

# SOBRE DOS MANERAS DE ENFOCAR LO POLÍTICO EN LAS ERAS DE LOS MEDIOS MASIVOS Y DE INTERNET: REPRESENTACIONES Y PODER

Bruno Ollivier\*

PÁG.: 82-91

Proponemos una reflexión sobre algunos cambios que la comunicación, a través de las redes informáticas, hace posible en la producción de representaciones, la forma de los debates y las tomas de decisión, es decir, en la producción de lo político. Si la decisión política, la manera de debatir y las estructuras del poder tienen un fundamento comunicacional, se pueden distinguir varios modos de comunicación que corresponden a la aparición y a la consolidación histórica de cada medio de comunicación en el ámbito político (el de la toma de decisiones) que favorecen formas distintas de organización política. Enfocamos aquí dos aspectos: los procesos de identificación que se dan con y a través de los medios masivos y la toma de decisiones con y a través de las redes.

Palabras clave: identificación, medios masivos de comunicación, Internet, política, decisión.

We suggest a theoretical approach of some changes that communication with mass media and networks makes possible in the production of representations, the form of the debates and the decision making, in other words, in production of the politic. If the politic decision, as the way to debate and the structures of the power have a communication correspond to the emergence and to the historic consolidation of each mass media age. We can discriminate, in the politic field (i.e. the one of the decision making) different frame of politic organization. We focused here - two aspects: the processes of identification that occurs with and through mass media and the decision making with and through the networks.

Key words: identification, massmedia, Internet, politics, decision.

ORIGINAL RECIBIDO: 03-VIII-2004 – ACEPTADO: 17-IX-2004

\* Catedrático en las Universidades de las Antillas y de la Guyana y de París IV (Sorbona). Investigador en el CNRS, UPR 36, Centro Comunicación y Política, París. Últimos libros: *Observer la communication*, París, CNRS; *Internet, multimédios ¿qué cambia en la realidad?*, México, Ilce, 2002. E-mail: Bruno.Ollivier@martinique.univ-ag.fr

Vamos a cuestionar las formas de representaciones y de política vinculadas a las eras del audiovisual y de las redes informáticas, con una visión histórica a partir de la era de la comunicación oral hasta la era de las redes, pasando por la del escrito y la del audiovisual, sin perder de vista que los medios de comunicación nunca se sustituyen cronológicamente sino que se hibridan y se combinan a medida que aparecen nuevos medios. Si bien en este comienzo de siglo vivimos bajo el dominio de dos técnicas, el audiovisual y las redes informáticas, las cuales a veces se juntan en una convergencia tecnológica, los otros soportes permanecen (la palabra oral y el escrito de papel), así como las formas políticas que éstos permiten. De este modo no se puede plantear ningún determinismo técnico. Cada medio ofrece formas de expresión política, maneras de organizar y de ejercer el poder. Los grupos sociales los utilizan en función de sus estrategias y de sus modos de hacer política en el sentido más amplio del término: discutir y decidir a propósito de asuntos colectivos.

Hasta los años noventa, y en la mayoría de los casos hasta el día de hoy, los medios masivos de comunicación tienen características comunes que condicionan su aporte a la vida política. La primera característica es que se trata de una era de la difusión: la comunicación es unidireccional ya que todo el mundo recibe el mismo mensaje en el mismo instante, a partir de una emisora única. De

aquí viene la importancia de los estatus jurídicos: la propiedad y el control de las emisoras plantean problemas capitales. El hecho de que pertenezcan al Estado o a grupos privados, la repartición de la palabra entre los distintos grupos y sus representantes condicionan de manera fundamental la forma democrática de la sociedad. Del mis-



Indígena maorí. El cuerpo como escritura.

mo modo, se plantean problemas de representación de los grupos y de las opiniones (¿quién puede hablar?, ¿cuánto tiempo?, ¿cuál es la tendencia de los periodistas?, etc.), de censura, de relación con el poder estatal y el gobierno, pues el área de cobertura es, hasta la llegada de las redes y de los satélites, regional o nacional. Esto ya no exis-

te con Internet. La segunda característica de esta era es la temporalidad de la forma del mensaje audiovisual. Nos llega un flujo (Semprini, 2003): sale el *flujo* televisivo o radiofónico de manera continua, unidireccional (no se puede ni responder, ni intercambiar y, hasta la invención de la grabación, ni retroceder a una parte anterior de la programación para analizarla o reflexionar), situación distinta a la de la red. La tercera característica consiste en las representaciones que pueden suscitar los medios de masas audiovisuales permitiendo tres tipos de identificación. Principalmente permiten identificaciones a través de relatos (Ricoeur, 2003)<sup>1</sup>.

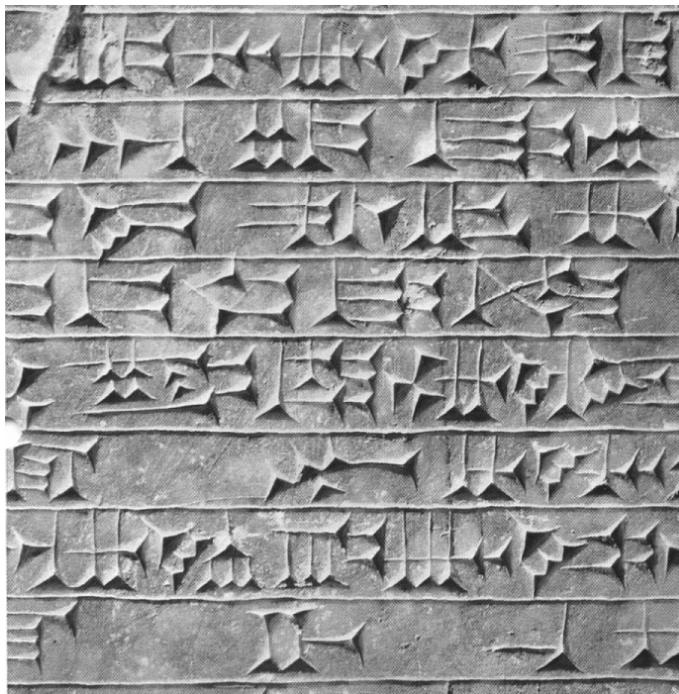
El primer proceso es la identificación del espectador al tiempo y al espacio del mensaje audiovisual que le permite olvidarse por un momento de su posición en el espacio-tiempo real para entrar a otro espacio-tiempo ficticio. Dentro de la sala de cine uno se olvida del tiempo y del espacio reales (los de la sala) para vivir, virtualmente, en el tiempo de la *mimesis* o de la *diegesis*<sup>2</sup>, donde los actores se vuelven personajes que existen de verdad, el tiempo y el espacio del relato ocupan la conciencia, y la construcción del relato cinematográfico estructura las percepciones y el discernimiento<sup>3</sup>. Así, el televidente tiene la ilusión de entrar en la sala del consejo de ministros en vivo (*mimesis*), o en el apartamento de los héroes de la telenovela (*diegesis*). Los estados de concien-

cia y el nivel de ilusión dependen del sitio de recepción (sala de cine o comedor), de la situación de recepción y de otros factores (deseo del receptor de creer en lo que ve u oye).

Un segundo proceso de identificación permite al espectador, al televidente o al radioyente, identificarse con el personaje (real o ficticio) que ve u oye. No solamente se proyecta en otro espacio-tiempo sino que experimenta los deseos, miedos y emociones del personaje a través de la pantalla o del parlante.

Un tercer proceso de identificación, que había observado Freud, une a los espectadores o aficionados de un mismo programa o de un mismo personaje, creando entre ellos una identidad colectiva. Por vivir la misma emoción se sienten parecidos y elaboran una identidad colectiva. Cada una de las jóvenes enamorada de una estrella de cine o de un cantante, en vez de sentir celos frente a sus compañeras, desarrolla, al contrario, un sentimiento de pertenencia al mismo grupo (el de las seguidoras de esta estrella) que constituye una identidad colectiva (Freud, 1921). El audiovisual permite la constitución y el fortalecimiento de tales identidades colectivas a partir del sonido (música, himnos, voces) y de la imagen (héroes, deporte, cuerpos, rostros etc.). Tratándose de la radio, la voz tiene un papel fundamental. De un punto de vista

histórico, se puede destacar la contemporaneidad de la implementación de las radios en los hogares europeos y de los regímenes políticos autoritarios donde la personalidad del jefe, con su voz, y después, con la llegada de la televisión, su rostro, su indumentaria, su cuerpo, se convierten en elementos centrales de la propaganda y del ejercicio del poder.



*Escritura del siglo VIII a. de J. C.*

En la era de lo escrito, ya que no se ve lo político, la retórica y la argumentación tienen un papel central. Con la radio, la voz y el acento y, luego, con la televisión, la cara, el color de la piel, la indumentaria llegan a ocupar este espacio central. La imagen, composición de elementos visuales y sonoros, da pruebas de la cercanía (por ejemplo del jefe) y permite una identificación que desplaza hacia la periferia los argumentos verbales y racionales cuando no los suprime completamente. Este tipo de iden-

tificación se ve fortalecido por la temporalidad del medio, flujo continuo que no nos permite detenernos ni reflexionar.

El cine, con sus héroes, permite una nueva representación de la historia y de la sociedad a nivel mundial, como en el caso del genocidio de los indígenas en Estados Unidos, convertido en epopeya del Western al que cada uno puede identificarse. En los años cuarenta el Presidente Roosevelt en un discurso elocuente llamó la atención sobre el objetivo estratégico que para su país constituía la industria del cine estadounidense y la exportación de sus productos, no sólo en términos económicos sino también políticos, ya que a través de esta industria se difunden los valores de Estados Unidos en el mundo entero<sup>4</sup>.

Estos tres fenómenos de identificación explican la importancia política de los medios audiovisuales. Sus programas son a menudo orientados hacia charlas políticas del jefe<sup>5</sup>, programas de música, programas religiosos y especialmente deportivos, de tal manera que las identidades que respaldan los medios audiovisuales son, ante todo, políticas, religiosas y deportivas.

En muchos casos los medios no permiten la constitución de un espacio público, en el sentido de Habermas (un lugar donde se debaten los problemas de interés común, antes de tomar una decisión democrática) sino que favorecen la cons-

titución de imágenes de jefes (de partidos, del país) a partir de elementos icónicos, visuales y sonoros. Esta tendencia conduce al desprestigio del debate y del análisis, elementos fundamentales de la democracia cuya temporalidad, necesariamente larga, no cabe en las programaciones audiovisuales y mucho menos con el precio cada vez más alto del minuto de difusión durante las horas de mayor audiencia. Si desaparece el debate público, los medios cambian de papel en el debate democrático y en la toma de decisiones. Siguen siendo el principal instrumento de información antes de elegir a los dirigentes pero utilizan frecuentemente signos, referencias, imágenes o sonidos con una connotación de proximidad inmediata (es decir sin mediación) con los dirigentes, significando la unión, la complicidad con ellos a través de música, de maneras de hablar, de su indumentaria, de las fórmulas cortas que utilizan, pero eliminando de la vida política el debate, la confrontación, la argumentación.

Las tres identificaciones de la era del audiovisual son particularmente fuertes en los mundos del cine, de la política, de la religión y del deporte. Uno piensa vivir en otro mundo, así sea por un momento, lo que permite que uno se escape del mundo real; uno se puede identificar con un personaje, ya sea ficticio (el héroe del Western) o real (el jefe político); uno siente que pertenece a la comunidad de los que viven el mismo fenómeno, lo que produce identidades colectivas. Otro aspecto obvio es el ideológico y también el económico que tienen el cine, la

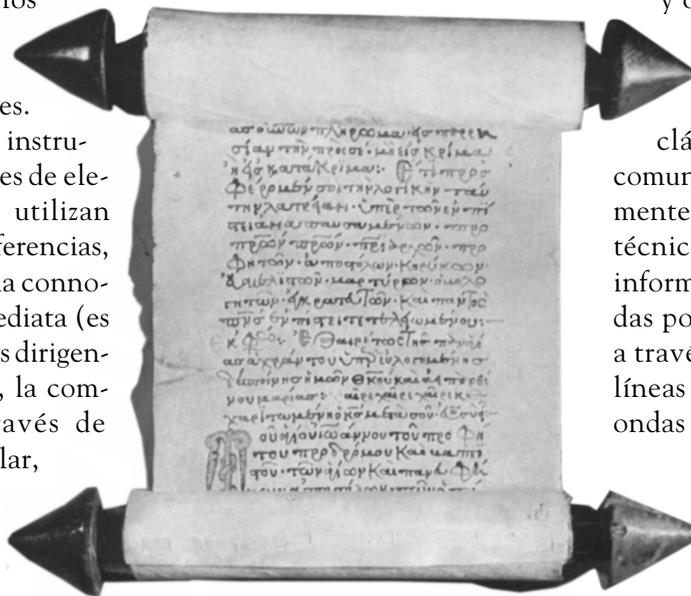
radio y la televisión: aquí se mezclan deporte, música y política<sup>6</sup>.

A partir de los años noventa aparece una nueva era caracterizada por un modelo de comunicación interactiva sin centro; una posibilidad de intercambiar cualquier tipo de contenido; una temporalidad radicalmente distinta y una estructura semiótica del mensaje basada en la pantalla del computador y la

se trata de pensar que la vida política queda como superestructura de una infraestructura técnica, según lo que podría parecer un neo-marxismo de la era Internet, sino que las formas de comunicarse que utilizan los hombres posibilitan nuevas formas de debate, de toma de decisiones, de confrontaciones, y, aunque la era del audiovisual no se ha terminado, ya se plantean otros interrogantes y otras perspectivas.

La red Internet no tiene la forma de un medio clásico ni la de una empresa de comunicación. Se podría, mínimamente, definir como un protocolo técnico que permite intercambiar informaciones codificadas y emitidas por sistemas de computadoras a través de varios tipos de canales: líneas telefónicas de cobre clásicas, ondas de radio, fibra óptica, etc.

Esa estructura tiene dos consecuencias. Al no tratarse de una empresa, la primera es la ausencia total de junta directiva, de presidente, de accionista, de propietarios. Por existir a través de un protocolo técnico, la segunda es que Internet necesita de manera imprescindible acuerdos que permitan intercambiar (emitir y recibir información): acuerdos respecto a las modalidades de acceso y de interoperabilidad, a las formas de compatibilidad de los sistemas que condicionan una forma de vida política y posibles cambios en la estructura de poder en todos los sectores de la sociedad. Eso significa que, a pesar de no tener las formas tradicionales de las empresas y del poder, Internet no existe sin reglas, y su definición resulta de en-



“Rollo” del s. XII, manuscrito en griego con influencia gótica en la grafía. Juan Crisóstomo

hipertextualidad. Es todavía temprano para sacar modelos definitivos, y es necesario combinar empirismo (observación) y modelo teórico. Esta nueva era suscitó discursos ideológicos múltiples (Flichy, 2001), pero también está ofreciendo otras maneras de pensar y de hacer política, de discutir, de tomar decisiones.

A causa de su propia estructura y de las decisiones que necesita para existir y desarrollarse, Internet define un nuevo paisaje y, quizás, plantea una nueva manera de imaginar la política. No

cuentros conflictivos entre unas normas sociales y el mercado.

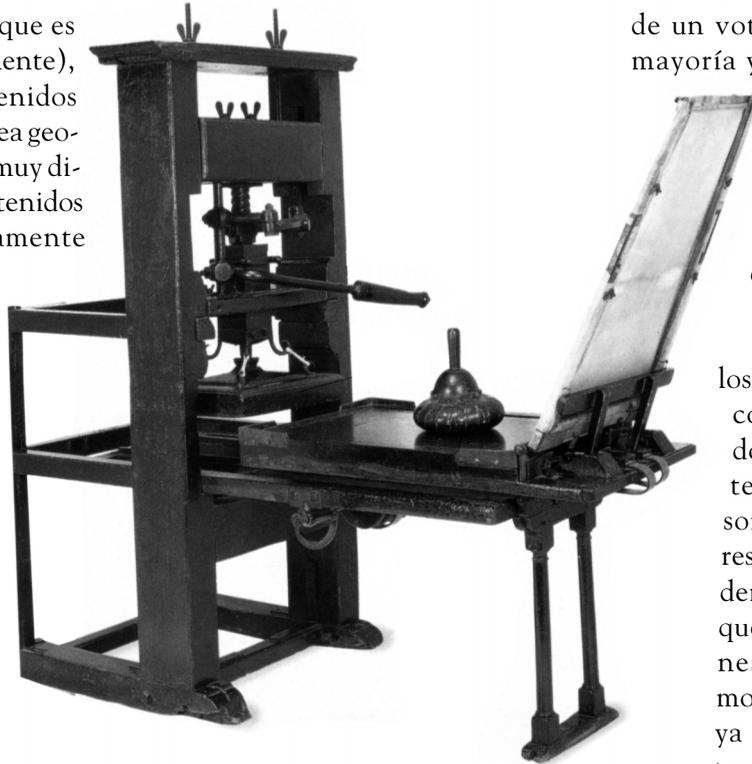
Otro aspecto fundamental de Internet es su no-territorialización, ya sea en términos jurídicos, en cuanto a decisiones o a usos<sup>7</sup>. Como la red no tiene centro, esta estructura plantea dificultades a los gobiernos que quieren limitar sus usos (China, Cuba, Irán, etc.), y no hay manera de apelar a una entidad que, por lo demás, no existe. Si dan libre acceso a la red (lo que es importante económicamente), el control de los contenidos intercambiados en una área geográfica nacional, resulta muy difícil. Es el caso de los contenidos sexualmente o políticamente delictivos en un área (nazistas o antisemitas en Francia, de oposición política en China, pornográficos en los países árabes, de las FARC en Colombia, etc.). Así, a pesar de que la legislación nacional prohíba algunos sitios, éstos se pueden consultar porque se hallan en servidores situados en territorios extranjeros.

De aquí surgen los interrogantes siguientes: ¿existe un poder en Internet?, ¿en qué consiste el poder en Internet?, ¿quién ejerce este poder?, ¿de qué manera se toman las decisiones? Las respuestas a estos interrogantes llevan a considerar el modelo democrático de los siglos XIX y XX como inadecuado y como perteneciente al pasado.

El poder consiste principalmente en normas técnicas y derecho; se

produce a través de entidades como el ICANN<sup>8</sup>, que atribuye los nombres de dominio, y decide acerca de los modos de la interoperabilidad, de los problemas de *criptage*, de las modalidades del acceso a la red; también se producen en conferencias internacionales, como las que organiza la ONU en Túnez<sup>9</sup> para el año 2005.

Cualquier decisión tiene efectos inmediatos. La definición de un



La prensa de impresión viene de la prensa vinícola.

nombre de dominio, el cambio de estructura de la direcciones IP son decisiones técnicas, pero tienen consecuencias en los campos de la economía, de la política, de la cultura.

Las decisiones ya no tienen que ver con las de la era de la democracia. Se trata de otra modalidad que se relaciona más con el consenso. El sistema democrático que

permite la toma de decisiones con 51% de los votos, relegando las opiniones del 49% hasta que una nueva votación cambie la mayoría, resulta inadecuado a la estructura de la red y a las decisiones que se toman. Este concepto de consenso ya existe en varios campos, y la conferencia de consenso ya se usa para problemas que no pueden arreglarse con un voto, como en medicina<sup>10</sup>; no estructura la toma de decisiones a partir de un voto que divide entre una mayoría y una minoría. Del mismo modo existen conferencias de consenso en el campo de la educación a distancia o de las políticas educativas.

En el caso de Internet los problemas son técnicos, con consecuencias en todos los campos<sup>11</sup>. Los intereses de los miembros son distintos, y a menudo resultan opuestos. El sistema democrático supone que los que votan y toman decisiones presentan, de cierto modo, una homogeneidad, ya sea por ciudadanía (votan en las mismas elecciones) o por legitimidad (ganaron las mismas elecciones). Al contrario, los que tienen que decidir en la era de Internet cuestiones transnacionales, con aspectos técnicos, sociales y simbólicos, entre otros, no comparten la misma ciudadanía ni el mismo modo de legitimidad.

Una participación rápida de los participantes en las decisiones debe hacer la distinción, desde el punto de vista de su origen, del tipo de cul-

tura que tiene y de su legitimidad entre seis tipos de actores<sup>12</sup>.

Los usuarios de Internet<sup>13</sup>, a través de su apropiación de la red, sea individual o colectiva, producen unas maneras de “vivir juntos”, de intercambiar, imprevisibles<sup>14</sup>. La estructuración de redes alternativas, que permitieron movimientos políticos tan importantes como el que obligó a la Organización Mundial del Comercio a cancelar la cumbre de Seattle, o los que crearon las Cumbres Sociales Mundiales (como las de Porto Alegre), nunca hubiera sido posible sin la apropiación de Internet por parte de movimientos políticos y ciudadanos a nivel mundial. La legitimidad de los usuarios es de hecho y se manifiesta a través de sus prácticas y de sus usos de la red. No participan directamente en las decisiones, sino que lo hacen mediante foros telemáticos y asociaciones que se identifican como representantes de los usuarios y de la “sociedad civil”, concepto nuevo, distinto al de ciudadanía, basada en la pertenencia a un Estado. La legitimidad de las asociaciones se construye poco a poco a través de las propuestas que emiten<sup>15</sup>, y de los expertos que trabajan con ellas, provenientes de varios campos (técnico, político, ciencias sociales, etc.). La debilidad de su legitimidad radica en la poca credibilidad sobre lo que es exactamente la sociedad civil y las maneras de representarla. Pero su legitimidad se aumenta cuando organizan eventos internacionales o hacen propuestas

coherentes<sup>16</sup>. El papel de las empresas se concreta a través de los contratos y de las normas técnicas que permiten la existencia de la red; estas tienen una legitimidad económica. Existen muchos organismos técnicos, cada uno de los cuales tiene sus expertos y defiende una vi-

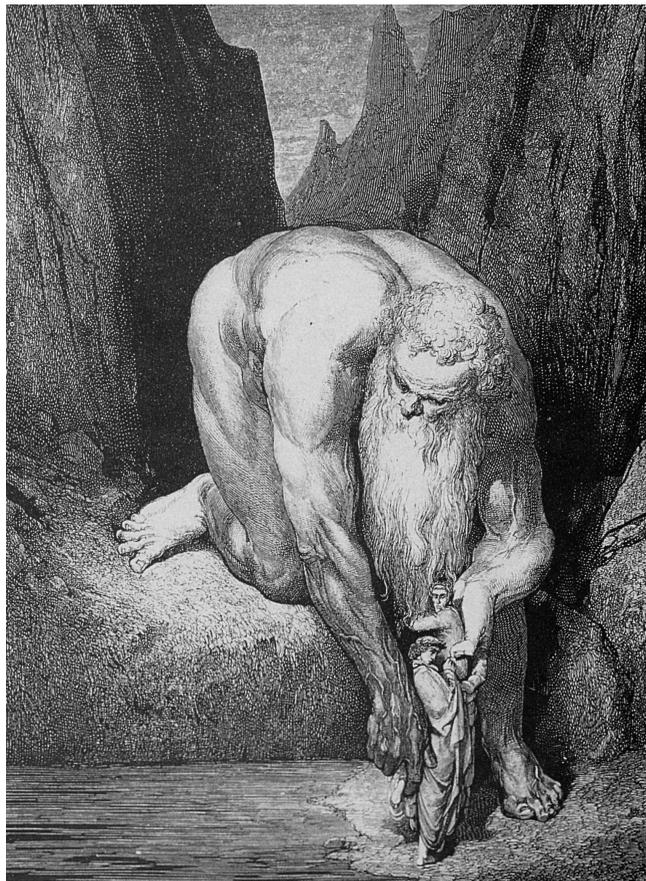


Ilustración de Gustave Doré para el “Infierno” de Dante.

sión, una estrategia, una gestión de Internet, de las redes de telecomunicaciones y de su interconexión; tienen la legitimidad técnica. Las administraciones quieren manejar la implementación y los usos en el área que les corresponde. Sus intervenciones se basan en el Derecho (los distintos derechos nacionales y las reglas internacionales). La legitimidad de la administración, a diferencia de las precedentes, es local. La del Departamento de Estado de

EEUU. tiene un peso distinto a la del Ministerio de Comunicaciones colombiano; tienen, pues, una legitimidad local, de tipo jurídico. Las entidades regionales, nacionales, internacionales quieren también controlar las formas de desarrollo, de implementación de los usos de Internet; ellas tienen una legitimidad política, por representar la población de un área geográfica determinada.

La heterogeneidad completa de estos actores y de sus fuentes de legitimidad, así como la de su repartición geográfica, hicieron que nuevas formas de hacer política y de tomar decisiones nacieran a partir de los problemas planteados por Internet. En el caso de la Conferencia Mundial de la Sociedad de la Información de Túnez<sup>17</sup>, se encuentran diplomáticos (que representan a los Estados), instituciones como la International Telecommunications Union<sup>18</sup>, la Unesco<sup>19</sup>, grupos de trabajo (Task Force)<sup>20</sup>, representantes de la sociedad civil<sup>21</sup>, con sus puntos de encuentros<sup>22</sup> y sus medios de información<sup>23</sup>, ONG con su coordinación<sup>24</sup>

y empresas del sector privado<sup>25</sup>.

Una visión optimista hace creer que aquí se elaboran nuevos modos de hacer política. Tienen que encontrarse los distintos actores implicados en la gestión de problemas comunes. Eso significa que la decisión la toman los sectores implicados después de debates que permiten la elaboración de un consenso. Desde este punto de vista, desaparece la era democrática clásica, donde los representantes del pueblo de-

ciden y deben rendir cuentas a sus electores acerca de lo que decidieron.

Una visión menos optimista, quizás más realista, observa que en los debates y las cumbres relativas a Internet, no desaparecen las divisiones, las maneras de actuar ni los antiguos intereses. Respecto a los temas, observa que los derechos (patentabilidad/ derechos de propiedad, papel del software libre, propiedad intelectual, contenidos culturales que se pueden intercambiar), ocupan un lugar importante en los debates. El ICANN mismo no ha podido siempre organizar los debates que se necesitaban. Las relaciones con los Departamentos de Defensa y de Comercio de EE.UU. son muy fuertes. El W3C<sup>26</sup>, organismo responsable de las normas de interoperabilidad, teóricamente depende del ICANN.

Varios signos muestran que la gobernabilidad, tal como se instituyó en Internet, quiere replazar a las antiguas formas de poder. Así se puede interpretar la reciente decisión de duplicar los recursos que se le piden a las organizaciones regionales como resultado de una mayor presión de la administración norteamericana. Igualmente, la transferencia de cuestiones tan importantes como las normas a otros organismos (el ISO, o la OMC), demuestra que el poder se ejerce también a través de tres tipos de modelos.

El primer modelo es el de la gobernabilidad, tipo Internet. Los actores involucrados se reúnen u organizan un debate electrónico para establecer las normas en común que

van a adoptar. Este modelo es el de las cumbres que realiza la ONU sobre la mítica “Sociedad de la información”. Los diplomáticos conviven durante un momento con las ONG en el mismo sitio y se tienen que escuchar mutuamente. Hasta ahora a través de este modelo se han tomado decisiones de tipo técnico, pero en el campo político



*El tipógrafo de Maguncia: Johann Gutenberg.*

sólo pueden hacerse recomendaciones, debido a la importancia del segundo modelo.

Éste es el modelo de la decisión internacional clásica. Cada país envía su representante a una cumbre o a una conferencia, y las decisiones las toman los Estados, teniendo en cuenta las relaciones de los unos con los otros y las di-

versas maneras de presionar o de comprar el voto de un país.

El tercero es el de los organismos técnicos, los cuales no tienen ninguna legitimidad política, pero a veces pueden convertirse en expertos de temas candentes.

Resulta interesante para quien observa el debate de la educación a distancia (y se interesa en el futuro de la educación y de la universidad), saber si la Organización Mundial del Comercio, el ISO o las entidades políticas (Comisión Europea, etc.), van a decidir las normas fundamentales para la definición de los conocimientos que se podrán transmitir en el futuro. De la entidad responsable depende que el conocimiento se transforme en producto comercial (la OMC), en una apuesta técnica (ISO), o en un instrumento de desarrollo al servicio de los países y de sus ciudadanos.

Otra consecuencia de la red se encuentra en las tentativas para definir una e-democracia, un e-gobierno, basados en los mismos principios. Aprovechando los cambios del espacio-tiempo de los debates y la toma de decisiones, éstos permitirían involucrar en los procesos de decisión, y en el momento del debate, a los actores sociales implicados. La extensión de este artículo no nos permite abordar a fondo este tema, sobre el cual varios sitios ofrecen, a nivel mundial y para Latinoamérica, una introducción valiosa<sup>27</sup>.

Para concluir, proponemos a continuación un cuadro sobre las eras, los soportes y las características de lo político que produce cada era.

|                                       | Oral   | Escrito  | Medios de masa de la era audiovisual  | Redes informáticas   |
|---------------------------------------|--|--|---|--|
| Forma dominante del mensaje           | Retórica (organización del discurso para convencer)                                | Narrativo o argumentativo  | Narración (mimesis y diegesis)  | Foros informáticos, listas de difusión, chat, páginas y sitios web   |
| Efectos perversos posibles            | Sofística (cualquier argumento se puede demostrar)                                 | La censura (económica o política) limita el acceso: exclusión de los que no pueden comprar o leer lo escrito                           | Propaganda totalitaria (no hay representación de todos los grupos, por motivos políticos o sociales)              | Toman las decisiones sólo los grupos involucrados y conectados. Opacidad de la decisión. Tecnocracia   |
| Tipo dominante de producción política | Discurso argumentativo   | Columna, libro, panfleto, periódico  | Charla del jefe, propaganda, Noticiero y además ficciones (telenovelas, cine) y deportes                          | Sitios web, conferencias internacionales, grupos de debate, textos colectivos  |
| Temporalidad                          | Fija la duración de la asamblea, del debate y de la votación. Colectiva            | Combina el ritmo de la publicación (única, cotidiana, semanal) y la duración de la lectura y del análisis. Fundamentalmente individual | Fija y a menudo ritualizada. Flujo continuo (sin parar ni retroceder) y colectivo (simultaneidad de la recepción) | Floja, pero inmediata e individualizada: cada uno busca lo que le interesa, entra (y sale) a los debates que le interesan en el momento que quiere       |
| Espacio de comunicación               | El grupo presencial que decide   | Área de difusión del periódico o del libro   | De la emisora (regional o nacional) y de la recepción (familiar)  | Físico (la persona con su computadora) y virtual (las personas conectadas en todo el mundo)  |
| Tipo de comunicación política         | Interactivo si hay debate  | Mono-direccional   | Difusión simultánea   | Interactivo  |
| Modalidad de decisión                 | Votación   | Votación   | Votación  | Consenso   |
| Grupo que toma la decisión            | Asamblea (del pueblo, de la asociación, del sindicato, del partido)                | Ciudadanos (a veces con condiciones restrictivas: alfabetización, recursos)  | Ciudadanos  | Grupo interesado y/o involucrado en el debate  |
| Tipo de régimen que más corresponde   | Democracia a nivel de la ciudad, de una asociación, de un partido, de una asamblea | Democracia   | Democracia o régimen autoritario a nivel nacional   | Post-democrático: estructuras transnacionales de debate y de decisión  |
| Ejemplo                               | Democracia de Atenas (siglo V a.C.)  | Democracia burguesa en el siglo XIX, (después del desarrollo de la prensa)   | Fascismo, Nazismo, Comunismo, democracias del final del siglo XX  | Sociedades y grupos conectados al Internet. ¿Post-democracia?  |
| Efectos a nivel político              | Aparición de la demagogia (prometer para conseguir los votos, y no cumplir)        | Importancia de la estructura de difusión (editoriales, periódicos, librerías, censura)   | Importancia del régimen jurídico de la emisora (¿pertenece al Estado? ¿a un grupo privado?)                       | Papel de los protocolos técnicos. Derechos de propiedad intelectual. Transnacionalización de los problemas (jurídicos, ecológicos, técnicos, educativos) |
| Modalidades propias                   | Interacción entre las personas físicamente presentes: papel de la relación         | Permite el tiempo del análisis (varias lecturas, discusiones con los demás)  | Ritmo del flujo (sin reflexión). Favorece las identificaciones a tres niveles                                     | Permite que cada uno se vuelva actor. Favorece a los militantes  |
| Características a nivel semiótico     | Importancia del cuerpo del que habla, de su voz y de la construcción del discurso  | Organización del escrito. Fotos  | Importancia de lo visual (color de la piel, vestido, aspecto físico) y del sonido (música, acentos, voz)          | El tamaño de la pantalla y la organización hipertextual estructuran los intercambios   |
| Estructura fundamental del discurso   | Retórica   | Racionalista   | Narrativa   | Hipertextual   |

## Citas

- 1 Ricoeur, 2003, 5: "L'identité personnelle et l'identité narrative", 6: "Le soi et l'identité narrative", pp.137-198.
- 2 Aristóteles (*Poética* 47 a 13 y siguientes) hace la distinción entre la *mimesis* (se

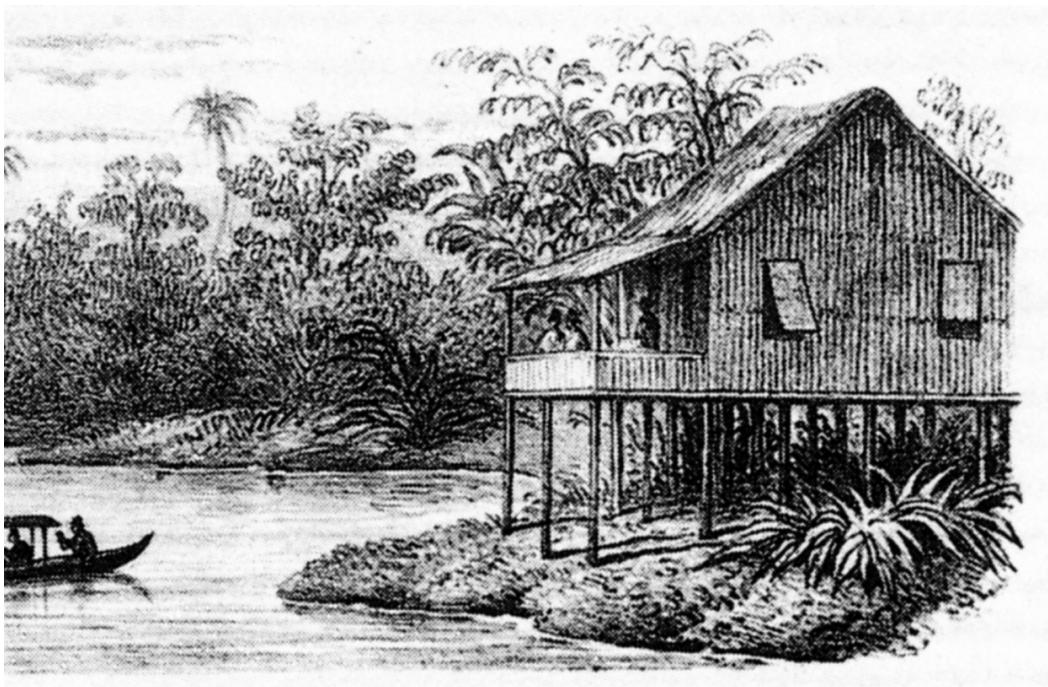
mima, representa la acción: por ejemplo el consejo de gobierno en la televisión) y la *diegesis* (se cuenta un relato, como por ejemplo lo que hace la locutora del noticiero). En ambos casos, el audiovisual, a través de la filmación, del montaje, ofrece dentro de la pantalla un mundo virtual, tan parecido al real que se pueden, durante la visión, confundir, sea por un momento.

- 3 La radio tiene este poder, como lo comprobó Orson Welles cuando provocó, el 30 de octubre de 1930, un gran pánico al contar la invasión de EE.UU., adaptando la novela de H.G. Wells *La guerra de los mundos* en la forma de un reportaje radiofónico en vivo, que hizo que la gente saliera de su casa para huir de la ciudad.



Los libros científicos en Europa eran

- 4 En el campo político, la emoción mundial que provocó la muerte de Stalin (1953), con escenas de llantos colectivos en todos los países, no se puede entender sin tener en cuenta la identidad colectiva, basada en el amor a un mismo padre, que permitió el uso de la radio durante su dictadura. Pero no faltan ejemplos más recientes de identidades y movimientos afectivos colectivos provocados por la misma admiración o adoración de un jefe que no se conoce sino a través de los medios masivos audiovisuales.
- 5 Las charlas de los dirigentes políticos empezaron tempranamente y el papel de los medios en la comunicación política se acrecentó a largo del siglo XX. En 1920 se hace la primera retransmisión deportiva (Pittsburg); en 1921 la primera charla política por radio (Herbert Hoover, KDKA, 15 de enero), y la primera retransmisión religiosa (Pittsburg, KDKA, 2 de enero).
- 6 Los juegos olímpicos de 1936 constituyen el primer ejemplo de la utilización del deporte y del audiovisual para crear una identidad política y glorificar una política étnica: las difusión de las proezas de los atletas arianos en la larga película de Leni Riefenstahl (*Olympische Spiele*, de 3 horas y medio de duración) quiere suscitar una identidad colectiva nazista. Los juegos olímpicos se vuelven cada vez más políticos cuando la técnica amplía su difusión. La primera difusión intercontinental en vivo (México, 1968) permite a los atletas negros del *Black Power* manifestarse en el podio, levantando el puño delante de todos los países del mundo. Los siguientes (Munich, 1972) son los juegos de la irrupción de los palestinos en el paisaje político mundial a través del atentado contra los atletas de Israel. El papel político de los juegos, herramienta de dimensión mundial para la dignificación de un movimiento religioso (Mormones, Salt Lake City) o de una nación (China), es un ejemplo del poder del audiovisual.
- 7 Véase Stephen J. Kobrin, "Territoriality and the Governance of Cyberspace", en: *Journal of International Business Studies*, 32(4), 2001, pp.687-704.
- 8 Véase Hans Klein, "L'ON et la gouvernance d'Internet. La coordination technique comme levier d'une politique publique mondiale", en: *Les cahiers du numérique*, 3(2), 2002, pp.93-128.
- 9 Conferencia mundial sobre la sociedad de la información.
- 10 El voto sería absurdo para definir una política de salud pública o la manera de tratar una enfermedad. A través de largas y sucesivas reuniones de los expertos más representativos entre los médicos aparece otra metodología de la toma de decisiones. Frente a un problema se presentan todas las estrategias planteadas por los médicos y se definen los puntos en común que tienen dichas estrategias. El trabajo de la conferencia de consenso consiste en la enunciación del consenso más amplio posible, cuya difusión permite la homogeneización de las prácticas médicas frente a un problema de salud.
- 11 Las normas técnicas que se están inventando condicionan también la vida de millones de personas. Los dos niveles técnico y simbólico están aquí mezclados, y las maneras de pensar, de divertirse, de aprender, de comunicarse, dependen cada vez más de normas técnicas. Un ejemplo es la tentativa de Estados Unidos de imponer una identificación numérica única a nivel mundial, que hubiera permitido identificar cada ser humano del planeta a través de un número basado en informaciones personales (nombre, apellido, fecha y lugar de nacimiento), pero también con informaciones respecto a sus prácticas culturales (religión), sus discapacidades físicas y su nivel de formación. Esta identificación hubiera sido para los seguros, los organismos de capacitación y de policía una herramienta única. Por ser incompatible con la legislación de varios países, la creación de esta identificación la pidieron



profusamente ilustrados. Grabado del s. xx

- no a un organismo internacional, con representantes de los Estados, sino al ISO, entidad internacional encargada de las normas, cuyos miembros no tienen papel político ni vínculos con las autoridades estatales de su país. Finalmente fracasó la empresa, muy parecida al mundo de 1984 de Orwell, por la actitud de miembros franceses del ISO que alertaron a sus diputados europeos sobre el riesgo de una identificación mundial sin control por parte de los países, dedicada a clasificar todos los seres humanos.
- 12 Merzouki & Méadel, en Ollivier, Bruno (dir.), 2004.
  - 13 Véase Françoise Massit-Folléa, "De la régulation à la gouvernance d'Internet. Quel rôle pour les usagers-citoyens?", en: *Les cahiers du numérique*, 3(2), 2002, pp.239-263.
  - 14 Se sabe que el Minitel, experiencia francesa telemática de los años ochenta, dio lugar a apropiaciones inesperadas, las del "minitel rosado" (redes de chat y de citas sexuales), mientras el proyecto inicial tenía otros propósitos y expectativas. En el caso de Internet, los intercambios gratuitos de persona a persona (Peer to peer) de música y de películas son una forma de uso que se enfrenta directamente con los intereses de otra parte: los de los *Majors* y de las empresas de industrias culturales que quieren vender estos productos.
  - 15 Véase, para la zona América Latina Caribe: <http://www.funredes.org> o para Francia <http://www.vecam.org>
  - 16 Véase su declaración en la conferencia de Ginebra: <http://www.apc.org/espanol/rights/lac/calertas.shtml?x=14182>
  - 17 Sitio oficial: <http://www.itu.int/wsis>, textos completos disponibles en pdf (más de 6 Mo): [http://cms.privaterra.org/tiki-download\\_file.php?fileId=67](http://cms.privaterra.org/tiki-download_file.php?fileId=67),
  - 18 <http://www.itu.int>
  - 19 <http://www.unesco.org/wsis>
  - 20 UN ICT Task Force: <http://www.unicttaskforce.org>
  - 21 <http://mailman.greennet.org.uk/mailman/listinfo/plenary>
  - 22 WSIS Civil Society Meeting Point: <http://www.wsis-cs.org>
  - 23 WSIS-online Civil Society News: <http://www.wsis-online.net/csnews>
  - 24 Conference of NGOs in Consultative Relationship with the United Nations: <http://www.ngocongo.org>
  - 25 Coordinating Board of Business Interlocutors: <http://www.businessatwsis.net>
  - 26 <http://www.w3.org/>
  - 27 Véase sobre el e-gobierno, <http://publicus.net/e-government>, sitio que sir-

vió para diseñar un informe de la ONU; la lista [do-egov-subscribe@yahoo.com](mailto:do-egov-subscribe@yahoo.com) que permite a expertos y políticos intercambiar sobre el tema de E-gobierno; <http://dowire.org> donde se encuentran 2600 personas de 80 países; <http://e-democracy.org/center/technology.html> donde se encuentran ciudadanos.

## Bibliografía

- FLICHY, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, París, La Découverte, 2001, 272 p.
- FREUD, Sigmund, "Psychologie collective et analyse du moi", en: *Essais de psychanalyse*, París, Éditions Payot, (1921) 1968, pp.83-176, 280 p.
- OLLIVIER, Bruno (dir.), *Questionner l'internationalisation, Cultures, acteurs, organisations, machines*, 14° Congreso de la SFSIC, París, SFSIC, 2004, 726 p.
- RICOEUR, Paul, *Soi-même comme un autre*, París, Seuil, 1990.
- SEMPRINI, Andrea, *La société de flux Forme du sens et identité dans les sociétés contemporaines*, París, L'Harmattan, 2003.