



# Managing the Infosphere: Governance, Technology and Cultural Practice in Motion

Stephen D. McDowell  
Philip E. Steinberg  
Tami K. Tomasello  
Primera edición, 2008, Temple University Press, Philadelphia, Estados Unidos.

## Capítulo 1: Gestionando la infosfera

### Sobre los autores:

**Stephen McDowell**,  
cientista político experto  
en políticas de telecomu-  
nicación.

**Philip Steinberg**,  
geógrafo especializado  
en la teoría socio-  
espacial para el estudio  
de la gobernabilidad en  
espacios de movilidad.

**Tami Tomasello**,  
académica de las comu-  
nicaciones dedicada a la  
investigación de las im-  
plicancias históricas y  
sociales de las nuevas  
tecnologías.

“Gestionando la Infosfera” es un trabajo colectivo abordado por académicos de distintas disciplinas cuya meta es entender este universo de comunicaciones electrónicas y redes (networking) y su impacto en las nociones de gobernabilidad, tecnología y prácticas culturales.

El estudio de la infosfera plantea como primera dificultad trazar sus límites, tanto desde un punto de vista material como conceptual. Entender qué es o dónde se localiza requiere de nuevas categorías o aproximaciones, pues se trata de un espacio que no sólo presenta características únicas sino que además es esencialmente dinámico, es un espacio de movilidad, que se encuentra en permanente readaptación.

### Infosfera en metáforas

Los autores presentan tres metáforas como una forma de acercar al lector a una definición de la infosfera. Philip Steinberg, estando en las Appalachian Mountains, Estados Unidos, uno de los puntos más aislados del este de este país, se encuentra con un escenario de interacción entre dos fuerzas: por un lado, ciudadanos que deciden usar las tecnologías a su alcance, en coherencia con sus prácticas culturales e instituciones enraizadas socialmente; y por otro, compañías que ponen a disposición estas tecnologías de manera selectiva y de acuerdo a criterios comerciales. De este proce-

so se va a generar la distribución y el acceso a las nuevas tecnologías interconectadas, que varían de un lugar a otro tanto a nivel global como dentro de un mismo país.

Desde otra perspectiva, Stephen McDowell analiza la situación de Hong Kong, una ciudad cuyo flujo comercial, financiero, productivo, turístico y comunicacional, la convierten en un espacio de movilidad por excelencia. Su calidad de Región Administrativa Especial de la República Popular China ofrece una dinámica que desafía los modos tradicionales de organización espacial, territorio y soberanía. Este ejemplo apunta a la necesidad actual de los Estados de maximizar los beneficios que se pueden obtener de los flujos mencionados, disponibles en la infosfera, y al mismo tiempo, limitar aquellos aspectos que pueden representar una amenaza a su soberanía o a los intereses individuales y colectivos que representa. Esta dualidad está siempre presente al momento de fijar las políticas y estrategias de gestión de la infosfera.

Finalmente, se presenta una visión desde el mar.

Quizás la aproximación más cercana al mundo de la infosfera surge al compararla con el océano, que representa también un espacio en movimiento y que históricamente ha requerido un régimen especial de administración. De hecho, la necesidad de mantener el océano como un espacio de libre flujo ha limitado el ejercicio de derechos de soberanía de los países, impidiendo que una territorialización de sus superficies entorpezca la función esencial de este espacio de movimiento y libre tránsito.

Asimismo, en la infosfera se ha intentado evitar que una sobrerregulación estatal obstaculice su carácter de espacio de libre. Este deseo coexiste con el interés por convertirla en un escenario donde sea posible invertir y donde existan ciertas leyes amparadas por el poder estatal capaces de garantizar el rescate de las utilidades (por ejemplo, a través de la protección de la propiedad intelectual). Así, al igual que el océano, la infosfera emerge como un espacio en movimiento que requiere de regulación social pero desterritorializada.

## Managing the Infosphere

“La infosfera

comprende todo el

universo de

comunicaciones

electrónicas y

redes”

## Definiendo la infosfera

La infosfera es un espacio muy difícil de definir circunscribiéndola a límites fijos. Más allá de su frecuente asociación con la aplicación y usos de tecnologías basadas en webs, la infosfera comprende todo el universo de comunicaciones electrónicas y redes (networking). Esta definición se amplía aún más cuando consideramos que abarca no sólo las conexiones mismas que unen diversos medios electrónicos, sino también la idea de un espacio que se encuentra “en algún lugar”, al que uno puede entrar, una red conectada, pero que al mismo tiempo está separada de los espacios “reales” en que habitamos diariamente en nuestras vidas.

En otros términos, si bien la infosfera se encuentra enraizada en un conjunto de tecnologías de conectividad electrónica, que se encuentran en permanente expansión, se refiere también a algo mucho más amplio, una “metáfora” [de] una imagen”,

un espacio en constante cambio, construido y continuamente reconstruido para y por el movimiento de la información. Es, tal como el subtítulo de este libro lo sugiere, un espacio de “gobierno, tecnología y práctica cultural en *movimiento*”.

La conceptualización de los espacios de movimiento puede resultar problemática dado que tradicionalmente se ha utilizado una “perspectiva liberal del espacio”, en el que cada lugar es percibido como un punto distintivo en las coordenadas globales, con atributos únicos y naturales. Así, las actividades sociales más significativas (como la producción, consumo, reproducción social, etc.) son vistas en el contexto de los puntos geográficos en que ocurren y están ligadas a territorios estables. Bajo esta visión, los espacios de movimiento son vistos como algo secundario que se encuentra en relación a estos

puntos fijos. Por el contrario, los autores ven el movimiento como un aspecto esencial de la sociedad. Más aún, sostienen que tiene un rol constitutivo como proceso social.

Adhiriendo a una perspectiva denominada “constructivista espacial”, los fenómenos son analizados como procesos dialécticos en los que interactúan fuerzas que parecen opuestas, pero que muchas veces terminan complementándose: producción y comercio, espacios fijos y móviles, territorio y espacios no-territoriales, política y economía.

Esta relación dialéctica obliga a los Estados, corporaciones privadas y ciudadanos a tomar decisiones, las que implican ir en una u otra dirección de dicha relación, para lograr objetivos específicos. Aquí los autores subrayan que la infosfera es, por tanto, un espacio de acción, decisión y responsabilidad colectiva.

## Gestionando la infosfera

Dado que la infosfera es un espacio en movimiento que es construido por y en la sociedad, todo análisis debe centrarse en cómo los actores sociales construyen la infosfera (o se sitúan a sí mismos en ella) a fin de alcanzar determinados objetivos.

Adicionalmente, un análisis completo debe considerar simultáneamente las acciones individuales, las acciones colectivas y las decisiones de políticas públicas, evitando las limitaciones de un análisis puramente estructural o tecnológico determinista. No es posible, por ejemplo, analizar cómo los “internautas” usan las salas de chat para construir identidades alternativas y comunidades virtuales, sin considerar que la infraestructura a través de las cuales estas comunidades se forman está

regulada por compañías que buscan obtener utilidades y gobiernos que persiguen poder.

Al hacer girar el estudio de la infosfera en torno al concepto de *gestión* se incorpora un componente situacional que conduce al reconocimiento de que las decisiones humanas se gestan y se toman en contextos específicos, las cuales, a su vez, están determinados por los objetivos de los intervinientes. De esta manera, la infosfera va tomando forma partir de las decisiones de los gobiernos, organizaciones e individuos, con lo cual se descarta la tesis de que las tecnologías siguen un sendero propio. Esta vinculación entre decisiones a nivel micro y macro que van modelando la infosfera, permite cuestionarse acerca de cómo pueden modelarse las

tecnologías y los usos de la infosfera y, asimismo, cómo su gestión puede direccionarla al logro de las metas sociales.

En este estudio, se conceptualiza la gestión en tres dimensiones: gobierno, cultura y tecnología. La dimensión de gobierno se refiere a la gestión como control y operación, en ejercicio de un poder o autoridad a fin de facilitar el uso, seguridad de las inversiones y generación de utilidades.

La infosfera si bien se encuentra más allá del control de cualquier Estado, es susceptible de planificación racional y es gestionada por una compleja web de instituciones formales e informales que representan al Estado, a los capitales y a los intereses de la sociedad civil, los que persiguen usar su poder para reproducir o transfor-

mar las jerarquías sociales y espaciales existentes para alcanzar objetivos en materia de comunicación y conectividad.

Pero la gestión de la infosfera tiene también una dimensión cultural que dice relación con la forma en que los individuos usan las tecnologías de acuerdo a un contexto social particular.

Los usuarios de la infosfera, interpretan, dan significado y establecen identidades generando una comunidad virtual.

Son en este sentido verdaderos “ciudadanos” más que consumidores pasivos.

Por último, una tercera dimensión de la gestión, que se encuentra en un punto intermedio entre las dos anteriores es la de la tecnología, esto es, el diseño e implementación de protocolos y estándares básicos.

## Capítulo 2: Gestionando el cambio tecnológico

La frase “gestionando el cambio tecnológico” se refiere a los procesos a través de los cuales distintos actores involucrados van dirigiendo y reaccionando ante las innovaciones tecnológicas, en particular, ante aquellas sobre las que se estructura la infósfera.

Dado que los cambios tecnológicos afectan a una amplia variedad de grupos e individuos en diferentes contextos, se han elaborado diversas teorías que analizan las formas a través de las cuales los cambios tecnológicos ocurren y son manejados. Dentro de las más relevantes se encuentran las siguientes: el modelamiento social de la tecnología, el *technical code*, difusión de las innovaciones y construcción social de la tecnología.

La teoría del modelamiento social de la tecnología se centra principalmente en el nivel macro y sostiene que las tecnologías se encuentran diseñadas para satisfacer las necesidades de instituciones y grupos de poder, particularmente, gobiernos y grandes corporaciones privadas. Las tecnologías son seleccionadas en la medida que satisfagan los objetivos de estas organizaciones, tales como preservación de la seguridad nacional, el control de los procesos de producción en el mercado laboral, la búsqueda de la máxima eficiencia en la distribución e intercambio en el mercado o el intento por ganar un mayor control sobre la propiedad intelectual y otras formas de propiedad de medios. En esta materia el Estado ha jugado un rol fundamental en el desarrollo de la tecnología, por ejemplo, a través del fortalecimiento y protección de los derechos de autor, o bien destinando fondos públicos para impulsar cambios tecnológicos. Las razones por las cuales el Estado participa activamente en la promoción del desarrollo tecnológico se encuentran en la im-

portancia que éste tiene para el desarrollo económico de las naciones, con todas las consecuencias que ello implica. Adicionalmente, en muchos casos el apoyo de los gobiernos a la innovación tecnológica ha estado vinculado a preocupaciones de índole militar (Estados Unidos, por ejemplo, en los últimos 50 años ha destinado cuantiosas sumas a la investigación y desarrollo de tecnologías en aeronáutica, balística, satélites y procesamiento de datos con el objetivo de obtener ventaja militar), así como a conceptos más amplios tales como la seguridad nacional.

Esta participación estatal denota que no es un fenómeno puramente global, aunque tampoco es simplemente la suma de iniciativas locales de los Estados para el desarrollo. Si bien la infósfera es construida en forma global, esta ocurre a través de una serie de decisiones privadas, prácticas institucionales y acciones estatales dirigidas al despliegue de tecnologías y el desarrollo de estrategias de intercambio e inversión.

Una segunda teoría, denominada *technical code*, se centra en cómo los valores y premisas sociales, económicas y políticas determinan la estructura y funcionamiento de las tecnologías. Diferentes actores (empresarios, políticos y consumidores) influyen en el proceso de diseño para que sus intereses se vean reflejados en el producto final, que resulta en una combinación de las expresiones sociales, económicas y políticas de estos grupos e individuos.

Una tercera aproximación examina las formas de difusión de las innovaciones, es decir, los procesos a través de los cuales una innovación es comunicada por ciertos canales entre los miembros de un grupo social. Esta mirada analiza cómo y cuándo los individuos y grupos deciden incorporar o adoptar

una innovación en su vida diaria. No toda innovación logra difusión, en otras, es muy gradual o focalizada a ciertos grupos sociales, económicos o geográficos. Todo ello dependerá de factores tales como las características propias de la innovación, el tipo de mercado al que apuntan o la complejidad y los costos de su implementación.

La perspectiva de la construcción social de la tecnología explica que ésta es usada e interpretada de un modo diverso por individuos y grupos, en diferentes contextos sociales y culturales, y estos usos van creando o adaptando nuevas tecnologías. Aunque algunos estudios de tecnología se centran en alguna de estas cuatro perspectivas para explicar cómo ocurren los cambios tecnológicos, una combinación de ellos permite un mayor entendimiento acerca de cómo se gestiona el cambio tecnológico y las formas en que los individuos, grupos y gobiernos pueden actuar para modelar este cambio.

### Gobierno y cultura

En la dimensión cultural, los grupos y los individuos influyen en el cambio tecnológico a través de su decisión de consumo y la adopción de las tecnologías en su vida diaria, de acuerdo a su contexto social y cultural. En la dimensión de gobierno, es constante el esfuerzo por redirigir y controlar el espacio de la infósfera a través de regulaciones que persiguen mantenerla y potenciarla como un espacio de movimiento, pero como un espacio con límites y territorios, de manera que constituya un recurso de desarrollo económico. En un principio se limitó el poder de los monopolios para asegurar la competencia; posteriormente, se inició la regulación del comportamiento, por ejemplo, derechos de autor, spam, pornografía infantil hacking y virus, etc.

*El cambio tecnológico*

*se gestiona por*

*medio de la acción de*

*individuos, grupos,*

*corporaciones y*

*gobiernos que actúan*

*para modelar este*

*cambio.*

## Capítulo 3: Escalas de gobierno y gobierno de escalas

Las actividades cotidianas de los ciudadanos se encuentran cada vez más vinculadas al uso de la tecnología y las redes de la infosfera.

El acceso a estas redes se va gestando y modelando a través de inversiones e infraestructuras públicas y privadas, fenómeno que puede ser observado en distintas escalas desde el punto de vista geográfico.

Alguna de las decisiones políticas son tomadas a nivel local, sin embargo, dichas decisiones ocurren en el contexto de políticas a nivel nacional, que a su vez van determinando la forma de las relaciones y la participación en redes nacionales y transnacionales de carácter económico, técnico y cultu-

ral.

Las decisiones políticas que sirven de impulso para atraer inversiones y para el desarrollo de servicios digitales y redes que facilitan la conectividad tanto local como global, provienen muchas veces de decisiones de gobiernos locales (ciudades o municipalidades) que ocurren en múltiples lugares del mundo, incluso cuando se trata de procesos globales y de largo plazo, sustentados en objetivos tales como la construcción de mercados globales, derechos de propiedad intelectual y prácticas culturales.

Sin embargo, las políticas de los gobiernos locales se encuentran en permanente conflicto con las políticas de los Estados Federales, ya

sea porque los objetivos que persiguen suelen ser diversos y también porque en otras ocasiones los mismos objetivos se abordan de diversas maneras.

Los gobiernos locales buscan la prosperidad económica, al igual que los Estados Federales, y tratan a menudo de promover las ventajas de sus ciudades y regiones en el proceso de producción y facilitar bajos costos en el comercio e intercambio para fomentar el crecimiento económico.

El fortalecimiento de la infosfera y las tecnologías que la sustentan son un anhelo común, pero los diversos intereses de los gobiernos locales y federales generan conflictos de distinta naturaleza en este ámbito.



## Capítulo 4: Tecnologías de comunicación, movilidad y consumo cultural

La experiencia de vivir en la infosfera involucra moverse a través del espacio y transgredir las fronteras de un lugar. Este capítulo se enfoca en las dimensiones culturales de la gestión de la infosfera analizando la interrelación entre la industria turística y los medios de comunicación de masas.

El sector del turismo internacional provee un ejemplo de la diversidad de variables involucradas en la gestión de los espacios de movimiento en el contexto de la política económica global y el comercio de servicios. Entre estas variables, los medios de comunicación son un factor relevante, dado que contribuyen a la promoción de la movilidad o la fijación local de capitales, bienes, servicios, información y personas.

Al mismo tiempo, el uso de

las redes de comunicación responde a políticas, diseño y despliegues tecnológicos, usos culturales e interpretaciones de los servicios.

En términos de las tensiones mencionadas en el primer capítulo, vemos que la dialéctica entre espacios fijos y movilidad es evidente en la transacción de servicios como el turismo. Aquí, existen dos tipos de movimiento: el traslado de los productores/ consumidores de los servicios y el flujo de información que da soporte a esos servicios. Sin embargo, el turismo también involucra lugares fijos donde ocurren la producción y el consumo de cultura. Es decir, en su esencia, el turismo se mueve entre espacios de territorialización de los servicios y desterritorialización de los flujos de información y transacción de esos servi-

cios.

La dinámica entre producción y comercio también es compleja. Para prestar los servicios de turismo, se requiere de una serie de inversiones en infraestructura que son fijas y que son utilizadas con posterioridad a su creación. Sin embargo, en la mayoría de los casos, los servicios son producidos al mismo tiempo en que son consumidos, lo que es válido tanto para recursos de infraestructura, (por ejemplo, transporte y telecomunicaciones), como para servicios prestados por personas. En tanto, la interacción entre política y economía es relevante y no siempre concorde. En algunas oportunidades los objetivos gubernamentales coinciden con los de las corporaciones en el desarrollo de focos de turismo; no obstante, varias ini-

ciativas económicas han sido detenidas por regulaciones nacionales de tipo legal. El consumo en sí mismo involucra movimiento, y por tanto, el movimiento de información a través de la infosfera es un aspecto del consumo y no sólo una transmisión de información. La distinción conceptual entre contenido/consumo y transmisión/movilidad se debilita cuando se toma en cuenta las inversiones requeridas para entregar un servicio de comunicaciones. Estas inversiones moldean significativamente los espacios físicos y sociales. Con ellas el turismo se ha hecho relativamente accesible a las masas, dándose una relación entre los medios de comunicación, la producción de infraestructura turística, la movilidad y el desarrollo económico, tanto dentro de

las locaciones nacionales como en los países de destino turístico.

Estas relaciones se ejemplifican con la televisión: sirve para mover imágenes entre locaciones fijas pero también fomenta las distinciones de lugares lejanos, y en el largo plazo, puede llegar a fomentar el traslado físico de las personas a aquellas destinaciones.

Es decir, existe un vínculo entre el movimiento de imágenes de lugares y el movimiento de personas. Por esta razón se da menos énfasis a la producción masiva para mercados masivos, para enfocarse en mer-

cados fragmentados y nichos de interés.

Al mismo tiempo, tanto la producción como el consumo de servicios audiovisuales está menos basado en parámetros nacionales. Surgen nuevas formas de integrar audiencias nacionales a segmentos de las audiencias globales.

Como vemos, los vínculos entre medios y turismo son fuertes y de largo aliento. El movimiento de las personas a través de viajes y turismo están también conectadas a la construcción espacial del movimiento en la infosfera de una manera amplia. Aunque esta última pueda verse

como un espacio paralelo de movilidad, en la cual los movimientos físicos son coordinados y controlados por actividades de información y comunicación, es mucho más que eso. Asimismo, aún cuando el concepto de infosfera habla de un espacio de soporte de la movilidad, donde las imágenes de destinaciones y el resto del mundo son presentados como diferentes pero accesibles, también es parcial. La infosfera es un espacio de imaginación donde los individuos viajan para construir su propia imagen real (e imaginada) de los lugares.



Fotografía de la página  
"World United Bloggers"

*El sector del  
turismo  
internacional  
provee un ejemplo  
de la diversidad de  
variables  
involucradas en la  
gestión de los  
espacios de  
movimiento .*

## Capítulo 5: Nombres en Internet, semiótica y gobierno

La infoesfera es un espacio que existe en el límite entre globalismo y estatismo. Internet pudo haber sido construido de manera que todos los dominios podrían haber estado asociados a un Estado (con sufijos como .cl, .uk, .au, etc.) o bien todos podrían haber sido desvinculados de los Estados (.com, .org, .edu, etc.). Sin embargo, la infoesfera surgió como un sistema híbrido, que refleja la tensión entre el deseo de globalismo por una parte y el ánimo de vincularla a la soberanía de los Estados por otra.

La infoesfera se erige de esta manera como un espacio que no es distribuido territorialmente en la misma forma que los Estados preexistentes, pero tampoco es un espacio en que los temas de soberanía han quedado superados totalmente. Lo que existe es una tensión permanente en la cual la infoesfera es gestionada a través de un proceso continuo de renegociación entre estados, naciones y comunidades de proveedores y usuarios.

La tendencia hacia la reterritorialización del mundo de la infoesfera es un intento de ejercer soberanía sobre espacios de la infoesfera. Sin embargo, el término "Estado" que en sí mismo puede encerrar diversas acepciones (gobierno, territorio, nación, etc.) se vuelve mucho más difuso en el mundo de la infoesfera según se ve a continuación.

Al crearse espacios en Internet, su significado queda abierto a interpretación, es como si nacieran nuevos Estados dentro de la infoesfera. Así, por ejemplo, es posible que inversionistas japoneses se establezcan en Francia y creen un sitio web con el sufijo ".DE" (que alude a Alemania), que no se refiere ni a la nacionalidad de la compañía, ni a la de los proveedores, ni a la de los usuarios. La infoesfera pasa a ser una suerte de universo paralelo en donde

se desarrollan Estados virtuales, pero en el que no necesariamente se reflejan los Estados reales. Esta suerte de re-territorialización de los Estados reales en la infoesfera puede ser vista como una reafirmación electrónica del poder del Estado en la tierra de las comunicaciones, pero con el inconveniente de que en el espacio de la infoesfera los límites tienden a ser difusos y la tendencia parece ser más bien dirigirse hacia la desvinculación con los Estados soberanos.

### Dominios de Internet genéricos y código país.

Pese a que en sus inicios Internet fue creado como un sistema de comunicación militar de los Estados Unidos, todo indicaba que la autoridad que asignaba los números (IANA) vislumbraba un Internet de carácter mundial, y con esa visión creó 7 códigos genéricos de dominio del ciberespacio (sin referencia a Estados), estos fueron: ".COM" para fines comerciales; ".EDU" para fines de educación; ".NET" para network o redes; ".INT" para tratados internacionales; ".MIL" para fines militares sólo de EE.UU.; ".GOV" gobierno sólo de EE.UU.; ".ORG" para todos los otros registros.

Sin embargo, pese a que Internet se creó originalmente sin fronteras ni divisiones, con el tiempo aparecieron una serie de códigos de dos letras que representaban a países específicos, los que segmentaron el espacio virtual, delimitándolo nuevamente en un espacio con naciones. Para algunos, esto ocurrió porque muchos pensaban que estas siglas genéricas, al haber sido creadas por Estados Unidos, pertenecían a ese país. De hecho muchas empresas se negaron a poner sus direcciones globales usando ".COM", (i.e. Toyota); otros, en cambio, las aceptaron como denominaciones globales (i.e. Nokia con su sitio

global [www.nokia.com](http://www.nokia.com)).

Al surgir los códigos de país en la red, se observó un intento de reterritorialización del espacio de la infoesfera. Sin embargo, tal como se apuntó anteriormente, los nuevos códigos de países no coinciden plenamente con la distribución territorial de los Estados en el mundo "real" ni tampoco con la idea o concepto de los Estados preexistentes. Un buen ejemplo que ilustra por qué ocurre esto, se puede observar en los casos de dos pequeñas islas del Pacífico.

La Isla Pitcairn utilizó la sigla PN, pero no con el objeto territorializar un espacio en el mundo de la infoesfera, es decir, no pretendía ganar un territorio en la infoesfera vinculado a la soberanía de su pequeño Estado. Lo que ellos intentaron fue vincular la sigla PN a la imagen de una isla paradisíaca para poder difundirla y obtener así ganancias. Si la bien la isla Pitcairn fracasó en su intento, este fenómeno demuestra cómo la asociación de las siglas de los dominios con un Estado se desvinculan de la idea de soberanía en la infoesfera.

Un segundo caso es el de la isla Niue en la cual la disociación entre Estado y su sigla (NU) se produjo por un fenómeno diferente. Lo que ocurrió es que la sigla se difundió masivamente en los países escandinavos porque en éstos NU significa "nuevo" o "ahora", lo que se tradujo en que la sigla dejara de estar asociada exclusivamente al estado de Niue.

Debido a que el sector privado necesitaba ciertas regulaciones que velaran por su seguridad y sus intereses, los Estados buscaron penetrar en la administración de la infoesfera. Sin embargo, en la medida que aparecieron organismos internacionales de regulación y control esta necesidad fue decreciendo, dándose un nuevo giro hacia la desterritorialización.

*Al crearse espacios en Internet, su significado queda abierto a interpretación, es como si nacieran nuevos Estados dentro de la infoesfera.*



Logo de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, Túnez 2005.



## Capítulo 6: Fijación, movilidad y gobierno de los nombres en Internet

Una de las principales características de la comunicación internacional en los años '90 fue la emergente y difundida aceptación de propuestas que abogaron por formas de gobierno no estatales de la infósfera, especialmente para el caso de Internet. En 1998, Estados Unidos creó la *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* (ICANN), en cuya formación contribuyeron las élites técnicas y económicas de ese país, quienes desde un comienzo abogaron por un sistema de auto-gobierno para escapar del poder estatal. Esta visión era compartida por las organizaciones transnacionales de la sociedad civil, que pronto comenzaron a movilizarse por los derechos ciudadanos y participación dentro de la infósfera, en una época en que se levantaban voces sobre la legitimidad democrática de varios gobiernos. Sin embargo, al poco andar, la ICANN fue criticada por reflejar intereses de grupos industriales y gobiernos dominantes.

En este capítulo, mediante la presentación de una serie de documentos, se demuestra el desarrollo de una política de negociación y la implantación de una ideología más ligada a la gestión en el manejo de Internet. Si bien este apartado se enfoca en debates sobre la gobernabilidad de una parte específica de la infósfera: la asignación y gestión de los nombres y direcciones de Internet, se hacen evidentes las interacciones más amplias entre gobierno, tecnología y prácticas culturales. Revisitando las tensiones mencionadas al inicio del libro, destacan en este proceso el énfasis en la movilidad de la información por sobre las inversiones en infraestructuras fijas dentro de los Estados, además del surgimiento de derechos de propiedad abstractos tanto dentro de los territorios como el espacio no-territorial de la infósfera. Por otra parte, la clara tensión política versus economía, queda patente en las reivindicaciones sobre una nueva forma

de gobierno basada en las nociones idealizadas de la movilidad de la información y la emergencia de un nuevo tipo de comunidad política: una sociedad civil de usuarios online.

### Diseño de la ICANN

La arquitectura de cualquier servicio en red requiere contactos entre distintos puntos que serán incluidos dentro de una red, lo que para el caso de la asignación de dominios y nombres en Internet significó una serie de dificultades de coordinación en la operación de comunicaciones electrónicas interconectadas.

Por este motivo, esta asignación ha sido un asunto central en la creación y manejo de la infósfera. Como una forma de hacer distinciones en el desarrollo de ICANN, se presentan una serie de documentos que muestran el desarrollo de las propuestas. Muchos de ellos provenían del Departamento de Comercio de los Estados Unidos. El marco inicial de la pregunta sobre la gestión vino del "*Framework for Glo-*

*bal Electronic Commerce*" en el cual se asumía que, si la prioridad de la gestión era facilitar los métodos más efectivos para promover el comercio e intercambios en el mercado, entonces, los gobiernos debieran tomar un rol mínimo. A raíz de esta declaración, surge la *Global Information Society Initiative* (GII) que nace del gobierno estadounidense y pronto alcanza escala global mediante la adhesión del Grupo de los Siete en 1995, la OECD y más tarde otras organizaciones internacionales.

Nuevamente, en 1997, el Departamento de Comercio participa delineando algunos principios poniendo énfasis en la competencia de mercado y en el autogobierno de la comunidad de usuarios no estatales y proveedores de servicios. En respuesta, en 1998, se emite otro documento "*Green Paper*" que se dirigía a los problemas críticos que habían surgido en la gestión de Internet debido a las diferencias entre los grupos de interés privados y

## Managing the Infosphere



y solicitaba un buen manejo global para evitar conflictos. Además planteó que la gestión de la asignación de nombres de dominio en Internet debía seguir cuatro principios: estabilidad, competencia, coordinación privada y representación. Sin embargo, se siguieron una serie de debates sobre el diseño de esta nueva organización y el proceso de toma de decisiones y consulta, y la ICANN comenzó a utilizar organizaciones internacionales existentes para resolver las disputas, introduciendo además protecciones a la propiedad intelectual

y reforzando la seguridad de las transacciones online, lo que la llevó a adoptar una estructura de gestión organizacional más que una participativa de grupos de usuarios. Otras organizaciones que agruparon a los sectores críticos a la ICANN, como la *International Telecommunication Union* (ITU), se han enfocado en crear discusión pública sobre el tema de la gobernabilidad de Internet, por ejemplo, a través de los dos Cumbres Mundiales sobre Sociedad de la Información que terminaron con la creación de la *Internet*

*Governance Forum* (IGF). Estas discusiones y complejos escenarios de negociación son un reflejo de las posibles relaciones entre tecnología, gobierno y prácticas culturales en la gestión de la infosfera. Los esfuerzos iniciales para reducir el rol formal de los estados y los debates sobre valores políticos y prácticas culturales se encontraron con reivindicaciones de participación de los grupos sociales y los gobiernos. Hoy en día la agenda de la IGF incluye una variedad de tópicos y el rol de la ICANN sigue siendo revisado.

## Capítulo 7: La infosfera, un mundo de lugares, un océano de información o una región administrativa especial

La infosfera puede ser descrita con diversas metáforas: como distintos lugares de interacción compuesta de pasillos entrelazados, como un océano de información o como una región administrativa especial. Los autores recalcan que el elemento crucial en el corazón de la infosfera es el movimiento (y la gestión de ese movimiento por parte de varios jugadores, desde naciones a individuos). La gestión de la movilidad ya sea en términos de datos, productos, personas, fronteras, políticas, o alguna combinación de ellas, es la materia que define a la infosfera. La gestión de la movilidad tiene lugar en las tres dimensiones a las que hemos hecho referencia: gobierno, cultura

y tecnología. El análisis de la gestión de la movilidad en la infosfera revela algunas implicancias: primero, la gestión de la infosfera es asumida por una variedad de actores e instituciones, pero también se insinúa en la vida cotidiana y las prácticas culturales de las personas. Segundo, investigar la gestión de esta movilidad implica re-plantear conceptos básicos en el campo de las nuevas tecnologías de la comunicación, incluyendo espacios de flujo, identidad y características de la gestión. También existen desafíos, por ejemplo, el balance entre las condiciones necesarias para soportar un espacio de movimiento abierto para comunicaciones socia-

les y políticas versus condiciones más cerradas y esenciales para aplicaciones de comercio electrónico (sistemas de pago, aplicaciones de seguridad, derechos de autor, etc.). Otro punto relevante es qué significa la infosfera en términos de la economía política internacional. La creación y mantenimiento de un espacio de movilidad en la infosfera está basado en instituciones internacionales, pero también en la participación y soporte de muchas naciones-estado y actores no estatales. Pero al igual que ocurre en otros ámbitos de relaciones internacionales, debe escogerse un sistema de regulación que sea el más adecuado a los objetivos que se desean conse-

guir. Algunos Estados privilegian una intervención más directa, en tanto que otros reconocen las limitaciones y los costos del control estatal, y ceden al clamor ciudadano de crear un espacio de mayor libertad y privacidad. Sin embargo, la libertad y el movimiento en la infosfera no siempre se encuentran garantizados por la ausencia de control estatal y autoridad, inclusive el poder estatal puede ser un soporte a ciertas libertades y movimientos. Otro tema que debe ser examinado con detención, se refiere a la movilidad de grupos e individuos. Se plantea en este sentido una visión que vincula los movimientos de identidades online con movimientos de cuer-



pos offline, proponiendo un entendimiento que conecta de diversas maneras la información y el uso de los medios en la infosfera con la vida diaria y la movilidad física de los individuos en el mundo "real".

Asimismo, se propone una nueva noción de la gestión. Si bien es cierto que, mayoritariamente, la gestión es considerada como decisiones autoritarias que fijan normas y comportamientos a los grupos, la infosfera está más allá del control centralizado y de las nociones tradicionales de control público y políticas públicas. Es necesaria una redefinición del concepto, sin olvidar

que aún muchas personas se están insertando y reafirmando control en la infosfera (códigos, inversiones en nuevas tecnologías, etc.).

¿Cuáles son las implicancias de pensar la infosfera como un espacio de movilidad en términos teóricos, de políticas e investigación? Teóricamente, propone que debe verse como social y culturalmente enraizada. También hace foco en el rol del Estado y los actores corporativos, donde el mito de una libertad total de opciones online choca con las regulaciones que se enfrentan offline. De hecho, aún en la era de la infosfera el sistema político sigue siendo un

sistema estatal. Lo que se propone es cambiar el foco: en vez de centrarse en el gobierno de la infosfera, adoptar una óptica de gestión con la cual se abren preguntas importantes sobre las responsabilidades por enfrentar y el plan de acción. Como se ha dicho, las opciones de la construcción de la infosfera y su gestión son complejas, debido a la naturaleza de su gobernabilidad, el continuo cambio tecnológico, la interacción de acciones colectivas e individuales y las conexiones transnacionales a través de las redes. Sin reglas predeterminadas, las prácticas son creadas "en el camino".



*El elemento crucial en el corazón de la infosfera es el movimiento (y la gestión de ese movimiento por parte de varios jugadores, desde naciones a individuos).*

**Gestión Empresarial (IN7A0-1)**  
**Magister en Gestión para la Globalización 2008**  
**Universidad de Chile**

Resumen efectuado por los alumnos:

Armida Prado Neuenschwander

José Luis Ramírez Bruggink

Claudio Rivera Ruiz-Tagle

Información adicional sobre el libro puede ser solicitada por mail.