva; de hecho, la etapa actual es la tercera en dicha correspondencia (la primera fue la llamada de *mejoramiento de la maquinaria estatal*, y estuvo seguida de la denominada *revitalización de nexos sociales entre ciudadanos*). Es una etapa que se ha enfocado, principalmente, en la modernización más que en la democratización de las sociedades, sus procesos y sus gobiernos debido a que las autoridades y poderes centrales así han percibido la correspondencia entre internet y los procesos democráticos. Pese a esto, la red ha ayudado en materia de acceso a la información, libertad de expresión, desarrollo, participación política y en el desarrollo del tercer sector, pero la red también ha generado la aparición de un fenómeno que no es más que una réplica de las inequidades del mundo no-virtual: la brecha digital.

Pese a lo expresado en el párrafo anterior, también se planteó la existencia de una relación netamente democratizadora. Ésta, a diferencia de la anterior, se da como resultado de las prácticas cotidianas que llevan a cabo los ciudadanos virtuales y que a través de la repetición se van convirtiendo en instituciones. Es aquí donde se está dando la verdadera revolución democrática, especialmente en lo concerniente a las contra-esferas públicas. El debate sobre estas nuevas instituciones emanadas de la red se engloba dentro de tres corrientes: la individual-liberal, la comunitaria y la deliberativa.

El debate sobre la fragmentación fue igualmente abordado, y se argumentó que la fragmentación es un resultado de la pluralidad de voces dentro de un contexto marcado por el posmodernismo democrático. En las sociedades contemporáneas la pluralidad de voces y el multiculturalismo son una realidad que no se puede ocultar con el discurso de la homogeneidad social. Esta pluralidad no encuentra hoy en día, un espacio de expresión dentro de los medios tradicionales, y es la red la que permite que la diferencia se de a conocer y participe activamente dentro de la esfera pública. Hay voces que argumentan que al hacer esto internet está promoviendo la balcanización social, pero en realidad internet sólo está canalizando voces que existirían inclusive sin la existencia del medio; les está dando un espacio en el cual pueden expresar sus inquietudes y preocupaciones, las cuales no van a desaparecer porque haya o no una herramienta como la red.

De igual manera se tocó el tema sobre el hacktivismo y cómo ayuda en la lógica contestataria de los discursos que son excluidos del mainstream, siendo también una de las nuevas formas de remediación de la democracia que ha arrojado la aparición de la red. Finalmente se habló sobre el tipo de ciudadanía que está surgiendo como resultado de la aparición de la red: caracterizada, cada vez más, por un consumismo exacerbado; y sobre la posibilidad de que surgiera una democracia sin intermediarios, donde se concluyó que es más probable que éstos evolucionen a que desaparezcan.

En el último apartado se analizó la relación entre el mercado y el ciberespacio donde se encontró que el segundo se encuentra privatizado y dentro

de una inercia netamente comercial, donde es el mercado el que está marcando las pautas en el ritmo de desarrollo del nuevo medio, lo cual es perjudicial para todo potencial democratizador que puede llegar a tener la red ya que lo supedita todo a la obtención de recursos: se promociona el consumo en internet a través de portales como Amazon de una manera desproporcionada al compararla con la manera en la que se promueve la participación política en la red. Este es el principal reto al que se enfrentan los entusiastas de la relación democracia-internet: ¿cómo superar la lógica de mercado de tal manera que internet siga siendo sostenible y atractiva para los usuarios, pero que no se le de importancia solamente a la obtención de recursos?

La tesis sobre la existencia de dos tipos de relaciones (una modernizadora y otra democratizadora) quedo demostrada como se ha visto. De igual manera también se pudo comprobar que ambas relaciones están permeadas por el mercado y su manera de ver al mundo. Quedaría para futuros estudios analizar la posibilidad de que el mercado tenga dentro de sí la semilla que genere la inercia necesaria para terminar la brecha digital bajo el siguiente argumento: al haber gente sin acceso a la red, hay un sector poblacional importante que se está quedando fuera del potencial consumo que ofrece internet; acabar con la brecha digital significaría también ampliar el número de potenciales clientes, y por lo tanto podría ser atractivo para las grandes corporaciones promover políticas o programas como el de One Laptop Per Child⁴² de Nicholas Negroponte.

Internet es una herramienta tecnológica con un alto grado de complejidad, que al ser insertada dentro de sociedades posmodernas igualmente complejas ha logrado modificar la manera en la que se entienden y se establecen relaciones con las instituciones y procesos democráticos. Es, hoy en día, imposible tratar de comprender las prácticas y los procesos democráticos sin considerar a la red

⁴² Es una iniciativa que tiene como propósito proporcionar a cualquier niño del mundo conocimiento y acceso a las tecnologías de la información como formas modernas de educación. Es un proyecto que cuenta con el apoyo de Google, AMD, Red Hat, News Crop, Brighstar Corp y otras empresas. (One Laptop per Child, s.f.; Negroponte takes OLPC to Colombia, 2008; Negroponte OLPC and Intel, 2006)

como una de las variables más importantes por la multiplicidad de efectos y el enorme campo que abarca dentro del pensar democrático.

Es y continuará siendo, un gran reto explotar al máximo el infinito potencial democratizador de este medio, pero es de esperarse que conforme nuevas voces e ideas, educadas en un ambiente donde la red no es una innovación, sino una realidad cotidiana, se vayan insertando en el debate, cada vez se logre una relación más armoniosa, y separada de la lógica exclusivamente comercial que domina actualmente, ya que sería en beneficio de los gobiernos, de las democracias mismas, y más importante, de los ciudadanos de las mismas.

Referencias Bibliográficas

- Aikens, S. G. (1997). *American Democracy and Computer-Mediated Communication: A Case Study in Minesota*. Disertación doctoral en Ciencias Políticas y Sociales. Universidad de Cambridge.
- Alexander, D. (2001). Discurso dado en la Conferencia sobre la Democracia en la Era de la Información, 25 de octubre. Revisado el 11 de noviembre de 2002, en: <http://dti.gov.uk/ministers/speeches/alexander251001.html>.
- Applbaum, A. I. (2002). *Failure in the Cybermarket of Ideas*. En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age* (40-58). Washington: Brookings Institution Press.
- Arroyo, S. V. (2008). Internet, Mercado y Democracia; Una Relación por Definir. *Razón y Palabra*, 62 (mayo-junio). Revisado el 2 de mayo de 2008 en: < <http://www.razonypalabra.org.mx/> >
- Arroyo, S.V. & Becker, C.C. (2009) *La Alianza para Erradicar la Indigencia en Ottawa*. En *IX Congreso Anual de Investigación Sobre el Tercer Sector en México/ VII Conferencia Regional ISTR América Latina y el Caribe*. México, D.F.
- Aström, J. (2004). *Digital Democracy. Ideas, Intentions and Initiatives in Swedish Local Governmentes*. En Gibson, R. K., Römmele, A. & Ward, S. J. (Eds.) *Electronic Democracy. Mobilisation, organization and participation via new ICTs* (96-115). Nueva York, Sage.
- Aula Mentor (s.f.) *Aula Mentor*. Revisado el 20 de enero de 2010 en <https://centrovirtual.educacion.es/mentor/inicio.html>
- Avaaz (2008). *Avaaz.org The World in Action*. Revisado el 29 de abril del 2008 en: < <http://www.avaaz.org/en/> >
- Babbie, E. R. (2000) *Fundamentos de la Investigación Social*. México: Thomson Corporation.
- Baker, T. (2005). *Inspiring Donors Online: How your Message can Make People Feel Extraordinary*. In Hart, T., Greenfield, J. & Johnston, M. (Eds.), *Nonprofit Internet Strategies. Best Practices for Marketing, Communications and Fundraising* (pp. 1-16). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Balkin, J. M. (2004). *Political Organizational and Political Discussion on the Internet*. Revisado el 17 de enero de 2006 en: http://balkin.blogspot.com/2004_01_25_balkin_archive.html
- Barabas, J. (2004). *Virtual Deliberation: Knowledge from Online Interaction Versus Ordinary Discussion*. En Shane, P. M. (Ed.)

Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet (239-251). Nueva York: Routledge.

- Barber, B. (1984). *Strong Democracy*. Berkeley: University of California Press.
- Barber, B. (1998a). *A Place For Us: How to Make Society Civil and Democracy Strong*. Nueva York: Hill and Hughes.
- Barber, B. (1998b). *A Passion for Democracy: American Essays*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Barber, B. (1999). Three Scenarios for the Future of Technology and Strong Democracy. *Political Science Quarterly*, 113 (4), 573-589
- Barnett, C. (2003). *Culture and Democracy. Media, Space and Representation*. EEUUAA: The University of Alabama Press & Edinburgh University Press.
- Bauman, Z. (1991). *Modernity and Ambivalence*. Cambridge: Polity Press.
- Beierle, T.C. (2004) Digital Deliberation: Engaging the Public Through Online Policy Dialogues. En Shane, P. M. (Ed.), *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (155-166). Nueva York: Routledge.
- Berrocal, S. (Ed.) (2003). *Comunicación Política en Televisión y Medios*. Barcelona: Ariel.
- Bjerke, F. & Hoff, J. (2005) Fences and gates in cyberspace: Is the Internet becoming a threat to democracy? *Information Polity* 10 (1), 141-151.
- Benhabib, S. (1995). *Democracy and Difference*. Princeton: University Press.
- Benoit, W. L. & Benoit, P. J. (2002). *The Virtual Campaign: Presidential Primary Websites in Campaign 2000*. Revisado el 17 de Julio de 2002 en: <http://www.acjournal.org/holdings/vol3/iss3/rogue4/benoit.htm>.
- Bellamy, C. & Taylor, J. (1998). *Governing in the Information Age*. Buckingham: Open University Press.
- Berger, S. (2005). From Aldermaston Marcher to Internet Activist. En de Jong, W., Shaw, M. & Stammers, N. (Eds.) *Global Activism, Global Media* (84-91). Londres: Pluto Press.
- Bimber, B. (1998). The Internet and Political Transformation. *Polity*, 31 (1), 133-60.
- Blumler, J.G. & Gurevitch, M. (2000). Rethinking the study of political communication. En Curran, J. & Gurevitch, M. (Eds.), *Mass media and Society* (155-172). Londres: Arnold.

- Bobbio, N. (1985) *Estado Gobierno y Sociedad. Por una teoría general de la política*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bohman, J. (1996). *Public Deliberation: Pluralism, Complexity, and Democracy*. Cambridge: MIT Press.
- Bohman, J. (2004). Expanding Dialogue: The Internet, Public Sphere, and Transnational Democracy. En Shane, P. M. (Ed.), *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (47-61). Nueva York: Routledge.
- British Broadcasting Corporation. (1999). Information Rich Information Poor. *BBC News, Special Report 10/99*. Revisado el 15 de abril del 2008 en : http://news.bbc.co.uk/2/hi/special_report/1999/10/99/information_rich_information_poor/466651.stm
- Brin, D. (1998). *The Transparent Society: Will Technology Force Us to Choose between Privacy and Freedom*. Nueva York: Wiley.
- Bush, V. (1945). As We May Think. *Atlantic Monthly*, (Julio), 101-108
- Campbell, C. (2009). Wikipedia: The Free Encyclopedia. *The Drama Review*, 53 (4), 185-187.
- Casaleggio Associati, (s.f.) *Prometeus: The Future of Media*. Revisado el 18 de noviembre de 2009 en: <http://www.casaleggio.it/thefutureofmedia/>.
- Castells, M. (2000). Toward a Sociology of the Network Society. *Contemporary Sociology*, 29 (5), 693-699.
- Ciulla, K. E. (2002). Political Campaigning on the Internet: Business as Usual? En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age* (40-58). Washington: Brookings Institution Press.
- Cohen, J. L. & Arato A. (1992). *Sociedad Civil y Teoría Política*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Coleman, S., Taylor, J. & van den Donk, W. (Eds.) (1999). *Parliament in the Age of the Internet*, Oxford: Oxford University Press.
- Coleman, S. (2001). *Democracy Online*, Londres: Hansard Society.
- Couldry, N. (2003). Digital Divide or discursive design? On the emerging ethics of information space. *Ethics and Information Technology*, 5 (2), 89-97.
- Dader, J. L. (2003). Ciberdemocracia y Comunicación Política Virtual: El Futuro de la Ciudadanía Electrónica tras la Era de la Televisión. En Berrocal, S. (Ed.) *Comunicación Política en Televisión y Medios*. Barcelona: Ariel.

- Dahl, R. (2002) *La poliarquía. Participación y oposición*. Madrid: Tecnos.
- Dahlberg, L. (1998). Cyberspace and the Public Sphere. Exploring the Democratic Potential of the Net. *Convergence*, 4 (1), 70-84.
- Dahlberg, L. (2001). Democracy via Cyberspace. *New Media & Society*, 3 (2), 157-177.
- Dahlberg, L. (2005). The Häbermasian Public Sphere: Taking Difference Seriously?. *Theory and Society*, 34 (2), 111-36.
- Dahlgren, P. (1996). *Television and the Public Sphere. Citizenship, Democracy and the Media*. Nueva Delhi: Sage Publications.
- Dahlgren, P. (2005). The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation. *Political Communication*, 22, 147-162.
- Davis, R. (2005). *Politics Online: Blogs, Chatrooms ad Disucssion Groups in American Democracy*, Nueva York: Routledge.
- Dean, J. (1999). Virtual Fears. *Signs*, 1069-1078.
- Díaz, L. A. & Yuste, R. (2009). La Evaluación de los Aprendizajes en Formación Virtual: Vías para la Innovación. En *IV Congrés de la CiberSocietat 2009. Crisi analogical, future digital*. Catalunya, España.
- Draper, R. (1986). The Faithless Shepard. *New York Review of Books*, 26, 14-18.
- Dryzek, J. (1990). *Discursive Democracy*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Dryzek, J. (2000). *Deliberative Democracy and Beyond*. Oxford: Oxford University Press.
- Doheny-Farina, S. (1996). *The Wired Neighborhood* New Haven, CT: Yale University Press.
- Downes, L. & Mui, C. (2000). *Unleashing the Killer Apps*. Cambridge, MA: Harvard Business School Press.
- Downey, J. & Fenton, N. (2003). Counter public spheres and global modernity. *Javnost*, 10 (1), 15-32.
- Downing, J. D. H. (2001). *Radical Media: Rebellious Communication and Social Movements*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dutton, W. (1996). Network Rules of Order: Regulating Speech in Public Electronica Fora. *Media Culture and Society*, 18 (2), 269-290.
- Edwards, A. (2006). ICT strategies of democratic intermediaries: A view on the political system in the digital age. *Information Polity*, 11 (2), 163-176.

- Elster, J. (Ed.) (1998). *Deliberative Democracy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Engelbart, D. C. (1962). *Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework*. Reporte para el Director de Ciencias de la Información. Menlo Park, CA: SRI International.
- Engelbart, D. C. (1998). The Augmented Knowledge Workshop. En Goldberg, A. (Ed.) *A History of Personal Workstations (185- 232)*. Nueva York: ACM Press.
- Etzioni, A. (1993). *The Spirit of Community*. Nueva York: Simon & Schuster.
- European Commission of Public Opinion Analysis. (2007). *Eurobarometer. Public Opinion in the European Union (67 ed.)*
- Fernback, J. (1997). The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles. En Jones, S. G. (Ed.) *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. Londres: Sage.
- Fernández S. J. (2003). *El Despertar de la Sociedad Civil. Una perspectiva histórica*. México: Oceano
- Fountain, J. E. (2002). Toward a Theory of Federal Bureaucracy for the Twenty-First Century. En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age (40-58)*. Washington: Brookings Institution Press.
- Fraser, N. (1997). *Justice Interruptus: Critical Reflections on the 'Postsocialist' Condition*. Nueva York: Routledge.
- Frissen, P. (1999). *Politics, Governance and Technology*. Cheltenham: Edward Elgar.
- Fromm, E. (1991). *La patología de la normalidad*. España: Paidós.
- Froomkin, M. A. (2004). Technologies for Democracy. En Shane, P. M. (Ed.), *Democracy Online. The Prospects for Political Renewal Through the Internet (3-20)*. Nueva York: Routledge.
- Galston, W. A. (2003). If political fragmentation is the problem, is the Internet the solution? En Cornfield, D. A. (Ed.), *The civic web: Online Politics and Democratic Values (35-44)*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Galston, W. A. (2002). The Impact of the Internet on Civic Life: An Early Assessment. En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age (40-58)*. Washington: Brookings Institution Press.
- Gates, B. (1995). *The Road Ahead*. Nueva York: Viking Penguin.

- Gibson, R.K. & Ward, S.J. (1998). UK Political Parties and the Internet. *Harvard International Journal of Press Politics*, 3, 14-38.
- Gibson, R.K. & Ward, S. J. (2000). Conclusions: Modernising without Democratising? En Gibson, R. K. & Ward, S. J. (Eds.) *Reinvigorating Democracy? British Politics and the Internet* (205-12). Aldershot: Ashgate.
- Gibson, R. & Ward, S. (2001). The Politics of the future? UK parties and the Internet. En Coleman, S. (Ed.) *Elections in the Age of the Internet: Lessons from the United States* (29-35). Londres: Hansard Society.
- Gibson, R. K., Lusoli, W. & Ward, S. J. (2002). Online Campaigning in the UK. Reuniones Anuales de la Asociación Americana de Ciencia Política, Boston, Mass, Septiembre, 2002.
- Gibson, R. K., Nixon, P. G., & Ward, S. J. (Eds.) (2003). *Political Parties and the Internet*. Londres: Routledge.
- Gibson, R. K., Lusoli, W., Römmele, A. & Ward, S. (2004). Introduction: Representative democracy and the Internet. En Gibson, R. K., Römmele, A. & Ward, S. J. (Eds.) *Electronic Democracy. Mobilisation, organization and participation via new ICTs* (1-16). Nueva York, Sage.
- Gibson, K., O'Donnell, S. & Rideout, V. (2007a). The Project-Funding Regime: Complications for Community Organizations and their Staff. *Canadian Public Administration*, 50(3), 411-435.
- Gibson, K., O'Donnell, S. & Rideout, V. (2007b). *The Project-Funding Regime: Complications for Community Organizations and their Staff*. (Canadian Public Administration No. 50) Abstract revisado el 31 de marzo del 2009 en: <http://www3.interscience.wiley.com/journal/119818782/abstract>
- GPac.org (2009). *Dear Friend and Supporters*. Revisado el 20 de enero de 2010 en: <http://www.gpac.org/>
- Graft, P.v.d., Svensson, J. (2006). Explaining e Democracy Development: A Quantitative Empirical Study. *Information Polity*, 11 (2), 123-134.
- Graham, G. (1999). *The Internet: A Philosophical Inquiry*. Londres: Routledge.
- Gutmann, A. & Thompson, D. (1996). *Democracy and Disagreement*. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press.
- Gunter, B. (2006). Advances in e-democracy: Overview. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*, 58 (5), 361-370.

- Habermas, J. (1962). *The Structural Transformation of the Public Sphere. An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Habermas, J. (2001.) *Between Facts and Norms*. Cambridge Massachusetts: The MIT Press.
- Hacker, K. L. & Todino, M. A. (1996). Virtual Democracy at the Clinton White House: An Experiment in Electronic Democratization. *Javnost-The Public*, 3 (1), 71-86.
- Hafner, K. & Lyon, M. (1996). *Where wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Hagemann, C. (2002). Participants in and contents of two Dutch political party discussions lists on the Internet. *Javnost*, 9 (2), 61-76.
- Hart, T. (2005). ePhilantropy Strategy: Where Relationship Building, Fundraising and Technology Meet. In Hart, T., Greenfield, J. & Johnston, M. (Eds.), *Nonprofit Internet Strategies. Best Practices for Marketing, Communications and Fundraising* (pp. 1-16). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Harmon, A. (2004). Politics of the Web: Meet, Greet, Segregate, Meet Again. *New York Times*, 25, Enero. Revisado el 5 de junio de 2007 en <http://www.nytimes.com>.
- Harwood, P. G. & McIntosh, W. V. (2004). Virtual Distance and America's Changing Sense of Community. En Shane, P. M. (Ed.), *Democracy Online. The Prospects for Political Renewal Through the Internet* (209-224). Nueva York: Routledge.
- Hauben, M. & Hauben, R. (1997). *Netizens: On The History and Impact of Usenet and the Internet*. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society.
- Heim (1991). The Erotic Ontology of Cyberspace. En Benedikt, M. (Ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press.
- Hill, K. A. & Hughes, J. E. (1998). *Cyberpolitics: Citizen Activism in the Age of the Internet*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Holloway, R. (2001). *Towards Financial Self-Reliance*. London: Earthscan.
- Holmes, D. (Ed.) (1997). *Virtual Politics*. Londres: Sage.
- Horrigan, J. B. (2001). Online Communities: Networks that Nurture Long-Distance Relationships and Local Ties. *Pew Internet & American Life Project*, 31 de octubre, consultado el 5 de junio de 2007 en: http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Communities_Report.pdf.

- Horrigan, J., Garret, K., & Resnick, K. (2004). *The Internet and Democratic Debate*. Washington, DC: Pew Internet & American Life Project.
- Hurwitz, R. (1999). Who Needs Politics? Who Needs People? The Ironies of Democracy in Cyberspace. *Contemporary Sociology*, 28 (6), 655-661.
- Inglehart, R. (1997). *Modernization and Postmodernization: Cultural, Economic and Political Change in 43 Societies*. Princeton, Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Inglehart, R. & Baker, W. (2000). Modernization, Cultural –change and the Persistence of Traditional Values. *American Sociological Review*, 65, 19-51.
- Inter-Parliamentary Union (2000). Guidelines for the Content and Structures of Parliamentary Websites. Aprobado por el Consejo Inter Parlamentario en la 166a session. 6 de mayo 2000.
- Internet World Stats (2009). *World Internet Usage Statistics News and World Population Stats*. Revisado el 22 de diciembre de 2009 en <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.
- Johnston, M. (2005) Annual Giving: Acquiring, Cultivating, Soliciting, and Retaining Online Donors. In Hart, T., Greenfield, J. & Johnston, M. (Eds.), *Nonprofit Internet Strategies. Best Practices for Marketing, Communications and Fundraising* (pp. 1-16). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Joint, N. (2005). Democracy, eLiteracy and the internet. *Library Review*, 54 (1/2), 80-85.
- De Jong, W., Shaw, M. & Stammers, N. (Eds.) *Global Activism, Global Media* (84-91). Londres: Pluto Press.
- Katz, E. (1999) Theorizing Diffusion: Tarde and Sorokin Revisited. *Annals of the American Academy of the Political and Social Sciences*, 566 (3), 144-155.
- Kanfer, A. (1997). Ghost Towns in Cyberspace. *National Centre for Supercomputing Applications*. Revisado el 30 de octubre de 2007 en <http://www.ncsa.uiuc.edu/edu/trg/ghosttown/slides/slid1.html>.
- Kavada, A. (2005). Civil society Organizations and the Internet: The Case of Amnesty International, Oxfam and the World Development Movement. En de Jong, W., Shaw, M. & Stammers, N. (Eds.) *Global Activism, Global Media* (208-22). Londres: Pluto Press.
- Kellner, D. (1999). Globalisation from Below? Toward a Radical Democratic Technopolitics. *Angelaki: Journal of Theoretical Humanities*, 4 (2), 101-13.

- Keohane, R. O. & Nye, J. S. (2002) Power and Interdependence in the Information Age. En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age* (40-58). Washington: Brookings Institution Press.
- King, D. C. (2002) Catching Voters in the Web. En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age* (40-58). Washington: Brookings Institution Press.
- Laclau, E. (1990). *New Reflections on the Revolution of Our Times*. Londres: Verso.
- Laclau, E. (1996). *Emancipation(s)*. Londres: Verso.
- Laclau, E. (2000). Power and Social Communication. *Ethical Perspectives*, 7 (2-3), 139-145.
- Laclau, E. & Mouffe, C. (2001). *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*. (2a edición). Londres: Verso.
- Latinobarómetro. (2007). *Informe Latinobarómetro 2007*. Santiago Chile: Corporación Latinobarómetro.
- Le Bon, G. (2005). *Psicología de las Masas*. Madrid: Morata.
- Lee, S. M., Tan, X. & Trimi, S. (2005). Current Practices of Leading E-Government Countries. *Communications of the ACM*, 48 (10), 99-104.
- Lenhart, A. & Fox, S. (2006) *Bloggers. A portrait of the internet's new storytellers*. Washington D. C.: Pew Internet & American Life Project.
- Levy, S. (1984). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Estados Unidos: Double Day Books.
- Licklider, J. C. R. (1960/1990). Man Computer Symbiosis. En Taylor, R.W. *In Memoriam: J.C.R. Licklider 1915-1990*. Palo Alto, CA: Digital Equipment Corporation, Systems Research Center Report.
- Lipschutz, R. D. (2005). Networks of Knowledge and Practice: Global Civil Society and Global Communications. En de Jong, W., Shaw, M. & Stammers, N. (Eds.) *Global Activism, Global Media* (17-33). Londres: Pluto Press.
- Luhmann, N. (2003). *La Política como Sistema*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Lupia, A. & Baird Z. (2003). Can Web Sites Change Citizens? Implications of Web White and Blue. *The American Political Science Association*. Revisado el 30 de octubre de 2007 en: www.apsanet.org
- Lyon, D. (1994). *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*. Mineapolis: University of Minnesota Press.

- MacIntyre, A. (1981). *After Virtue*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press.
- Madsen, P. (1998). Conferencia Politics on the Net: A Post-Mortem of the 1998 Elections. En Ciulla, K. E. (2002). *Political Campaigning on the Internet*. En Ciulla, K. & Nye, J. (Eds.), *Governance.com Democracy in the Information Age* (81-103). Washington: Brookings Institution Press.
- Maidment, R. & Thompson, G. (Eds.)(1993). *Managing the United Kingdom*. Londres: Sage.
- Manin, B. (1987). On Legitimacy and Political Deliberation. *Political Theory*, 15 (3), 338-68.
- Marder, N. S. (2004). Cyberjuries: A model of Deliberative Democracy?. En Shane, P. M. (Ed.), *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (35-46). Nueva York: Routledge.
- Margolis, M., Resnick, D. & Tu, C. C. (1997). Campaigning on the Internet: PARTies and Candidates on the World Wide Web in the 1996 Primary Season. *Harvard International Journal of Press Politics*, 2 (1), 59-78.
- Marx, G. (1988). *Undercover: Police Surveillance in America*. Berkley: University of California Press.
- Mattelart, A. & Mattelart, M. (2005) *Historia de las Teorías del Comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Mazzoleni, G. (2001). La Revolución Simbólica de Internet. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 6, 33-8
- McCaughey, M. & Ayers, M. D. (Eds.)(2003). *Cyberactivism: Online Activism in Theory and Practice*. Londres; Routledge.
- Mechling, J. (2002). Information Age Governance: Just the Start of Something Big?. En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age* (40-58). Washington: Brookings Institution Press.
- Meikle, G. (2002). *Future Active: Media Activism and the Internet*. Londres: Routledge.
- Merrill, J. C. & Lowenstein, R. L. (1971) *Media, Messages and Men: New Perspectives in Communication*. Columbia, MO: David McKay.
- Miller, D. (1992). Deliberative Democracy and Social Choice. *Political Studies*, XL (5), 54-6.
- Miller, J. G. (1956). The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information. *Psychology Review*, 63, 81-97.

- Minimedia Online. (s.f.) *Minimedia Online*. Revisado el 20 de enero de 2010 en: <http://www.minimediaonline.com/>.
- Miniwatts Marketing Group. (20 de febrero de 2008). *World Internet Usage Statistics News and Population Stats*. Revisado el 21 de febrero de 2008 en: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.
- Morena, E. (2006). Funding and the Future of the Global Justice Movement. *Development*, 49(2), 29-33.
- Mouffe, C. (2000). *The Democratic Paradox*. Londres: Verso.
- Muhlberger, P. (2004a). Acces, Skill, and Motivation in Online Political Discussion: Testing Cyberrealism. En Shane, P. M. (Ed.) *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (225-238). Nueva York: Routledge.
- Muhlberger, P. (2004b). Running Head: Values in Internet Political Discussion. Revisado el 10 de Mayo de 2005 en: <http://communityconnections.heinz.cmu.edu/articles/abstracts.html#Polarization>.
- National Capital Free Net (s.f.) *Welcome to National Capital Free Net*. Revisado el 20 de enero de 2010 en: <http://www.ncf.ca/>
- Navarro, L. (1997). *Community Networks: Approaching a New Research Field, Workshop on Community Networks (7-11 sept)*. Revisado el 15 de Agosto de 2005 en: <http://pangea.org/canet/ws/>.
- Negroponete, N. (1995). *Being digital*. Nueva York: Vintage Books
- Negroponete, N. (2006). *Negroponete OLPC and Intel*. Revisado el 26 de enero de 2010 en: <http://www.youtube.com/watch?v=HK90TnOQE0E>
- Negroponete, N. (2008). *Negroponete takes OLPC to Colombia*. Revisado el 26 de enero de 2010 en: http://www.ted.com/index.php/talks/nicholas_negroponete_takes_olpc_to_colombia.html
- Neuman, W. R. (1991). *The future of the mass audience*. Estados Unidos de Norteamérica: Cambridge University Press.
- Neuman, W.R. & Pool, I. d. S. (1986). The Flow of Communications into the Home. En Ball-Rokeach, S. J. & Cantor, M. (Eds.), *Media, Audience and Social Structure* (71-86). Beverly Hills: Sage.
- Newell, J. L. (2001). Italian Political Parties on the Web. *Harvard International Journal of Press Politics*, 6 (4), 60-87.
- Noelle-Neumann, E. (1982). *La espiral del silencio. Opinión Pública: nuestra piel social*. España: Paidós Comunicación.

- Norris P. (2001) *Digital Divide. Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Norris, P. (2002) Revolution, What Revolution? The Internet and U.S. Elections, 1992-2000.
- Notimex. (2010, 14 de enero). 'Desmiente China a Google y defiende la libertad de internet'. *Milenio.com*. Disponible el 20 de enero de 2010 en: <http://www.milenio.com/node/359698>
- Noveck, B. (2000). Paradoxical Partners. *Democratization*. Spring 7 (1), 18-35.
- Noveck, B. S. (2004) Unchat: Democratic Solution for a Wired World. En Shane, P. M. (Ed.), *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (21-34). Nueva York: Routledge.
- Nye, J. S. (2002). *La Paradoja del Poder Norteamericano*. España: Taurus
- O'Donnell, G. (2001). Internet and the Public Sphere. *Javnost-The Public*, 8 (1), 3-57.
- O'Donnell, G., Vargas, J., Iazzetta, O. (2004). *The Quality of Democracy. Theory and Applications*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Oldenberg, R. (1989) *The Great Good Place*. Nueva York: Paragon House.
- Olsen, C. (Productor & Director). (2004). *Blogumentary* [Documental]. (Disponible en <http://blogumentary.typepad.com/>)
- One Laptop per Child. (s.f.). *One Laptop per Child (OLPC), a low-cost, connected laptop for the world's children's education*. Revisado el 26 de enero de 2010 en: <http://laptop.org/en/>
- Ostertag, B. (2008, June 11). Obama's Internet Money Machine and the Future [Versión Electrónica]. *Huffington Post*, revisado el 1 de abril de 2009 en: http://www.huffingtonpost.com/bob-ostertag/obamas-internet-money-mac_b_106587.html
- Perception Corporation. (2008). *iCourthouse*. Revisado el 28 de abril de 2008 en < http://www.i-courthouse.com/main.taf?area1_id=cases&redir=0 >
- Pool, I. d. S. (1983). *Technologies of Freedom*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Powell, A. (2005). It All Begins with Strategy: Using the Internet as a Strategic Tool. In Hart, T., Greenfield, J. & Johnston, M. (Eds.), *Nonprofit Internet Strategies. Best Practices for Marketing*,

Communications and Fundraising (pp.17-25). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone. The Collapse and Revival of American Community*. Nueva York: Simon & Schuster Paperbacks.
- Raab, C. D. & Bellamy, C. (2004). Electronic Democracy and the 'Mixed Polity'. En Gibson, R. K., Römmele, A. & Ward, S. J. (Eds.) *Electronic Democracy. Mobilisation, organization and participation via new ICTs* (17-42). Nueva York, Sage.
- Ranson, S. & Stewart, J. (1994). *Management for the Public Domain*. Basingstoke: Macmillan.
- Reporteros sin Fronteras (2005, noviembre). *Reporteros sin Fronteras hace pública su lista de los 15 enemigos de internet*. Revisado el 25 de enero de 2010 en: http://www.rsf.org/spip.php?page=article&id_article=15616
- Reporteros sin Fronteras. (2009, marzo). *Enemigos de Internet*. Paris.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community, Homestanding on the Electronic Frontier*. Reading MA: Addison Wesley.
- Robinson, J. P., Neustadt, A. & Kestnbaum, M. (2002) The Online 'Diversity Divide': Public Opinion Differences among Internet Users and Nonusers. *IT and Society*, 1 (1), 284-302.
- Rogers, E. (1995). *Diffusion of Innovations*. Nueva York: Routledge.
- Rogers, E. M & Malhotra, S. (2000). Computers as Communication: The Rise of Digital Democracy. En Hacker, K. L. & van Dijk, J. *Digital Democracy*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Rosenzweig, R. (1998). Wizards, Bureaucrats and Hackers: Writing the History of the Internet. *The American Historical Review*, 103 (5), 1530-1552.
- S.A. (2008). *South African Workers Block Arms Cargo*, 15 (11), 19.
- Salazar, J. F. (2003). Articulating an Activist Imaginary: Internet as Counter Public Sphere in the Mapuche Movement 1997-2002. *Media International Australia (Incorporating Culture and Policy)*, 107, 19-30.
- Samuel, A. (2004) Hactivism and the Future of Democratic Discourse. En Shane, P. M. (Ed.), *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (123-140). Nueva York: Routledge.
- Sandel, M. (1982). *Liberalism and the Limits of Justice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sartori, G. (1999). *La Comparación en las Ciencias Sociales*. España: Alianza Editorial

- Schifferes, S. (2008, 12 de junio). Internet Key to Obama Victories [Electronic Version]. *BBC News*, revisado el 1 de abril de 2009 en: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/7412045.stm>
- Schiller, D. (1999). *Digital capitalism: Networking the global marketing system*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Schudson, M. (1997). Why Conversation Is Not the Soul of Democracy. *Critical Studies in Mass Communication*, 14, 297-309.
- ServiceLeader.org (s.f.) *Virtual Volunteering Resources*. Revisado el 1 de abril de 2009 en: <http://www.serviceleader.org/new/virtual/>
- Schumpeter, J. A. (1943). *Capitalism, Socialism & Democracy*. Estados Unidos: Routledge.
- Searls, D. & Weinberger D. (s.f.) *World of Ends*. Revisado el 26 de febrero de 2008 en <<http://www.worldofends.com>>.
- Selnow, G.W. (1998). *Electronic Whistle-stops: The Impact of the Internet on American Politics*. Westport, CT: Praeger.
- Sen, A. (1999). *Development as Freedom*. Nueva York: Anchor Books.
- Shah, D. V., McLeod, J. M. & Yoom, S. H. (2001). Communication, Context and Community: An Exploration of Print, Broadcast and Internet Influences. *Communication Research*, 28, 464-507.
- Shah, A. (2008). *Poverty Facts and Stats*. Revisado el 6 de mayo de 2008 en <http://www.globalissues.org/TradeRelated/Facts.asp>
- Shapiro, A. (1999). *The Control Revolution: How the Internet is Putting Individuals in Charge and Changing the World as We Know It*. Nueva York: Public Affairs.
- Singer, P. (2004). *One World: The Ethics of Globalization*. Estados Unidos: Yale University Press.
- Slouka, M. (1995). *War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality*. Nueva York: Basic Books.
- Snyder, J. (1996). Get Real. *Internet World*, 7 (2), 92-94.
- Sparks, C. (2005). Media and the Global Public Sphere: An Evaluative Approach. En de Jong, W., Shaw, M. & Stammers, N. (Eds.) *Global Activism, Global Media* (34-49). Londres: Pluto Press.
- Stallabrass, J. (1995). Empowering Technology: The Exploration of Cyberspace. *New Left Review*, 211, 3-32
- Stoll, C. (1995). *Silicon Snake Oil: Second Thoughts on the Information Highway*. Nueva York: Doubleday.

- Stromer-Galley, J. (2002). New voices in the public sphere: A comparative analysis of interpersonal and online political talk. *Javnost*, 9 (2), 23-42.
- Stromer-Galley, J. (2003). Diversity of Political Conversation on the Internet: Users Perspectives. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 8 (3), revisado el 24 de septiembre de 2005 en: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol8/issue3/stromergalley.html>
- Sunstein, C. R. (2007). *Republic.com 2.0*. Princeton: Princeton University Press.
- Technorati (2010). *Blog Directory*. Revisado el 20 de enero de 2010 en: <http://technorati.com/blogs/directory/>
- Tehranina, M. (1990). *Technologies of Power: Information Machines and Democratic Prospects*. Norwood, NJ: Ablex.
- The Childrens Partnership (s.f.). *Online Context for Low-Income and Undeserved Americans*. Revisado el 11 de Octubre del 2002 en <http://www.childrenspartnership.org/>.
- The Communitarian Network (s.f.). *The Communitarian Network*. Revisado el 18 de septiembre de 2009 en <http://www.gwu.edu/~ccps/catel.htm>.
- Thompson, D. (2002) James Madyson on Cyberdemocracy. En Ciulla, K. E. & Nye, J. S. (Eds), *Governance.com Democracy in the Information Age* (40-58). Washington: Brookings Institution Press.
- Tolbert, C. J. & Mcneal, R. S. (2003). Unraveling the Effects of the Internet on Political Participation? *Political Research Quarterly*, 56 (2), 175-185.
- Van de Donk, W., Rucht, D. & Loader, B.D. (Eds.) (2004). *Cyberprotest, New Media, Citizens and Social Movements*. Londres: Routledge.
- Vasishta, P. (2001). Citizen Communication Will Nourish e-gov. *Government Computer News*, 30 de Julio de 2001. Revisado el 7 de diciembre de 2002 en: http://www.gcn.com/vol20_no21/news/4755-1.html.
- Vedel, T. (2006). The Idea of Electronic Democracy: Origins, Visions and Questions. *Parliamentary Affairs*, 59 (2), 226-235.
- Vincent, F. (2006). NGOs, Social Movements, External Funding and Dependency. *Development*, 49(2), 22-28.
- Wallace, P. (1999) *The Psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ward, S. & Gibson, R. (1998). UK Political Parties on the Net. *Harvard International Journal of Press/Politics*, 3 (1), 14-38.

- Watson, N. (1997). Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community. En Jones, S.G. (Ed.) *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. Londres: Sage.
- Watzlawick, P. (2001). *Es real la realidad?: Confusión, Desinformación, Comunicación*. Herder: Barcelona.
- Weaver, D. H. (1996). What Voters Learn from the Media. *Annual of the AAPSS*, 34-47.
- Weber, L. M. & Murray, S. (2004). Interactivity, Equality, and the Prospects for Electronic Democracy: A Review. En Shane, P. M. (Ed.) *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (95-108). Nueva York: Routledge.
- Webster, F. (Ed.) (2001). *Cultura and Politics in the Information Age: A New Politics?* Londres: Routledge.
- Weinberger, D. (2004). Is There an Echo in Here. *Salon.com*, 24 de febrero, revisado el 17 de enero de 2006 en: http://www.salon.com/tech/feature/2004/02/20/echo_chamber/index_np.html
- Wellman, B. & Gulia, M. (1999). Virtual Communities as Communities: Net Surfers Don't Ride Alone. En Smith, M.A. & Kollock P. (Eds.) *Communities in Cyberspace*. Londres: Routledge.
- Wilhelm, A.G. (2000). *Democracy in the Digital Age*. Londres: Routledge.
- Winner, L. (1986). *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*, Chicago: University of Chicago Press.
- Witschge, T. (2004). Online Deliberation: Possibilities of the Internet for Deliberative Democracy. En Shane, P. M. (Ed.) *Democracy Online. The prospects for political renewal through the internet* (109-122). Nueva York: Routledge.
- World Economic Forum (2001). From the Global Digital Divide to the Global Digital Opportunity. Reporte para la Reunión del G-8 en Kyushu-Okinawa. Revisado el 1 de Abril del 2001 en: <http://www.weforum.org/digitaldivide.nsf/>.
- World Energy Outlook (2002) *World Energy Outlook 2002: Executive Summary*. Revisado el 8 de Julio de 2003 en: <http://www.worldenergyoutlook.org/weo/pubs/weo2002/WEO20021summary.pdf>.
- Young, I. M. (2001). Activist Challenges to Deliberative Democracy. *Political Theory*, 29 (5), 670-90.
- Zittel, T. (2004). Digital parliaments and electronic democracy. A comparison between the US House, the Swedish Riksdag and the

German Bundestag. En Gibson, R. K., Römmele, A. & Ward, S. J. (Eds.) *Electronic Democracy. Mobilisation, organization and participation via new ICTs* (70-95). Nueva York, Sage.