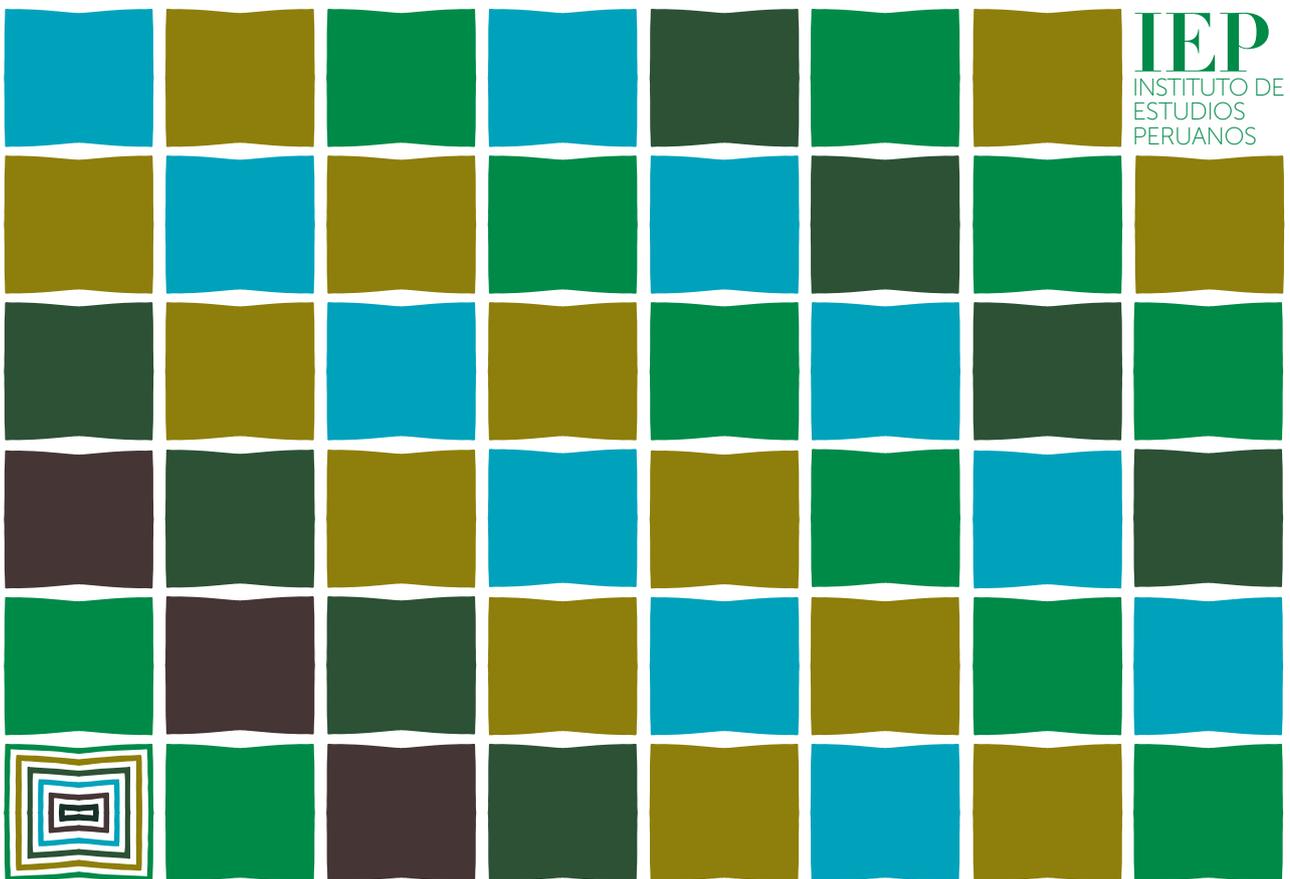


Rodrigo Gil
Diego Sánchez
Carlos Urrutia
Mauricio Rentería

A TRAVÉS DE LA PANTALLA:

LAS CIENCIAS SOCIALES DESDE LA TELEVISIÓN
Y LAS REDES SOCIALES



Rodrigo Gil
Diego Sánchez
Carlos Urrutia
Mauricio Rentería

A TRAVÉS DE LA PANTALLA:

LAS CIENCIAS SOCIALES DESDE LA TELEVISIÓN Y LAS REDES SOCIALES

EDICIÓN E INTRODUCCIÓN DE MARIANA EGUREN

Documento de Trabajo N.º 273



© Instituto de Estudios Peruanos, IEP
Horacio Urteaga 694, Lima 15072
Central telefónica: (51-1) 200-8500
Web: <www.iep.org.pe>

Libro electrónico de acceso libre disponible en:
<<http://repositorio.iep.org.pe/handle/IEP/9>>

ISBN digital: 978-612-326-022-4

Documento de Trabajo-273 (ISSN 1022-0356)
Serie, Sociología y Política, 51

Primera edición digital: noviembre de 2020

Corrección de estilo: Sara Mateos
Diagramación: Diego Ferrer
Asistente de edición: Yisleny López
Coordinación editorial: Odín del Pozo

A través de la pantalla: las ciencias sociales desde la televisión y las redes sociales / Rodrigo Gil, Diego Sánchez, Carlos Urrutia y Mauricio Rentería. Lima, IEP, 2020. (Documento de Trabajo, 273. Sociología y Política, 51)

1. CIENCIAS SOCIALES; 2. TELEVISIÓN; 3. REDES SOCIALES; 4. ENSAYOS; 5. ASPECTOS CULTURALES; 6. CRÍTICA E INTERPRETACIÓN

WD/ 05.01.01/SP/51



Introducción.....	5
1. <i>Homo ludens</i> y <i>Homo videns</i> . <i>Esto es guerra</i> bajo la lupa de las ciencias sociales Rodrigo Gil	7
2. ¿Por qué un villano como Frank Underwood tendría que tomarse tantas molestias para mantenerse en la Casa Blanca? Repasando algunas de las características del modelo pluralista de democracia a partir de <i>House of Cards</i> Diego Sánchez.....	18
3. ¿Por qué E Corp simboliza la acumulación de todos los males? Las fallas de mercado como el problema central en el universo de <i>Mr. Robot</i> Carlos Urrutia	30
4. Cuando Facebook nos traiciona. La socialización de actores plurales Mauricio Rentería	40



Introducción

¿Para qué sirven las ciencias sociales? ¿Por qué estudiarlas? Para decirlo de una manera muy simple, las ciencias sociales se ocupan de estudiar el comportamiento de los seres humanos en el contexto en el que se desenvuelven. Se trata de aproximaciones que, desde diversas aristas, apuntan a entender cómo nos vinculamos con los demás en sociedad, y qué mecanismos e instancias creamos para regular dichos vínculos. En este sentido, mucho de lo que hacen las ciencias sociales aborda el tema del poder, el cual es uno de los ejes centrales de su reflexión.

A diferencia de lo que ocurre con las ciencias exactas, las ciencias sociales no cuentan en nuestro medio con canales de divulgación que permitan que el público en general las conozca y se familiarice con sus objetos de investigación. Hace unos años, cuando empezaba a gestarse la idea que daría lugar a esta publicación, el grupo de autores coincidía en que, durante sus últimos años en el colegio y los primeros en la universidad, les había costado mucho comprender en qué consistían realmente las carreras que finalmente eligieron, qué tipo de preguntas eran propias de estas disciplinas y cómo se conectaban con el mundo real.

Es a partir de esa constatación que surge la idea, entre un grupo de investigadores jóvenes del Instituto de Estudios Peruanos (IEP), de elaborar un conjunto de textos que hagan visibles las conexiones que se pueden establecer entre las ciencias sociales y ciertos productos culturales que forman parte del día a día de muchos jóvenes hoy. Así, apoyándose en ejemplos tomados de series, programas de televisión y redes sociales, los autores explican algunos conceptos propios de la economía, la ciencia política y la sociología con la intención de llegar a un público

joven de una manera didáctica. Con estos ensayos, se muestra, además, que es posible hablar de ciencias sociales apelando a situaciones cotidianas y familiares, sin tener que apuntar necesariamente a la solemnidad de las “grandes explicaciones” o los “grandes temas”.

El primer texto de esta publicación es de Rodrigo Gil, politólogo, quien, a partir del éxito de un programa como *Esto es guerra* en la teleaudiencia peruana, nos introduce a los conceptos de *Homo ludens* y *Homo videns*, acuñados por Johan Huizinga y Giovanni Sartori, respectivamente. Gil presenta un recorrido en el que, apoyándose en un producto mediático sumamente popular, vincula ambos conceptos y muestra su relevancia en la sociedad contemporánea. Por otro lado, a pesar de que desde la ciencia política Sartori sugiere una influencia negativa de la televisión para la formación crítica de los ciudadanos y, en general, para la consolidación de la democracia, el autor nos ofrece algunos ejemplos de la realidad local que apuntarían en una dirección distinta.

A continuación, Diego Sánchez, también politólogo, nos explica el modelo pluralista de democracia a partir de las dinámicas de la lucha de poder en la serie *House of Cards*. Ello hace contrapunto con la influencia que las experiencias vitales de Robert Dahl tuvieron en sus planteamientos, desde el campo de la ciencia política, acerca de la dinámica de los grupos de poder en la toma de decisiones. A lo largo del texto, el autor nos explica de manera didáctica la forma en que se ejercita y reconfigura el poder en un sistema complejo con múltiples reglas, procedimientos y actores que buscan un mínimo equilibrio entre los diversos grupos que conforman el gobierno y la oposición, y entre estos y los ciudadanos.

El autor del tercer texto, Carlos Urrutia, economista, apela al conglomerado ficticio E Corp, de la serie *Mr. Robot*, para ilustrarnos acerca de las fallas de mercado que impiden la existencia de mercados competitivos. A lo largo de su texto, Urrutia nos muestra que las fallas de mercado responden a supuestos incumplidos relativos al poder de mercado, las externalidades, la asimetría de información y los bienes públicos. Pero las fallas de mercado no son solo posibles en las grandes corporaciones de la ficción. Urrutia lo demuestra recurriendo a casos de la realidad peruana, como el sector de telecomunicaciones, la industria minera o la pesca informal.

Finalmente, Mauricio Rentería, sociólogo, hace un recorrido por los modelos de socialización para explicarnos las particularidades de nuestros procesos de socialización en el mundo virtual. Así, partiendo de ejemplos tomados de desencuentros surgidos en Facebook con los que todos nos podemos identificar, sea como participantes directos o como espectadores, el autor nos explica algunos aspectos del modelo de socialización clásico, que diferencia la socialización primaria de la secundaria, en contraste con el modelo de socialización diferenciada o plural de Bernard Lahire.

Creemos que los textos que componen esa publicación logran con solvencia su propósito de ilustrar conceptos de las ciencias sociales que de otra manera podrían resultarnos algo lejanos o abstractos. Los cuatro autores cumplen con demostrarnos que, ya sea a través de ejemplos tomados de series y programas de televisión o de la interacción propia de una red social como Facebook, podemos animarnos a ensayar interpretaciones de lo que ocurre en la realidad que vayan más allá de los sentidos comunes sobre el funcionamiento de las cosas. Y es justamente para eso que sirven las ciencias sociales.



Homo ludens y Homo videns. Esto es guerra bajo la lupa de las ciencias sociales

Rodrigo Gil

Según el Consejo Consultivo de Radio y Televisión (Concortv),¹ la televisión es el medio de comunicación de mayor consumo entre niños y adolescentes en el Perú. El 52% de ellos observa televisión diariamente, y *Esto es guerra* es su programa favorito. Los niños y niñas encuestados califican con una "nota aprobatoria" de 14,8 a este programa, mientras que los adolescentes lo evalúan con una nota algo menor. *Esto es guerra* llega a un nivel de aceptación de 48,9% entre niños y niñas de los 7 a los 11 años, y a uno de 50,4 entre adolescentes de los 12 a los 16 años.² Pero no solo los niños y adolescentes ven *Esto es guerra*. Angie³ es una mujer profesional, economista, con estudios de posgrado y experiencia en diversas instituciones del aparato estatal. Tiene 42 años y es madre reciente y primeriza. Angie es, además, una acérrima seguidora de *Esto es guerra*, pues el programa le permite, tras una jornada de trabajo intenso, "no pensar". Angie empezó a seguir *Esto es guerra* estando embarazada. Debido a su estado, dejó de trabajar y permaneció la mayor parte del tiempo en casa. En ese período, el programa le ofreció entretenimiento y distracción: una invitación a la recreación pasiva. De vuelta al trabajo y con una hija pequeña que cuidar, le ofrecía la oportunidad de "desconectarse" de las presiones y obligaciones laborales y domésticas.

1. Véase el informe "Estudio cualitativo sobre consumo televisivo y radial en niños, niñas y adolescentes" del Concortv, octubre de 2018.

2. Villegas-Flores 2016: 10.

3. El nombre es un seudónimo.

¿Qué explica el éxito de este programa de la televisión peruana en sectores etarios disímiles? ¿Nos pueden ayudar las ciencias sociales a entenderlo? En este texto, queremos ensayar una interpretación amplia y preliminar sobre algunos de los factores culturales que podrían estar operando favorablemente en el sostenido éxito de *Esto es guerra*, un programa de juegos y competencias deportivas que se ha logrado mantener en el espacio televisivo nacional por aproximadamente una década. Dos conceptos sugerentes de las ciencias sociales nos permiten ofrecer algunas hipótesis de trabajo para entender la asociación existente entre *Esto es guerra* y sus telespectadores: de un lado, el *Homo ludens*, analizado fundamentalmente en el trabajo del historiador Johan Huizinga (1980 [1944]), y, de otro, el *Homo videns*, concepto acuñado por el politólogo Giovanni Sartori (1998 [1997]). Consideramos que, a la luz de ambos conceptos y a partir de su interacción, es posible identificar algunas de las causas que podrían explicar por qué *Esto es guerra* se ha posicionado como un producto cultural exitoso, con una firme permanencia en la programación televisiva, y cómo ha logrado cultivar a miles de fanáticos en todo el territorio.⁴

Ahora bien, antes de entrar de lleno al análisis, hay que decir que *Esto es guerra* ha generado también reacciones adversas y muchas críticas desde diversos frentes. Entre 2014 y 2020, por ejemplo, se han llegado a recolectar más de 85 mil firmas digitales para demandarle al Estado la cancelación del programa por incumplir el “horario de protección al menor”.⁵ Por otro lado, algunos *youtubers* han emitido video-reportajes que describen a *Esto es guerra* como la expresión más clara de la “televisión basura peruana”, y consideran su emisión y consumo por parte de los televidentes como “nocivos”.⁶ *Esto es guerra* y otros programas de la “televisión basura” motivaron incluso una manifestación pública de rechazo en su contra. La “marcha contra la televisión basura”, organizada en Lima en 2015, se presentó como una “protesta ciudadana” con la finalidad de presionar a las autoridades para que cancelaran definitivamente la emisión de “programas basura” de escaso contenido “educativo y cultural”.⁷ Por último, cabe mencionar que Facebook y Twitter se han establecido como los repositorios de las continuas quejas y críticas dirigidas a *Esto es guerra*, sus competidores y los juegos secuenciados en el programa: en dichas redes se censura, por ejemplo, la “mínima” cantidad de prendas de vestir que emplean los participantes, particularmente en el caso de las mujeres.

Es probable que programas como *Esto es guerra* sean abiertamente rechazados porque generan una suerte de “pánico moralista” en ciertos sectores de la sociedad peruana, especialmente en grupos acomodados y culturalmente hegemónicos. *Esto es guerra* vendría a ser un tipo de televisión enajenadora, pues “embrutece” a los niños y adolescentes y les impide prestar atención a otras importantes fuentes culturales, más relevantes o “superiores”. Tácitamente, se plantea que *Esto*

-
4. *Esto es guerra* ha sido también un éxito comercial en Latinoamérica. El programa se ha “exportado” a Bolivia, Colombia, Panamá, República Dominicana y, recientemente, a México.
 5. En Avaaz.org. La “petición” al gobierno peruano continúa abierta, sumando alrededor de 85 mil firmas. Fecha de consulta: 5 de junio de 2020.
 6. Véase, por ejemplo, en YouTube El diario de Curwen: “¿Qué es la televisión basura peruana?” (23 de octubre de 2014). El video tiene más de 400 mil reproducciones. Fecha de consulta: 17 de junio de 2020.
 7. La marcha contra la televisión basura tuvo el respaldo de políticos como el expresidente Ollanta Humala, quien declaró que la protesta era “un “campanazo, una llamada de atención que nos ayuda a revisar las pautas que se ponen en los programas, que nos ayuda a generar valores”. Declaración pública del 26 de febrero de 2015.

es *guerra* tiende a desplazar o a subordinar la realización de otras actividades ineludibles, como la lectura de libros y revistas, la práctica de deportes y artes o el cultivo de ciertos pasatiempos. En realidad, estas críticas son el reflejo de una larga tradición de condena al entretenimiento popular, en el Perú y en el mundo, donde la televisión es, desde mediados del siglo XX, tan solo un producto más hacia el que se dirigen los reparos y juicios morales.⁸ En tanto no se descifran los motivos y causas por los que grupos amplios (y populares) de la población se satisfacen mediante el consumo de productos culturales como *Esto es guerra*, una parte de la élite cultural peruana, cuyos miembros no gustan de este y otros programas afines, los califican como contenido pernicioso para el resto de la sociedad y proceden enseguida a separar lo “bueno” de lo “malo” en materia de entretenimiento.

No es nuestra intención en este ensayo presentar un juicio valorativo sobre *Esto es guerra*. Desde otra entrada, optamos más bien por ensayar una interpretación sobre los factores que operan y permiten explicar parte de su éxito, tratando de comprender por qué un programa de entretenimiento televisivo que combina las competencias deportivas y los *affaires* sentimentales se ha logrado enraizar culturalmente en el Perú. Como mencionamos previamente, una pista de investigación se encuentra en el análisis del caso a través de los conceptos del *Homo ludens* y el *Homo videns*, siguiendo los planteamientos de Huizinga y Sartori, respectivamente. En esa línea, *Esto es guerra* ofrece juegos y entretenimiento diariamente a los televidentes peruanos, y en ese sentido tiene la posibilidad de arraigar culturalmente pues llena y satisface, en cierta medida, las demandas lúdicas de un sector amplio de la población (*Homo ludens*). Asimismo, *Esto es guerra* toma ventaja de un vínculo cultural preexistente entre, por un lado, niños, adolescentes y adultos, y por otro lado, la televisión; de este modo, el programa “prende” entre individuos que han sido “educados” y “socializados” como televidentes prácticamente desde su nacimiento (*Homo videns*).

Una advertencia previa y necesaria: reconocemos que el argumento central del ensayo plantea una hipótesis respecto del comportamiento de los individuos en términos de una supuesta “esencia”. En efecto, la selección del *Homo ludens* y el *Homo videns* como el utillaje conceptual empleado para analizar el caso de *Esto es guerra* nos encamina por esa ruta “esencialista”, con todos los problemas que ello implica. No obstante, haciendo explícita esta dificultad, optaremos por emplear este marco analítico para proponer una discusión que rehuya el comentario valorativo, que tiende a calificar moralmente a *Esto es guerra* y a sus televidentes, buscando más bien, como ya dijimos líneas arriba, reflexionar sobre las causas que podrían estar operando favorablemente en el arraigo cultural de dicha emisión.

¿Qué es *Esto es guerra*?

Esto es guerra es un programa televisivo de juegos y competencias por equipos emitido por América Televisión (Canal 4). Desde el año 2012, se ha ubicado en la programación diaria del Canal 4 en un horario que se ha mantenido en promedio, a lo largo de los años, entre las 19:00 y las 20:30. Esto quiere decir que, desde hace casi una década, *Esto es guerra* se emite por más de sesenta minutos diarios en un

8. Véase Eco 2007 [1965].

horario “estelar”, lo que en televisión equivaldría a ser calificado como un rotundo éxito comercial.

En el programa, hombres y mujeres compiten en equipos mixtos con el objetivo de coronarse como campeones al cierre de la temporada, cuya duración es de aproximadamente tres meses. Dichos equipos están conformados por actores o actrices, deportistas y exdeportistas, cantantes y modelos. Todos los participantes tienen algún grado mínimo de presencia y reconocimiento mediático a escala nacional. Cada equipo se compone de diez participantes y es liderado por un capitán investido con la autoridad necesaria para reclamar una decisión que considere injusta o perjudicial. El formato de *Esto es guerra* exige que, durante la temporada, algunos de los miembros de los equipos ingresen “a evaluación” o queden “en capilla”; es decir, que su participación para el resto de la temporada corra peligro y, por lo tanto, deban realizar un esfuerzo mayor para asegurar su permanencia en el programa. No obstante, quienes pierden su puesto habitualmente regresan tras algunas semanas, aunque en esa oportunidad en calidad de “refuerzos”. De este modo, los productores resguardan el equilibrio numérico y la paridad de género de la competencia. Además, *Esto es guerra* incluye a dos presentadores, normalmente un hombre y una mujer, cuyas funciones principales son organizar los diferentes segmentos del programa y velar por el cumplimiento de las reglas de los diversos juegos y actividades.

El formato de los juegos de *Esto es guerra* es diverso. Hay juegos deportivos, musicales y de “cultura general”, entre otros, pero la mayor parte suponen actividad física. Competencias como los circuitos con obstáculos o las “escaladas” están entre las más valoradas por los televidentes. Para las emisiones de final de temporada, se construyen especialmente circuitos enormes que aumentan el grado de dificultad de las competencias, las que muchas veces deben llevarse a cabo al aire libre y no en los sets televisivos, por motivos de espacio y seguridad. Si bien en la mayoría de juegos de competencia física participan hombres y mujeres en grupos distintos, en ocasiones los juegos incorporan equipos combinados o mixtos para volverlos más entretenidos. Tanto para los hombres como para las mujeres del programa, varios de los juegos exigen un condicionamiento y entrenamiento físico especial; de ahí que muchos deportistas y exdeportistas formen parte del “núcleo duro” de participantes de *Esto es guerra*.

Por otro lado, los juegos que implican conocimientos de “cultura general” cobran una notoriedad mediática importante cuando los participantes del programa demuestran desconocer información que, según los críticos de *Esto es guerra*, toda persona que ha pasado por el colegio o la universidad debería manejar. Así, por ejemplo, uno de los participantes respondió en una oportunidad que César Vallejo había escrito *El Quijote de la Mancha*; otra afirmó que Nicolás Copérnico propuso la ley de la gravedad; un concursante indicó que Australia es el continente más pequeño; y una participante definió un archipiélago como “un animal”.⁹ En este tipo de juegos, los errores y las derrotas se castigan con sanciones “físicas”, como cuando los vencedores lanzan pintura o harina contra el cuerpo y rostro de los derrotados.

9. Esto último no ocurrió en *Esto es guerra* sino en el programa *Combate* de ATV (Canal 9). Ambos fueron programas rivales por varios años, en tanto proponían formatos similares y se emitían en el mismo horario. *Combate* dejó de emitirse a finales de 2018.

La puesta en escena de los juegos no tiene un orden preestablecido. No todos los juegos se repiten diariamente ni tampoco se organizan en la misma sucesión. En *Esto es guerra* hay una batería de juegos organizada y distribuida durante la semana, a fin de evitar el aburrimiento o la saturación de los telespectadores. Cabe mencionar que entre cada juego se suelen insertar minisegmentos publicitarios donde se promocionan los productos de las empresas auspiciadoras, los que cuentan con la activa participación de los competidores más reconocidos e influyentes.

Ahora bien, *Esto es guerra* no es solo un programa de juegos y competencias deportivas, sino también (y tal vez principalmente) un *reality* juvenil. Varios de sus participantes entablan y mantienen relaciones sentimentales en frente de las cámaras, que son deliberadamente expuestas al escrutinio público. En algunos casos, pareciera haber una historia “armada” o preelaborada que sustenta el posterior desarrollo de las relaciones. En ese sentido, *Esto es guerra* sería un *reality* donde “la vida [es] hecha espectáculo, es decir, una puesta en escena, hecha para ser observada”,¹⁰ lo cual se vería justificado, según la productora del programa, porque “la gente quiere saber no solo lo que pasa delante, sino detrás de cámaras. No dejar nada a la imaginación. Todo lo ves, angustia, lágrimas, amor, odio”.¹¹ No solo los participantes sino también los presentadores de *Esto es guerra* son parte activa en las relaciones y las historias sentimentales. Como miembros de una “familia” televisiva, todos bromean con quienes inician una nueva relación, animan a los que tienen dudas de conseguir pareja (“hacen corralito”), e incluso toman partido por alguien cada vez que se produce algún conflicto o rompimiento entre los enamorados.

En suma, *Esto es guerra* se ha posicionado en la parrilla de programación estelar de América Televisión por ocho años consecutivos, en un horario nocturno que facilita la sintonización de la teleaudiencia que retorna de su centro educativo o laboral al hogar, gracias a que combina en un formato televisivo los juegos y las competencias deportivas con las tramas sentimentales y las historias amorosas de sus participantes. Así, la propuesta lúdica del programa se ve complementada por el desenvolvimiento de los romances y *affaires* entre algunos de los participantes, quienes, en ocasiones, intervienen en segmentos específicos del programa para dar a conocer el estado de sus respectivas situaciones sentimentales.

Una aproximación a *Esto es guerra* desde las ciencias sociales

Esto es guerra es claramente un contenido de entretenimiento. En torno de las competencias deportivas y del desenvolvimiento de las tramas sentimentales, se encuentra siempre presente el juego. Así, el vínculo entre el programa y el elemento lúdico se establece como una de las claves que explican su éxito. Al respecto, Huizinga, historiador y filósofo holandés, escribió en 1944 un interesante ensayo en el que explicaba cómo el juego había logrado influenciar el desarrollo de los individuos y las poblaciones en la historia de la humanidad.¹² Según el autor, el

10. Bueno 2017: 57.

11. Declaraciones de Mariana Ramírez del Villar en *El Comercio*, 22 de mayo de 2014.

12. Todas las referencias al texto de Huizinga son traducciones del autor.

progreso de las civilizaciones no es producto solo de la inteligencia (*Homo sapiens*) y del trabajo (*Homo faber*), pues el arco civilizador ha mantenido siempre un vínculo inquebrantable con el juego y sus manifestaciones (*Homo ludens*). En ese sentido, Huizinga considera el juego como una “función significativa” para personas y colectividades, ya que “en el juego siempre hay algo ‘en juego’ que trasciende las necesidades inmediatas de la vida y que imparte significado a la acción. Todo juego significa algo”.¹³ Sin duda, la esencia y el goce del juego para los individuos ha sido tradicionalmente la diversión o el esparcimiento; sin embargo, en un registro superior, tal como señala Huizinga, el juego puede entenderse también como basamento de comunidades y civilizaciones.

Un rasgo de los juegos y sus manifestaciones es el hecho de que representan una suerte de escape de la vida ordinaria. Huizinga señala que, incluso en las actividades esenciales para los individuos, como el lenguaje y el uso de metáforas o la producción de mitos y la celebración de rituales, este desprendimiento de lo cotidiano se torna evidente. En rigor, dichas actividades, elementales para cualquier civilización, son actividades lúdicas. Más aun, “en el mito y el ritual las fuerzas de la vida civilizada tienen su origen: la ley y el orden, el comercio y las ganancias, la artesanía y el arte, la poesía, sabiduría y ciencia. Todas [actividades] enraizadas al suelo primitivo del juego”.¹⁴ El juego, por lo tanto, debido a su propia naturaleza, incide sobre las actividades “arquetípicas” de las sociedades humanas, tales como el lenguaje, la ciencia, el arte y la cultura.

La asociación entre juego y cultura se encarna en diferentes expresiones sociales, en lo que Huizinga denominará las “formas superiores de juego”. El autor destaca como formas superiores de juego a los concursos, carreras, torneos, exhibiciones y espectáculos artísticos, entre otras actividades. Estas poseen algunas características formales que merecen ser nombradas. Primero, el juego es una actividad voluntaria y superflua, cuyo ejercicio se lleva a cabo durante el tiempo de ocio y por lo tanto puede suspenderse súbitamente. Cabe señalar que el juego solo se reconoce como una función social y cultural una vez incorporados en él sentidos de obligatoriedad y deber (como en los ritos o ceremonias religiosas).¹⁵ En segundo lugar, el juego no es “la vida real”. El juego es un escape de lo cotidiano y ordinario; es una experiencia que contribuye al esparcimiento, relajación y ocio de los individuos. Tercero, el juego se desarrolla en un espacio definido —un estadio de fútbol, un escenario teatral, un tablero de ajedrez— y cuenta con una duración determinada. En cuarto lugar, cuando un juego arraiga socialmente, tiende a crear comunidades y clubes donde confluyen individuos con intereses y valores afines, asociados a la actividad lúdica. Finalmente, el juego crea orden, pues tiene reglas y normas innegociables para los jugadores. De este modo, el juego construye ritmo y armonía, y entonces “la afinidad entre juego y orden es quizá la razón por la cual el juego [...] parece reposar en el ámbito de la estética. El juego tiene tendencia hacia lo hermoso”.¹⁶

13. Huizinga 1980 [1944]: 1.

14. *Ibíd.*, p. 5.

15. *Ibíd.*, p. 8.

16. *Ibíd.*, p. 10.

Si bien Huizinga no pudo observar el desarrollo y la evolución tecnológica de la televisión durante la segunda mitad del siglo XX (falleció en 1945), sí tuvo la posibilidad de al menos sugerir cierto grado de conexión entre el juego y la televisión. En lo relativo a las características del *Homo ludens*, Huizinga dijo que “el resultado de un juego o un concurso [...] solo es interesante para quienes ingresan como jugadores o espectadores [...] o como oyentes por radio o televidentes por televisión, etc., y aceptan sus reglas”.¹⁷ En ese sentido, el elemento lúdico del juego no se manifiesta solamente a través de un comportamiento activo por parte de los participantes, sino que, como destaca el autor, pueden existir formas de aproximarse al juego en modo pasivo, donde lo auditivo y lo visual son fundamentales. Así, la televisión, sobre la que nos referiremos a continuación, explota el potencial del *Homo ludens*, en tanto conecta al juego y a la teleaudiencia.

Para Sartori, politólogo italiano, el *Homo ludens* ha sido, sin duda, un actor importante en el devenir de las civilizaciones; y la masificación de la televisión, en el siglo XX, es un proceso que lo ha vigorizado directamente. El autor evidencia el nexo entre la televisión y el entretenimiento: los programas televisivos, la denominada “televisión espectáculo”, tienden a estimular la “fibra” lúdica de los humanos, pues entretienen, relajan y distraen masivamente. Por ello, “es cierto que la televisión entretiene y divierte: el *Homo ludens*, el hombre como animal que goza, que le encanta jugar, nunca ha estado tan satisfecho y gratificado en toda su historia”.¹⁸

Ahora bien, Sartori considera más preciso caracterizar a los seres humanos contemporáneos como *Homo videns*, es decir, individuos que han visto mermada su capacidad de entendimiento y abstracción como consecuencia del apego al aprendizaje y a la comunicación visual; y es en este campo donde la televisión, naturalmente, adquiere un rol protagónico. El aspecto lúdico de la programación televisiva, que sería, en principio, provechoso para el *Homo ludens*, sería un componente débil de la lista amplia de retornos generados por la televisión. El autor observa con preocupación este cambio de agujas de los tiempos modernos (y sus peligrosas secuelas para las democracias), retratado en un “momento de transición” de la humanidad que se origina en el *Homo sapiens* y finaliza en el *Homo videns*.

La primacía de la imagen y de las imágenes televisivas es un rasgo cultural que produce incomodidad en Sartori. Los individuos socializados en un mundo de imágenes tendrían serias dificultades para formarse un juicio propio y crítico, pues habrían perdido o visto reducida su capacidad “simbólica” (inherente al *Homo sapiens*), su sentido de abstracción y, en consecuencia, su capacidad de entendimiento. Ello ocurriría porque la televisión y sus imágenes han desplazado a la lectura y la escritura. El autor sostiene que la cultura escrita ha quedado, para mal, radicalmente transformada por la cultura televisiva. Mientras los libros (y periódicos y revistas) “educan” al público pues, en esencia, inducen a “pensar”, la televisión apenas funciona para transmitir imágenes o, en el peor de los casos, para desinformar deliberadamente. Al respecto, el autor menciona que “la televisión —como su propio nombre lo indica— es “ver desde lejos” [tele] [...] y en la televisión el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del

17. *Ibid.*, p. 55.

18. Sartori 1998 [1997]: 46.

medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la imagen, comenta la imagen. Y, como consecuencia, el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico”.¹⁹

Estas dinámicas tienen efectos concretos sobre las sociedades y las personas, particularmente, en una fase inicial, sobre los niños y adolescentes. Ellos son formados y socializados como *Homo videns* desde el nacimiento. El hecho de no leer implica que el mundo realmente existente para niños y adolescentes se ubica solamente en la esfera visible, la del lenguaje perceptivo y concreto. Pero estos niños y adolescentes transitan eventualmente hacia la adultez. Al respecto, Sartori indicará —con no poco elitismo e incluso con desprecio por quienes no cuentan con sus mismas oportunidades y hábitos— que los niños y adolescentes, pero especialmente los adultos, sufrirán de “atrofia y pobreza cultural”,²⁰ lo que en el horizonte temporal de corto y mediano plazo supone que las sociedades están produciendo en masa sujetos empobrecidos intelectual y culturalmente.

Esta tesis pesimista y catastrófica tiene una connotación política. En la perspectiva de Sartori, la televisión amenaza peligrosamente a las democracias, pues influye negativamente sobre los procesos políticos. La información televisiva domina el nuevo mundo, el mundo de la “video-política”. Una ciudadanía carente de juicio y razonamiento autónomo, producto de una educación y socialización basada en imágenes y en la predominancia de “lo visual”, es una característica que explica el debilitamiento de las democracias en todo el mundo. En esa línea, sujetos acrílicos no contarían con las herramientas y aptitudes necesarias para poder distinguir y separar aquella información verdadera de la notoriamente falsa, siendo esta una habilidad clave en la evaluación de los asuntos de naturaleza política. Así, el *Homo videns* se construye al compás de la televisión y del poderío de sus imágenes, las cuales se constituyen como una fuente de referencia y de control en el ámbito político.

El manejo de la información a través de los medios televisivos es un desafío para las democracias. Sartori considera que la televisión se comporta como “formadora” de opinión: dirige y encauza la opinión de la sociedad a través de un manejo deliberado y controlado de la información que produce y reproduce, influyendo o condicionando, al mismo tiempo, las decisiones del gobierno y de sus actores representativos. Pero hay más. La televisión también tiene la capacidad de condicionar (o desvirtuar) los procesos electorales, pues presenta, distribuye y controla la información política en función de sus propios intereses, razón por la cual los canales de televisión impulsan o bloquean a determinados liderazgos en campaña. Por último, para Sartori, la televisión es un peligro ya que “todo” lo deforma como espectáculo. Así, noticias e información que podrían ser políticamente relevantes para la comunidad política son “licuadas” entre prensa amarillista y programas de espectáculos, formatos que predominan en la programación diaria de los medios televisivos. Finalmente, Sartori concluye que la televisión no solamente produce información anodina y trivial (en sentido político), sino que, al ser esta su oferta principal, se “normaliza” de modo tal que los televidentes terminan por acostumbrarse a ella. Sobre lo último, el autor recurre a un ejemplo elocuente que amerita ser citado en toda su extensión:

19. *Ibid.*, p. 30.

20. *Ibid.*, p. 43.

La necedad de los públicos educados por la televisión queda bien ejemplificada por el caso de Estados Unidos, donde la retransmisión de la caída del muro de Berlín en 1989 —probablemente el acontecimiento político más importante de este siglo (después de las guerras mundiales)— fue un fracaso televisivo. El índice de audiencia del acontecimiento mientras se ofrecía en directo por la cadena ABC, con dos importantes comentaristas, fue el más bajo entre todos los programas de esa franja horaria. Y la audiencia de la caída del muro de Berlín fue ampliamente superada (ese mismo año) por el estudiante chino frente al tanque en la plaza de Tiananmen, en Pekín: un evento de gran valor espectacular pero de escasa relevancia sustancial.²¹

Esto es guerra: una amenaza (a la democracia) inexistente

Hemos intentado explicar en estas líneas el éxito de *Esto es guerra* a partir de los conceptos del *Homo ludens* y el *Homo videns*. En síntesis, *Esto es guerra* es un programa que ofrece un tipo específico de entretenimiento, que combina juegos e historias sentimentales de los participantes en un formato de extensa duración, y que explota, a través de la televisión, el comportamiento pasivo y receptivo de la teleaudiencia nacional. El aspecto lúdico de los individuos (*Homo ludens*) se dinamiza e intensifica a través de la televisión, y en ello contribuye la socialización televisiva en la que han participado los sujetos (*Homo videns*). *Esto es guerra*, entonces, “triunfa” porque tiene el mérito de entroncarse con dos dimensiones culturales preexistentes: la lúdica y la visual/televisiva. Así planteadas las cosas, el arraigo de *Esto es guerra* (o de cualquier programa similar) en un sector importante de la teleaudiencia peruana se explica por factores estructurales y culturales que influyen fuertemente sobre el comportamiento de los individuos; en otras palabras, por los vínculos culturales que las sociedades y los individuos forjan con el juego y la televisión.

Ahora bien, la propuesta del *Homo videns* de Sartori puede ser útil también para reflexionar si programas como *Esto es guerra* pueden convertirse en amenazas para nuestra democracia, en tanto su presencia evita que se constituya una sociedad informada y atenta contra temas políticos relevantes. Según el autor, los programas de espectáculo, categoría en la cual se podría incorporar a *Esto es guerra*, fomentan que el contenido político se subordine directamente al entretenimiento o termine velado por él. Dicha dinámica es peligrosa para la democracia porque “saber de política es importante aunque a muchos no les importe, porque la política condiciona toda nuestra vida y nuestra convivencia”.²² ¿Programas como *Esto es guerra* tienen la capacidad de desviar, en determinadas coyunturas, la atención sobre los asuntos políticos, y, por tanto, debilitar a la democracia?

Coloquemos un ejemplo concreto. El 21 de diciembre de 2017, Pedro Pablo Kuczynski, expresidente de la república, enfrentó un pedido de vacancia impulsado por diversas bancadas del Congreso. A Kuczynski se le acusó de “permanente incapacidad moral”, al haber indicios de conflictos de interés relacionados con su

21. *Ibid.*, p. 89.

22. *Ibid.*, p. 69.

gestión ministerial en el período 2002-2006.²³ Explicaciones enredadas e inexactas del Presidente, combinadas con una oposición congresal beligerante, parecían haber sellado de antemano su destino: iba a ser destituido. Las semanas previas y el día de la votación fueron coyunturas políticamente crispadas. El país estuvo en vilo por un período importante. Finalmente, el 21 de diciembre de 2017 se decidió la suerte de Kuczynski, quien finalmente logró mantenerse al frente del Ejecutivo. Ahora bien, el día de la votación coincidió con el final de temporada de *Esto es guerra*. ¿Qué suceso concentró mayor atención de la sociedad? ¿El debate y la votación en el Congreso, donde se definía la permanencia del Presidente, o el final de temporada del programa concurso, en el que se coronaría al nuevo equipo campeón? Google Trends, una herramienta que permite conocer la frecuencia con la que es ingresado un “término de búsqueda” en Google, muestra que si bien el acrónimo “PPK” fue la palabra más buscada el día de la votación en el Congreso, apenas dos días después, superada la crisis política, el término “Esto es guerra” lideró las búsquedas en el ciberespacio.²⁴ Asimismo, en cifras de Kantar Ibope Media, entre el 18 y el 24 de diciembre la conversación en Twitter estuvo concentrada en el final de temporada de *Esto es guerra*, sumando 10.508 tweets, mientras que sobre el pedido de vacancia presidencial se contabilizaron únicamente 7300.²⁵

Según lo señalado, sería factible entonces aceptar la tesis de Sartori sobre el *Homo videns*, y aplicarla para comprender el caso peruano. Concretamente, *Esto es guerra* sí habría tenido la capacidad de desviar (a su favor) la atención del público en coyunturas políticas clave, como en el caso de una posible vacancia presidencial. Esto es problemático pues “es seguro que el *Homo videns* se traduce en un ciudadano que cada vez sabe menos de los asuntos públicos, es decir, de los asuntos que le habilitan para la ciudadanía”.²⁶ La predilección por *Esto es guerra* en el ejemplo propuesto apuntaría a que en la sociedad peruana se están produciendo individuos con una menor capacidad para discernir aquello relevante de lo meramente trivial, debido, siguiendo a Sartori, a una supuesta primacía del “aprendizaje” visual, en detrimento de la educación adquirida a través de la lectura y la escritura.

Ahora bien, quisiéramos presentar en este punto dos ejemplos que cuestionan la conclusión anterior. En primer lugar, la Feria Internacional del Libro de Lima (FIL) ha experimentado un importante crecimiento en los últimos años. Niños y adultos demuestran un interés cada vez más pronunciado en los libros y la lectura, evidenciado en los números que la FIL reporta anualmente. José Alvaríño, presidente de la Cámara Peruana de Libro en el período 2018-2019, ha declarado que la FIL crece entre dos y tres puntos porcentuales cada año.²⁷ Así, mientras en 2011 se registraron 265 mil asistentes, en 2019 se consignó un récord de 586.900. Por otro lado, la FIL también cuenta con un incremento sostenido en materia de ventas y recaudación: 14 millones de soles en 2016, 19 millones en 2018, y más

23. A Pedro Pablo Kuczynski se le acusó de haber dado servicios a la constructora Odebrecht mientras fue presidente del Consejo de Ministros y ministro de Economía y Finanzas, durante el gobierno de Alejandro Toledo Manrique.

24. Consulta propia realizada el 4 de febrero de 2018.

25. Reporte: “Kantar Social TV Ratings Leaderboard – Peru”.

26. Sartori 1998 [1997]: 164.

27. *Gestión*, 12 de junio de 2019.

de 20 millones de soles en 2019.²⁸ El progreso anual de la FIL estaría expresando la presencia de una sociedad cada vez más atraída hacia la lectura y, además, interesada con mayor fuerza en actividades culturales y editoriales.

En segundo lugar, el caso de Justicia TV demuestra que puede constituirse una teleaudiencia “politizada” en el Perú, siquiera en coyunturas particulares. Justicia TV es el canal televisivo del Poder Judicial del Perú, cuyo contenido se transmite en dos canales de cable, en uno de señal abierta digital y desde su página de Facebook. Justicia TV empezó a transmitir en vivo las audiencias del Poder Judicial desde 2015, pero descolló a partir de 2018, a raíz de la transmisión de la audiencia de pedido de prisión preventiva para Keiko Fujimori y otros investigados por el presunto delito de lavado de activos en Fuerza Popular. Durante la transmisión de dicho caso, Justicia TV logró picos de hasta 21 mil espectadores y en su plataforma de Facebook alcanzó un promedio de 12 mil usuarios por sesión.²⁹ Cabe destacar que durante el período de los juicios mencionados, Google Trends reportó que Justicia TV fue más buscado en Google por los usuarios que otros programas, entre ellos, *Esto es guerra*.³⁰

En conclusión, *Esto es guerra* podría llegar a preponderar en determinadas coyunturas sobre los temas de naturaleza política, al menos para una sección de la teleaudiencia peruana. Sin embargo, consideramos que, contra la tesis del *Homo videns* de Sartori, en el caso peruano no hay una evidencia fuerte que respalde la inexistencia de, por un lado, una ciudadanía educada y socializada en y a través de los libros y la escritura, y por otro, una sociedad animada e interesada por los asuntos y los sucesos políticos. En cualquier caso, los problemas y dificultades que enfrenta la democracia peruana correrían por otras vías, bastante más complejas y difíciles de encasillar.

Bibliografía

Bueno, Ángela

2017 “El imperativo de goce en la ‘televisión basura’ del Perú contemporáneo”. Tesis de maestría. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Eco, Umberto

2007 [1965] *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: De Bolsillo.

Huizinga, Johan

1980 [1944] *Homo ludens. A study of the play-element in culture*. Londres: Routledge & Kegan Paul.

Sartori, Giovanni

1998 [1997] *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.

Villegas-Flores, Gianinna

2016 Difusión de contenido obsceno dentro del horario de protección al menor en el Perú: análisis del reality show *Esto es guerra*. Tesis de licenciatura. Lima: Universidad de Piura.

28. *La República*, 4 de agosto de 2019.

29. RPP, 31 de octubre de 2018.

30. *Perú21*, 14 de diciembre de 2018.



¿Por qué un villano como Frank Underwood tendría que tomarse tantas molestias para mantenerse en la Casa Blanca?

Repasando algunas de las características del modelo pluralista de democracia a partir de *House of Cards*

Diego Sánchez

[...] si hay algo que decir acerca de los procesos que realmente distinguen a la democracia (o poliarquía) de la dictadura [...] la distinción está [muy cerca] [...] de ser la que existe entre el gobierno de una minoría y el gobierno de minorías. En comparación con los procesos políticos de una dictadura, las características de la poliarquía amplían enormemente el número, el tamaño y diversidad de las minorías cuyas preferencias influyen en el resultado de las decisiones gubernamentales.

Dahl 1956: 133, citado por Held 1991

Pocos imaginarían que una serie de televisión acerca del hombre más poderoso del mundo nació en realidad de dos experiencias de fracaso en la política. En el verano de 1987, después de una larga carrera en el Partido Conservador de Inglaterra y

una estrecha relación con Margaret Thatcher, sir Michael Dobbs renunció al cargo de jefe de gabinete de la "Dama de Hierro", acusado de conspirar contra ella. Tal y como declararía más tarde, desempleado, frustrado y furioso, Dobbs optó por un retiro temporal durante el cual escribió el libro *House of Cards*, que daría nombre a la primera versión de la exitosa serie de televisión producida por la BBC en 1990 y, de paso, iniciaría una carrera literaria bastante promisoriosa.

Ocho años más tarde, en los Estados Unidos, Beau Willimon, un entusiasta graduado de Columbia, iniciaba su breve paso por la política como voluntario y pasante en la campaña del senador Charles Summer. Su gran oportunidad se abrió en 2004, cuando fue designado como jefe de campaña del candidato del Partido Demócrata Howard Dean, quien partía como el favorito para las elecciones internas. Una mala jugada de los medios y el ascenso vertiginoso de John Kerry le arrebataron la posibilidad de entrar por la puerta grande a Washington. Este suceso marcó su distanciamiento del mundo de la política y su acercamiento a la producción de guiones cinematográficos. Años después, en asociación con una productora independiente, Willimon decidió retomar el proyecto televisivo que se había inspirado en el libro original de Dobbs. Quién sabe si detrás de ello se escondía una identificación con la experiencia del autor del libro o su necesidad de hacer una catarsis sobre sus experiencias durante las campañas. Tal vez, un poco de ambas.

Así, en el año 2013 nace a través del portal web Netflix la versión norteamericana de *House of Cards* (*HoC*), una serie de ficción que narra las peripecias del diputado Francis Underwood —Frank, de ahora en adelante— y de su esposa y socia Claire, en su camino a lograr la presidencia de los Estados Unidos. La serie nos sitúa en el inicio del mandato de un nuevo presidente estadounidense, miembro del Partido Demócrata, Garret Walker, quien llega al poder a través de una coalición directamente apoyada por nuestro protagonista, a quien se le prometió la Secretaría de Estado como recompensa por los servicios y recursos prestados durante la campaña³¹. La travesía de nuestro protagonista inicia cuando el Presidente decide unilateralmente deshacer su promesa y mantenerlo por cuatro años más en el Congreso. A partir de ese momento, Frank y Claire deciden nunca más jugar para nadie más que para ellos mismos y tomar directamente, a través de medios legales e ilegales, la Presidencia de los Estados Unidos.

A lo largo de la serie, desfila una enorme variedad de personajes de todo tipo que representan a los miles de cargos que inundan el sistema político norteamericano. Nombres como "coordinador de la mayoría de la Cámara de Representantes", "portavoz de la bancada", "jefe de personal de la oficina del congresista", "comisionado del distrito", "líder de la mayoría", entre muchos otros, inundan toda la producción, lo que nos hace difícil seguir al detalle las confabulaciones que Frank y Claire preparan en cada temporada. El único personaje que nunca aparece en el universo de la serie es el ciudadano de a pie. Solo podemos verlo como mero espectador del *show* mediático que construyen los medios de comunicación y los sondeos de opinión que se les presentan cada tanto a los personajes centrales. Pareciera que los productores de la serie nos reafirmaran que, en la política del

31. La Secretaría de Estado estadounidense es el equivalente a la Cancillería en el Perú.

siglo XXI, el rol del ciudadano común y corriente es ser siempre un espectador del sistema político.

* * *

Es 1926 y por entonces nadie le decía Robert o profesor Dahl, simplemente "Bob". Como es usual en los Estados Unidos, nació en el seno de una familia de migrantes europeos. Su abuelo, un próspero empresario noruego, había puesto una fábrica en Dakota del Norte y se había involucrado activamente en política. Era un comprometido militante del Partido Populista, con gran arraigo entre los empobrecidos y endeudados agricultores del sur y el oeste del país. Bob creció en ese entorno alimentado por un fuerte resentimiento hacia los banqueros y por ideales participativos y socialistas. Fue en ese año, cuando apenas llegaba a la adolescencia, que su padre, un médico rural, decide mudarse con toda la familia a Skagway, un diminuto pueblo costero rodeado de gélidas montañas.

Décadas más tarde, cuando le pregunten acerca de su experiencia en aquel lugar donde vivían no más de quinientas personas, Bob recordará con especial cariño el puerto del pueblo. Durante los largos inviernos se encontraban aislados del mundo, salvo por la ocasional llegada de algún vapor que traía mercancías especiales y muchas noticias de lo que pasaba en otros lugares. Desde que cumplió 12 años, en los veranos, sus padres lo enviaban a trabajar allí para que contribuyera a pagar sus estudios en la universidad, y quién sabe si también para que no molestara en casa.

Como no podía ser de otra manera, dados sus antecedentes familiares, pronto entró a formar parte de la filial local del sindicato de trabajadores portuarios. Fue allí donde aprendió una primera lección que sería fundamental para su obra posterior. Muchos años después, en diversas entrevistas, nos contará que sin esa experiencia no hubiera podido comprender realmente el sentido común que guía a la gente de a pie, sin llegar a romantizar sus capacidades para poder participar directamente del gobierno, pero sin obviar la importancia de las condiciones básicas que esas personas necesitan para poder defender sus propios intereses frente a sus gobernantes.

* * *

Estamos en el año 2013, en el universo ficticio de *HoC*, el presidente Walker acaba de asumir el mando y necesita con urgencia iniciar la reforma integral del sistema educativo, que fue su principal promesa de campaña. El desarrollo de la nueva legislación se encomienda al senador Donald Blythe, experto en el tema. Sobre nuestro protagonista recae la tarea de conseguir que se apruebe en la primera temporada legislativa del Congreso. Frank ocupa el cargo de coordinador de la mayoría de la Cámara de Representantes, lo que lo convierte en un actor clave del sistema político norteamericano, pues es el encargado de llevar adelante los arreglos y coaliciones necesarios para aprobar las legislaciones que el Ejecutivo plantea.³²

32. En un sistema presidencialista, en el que los incentivos para la disciplina de los legisladores con respecto a sus bancadas son más laxos, resulta fundamental un actor como este, capaz de lograr acuerdos coyunturales para cada norma que

Desde el inicio, aparecen tensiones entre el diseño técnico de la reforma y la posibilidad de aprobarla. Frank rechaza el primer borrador de la ley que le presenta Donald con la excusa de que, en un Congreso con gran presencia de miembros del Partido Republicano, aprobar una ley como la propuesta —que aumenta subsidios y requiere mayor presupuesto— sería imposible. Todos sabemos desde el inicio que nuestro protagonista quiere sacar a Donald del escenario para conducir él mismo la reforma, con el fin de lograr el favor del Presidente, y que esa es una de las razones por las que lo sabotea. Sin embargo, la serie también sugiere que las dificultades para aprobar la norma son reales. De ahí que, cuando Frank finalmente asume la conducción del proceso, transforma por completo la propuesta inicial y le da un sesgo bastante más conservador, cercano a las propuestas de la bancada republicana.

A partir de allí, se inicia un nuevo camino de negociaciones con otros miembros del Congreso para lograr pasar la ley. El rival a vencer en esta etapa es Bob Birch, experimentado portavoz de la bancada del Partido Demócrata, quien se niega a aceptar pasar la nueva propuesta de ley, ya que atenta contra los principios fundamentales del partido, además de perjudicar a uno de los grupos que se supone son su base de apoyo electoral.³³ En suma, aquí las transformaciones que sufre la ley ya no se plantean en términos de la factibilidad o no de la propuesta legislativa, sino en términos del grado en el que son representativas o no del electorado del partido³⁴.

De pronto, hace su aparición en la serie el congresista Womack, del cual sabemos que es la cabeza de una de las tantas facciones informales que hay al interior del Partido Demócrata, aquella que representa y se encarga de proponer legislación para la población afroamericana.³⁵ Frank aprovecha estas divisiones internas al interior del partido y le ofrece a este congresista —y a los otros doce que conforman su grupo— derrocar a Bob Birch como portavoz de la bancada en conjunto con los votos de la oposición republicana, a cambio de que este se convierta en el nuevo líder de la mayoría en el Congreso. La amenaza de esta situación hace que, finalmente, Bob Birch ceda y acepte llevar la propuesta de la ley educativa al Pleno.

quiere aprobarse, sobre todo cuando se dan situaciones en las que la mayoría del Congreso está dominada por la bancada rival.

33. La propuesta de Frank amenazaba los derechos de asociación de los maestros de las escuelas públicas y, por lo tanto, afectaba a todos los sindicatos del magisterio. De acuerdo con el planeamiento de la serie, estos constituyen una de las tantas bases de apoyo del partido.
34. Muchas de las acciones de apoyo u oposición de los cargos electos a determinadas iniciativas pueden ser incentivadas no solo por los intereses propios de cada legislador, o por su posibilidad de ser aprobadas en el hemiciclo, sino también por su voluntad de conseguir la aceptación de los votantes con el fin de asegurar mínimamente su carrera política. Para mayor información, véase Lindblom 1991: 81.
35. A lo largo de la primera temporada, se pueden reconocer otras dos facciones al interior del Partido Demócrata, además de la que está representada por Womack: la facción de medioambientalistas y la de los progresistas —o liberales, de acuerdo con el uso que le dan en los Estados Unidos—, liderada por Donald Blythe.

* * *

Pocas cosas parecían ir marchando bien en el mundo durante la turbulenta década de 1930. Sin embargo, para Bob no todo ha ido tan mal. Después de graduarse en una buena universidad, fue aceptado para estudiar un doctorado en ciencia política en Yale. Para un joven idealista, cuyo sueño en aquel entonces era convertirse en funcionario público y servir a su país, ese era el lugar perfecto: además de ser una de las universidades más prestigiosas del país, era una de las casas de estudio donde iba parte importante de los políticos del país y, por supuesto, algunos de los más ricos también.

A pesar de sus logros, Bob se sentía obligado a contribuir con algo más concreto. Dejó sus estudios por un año y se fue a trabajar a Washington. Dado que las manzanas nunca caen demasiado lejos del árbol (familiar, en este caso), terminó trabajando en la Junta Nacional de Relaciones Laborales, manteniendo permanente contacto con los sindicatos de todo el país. Fue esta experiencia la que lo empujó a afiliarse en 1937 al Partido Socialista estadounidense. Durante esta etapa se le hizo más evidente un tema que lo seguirá acompañando el resto de su vida: lo poco alcanzable del ideal de democracia que defendía, considerando la realidad que veía a diario. Le desesperaba especialmente la falta de ideas sugerentes acerca de cuáles debían ser las instituciones que se necesitaba afianzar para poner en marcha un sistema democrático mínimamente funcional.

La realidad de ese entonces no daba espacio para estas elucubraciones teóricas. Hacía pocos años, Franklin Delano Roosevelt había ganado las elecciones y había iniciado un conjunto de ambiciosas iniciativas para arreglar el desastre económico que aún se vivía: el New Deal. Era momento de actuar.

* * *

Paralelamente a las duras negociaciones que tiene que desarrollar en el Congreso para la aprobación de la nueva ley, a nuestro protagonista se le abre un nuevo frente de lucha. Los sindicatos de maestros del país han nombrado a Martin Spinella, experimentado cabildero, como su representante durante la mesa de negociaciones que se ha abierto para discutir la propuesta de ley diseñada por los técnicos que contrató Frank. El temperamental Spinella encarna el caso clásico de lo que generalmente se conoce como un "grupo de interés", es decir, aquellas organizaciones a través de las cuales los individuos y grupos privados sin autoridad gubernamental pretenden influir en las políticas públicas³⁶.

Durante el transcurso de algunos capítulos de la primera temporada, la serie nos ayuda a imaginarnos la manera en la que se negocian las iniciativas gubernamentales con diferentes grupos organizados de la sociedad. El momento álgido de la conversación entre Spinella y Frank se da cuando discuten el aumento de las subvenciones a las escuelas privadas, ya que los sindicatos entienden que estas amenazan su derecho de negociación colectiva con el gobierno. Más adelante, nos

36. Para saber algo más acerca de qué son los grupos de interés y el rol que cumplen en las políticas públicas, véase Lindblom 1991: 110.

enteraremos de que este punto dentro del proyecto de ley es una artimaña más del astuto Frank, como una palanca para forzar su propuesta relacionada con los estándares de educación.

El diálogo se rompe y se inicia una prolongada huelga que pone en jaque las ambiciones de Frank. Finalmente, esta movilización se detiene cuando, después de una provocación, Martin Spinella pierde la paciencia y agrede a nuestro protagonista. Por temor a una denuncia penal, el cabildero retrocede y acepta sentarse a negociar.

A través de los intensos primeros capítulos de la temporada, hemos visto que la nueva ley de educación ha pasado de ser planteada en la Oficina Oval de la Casa Blanca, a ser diseñada por los expertos del Departamento de Educación, nuevamente reformulada con cada uno de los líderes del partido en el Congreso, para finalmente ser negociada con el sindicato de maestros del país. En su camino para aprobar esta reforma, Frank nos ha mostrado múltiples actores que potencialmente tienen poder para influir en las iniciativas gubernamentales, la multiplicidad de lógicas bajo las que estos pueden buscar dirigirlas, y la manera en la que determinadas coyunturas —como el interés de Womack de escalar en el poder o la trampa que le tiende a Spinella— pueden inclinar momentáneamente la balanza de uno u otro lado.

* * *

Ya nadie lo llamaba Bob en 1943. En poco más de tres años había cumplido todos los pasos necesarios para ascender en Washington: se especializó en una línea de carrera trabajando en diversas agencias gubernamentales encargadas de la planificación económica; construyó importantes contactos recorriendo gran parte del país como parte de sus funciones; y, finalmente, llegó a ocupar un importante cargo directivo —de esos que tienen un nombre interminable— en la Oficina de Abastecimiento Civil. Por si fuera poco, en aquellos años, su hijo nació. Todo parecía ir encajando.

Pero no era así. Para Robert, calcular mes a mes los montos y asignaciones de acero necesarios para fabricar artefactos de uso diario estaba empezando a convertirse en una tarea insufrible. Para empeorar las cosas, como cualquier persona que haya pisado una oficina gubernamental puede notar instantáneamente, se encontraba rodeado de personajes ambiciosos de poder y en medio de interminables disputas y negociaciones sobre las que no se sentía en capacidad de contribuir de manera significativa ni con demasiado interés.

Podemos especular si fue la angustia que le generaba cumplir treinta o, simplemente, como a veces ocurre, el darse cuenta de que llegar al lugar por el que había peleado tanto simplemente no era lo que esperaba. El hecho es que en setiembre de 1944 Robert desembarcaba en Europa como parte de la Unidad de Inteligencia del 71° Pelotón de Infantería del Ejército de los Estados Unidos. Aunque no lo sabía aún, su paso por Washington le daría conocimiento de primera mano que le serviría años más tarde para abrir uno de los debates más interesantes de la ciencia política contemporánea.

* * *

Ganada la confianza del Presidente a través de la aprobación de la ley educativa, Frank inicia la segunda parte de su plan: hacerse de la vicepresidencia y lograr acceso directo al Poder Ejecutivo. Para ello, tiene que sembrar la discordia entre Walker y el vicepresidente Jim Matthews. Esta vez, los daños colaterales de las ambiciones de nuestro protagonista recaerán sobre el atormentado Peter Russo, diputado del estado de Pensilvania, a quien los Underwood convencen y apoyan directamente para que se postule como gobernador de ese mismo estado. Con ese fin, arman un equipo de campaña y Claire se encarga de prepararle un proyecto de ley destinado a generar empleos a través de la promoción de la economía verde y la mayor regulación de las industrias del estado, incluyendo a las empresas energéticas.

La idea detrás de la aprobación de esta ley es que sirva para promover a Russo y generarle la reputación suficiente para dar pelea en las elecciones subnacionales que se aproximan. Para el experimentado Jim Matthews —que había sido gobernador del estado de Pensilvania durante años—, que se decidiera la postulación sin que existiera una consulta del Presidente y del partido lo enfurece, pues considera que este hecho es una ofensa a su trayectoria y una confirmación más de que está siendo desplazado.

Para desarrollar esta estrategia, Frank se topa con barreras insospechadas: Remy Danton y Raymond Tusk. De un lado, Remy Danton es el joven cabildero de la firma Sam Corp —conglomerado de empresas dedicado a la extracción y transporte de gas— y, por otro lado, tenemos al sinuoso Raymond Tusk, empresario dueño de una de las mayores firmas del rubro energético a escala mundial.

Los enormes recursos económicos que concentran las empresas que Remy representa le permiten ejercer influencia sobre otros políticos rivales de Peter Russo, ofreciéndoles financiar sus respectivas campañas electorales al gobierno de Pensilvania. Por su parte, Raymond Tusk tiene un poder de naturaleza distinta. De un lado, goza de un fluido contacto con el mismo Walker, dado que es su mentor político y exjefe. De otro lado, gracias a su influencia en la política energética nacional, tiene un lugar ganado en las mesas de negociación de los acuerdos comerciales con China. Gracias a estos elementos, este personaje goza de un enorme poder para vetar los nombramientos dentro del Ejecutivo, incluido el cargo de vicepresidente que el mismo Frank desea. Todos estos elementos llevan a Tusk y a Remy a convertirse en rivales formidables para los intereses de nuestro villano, y llegan incluso a desbaratar la estrategia de promover a Russo a través de la nueva ley.

* * *

Es discutible si es que existían otras opciones más adecuadas para llegar a esa conclusión, pero fue en las interminables patrullas nocturnas, infiltrado en las líneas enemigas, en las que el oficial Dahl llegó a tener claridad acerca de cuál debería ser su nuevo rumbo en la vida. En algún lugar entre Francia y Alemania, esquivando balas y realizando operativos de reconocimiento, se dio cuenta de

que las cosas que más le gustaba hacer era leer, escribir e inmiscuirse en las más diversas discusiones con sus compañeros del pelotón. Cuando lo hizo, le llegó a quedar meridianamente claro que, si salía vivo de esta, se dedicaría el resto de su vida a ser un académico.

Y, felizmente para la ciencia política, así lo hizo. Para el año 1946, finalizada la Gran Guerra e instalado nuevamente en New Haven (Connecticut) como profesor de Yale, llegó el momento de dedicarse a aquellas inquietudes que había dejado pendientes durante los últimos años y que la vida no le había dejado el tiempo de profundizar lo suficiente. Solo que en esta ocasión se añadiría otro viejo asunto sobre el cual quería ajustar cuentas.

Además de su cuestionamiento acerca de lo realizable de los principios participativos con los que creció desde que era un niño, desde que era estudiante en la universidad se mostraba escéptico frente al sentido común instalado de que la política era un asunto de élites. Estaba ampliamente aceptado por los profesores que le enseñaron y los autores que leía que su país estaba en manos de un grupo reducido y cohesionado de personas altamente educadas, que concentraban los recursos económicos y militares. Esta era una idea que incluso había calado más allá de los reclusos entornos académicos. Durante sus viajes al interior del país como funcionario de Washington, se había dado cuenta de que cuanto más lejos de la capital viajaba, más propensas eran las personas con las que conversaba a pensar que el poder estaba concentrado en manos de un exiguo grupo de personas que conspiraban manejando los hilos del poder en la capital.

A él, criado en una de las zonas más remotas, que había trabajado para aquellas personas “todopoderosas” desde la sede central del poder de su país, y que había visto de primera mano lo complicado que era poner en marcha cualquier iniciativa gubernamental, esta visión le resultaba problemática y algo simplista. Para él, la pregunta relevante no era tanto averiguar *quiénes* ostentan el poder en abstracto, sino cómo lo ejercían y qué restricciones concretas enfrentaban durante el camino. Frente a este escepticismo, comenzaba a preguntarse cómo podía someter a prueba sus intuiciones y, sobre todo, conceptualizar algo por demás complejo como lo es el poder. A diferencia de otros momentos de su vida, esta vez, la respuesta se encontraba más cerca de lo que pensaba...

* * *

Nos trasladamos a la tercera temporada: Frank ha logrado conseguir la Presidencia gracias a maniobras ilegales. Las leyes que regulan la democracia norteamericana han sido manipuladas y el régimen se tambalea, ya que nuestro protagonista ha conseguido acumular mayor poder del que nunca habría pensado. A pesar de todo ello, los problemas lo persiguen: el Consejo Nacional Demócrata³⁷—un órgano que pertenecería al tipo de actores a los que nos referimos dos secciones

37. El Consejo Nacional Demócrata es la instancia encargada de seleccionar a los candidatos a diputados y gobernadores de cada estado. En este caso, la lógica bajo la que se mueve este organismo es la de buscar a aquellos personajes públicos que sean más atractivos para la opinión pública y que gocen de más probabilidad de ser elegidos durante la campaña de medio término. Esta lógica puede chocar muchas veces contra los intereses personales de determinados cargos electos —como el mismo Frank o el vicepresidente Matthews en la primera y tercera temporada—, quienes quieren imponer a sus propios candidatos o imponerse a sí mismos como candidatos durante diferentes coyunturas.

antes— no desea postularlo para las próximas elecciones, lo que lleva a Frank a definir una estrategia para ganar popularidad y obligar a las autoridades del partido a reconsiderar su decisión. Para ello crea un programa social (America Works) que plantea recortar presupuesto de las prestaciones sociales (pensiones para los jubilados, seguro médico y programas sociales) para generar un empleo masivo subsidiado por el estado a través de la construcción y mantenimiento de infraestructura, incremento del tamaño del ejército y alianzas con el sector privado.

Sin apoyo de su bancada y con una mayoría republicana en el Congreso, nuestro protagonista decide jugar al borde de lo permitido y extrae los fondos destinados a la Agencia Federal para la Gestión de Emergencias (FEMA por sus siglas en inglés) a través de un cuestionable decreto. Como no podía ser de otra manera, los problemas aparecen nuevamente y esta vez por un lado que la serie no había mostrado antes: los funcionarios encargados de llevar adelante el programa. En un primer momento, Frank tiene una confrontación directa con el director de la FEMA, dado que requiere que esta agencia transfiera directamente su presupuesto a America Works.

Esta situación desata un enorme conflicto en el funcionario, pues se encuentra en el medio de dos instrucciones conflictivas: la ley que le obliga a destinar sus fondos a la prevención y las instrucciones de Frank. En un segundo momento, nuestro protagonista es incapaz de coaccionar a los gobernadores de los diversos estados para que declaren emergencia y pidan los fondos necesarios para iniciar el programa a escala subnacional. Los incentivos que les provee esta política no son lo suficientemente tentadores para acatar la disposición de Frank, pues, tal y como la serie lo plantea, existe la alerta de un huracán acercándose a la costa del Atlántico. En ese contexto, las autoridades subnacionales prefieren destinar sus fondos a la prevención de desastres, salvo el caso del alcalde del distrito de Columbia, que es un viejo aliado de Frank.

Todos estos hechos, sumados a una coyuntura de peligro creciente —la inminente llegada del huracán— y a la falta de información acerca del desenlace de la amenaza, llevan a Frank a tomar la decisión de cancelar su programa insignia, justo cuando la tormenta se desviaba hacia el norte sin generar ningún daño. En esta ocasión, la serie nos indica que, a veces, la suerte y la incertidumbre que genera la falta de información disponible también cumplen un rol importante en el ejercicio y la reconfiguración del poder.

* * *

Más allá de tener la fama de ser el lugar donde se inventaron las hamburguesas, la ciudad de New Haven de 1957 compartía muchas de las características de una ciudad mediana típica de los Estados Unidos. Para Robert, había tres detalles adicionales que la convertían en el lugar perfecto para poner a prueba sus intuiciones sobre el poder (además de ser el lugar donde vivía y trabajaba, por supuesto). Al ser una de las primeras ciudades creadas por los colonos ingleses, poseía una antigua historia de terratenientes que, en su momento, llegaron a acaparar todas las fuentes posibles de influencia: riqueza, prestigio, educación y acceso casi exclusivo a puestos de gobierno. Por otro lado, los dos partidos más importantes del país

habían arraigado bastante bien en la dinámica política local. Finalmente, el popular alcalde recientemente electo emprendía por aquellos años un ambicioso plan de renovación urbana que estaba movilizando a todo el sólido grupo de empresarios regionales que se había formado durante las últimas décadas. En suma, si había un lugar donde existía la posibilidad de que hubiera un gobierno unificado de la élite, era esa localidad.

Después de oír a más de cincuenta líderes del mundo de los negocios y funcionarios públicos; de verlos trabajar diariamente durante un año; de encuestar en tres ocasiones a los vecinos y de sumergirse por meses en los archivos históricos de la ciudad, Robert y su equipo habían reunido material suficiente. No sabemos nada del momento exacto en que llegaron a esta conclusión, quizá fue en las interminables discusiones que sostuvieron en esos meses durante las cuales podemos suponer que comieron algunas hamburguesas. Solo entonces, después de dos años de arduo trabajo, quedó bastante claro para todos que la mencionada élite local de la que tanto se hablaba era mucho más diversificada en sus intereses de lo que pensaban. No solo eso, aunque los recursos económicos, sociales y culturales estaban desigualmente distribuidos entre las distintas organizaciones, asociaciones, partidos e iglesias de la ciudad, todos ellos tenían algún tipo de facultad para modificar las iniciativas gubernamentales, lo que hacía muy difícil a cualquiera acaparar de manera desmesurada el poder.

Gracias a esta idea es que pudo comprender la razón por la que las políticas de la ciudad —al igual que aquellas que trató de impulsar años atrás desde Washington—, antes de ser decisiones unilaterales de una élite todopoderosa, eran más bien arreglos y equilibrios coyunturales que se establecían entre los distintos actores de la ciudad. En un plano más personal, estos hallazgos significaban para él replantear aquellas inquietudes que lo perseguían. Era cierto que era casi impracticable la participación directa de la gente en las decisiones públicas, pero mientras hubiera la posibilidad de organizarse y, sobre todo, mientras la gente lo hiciera efectivamente, era posible al menos evitar que alguien concentrara desmesuradamente el poder. Esto no les daba completo control a los ciudadanos sobre sus gobernantes pero, al menos, mantenía a raya a cualquier prospecto de tirano que quisiera controlarlos.

* * *

Casi obligado por mis amigos, quienes conversaban entre clases sobre las nuevas conspiraciones que tramaban los Underwood en cada capítulo, me puse a ver la serie de la que tanto me habían hablado. Después de haber escuchado tanto acerca de la capacidad de nuestros villanos para salirse con la suya, me quedé con la sensación de que, en el fondo, Frank era un villano fracasado. En efecto, aunque durante las tres primeras temporadas de *HoC* veía una extraordinaria trayectoria de acumulación de poder por parte de los protagonistas, al final, la fuente de este poder se veía permanentemente amenazada por diferentes situaciones que ponían en riesgo todos sus cuestionables “logros”.³⁸ Para mi mala suerte, cuando por fin

38. La acumulación de poder de los Underwood y su manipulación de las reglas democráticas han sido destacadas por Daniel Encinas (2015). Como lo señala el mismo autor, estas reglas se caracterizan por garantizar una competencia libre y justa que asegura quién gobierna, sufragio inclusivo, amplia protección a las libertades civiles y una distribución de poder razonablemente equitativa entre el gobernante de turno y la oposición (Encinas 2015: 56).

acabé de ponerme al día con la serie, el reciente éxito de *Game of Thrones* cambió el tema de nuestras conversaciones después de clases, pero siempre me quedó dando vueltas la siguiente pregunta: ¿por qué hasta Frank —el peor de los villanos— tiene que tomarse tantas molestias para mantenerse en el poder?

Puede que no notara en ese momento la conexión, pero años más tarde me di cuenta de que gran parte de las situaciones que se les presentaban a Frank y Claire y que amenazaban permanentemente el poder que habían acumulado podían ser explicadas, en parte, por los hallazgos encontrados en New Haven hace más de cincuenta años. En este caso, la trama central que se muestra dentro del universo de la serie revela una característica esencial de la actualidad y que los mismos creadores de *HoC* y el propio Robert Dahl experimentaron de primera mano a través de sus incursiones en la política: la fragilidad, la dispersión del poder y la facilidad con la que este puede escaparse de nuestras manos en las complejas sociedades de hoy en día. Precisamente porque el universo de la serie nos plantea una ficción en la que los Underwood resultan personajes extraordinarios —villanos con una racionalidad y capacidad extraordinarias para manipular a su antojo a quien deseen—, *HoC* nos permite ilustrar *in extremis* todas las constricciones, dificultades, frenos y contrapesos políticos que se activarían —uno tras otro— y la forma en la que estos actuarían frente a actores que buscaran acumular poder ilimitada y permanentemente.

Para concluir, quisiera destacar la manera en la que, abordada de una manera adecuada, la ficción puede convertirse en una herramienta para ilustrar aspectos del poder político a los que no siempre podemos acceder con facilidad o destinar el tiempo necesario para reflexionar sobre ellos concienzudamente. En un contexto como el actual, en el que prolifera un enorme abanico de fuentes de información cuya confiabilidad se cuestiona constantemente, la serie nos propone la fantasía de que podemos estar “ahí dentro”, viendo “realmente” cómo la gente que nosotros hemos puesto en esos cargos se desempeña más allá de las armadas declaraciones que emiten a los medios todos los días. Se trata de uno de aquellos pequeños momentos en los que la ficción nos ayuda a pensar mejor en las cosas “serias” y “reales” que vemos cotidianamente en la marea de noticias que nos llegan a diario. En este caso, el universo de la serie nos muestra que la separación y dispersión de los diferentes procesos de decisión son una condición fundamental para que el poder, aunque no se encuentre disponible para la mayor parte de los ciudadanos, no sea controlado unilateralmente por un solo actor.

Bibliografía

CNN

- 2013 “‘House of Cards’, creator Beau Willimon plays a solid hand”. Disponible en: <<http://edition.cnn.com/2013/08/28/showbiz/tv/beau-willimon-house-of-cards-q-and-a/index.html>> (consulta: 26/10/2017).

Columbia College Today

- 2009 “Beau Willimon ‘99 brings politics alive on stage”. Disponible en: <https://www.college.columbia.edu/cct/archive/may_jun09/alumni_profiles2> (consulta: 26/10/2017).

Dahl, Robert

- 2007 "Normative theory, empirical research and democracy". En Gerardo L. Munck y Richard Snyder, eds., *Passion, craft and method in comparative politics*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Dahl, Robert y Giancarlo Bosetti

- 2003 *Entrevista sobre el pluralismo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Encinas, Daniel

- 2015 "'La democracia está sobrevalorada': realismo, racionalidad y poder en House of Cards". En *Poder, dragones y la Casa Blanca. Ensayos sobre Game of Thrones y House of Cards desde la ciencia política*. Lima: Asociación Civil Polítai.

Held, David

- 1991 *Modelos de democracia*. Madrid: Alianza Editorial.

Infonews

- 2014 "Exclusivo: el creador de la serie House of Cards revela el origen de la serie". Disponible en: <<http://www.infonews.com/nota/124608/exclusivo-el-creador-de-house-of-cards>> (consulta: 23/10/2017).

Levi, Margaret

- 2009 "Interview with Robert A. Dahl". En *Annual Reviews Conversations*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oPI4LkLH8_w> (consulta: 08/10/2019).

Lindblom, Charles E.

- 1991 *El proceso de elaboración de las políticas públicas*. Ciudad de México: Ministerio para las Administraciones Públicas, Porrúa.



¿Por qué E Corp
simboliza la
acumulación de todos
los males?

Las fallas de mercado como
el problema central en el
universo de *Mr. Robot*

Carlos Urrutia

Do you know the only thing that gives me pleasure? It's to see my dividends coming in.

John D. Rockefeller

¿Qué es una falla de mercado? Probablemente hemos escuchado el concepto en el contexto de debates, opiniones o noticias que nos llegan a través de los medios de comunicación. Las fallas de mercado pueden explicar desde la existencia de distintas instituciones estatales hasta fenómenos sociales muy conocidos; de ahí que su presencia en la discusión pública sea usual. Pero el hecho de que el concepto sea usado con regularidad no implica que sea adecuadamente comprendido. Afortunadamente, las ciencias sociales tienen bastante que decir al respecto y han desarrollado una base teórica y práctica indispensable para evitar la desinformación sobre distintos fenómenos que afectan nuestro día a día y de los que deberíamos opinar con mayor fundamento.

Para apoyar la explicación del concepto de falla de mercado en este texto, vamos a recurrir a la serie *Mr. Robot*. Alerta de *spoilers* a partir del siguiente apartado.

E Corp

“El conglomerado más grande del mundo”, de esta manera se describe a E Corp en el primer capítulo de *Mr. Robot*. El tamaño de esta empresa es impresionante y no se compara con nada que conozcamos en el mundo real. Es tan gigantesca que el *to big to fail*³⁹ le queda corto, según uno de sus detractores en la serie. Pero su magnitud es solo la punta del iceberg. E Corp tiene presencia en numerosos sectores económicos: produce computadoras, celulares, laptops, tablets y demás aparatos electrónicos, además de medicinas y alimentos transgénicos en laboratorios altamente sofisticados. Además, está presente en el sector textil, de higiene, automotor, de hidrocarburos y, uno de los más importantes, banca y servicios financieros.

Una de las pocas cifras que se menciona en la serie sobre E Corp es que posee el 70% del crédito mundial al consumidor (entre tarjetas de crédito, préstamos vehiculares, créditos para educación, etc.). Para entender esta cifra hay que tomar en cuenta que, solo en los Estados Unidos, Citigroup posee el 17,1% de la deuda por tarjeta de crédito. Para llegar a la participación de E Corp habría que unir a los siete primeros de la lista. Es decir, E Corp, en los Estados Unidos, podría compararse a una fusión de Citigroup, JPMorgan Chase, American Express, Bank of America, Capital One y GE Capital —además de Visa y Mastercard, pues también tiene los canales de crédito. Para llegar a la participación mundial de E Corp, tendríamos que agregarles los principales bancos del resto del mundo. Una situación difícil de imaginar. Pero ahí no acaba el asunto. Si tomamos en cuenta la participación de E Corp en otros sectores, a esta fusión habría que sumarle algunas empresas más: Apple y Samsung por los aparatos electrónicos; Johnson & Johnson y Bayer AG por los productos farmacéuticos e higiene; Monsanto por los transgénicos; Christian Dior y Nike por la presencia en moda; Ford Motor y General Motors por la producción de automóviles; y ExxonMobil por los hidrocarburos.

En suma, E Corp es un conglomerado gigantesco presente en los principales sectores económicos. Pero no es el único de su tipo en la ficción popular, donde ya hemos conocido a otras empresas de tamaño enorme en el origen de consecuencias catastróficas. Cyberdyne Systems, por ejemplo, crea al virus Skynet en *Terminator*, mientras que la Corporación Umbrella es la farmacéutica responsable de la aparición de zombis en el universo de *Resident Evil*. Aunque E Corp no ocasiona resultados tan apocalípticos como estas dos, sí es útil para ilustrar el tipo de empresa que es.

Fallas de mercado

Para entender qué es un mercado con fallas, primero hay que saber cuándo un mercado no las tiene. A esta situación ideal se la conoce en la literatura académica como *mercado competitivo* o, en la versión extrema, *mercado perfectamente*

39. “Demasiado grande para fracasar”.

competitivo. Gregory Mankiw, economista estadounidense, explica en su manual sobre economía que un mercado competitivo es aquel en el que existen muchos vendedores y muchos compradores. Esto implica que ningún consumidor o vendedor pueda influir significativamente en el precio de los productos, pues al ser tantos, su poder en el mercado es muy limitado. En un mercado perfectamente competitivo se cumple lo anterior, más que cada bien comercializado es idéntico. Michael Parkin, economista inglés, en su libro sobre microeconomía agrega como requisitos necesarios que no haya barreras a la entrada de nuevas empresas al mercado y que sus participantes conozcan todas las características del producto transado. En este caso, el poder de consumidores o vendedores sobre el precio es nulo.

E Corp representa exactamente lo contrario a un mercado competitivo, pues este conglomerado absorbe cada vez más y más a empresas, lo cual genera que haya menos vendedores en los mercados en los que participa. El problema principal de reducir el número de empresas que ofertan un bien es que las pocas que quedan tienen la posibilidad de subir sus precios por encima del nivel de competencia. Un aumento de precios genera que los consumidores pierdan bienestar en comparación con la situación ideal y que las empresas ganen mucho más sin ser más eficientes.

Teniendo en claro lo anterior, podemos definir adecuadamente las fallas de mercado. Para Andreu Mas-Colell, economista de referencia obligatoria en microeconomía, estas son situaciones en las que no se cumple algún supuesto del mercado perfectamente competitivo. En E Corp, por ejemplo, lo que no se cumple es la existencia de muchos vendedores. Distintos supuestos incumplidos generan diferentes fallas; entre las más importantes estarían el poder de mercado, las externalidades, la asimetría de información y los bienes públicos. Algunos autores, como Krugman, Piketty y Stiglitz, incluyen también en este grupo a la desigualdad económica y a los ciclos económicos; sin embargo, estos últimos tienen un carácter macroeconómico, mientras que las fallas de mercado son de tipo microeconómico.

Las fallas de mercado impiden que este asigne de manera eficiente y por sí solo los recursos existentes; en otras palabras, al dejar que un mercado con fallas actúe sin intervención, *el bienestar de la sociedad no logra ser el máximo posible*. La solución a este problema es siempre la misma: la presencia del Estado como árbitro genera las condiciones para que los resultados se asemejen a los de la competencia perfecta. Esto se logra a través de impuestos, prohibiciones, instituciones regulatorias, medidas redistributivas, políticas económicas y demás.

Poder de mercado

Uno de los supuestos de un mercado competitivo es que ningún agente tiene capacidad para influir en el precio. Esto quiere decir que, si algún vendedor sube su precio, termina perdiendo porque los consumidores le compran a su competencia, y si lo baja, también pierde porque no cubre sus costos. Las *fuerzas o mano invisible* del mercado competitivo llevan a los consumidores y productores a aceptar un precio de equilibrio.

Sin embargo, lejos de la situación perfecta, existen algunos mercados en los que la competencia es reducida; es decir, en los que *existen pocos vendedores o pocos compradores*. Ante este escenario, surgen incentivos para alejarse del punto de competencia y ganar más (en el caso de los vendedores) o pagar menos (en el caso de los compradores). De esta manera, el poder de mercado se define como “la habilidad para alterar los precios lejos de su nivel de competencia”, según palabras de Mas-Colell. El caso más simple y extremo de la existencia de poder de mercado es el monopolio, en el cual hay un solo vendedor y muchos compradores. Más común que el anterior es el oligopolio, en el que hay pocos vendedores y muchos compradores. No tan conocidas son sus contrapartes por el lado de los consumidores: el monopsonio y el oligopsonio, respectivamente.

Al controlar E Corp el 70% del crédito mundial al consumidor, existe un oligopolio en dicho sector con esta empresa como gran líder. La serie nos presenta claros indicios de que el conglomerado abusa de su poder de mercado. Así, por ejemplo, la constante preocupación de los personajes de la serie por sus deudas podría ser resultado de una alta tasa de interés impuesta por E Corp, muy lejos del punto de competencia. La importancia de estos pasivos en la sociedad es tanta que se convierte en el punto de mira de los opositores del conglomerado.

Más allá (o más acá) de la ficción, el sector de telecomunicaciones en el Perú constituye un caso interesante de existencia de poder de mercado. En 1994 se decidió privatizar las empresas estatales que tenían el monopolio del sector, Compañía Peruana de Teléfonos (CPT) en Lima y Entel Perú en provincias, debido a su pobre calidad y cobertura. Telefónica de España ganó la licitación y mantuvo el monopolio por cinco años como un seguro para garantizar que recuperaría la inversión que el contrato le exigía. El servicio mejoró considerablemente, pero el crecimiento fue insuficiente, pues el Perú seguía por debajo del promedio de la región. Finalizado el monopolio, la llegada de la competencia y la mejora institucional del Organismo Supervisor de la Inversión Privada en Telecomunicaciones (Osiptel) permitieron que el sector avanzara con mayor rapidez. Operadores como AT&T, TIM y Nextel rompieron el mercado único que antes existía. Posteriormente, la disminución del poder de mercado de los dos principales operadores (Movistar de Telefónica y Claro, antes TIM) resultó en un mayor beneficio para los consumidores. La regulación más efectiva permitió seguir en ese camino.

Externalidades

Hal Varian, economista estadounidense, explica que el concepto de mercado perfectamente competitivo incluye un supuesto implícito: se asume que lo que se consume o produce no afecta a nadie más que a la persona que realiza la acción. Sin embargo, puede darse el caso de que nuestras elecciones afecten a los demás de manera positiva o negativa, es decir, que *nuestro consumo o producción afecte o beneficie a algún tercero*. A esta falla de mercado se le conoce como *externalidades*. De esta manera, existirá una *externalidad de consumo* si alguna producción o consumo afecta a algún consumidor, mientras que una *externalidad de producción* se presentará si algún productor se viera afectado. Ambas pueden ser de tipo positivo (aumenta el bienestar) o negativo (disminuye el bienestar). Un ejemplo simple de externalidad de consumo es que una persona plante flores

en su jardín exterior, lo que produce como externalidad que el vecino del frente disfrute la vista. Un ejemplo de externalidad de producción sería la existencia de un sembrío de manzanos cerca de un negocio de apicultura; en este caso, se generan beneficios mutuos porque en ambos casos se aumenta la producción. Los dos son, además, ejemplos de externalidades positivas.

El problema principal de las externalidades es que las personas no reciben (o no dan) una compensación por el perjuicio (o beneficio) extra que reciben. De esta manera, se genera una diferencia entre el costo privado y el costo social, lo que termina creando ineficiencia si se deja al mercado actuar libremente, pues este solo toma en cuenta lo privado. En otras palabras, el mercado no consigue maximizar el bienestar de toda la sociedad cuando hay externalidades, pues estas no son tomadas en cuenta por sus generadores.

Para entenderlo mejor, volvamos a *Mr. Robot*. Un hecho que marca la vida de dos de sus personajes es la fuga de desechos tóxicos de una planta de energía de E Corp en Washington Township, Nueva Jersey. La planta filtró residuos dañinos, a sabiendas de su potencial perjuicio, y decidió ocultar el hecho para obtener mayores ganancias. La contaminación ocasionó una leucemia mortal en dos familiares de los personajes principales, lo que transformó por completo sus vidas. Como si fuera poco, los abogados de E Corp lograron anular la demanda que se interpuso y las evidencias contra la empresa solo se pudieron obtener después de un gran golpe contra ella.

En el caso del Perú, las externalidades más conflictivas están vinculadas también con la contaminación ambiental producida por diversas industrias, como la minera, la cual puede provocar protestas incluso antes de que las externalidades se concreten. Dos casos recientes e ilustrativos de lo anterior son los proyectos Conga y Tía María; ambos, proyectos mineros rurales cerca de comunidades campesinas que fueron suspendidos luego de numerosas protestas en contra. Los conflictos sociales tenían en común el miedo de las comunidades a la contaminación ambiental que produciría la mina, la cual perjudicaría sus actividades productivas regulares, como la agricultura. A pesar de las modificaciones realizadas luego de las protestas y de los nuevos estudios de impacto ambiental, la población se negaba a aceptar los proyectos, ya que muy pocos creían que las promesas se iban a cumplir. En otras palabras, no había confianza en que el Estado redujera las externalidades a su mínima expresión.

Asimetría de información

Otro supuesto (bastante grande) del mercado perfectamente competitivo, nos explica Parkin, es que los agentes están completamente informados sobre el producto que se negocia. Esto, lastimosamente, no suele ser así: existen muchos bienes cuyas características no pueden ser observadas por los consumidores y que solo son conocidas por los vendedores. La *asimetría de información* es, entonces, una falla que se presenta cuando en un mercado *existe una parte (consumidores o vendedores) mejor informada sobre el bien que se comercia*. Los problemas principales que se derivan de esta falla de mercado son dos: selección adversa y riesgo moral. Según Parkin, la selección adversa es “la tendencia de las personas

a establecer acuerdos en los que usan su información privada en beneficio propio y en desventaja de la parte menos informada”, mientras que el riesgo moral se entiende como “la tendencia de las personas que tienen información privada a usar esa información en su propio beneficio y a costa de la parte menos informada *después de haber realizado un acuerdo*”.

Las decisiones de los consumidores y vendedores (especialmente de los primeros) dependen de la información que tienen sobre el bien. Si compras un auto usado, no sabes los problemas que puede tener, tal vez el auto está defectuoso y no estarías dispuesto a pagar lo que el vendedor quiere. Pero como no tienes esa información (solo la maneja el vendedor), tus acciones normales se verán alteradas, lo cual te generará una pérdida de bienestar cuando te enteres de la verdadera situación en que se encuentra el auto que compraste. Paralelamente, el vendedor del auto logrará obtener un beneficio extra, gracias a que poseía información que solo él manejaba. El mercado no ha logrado asignar eficientemente los recursos, pues el intercambio se vio viciado por esta falla.

En nuestro caso ficticio, después de un gran golpe contra E Corp, tiene lugar una situación de crisis económica que perjudica de manera especial al sector financiero (Banco E Corp). Los principales afectados se quejan ante el banco por no poder acceder a sus cuentas para pagar sus deudas. Al no hallar una solución a sus reclamos, una mujer decide cortar todo lazo con la empresa. En ese momento se entera de que, si cancela su contrato, no hay garantía de que E Corp le devuelva sus ahorros. La información en los contratos bancarios es compleja y no todas las personas logran entender a cabalidad las contingencias, tasas de interés, cuotas, moras y demás. La mujer del ejemplo podría haber cambiado sus decisiones de haber tenido la información completa, pero E Corp, con poder de mercado y asimetría de información, tiene la capacidad para generar grandes distorsiones en el sector financiero que se traducen en malas decisiones.

Entre los productos manufacturados, también abunda la asimetría de información. En nuestra realidad local, por ejemplo, el 3 de noviembre de 2017, el Organismo Nacional de la Sanidad Pesquera (Sanipes) emitió una alerta sanitaria debido a que se encontraron restos de parásitos en latas de caballa en trozos. Los alimentos eran importados de China y comercializados en el Perú por marcas localmente conocidas. Este es un caso claro de lo diferente que puede ser un producto para los ofertantes y para los consumidores cuando no hay un dominio equitativo de la información. De conocerse la información entre los consumidores, el precio del producto habría bajado tanto que la propia empresa lo hubiera tenido que retirar del mercado por las pérdidas producidas, pero la presencia de la falla de mercado permitió que se siga vendiendo.

Bienes públicos

Parkin nos explica que hay cuatro tipos de bienes que dependen de dos características: exclusividad y rivalidad. Un bien es *exclusivo* si “se puede impedir que alguien disfrute de sus beneficios”, y es *rival* si “el uso que una persona hace de él disminuye la cantidad disponible para alguien más”. Sobre la base de estas dos características se definen los tipos de bienes que se observan en el siguiente cuadro:

Tipos de bienes	Rival	No rival
Exclusivo	Bien privado <ul style="list-style-type: none"> • Alimentos y bebidas • Automóviles • Vivienda 	Monopolio natural <ul style="list-style-type: none"> • Internet • Electricidad o agua potable • Puente o túnel
No exclusivo	Recursos comunes <ul style="list-style-type: none"> • Peces del océano • Medio ambiente • Parques nacionales 	Bien público <ul style="list-style-type: none"> • Defensa nacional • Conocimientos • Control de tráfico aéreo

Fuente: Parkin 2010.

Los bienes sobre los cuales se asume un mercado perfectamente competitivo son los *bienes privados*, es decir, aquellos sobre los cuales se puede tener exclusividad y cuyo uso supone menos cantidad de dicho bien para los demás (rivalidad). La presencia de bienes no privados se convierte en una falla de mercado, pues su asignación deja de ser eficiente debido a la existencia de poder de mercado (monopolio natural) o de *parásitos* (nombre económico), *polizones* o *free-riders*. Parkin define a estos últimos como los individuos que disfrutan de los beneficios de un bien o servicio, pero no pagan por este.

Como mencioné al inicio, E Corp tiene presencia, entre otros, en el sector automotor y en el de hidrocarburos, que se caracterizan por tener algo llamado *economías de escala*. Parkin define a estas economías como una situación en la que “una tasa de producción mayor da lugar a un menor costo medio a largo plazo”. Esto quiere decir que, si tiene economía de escala, mientras más grande es la empresa, más barato le sale producir cada unidad. El sector automotor y el de hidrocarburos poseen esta cualidad, por lo que necesitan una gran infraestructura para producir a bajo costo. Como esa inversión no la pueden realizar muchas empresas debido al alto costo y al riesgo de perder todo, el mercado termina con pocos ofertantes (uno de ellos, en nuestro ejemplo, es E Corp). Si esta situación es muy extrema, solo una empresa puede realizar la inversión inicial: a esto se le conoce como *monopolio natural*.

Los *recursos comunes* son más sencillos de entender. Muchos sabemos de la devastación de la selva de Madre de Dios por parte de la minería ilegal, así como de la pesca informal que amenaza con depredar los recursos marinos. Esto tiene mucho que ver con los incentivos que se generan cuando un bien no es exclusivo, pero sí rival. Al no poder impedir que alguien pesque o se instale en la selva, existe la posibilidad de que alguien consuma cuanto pueda. Y, al ser rival, el consumo de otro disminuye “mi” potencial consumo, por lo que tendría más incentivos para consumir también cuanto más pueda. De esa manera, persona por persona, se llevaría el recurso común hasta su límite. El Estado actúa como regulador del consumo total o individual, ya sea estableciendo cuotas de pesca, vedas o parques intangibles (reservas nacionales). Aunque, por supuesto, la realidad puede sobrepasar a un Estado si este no se encuentra en capacidad para hacer cumplir los controles.

Un *bien público* es no rival y no exclusivo, lo que implica que “todos pueden consumirlo de manera simultánea y a nadie se le puede impedir que disfrute de sus

beneficios". Las características del bien público crean incentivos para que los *free-riders* existan sin consecuencias, pues no afectan el consumo de los demás y no se puede evitar que consuman el bien. Veamos el caso de por qué a los conocimientos se les considera como un bien público (no estamos hablando de cualquier tipo de conocimiento, sino del que resulta de una investigación en ciencias abstractas, como un nuevo teorema matemático o una nueva fórmula de física cuántica). Este bien no puede ser producido por una empresa porque ganaría muy poco si intentara venderlo. No es capaz de excluir a otros de usarlo (salvo en el caso de las patentes), y que alguien use la nueva fórmula no le deja menos fórmula al resto, por lo que fácilmente alguien usaría la fórmula sin darle algún pago a la empresa (*parásito*). Es ante esta situación que el Estado suministra recursos para dichas investigaciones a través de las universidades o institutos, ya que de otro modo no se podría ofrecer correctamente dicho bien.

Leyes antitrust

Es posible que alguno de ustedes se esté preguntando si podría existir una E Corp en la actualidad. La respuesta es no. Algo que caracteriza al sistema legal estadounidense es la existencia de leyes antimonopolio o *Antitrust Acts*. Estas leyes impedirían la existencia de una empresa del tamaño de E Corp desde mucho antes de lograr la magnitud que se muestra en la serie.

Los casos *antitrust* surgen en el siglo XIX en los Estados Unidos, luego de que la opinión pública denunciara constantemente los abusos cometidos por los grandes conglomerados de la época. La historia es algo larga para este texto, pero si están interesados, pueden ver la miniserie de History Channel *The Men who Built America* ("Gigantes de la industria"), que relata la historia de quienes crearon las grandes empresas del siglo XIX e inicios del XX. Una de esas historias es el que debe ser el caso de *trust* más conocido: Standard Oil Company. Fundada por John D. Rockefeller en 1870, esta empresa creció vertiginosamente hasta convertirse en casi un monopolio del petróleo estadounidense con participación en el extranjero y en sectores como el ferroviario, eléctrico, gasífero, del cobre y del acero. En 1911, la empresa es encontrada culpable de abusos en contra de la competencia, prácticas desleales, espionaje y otras prácticas para eliminar a sus competidores. Es dividida en 34 nuevas empresas al amparo de la *Sherman Antitrust Act*, para que la competencia tuviera lugar en el sector hidrocarburos. Una de esas nuevas empresas es una que mencioné al principio: ExxonMobil (solo para que imaginen el tamaño de Standard Oil).

En el Perú, la historia es algo distinta. No contamos con ninguna ley contra los monopolios (salvo en el sector eléctrico), pero sí con una serie de prohibiciones que protegen la competencia y con un ente regulador encargado: el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (Indecopi). La legislatura en temas de competencia se basa en el castigo al "abuso de la posición de dominio". Esto, en términos sencillos, implica que no se prohíbe que haya alguna empresa muy grande, pero si esta empresa utiliza dicho poder para afectar la competencia, el Indecopi puede multarla. El tema de una ley antimonopolio se ha tratado en este país sobre todo a través de la búsqueda de una ley de control de fusiones, un asunto que cada cierto tiempo aparece en el debate

nacional. Recientemente, la compra de Quicorp (dueño de Mifarma) por parte del grupo Intercorp (dueño de Inkafarma) ha vuelto a poner dicha ley en agenda debido a la posible posición de dominio en la venta de medicamentos al público.

Julio Durand, abogado peruano, explica su posición a favor de un control de fusiones como parte de una estructura que mejore la competencia y el bienestar de los consumidores. En los Estados Unidos y Europa existen tres pilares sobre los cuales se sostiene la política de competencia moderna: represión, prevención y fomento. Es la prevención la que le falta a la política peruana y la que podría mejorar sustancialmente todo el esquema de competencia si se aprueba una correcta ley de control de fusiones. Por otro lado, los principales argumentos en contra de la idea se centran en el costo que conlleva analizar cada fusión importante, en el riesgo de que la regulación se manipule por corrupción, *lobbies* o simple burocracia, y en la posible pérdida de eficiencia por impedir economías de escala.

El camino para una ley de control de fusiones está bastante marcado. La historia demuestra que, a medida que un país complejiza su estructura económica, se vuelve necesaria una ley de este carácter. Lo importante es que esta ley esté libre de sesgos e intereses privados, además de tener en claro los fundamentos económicos, políticos y jurídicos detrás de una regulación de ese tipo. Los casos internacionales ofrecen experiencias muy ricas que se pueden aprovechar para mejorarlas, y el Indecopi es el ente especialista en la materia (y que lidiaría con esto), por lo que sus recomendaciones deben ser tomadas muy en cuenta.

El escenario peruano actual ha impulsado un proyecto de ley de control previo de fusiones que terminaría con un debate existente desde la creación del Indecopi. Lamentablemente, la disolución del Congreso en 2019 lo ha dejado en el aire por el momento.

Bibliografía

Durand, Julio

2007 "Construyendo un sistema de control de fusiones para evitar distorsiones en la libre competencia". En *Derecho & Sociedad*, 28.

Krugman, Paul

2012 *¡Acabad ya con esta crisis!* Madrid: Crítica.

Mankiw, N. Gregory

2002 *Principios de economía*. Madrid: McGraw-Hill.

Mas-Colell, Andreu, Michael D. Whinston y Jerry R. Green

1995 *Microeconomic theory*. Nueva York: Oxford University Press.

Parkin, Michael

2010 *Microeconomía. Versión para Latinoamérica* (novena edición). Ciudad de México: Pearson Educación.

Piketty, Thomas

2014 *El capital en el siglo XXI*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Stiglitz, Joseph E.

2011 *Caída libre. El libre mercado y el hundimiento de la economía global*. Madrid: Santillana.

2014 *El precio de la desigualdad*. Madrid: Punto de Lectura.

Varian, Hal R.

2010 *Microeconomía intermedia. Un enfoque actual* (octava edición). Madrid: Antoni Bosch.



Cuando Facebook nos traiciona. La socialización de actores plurales

Mauricio Rentería

Somos una cosa para un hombre y otra para otro. Hay partes de la persona que existen solo para la persona consigo misma. Nos dividimos en toda clase de distintas personas, con referencia a nuestras amistades. Discutimos de política con una y de religión con otra. Hay toda clase de distintas personas que responden a toda clase de distintas reacciones sociales.

G. H. Mead, *Espíritu, persona y sociedad*, 1993.

No hace mucho fui testigo de un suceso bochornoso en Facebook, de esos que llevan a gente maliciosa a tomar una captura de pantalla para compartir el momento. Me encontraba recorriendo las últimas actualizaciones de mis contactos cuando, de pronto, algo llamó mi atención. Tardé unos segundos en entender la magnitud de lo que estaba viendo. Entonces caí en cuenta de lo que había sucedido: un amigo, Luis, había compartido un video pornográfico en su muro. Pero hay más. No contento con publicar el dichoso video, etiquetó a varias personas y encabezó la publicación con un mensaje en donde sugería, en tono de complicidad, ingresar a un enlace para acceder al material.

Pasaron algunas horas y finalmente Luis removió el video y publicó una explicación de lo sucedido. En su mensaje detallaba que había sido víctima de una especie de virus informático y, con palabras muy sentidas, ofreció sus disculpas a todos sus contactos por haberlos expuesto a este material. Las reacciones a esta publicación no tardaron en llegar. Muchos de sus contactos le dieron "me gusta"

a su mensaje y varios de estos emitieron comentarios en los que lo animaban. Le decían que no se preocupara, que todos sabían cómo era él y que, más bien, este accidente era un llamado de alerta para tomar precauciones en Facebook. Pero, ¿cuáles son estas “precauciones” que hay que tomar?, ¿cuál fue el error que cometió Luis y que lo convirtió en víctima de esta trampa? Las respuestas a estas interrogantes no le hacen mucho favor a Luis.

Sucede que, como la mayoría de virus informáticos, este requiere de la complicidad de la víctima para propagarse. En este caso en específico, Luis debió ver el enlace en cuestión e ingresar. Dentro de la página a la que fue redirigido, completó algunos pasos, los necesarios para que el virus se infiltrara en su navegador y adquiriera los permisos requeridos para publicar en su nombre. Es decir, si bien Luis no tenía la responsabilidad de haber compartido ese contenido, sí la tenía de haber querido ingresar al material explícito.⁴⁰

Para los que sabíamos cómo funciona el virus, tal vez para la mayoría de sus contactos, este accidente nos aproximó a una parte de Luis muy privada. La sexualidad constituye una dimensión de nuestras vidas donde se hace más aguzada la distinción entre lo público y lo privado. Por lo general, aquello ligado a la sexualidad suele excluirse del espacio público y de los momentos en que interactuamos con personas con las que no tenemos algún grado de intimidad.

Pero en el suceso que acabamos de relatar hay algo más que la distinción entre lo público y lo privado. Visto desde otro ángulo, nos muestra un caso típico de conflicto entre dos esferas de nuestras vidas que, por distintos motivos, preferimos mantener apartadas. Y aquí es precisamente donde Facebook constituye un actor clave en esta trama. Si el hecho de por sí es harto vergonzoso, el que la exposición de Luis haya ocurrido en Facebook lo hace aún peor. Podemos imaginar que, como suele ocurrir en esta red social, la lista de contactos de Luis incluye, además de sus amigos, a familiares, colegas del trabajo, antiguos compañeros de estudios y una serie de conocidos con los que tiene poca relación. En solo unos minutos, cada uno de sus contactos —especialmente la lista de los etiquetados en la publicación— fue expuesto al ámbito más íntimo de su persona.

Facebook como presentación de sí

Vale la pena detenernos en Facebook para analizar algunas de las características que hacen posible —o propician— conflictos como el que acabamos de narrar.

Más allá de sus funciones como medio de interacción social o intercambio de información, el principal atractivo de Facebook gira en torno de la relación que establece entre un individuo y toda una serie de actores. Esta red social no tiene tanto que ver con la emergencia de “comunidades virtuales” ³/₄ grupos de personas

40. Estos sucesos son bastante comunes en las redes sociales. Recientemente, el senador del estado de Texas y ex candidato presidencial por el Partido Republicano Ted Cruz le dio un “me gusta” a una publicación con material pornográfico en su cuenta de Twitter. Esto causó mucho revuelo en los medios, especialmente porque este senador, cristiano bautista y profundamente conservador, había mostrado su rechazo a la pornografía con anterioridad. Véase: <<https://www.washingtonpost.com/news/powerpost/wp/2017/09/12/after-tedcruz-liked-a-porn-tweet-sen-ted-cruz-blamed-a-staffing-issue/>>.

reunidas en espacios virtuales con intereses y fines similares^{3/4}, sino con relaciones entre cada individuo y una red (Castells 1996).

En Facebook, lo fundamental ocurre en la interrelación entre nuestros “muros” y el *news feed*. El primero constituye un espacio personal con publicaciones propias y de otros contactos (textos, imágenes, fotografías, noticias, etc.). Incluye información personal (edad, lugar de nacimiento, lugar de residencia, ocupación, etc.), pero fundamentalmente todo el contenido que publiquemos o que otros compartan públicamente con nosotros. El *news feed*, en cambio, es una página que nos muestra las actividades de nuestros contactos y, en menor medida, publicidad y contenidos sugeridos por Facebook. Los contenidos son incluidos según de quien provengan, los tipos de contenido y el número de interacciones que hayan propiciado (los que tienen más “me gusta” son más compartidos o comentados).⁴¹ En este sentido, nuestro muro y la información que circula por el *news feed* de nuestros contactos funcionan como una suerte de carta de presentación que brindamos a los demás. En estos espacios, circulan nuestros intereses, opiniones, gustos e incluso nuestras actividades, como los lugares que visitamos. Es por ello que resulta tan importante gestionar nuestra actividad en estos espacios de una manera que permita que nuestros contactos “compren” la imagen que queremos transmitir.

La convergencia entre lo *online* y lo *offline*

En la actualidad, Facebook reúne a una porción cada vez mayor de nuestros conocidos, amistades y familiares. Además, esta red social incluye mecanismos para que todos estos usuarios, con quienes tenemos algún vínculo fuera de Facebook, se incorporen a nuestra lista de “amistades”. La clave aquí son los “amigos en común” que tenemos con otros usuarios, lo cual constituye información que utiliza Facebook para sugerirnos agregar a personas, pero también para determinar el orden de aparición de usuarios cuando realizamos una búsqueda en esta plataforma. El resultado de esto es que Facebook ha permitido que nuestras relaciones fuera de internet (*offline*) se parezcan cada vez más a aquellas que tenemos en esta plataforma (*online*). A su vez, esto último constituye un proceso acumulativo que se desarrolla según cómo cambian nuestras relaciones. Por ejemplo, cambiar de trabajo supone actualizar nuestra información en Facebook sobre nuestro nuevo empleo y la institución; pero también suele incluir agregar a alguien de nuestro nuevo trabajo al Facebook, y suele bastar con uno solo para que todas las personas con las que nos relacionamos en este entorno laboral empiecen a formar parte de nuestros contactos en esta red social.

Tener todos nuestros círculos (familiares, amigos, compañeros de trabajo o estudio) en Facebook puede parecer conveniente en tanto nos permite tener “a la mano” la posibilidad de contactarlos. Sin embargo, esta ventaja entraña peligros, como lo sucedido con Luis y el caso que narramos a continuación.

41. Sobre la composición del *news feed*, véase: <<https://www.newsfeed.fb.com/the-stories-you-care-about?lang=es>>.

Cómo perder amigos en Facebook

Gerardo, con 29 años, proviene de una familia de clase media acomodada. Acudió a una escuela católica de hombres muy tradicional de la capital. Se trata de una institución con una formación religiosa muy arraigada. Según Gerardo, la mayoría de sus alumnos provienen de hogares muy conservadores y él no es la excepción.

En estas aulas conoció a Juan, un estudiante del mismo grado. Cuando ambos cursaban el tercer grado de primaria, coincidieron en la misma sección y rápidamente se hicieron mejores amigos. Desde ese momento, siempre estuvieron juntos, compartían la afición por el fútbol y los videojuegos. Además, se hicieron muy cercanos a la familia del otro. Frecuentaban muy seguido sus casas, solían asistir a los cumpleaños de los miembros de ambas familias y trataban de "tíos" a los padres de su amigo. Su amistad llegó incluso a aproximar a sus familias. Gerardo recuerda que, en más de una oportunidad, realizaron viajes por carretera fuera de Lima. Por otro lado, en el colegio ambos eran parte del mismo grupo de amigos, con quienes aún suelen frecuentarse.

Sin embargo, las cosas fueron cambiando en la universidad. Ambos ingresaron a distintas carreras en diferentes universidades. Mientras que Juan optó por estudiar economía, Gerardo siguió filosofía. Según Gerardo, esto los alejó mucho, ya que comenzaron a conocer a otras personas, desarrollar intereses particulares y frecuentar lugares distintos. Para Gerardo, su distanciamiento fue mayor, ya que otros compañeros de su colegio y grupo de amigos estudiaron en la misma universidad que Juan, incluso algunos optaron por la misma carrera. Además, sostiene que esto ha supuesto cierto distanciamiento de su familia. Sus padres nunca aprobaron que estudiara filosofía. Consideraban esta carrera poco atractiva para el mercado laboral, pero, según Gerardo, esta oposición se debía más a cuestiones ideológicas, que se fueron confirmando a medida que avanzaba en sus estudios. Con el paso del tiempo, se fueron reduciendo los temas de conversación con su familia, dado que ambos lados toleraban cada vez menos las opiniones del otro.

A pesar de este alejamiento, Gerardo y Juan siguieron en contacto. El Facebook y sistemas de mensajería como WhatsApp les permitieron continuar conversando con cierta frecuencia. Se reunían por lo menos una vez al mes con el grupo de amigos del colegio para jugar fútbol y luego tomar unos tragos. Gerardo la pasaba muy bien en estas reuniones ya que, en sus palabras, "era como si, por un tiempo, fueran los mismos amigos de siempre". A pesar de sus diferentes trayectorias, en estos encuentros Gerardo y Juan se sentían igual de cómodos conversando y bromeando como en el colegio.

Todo cambió drásticamente por una publicación de Facebook. A inicios de 2016, en plena campaña electoral, Juan compartió una noticia en la que se cuestionaba a una agrupación política por presuntamente haber entregado dádivas en un evento público. En la publicación, se demandaba la exclusión de esta candidatura por haber contravenido la Ley de Organizaciones Políticas. Juan había encabezado la publicación con una crítica a quien redactó esta nota y además mostró su respaldo a la candidatura en cuestión. Esto generó una gran cantidad de comentarios, la mayoría a favor de su posición. Gerardo, sin embargo, tenía una

visión diametralmente opuesta a la de su amigo. Según me comentó, detrás de sus posiciones se escondían enormes diferencias ideológicas. Veía que Juan era excesivamente conservador, al igual que la mayoría de sus compañeros de colegio y sus familias.

No era la primera vez que Juan publicaba un contenido de este tipo. En ocasiones anteriores, Gerardo había optado por ignorarlo. Además, una constante de las reuniones en donde se encontraban era que no se hablaba de política. Pero, con esta publicación, el fastidio de Gerardo fue tal que no se contuvo y añadió un comentario en el que sostenía que, debido a que se había tachado a otra candidatura por lo mismo, el Jurado Nacional de Elecciones debía sancionar de la misma forma a esta agrupación política. Inmediatamente respondió Juan, pero en un tono no tan cordial. Le objetó que seguro le habían lavado el cerebro en la universidad, que había cambiado mucho, que era casi irreconocible. Gerardo no se ahorró calificativos y le increpó que era él el que estaba cegado por su odio, que no era más que un "troglodita" y un "facho". Los ataques entre ambos siguieron en los comentarios a la publicación, pero también por el inbox (según Gerardo, este era un indicador de que la cosa iba en serio). En un momento de la conversación, la madre de Gerardo dejó un comentario en el que, de algún modo, corroboraba lo que Juan le increpaba a Gerardo (que había cambiado), pero indicando que no por ello tenían que pelearse de esa forma y menos en público. Esto fastidió a Gerardo, dado que consideraba que este problema no incumbía a nadie más que a Juan y a él. Como resultado, ambos se eliminaron de Facebook. Hasta el momento, no se hablan, a pesar de que su grupo de amigos ha tratado de reunirlos. Gerardo no tiene planes de arreglar la situación, dado que aún se encuentra muy fastidiado. Sin embargo, admite que extraña a Juan y espera que en algún momento las cosas puedan arreglarse.

Primera interpretación: el modelo clásico de socialización

El suceso que acabamos de narrar constituye un conflicto muy común en Facebook. Podríamos sostener, sin embargo, que Facebook sirvió solo de escenario de un conflicto inevitable, dado que, con o sin internet, Gerardo y Juan tienen diferencias que entrañan complicaciones para su amistad. La forma de ser de Gerardo, la carrera que siguió, así como los universos sociales en los que se mueve, posiblemente lo hayan aproximado a ideas y valores contrapuestos a aquellos manejados por Juan y sus amigos del colegio. Según la caracterización que hace Gerardo, la trayectoria de Juan parece guardar más coherencia con los ámbitos de socialización en que se desarrollaron ambos. Esto sería corroborado por sus amistades, quienes aún mantienen un contacto constante con Juan dentro y fuera de la universidad, a diferencia de la relación cada vez más lejana que conservan con Gerardo. Según la misma estructura de innumerables relatos sobre la traición o "superación" de los orígenes, la fuente de este conflicto radicaría en la desviación o el cambio de Gerardo.

La explicación que acabamos de brindar tiene su correlato en el pensamiento sociológico. Esta interpretación es compatible con una manera de abordar lo que en las ciencias humanas conocemos como el proceso de socialización, cuyas bases fueron establecidas por el psicólogo social George H. Mead.⁴² En líneas generales, la socialización es la forma en que los individuos interiorizan las normas y valores de una sociedad. Se trata de un proceso que ocurre a lo largo de nuestras vidas y que moldea la forma en que percibimos y actuamos sobre la realidad.

Sin embargo, no todas las etapas de socialización tienen el mismo peso en cuanto a la forma en que se constituye el individuo. De aquí viene la distinción entre la socialización primaria y la secundaria. Mientras que la primera corresponde a los primeros años de la persona, básicamente la infancia, e involucra principalmente el entorno familiar, la segunda incluye los espacios por donde el individuo transita a lo largo de su vida: desde instituciones educativas o el entorno laboral hasta espacios de esparcimiento. Como se puede inferir, la socialización primaria suele tener primacía sobre la secundaria en tanto establece la estructura que esta última debe seguir para ser eficaz. Por ejemplo, el aprendizaje del lenguaje en las primeras etapas de la vida del niño entraña una serie de esquemas cognitivos que sirven de base para el dominio de la escritura.

¿Cuál es el resultado del proceso de socialización? Encontramos una respuesta a esta interrogante en lo que denominaremos el modelo clásico de socialización. Para desarrollarlo, nos centraremos en una teoría sociológica que, a pesar de sus matices,⁴³ constituye un buen ejemplo de este modelo: la teoría de la práctica de Bourdieu (2012). En esta, el proceso de socialización tiene como consecuencia la formación de una "segunda naturaleza" social. A ella la denomina *habitus*, que define como "sistemas de *disposiciones* duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y de representaciones" (Bourdieu 2007: 86).

Analicemos esta definición. En primer lugar, se trata de un sistema, es decir, está compuesto por una serie de elementos, formados durante nuestras experiencias de socialización primaria y secundaria, que mantienen relación y coordinación entre sí. En segundo lugar, el concepto de *disposición* nos remite a un sentido incorporado por los sujetos de una forma más o menos consciente y que se actualiza (o se realiza) en la práctica. En tercer lugar, si bien el *habitus* no es inmutable, tiene cierta permanencia en el tiempo, lo cual se relaciona con el peso de la primera etapa de socialización por sobre la segunda. En cuarto lugar, las disposiciones de hábitos son transferibles en tanto pueden transportarse a distintos contextos ajenos a aquel donde se han constituido. Finalmente, Bourdieu enfatiza que, si bien se trata de una estructura que se ha desarrollado a lo largo de nuestra socialización (estructurada), es a su vez lo que nos permite producir prácticas, percepciones y pensamientos nuevos (estructurante).

42. Con respecto a la persona, Mead sostiene que "es algo que tiene desarrollo; no está presente inicialmente, en el nacimiento, sino que surge en el proceso de la experiencia y la actividad sociales, es decir, se desarrolla en el individuo dado de resultados de sus relaciones con ese proceso como un todo y con los otros individuos que se encuentran dentro de este proceso" (Mead 1993: 167).

43. Hay un debate sobre qué tan homogéneos son los actores y sus disposiciones en la teoría de la práctica de Bourdieu. Aquí presentamos lo que podría interpretarse como una versión "ortodoxa" de esta teoría sociológica.

Regresemos a la pelea entre Gerardo y Juan. Ambos comparten un origen social similar, en tanto sus familias corresponden al mismo sector social. Además, los dos acudieron al mismo colegio, frecuentaron los mismos espacios e incluso compartían el mismo grupo de amigos. Se podría afirmar que ambos son fruto de una socialización similar. Desde el punto de vista de Bourdieu, *condiciones sociales de existencia* similares dan como resultado *habitus* parecidos y, aparentemente, este fue el caso para ambos hasta que Gerardo produjo un quiebre con la decisión de alejarse de su entorno.

¿Cómo explica el modelo de socialización clásico esta fractura? Para Berger y Luckmann (2001), Gerardo sería un ejemplo de una socialización fallida, en tanto el individuo no logra encarnar el *derrotero* que le venía asignado desde los primeros momentos de su crianza. Bourdieu, por su parte, considera estas trayectorias como producto de crisis ligadas a cambios en las posiciones sociales de los sujetos. Estas suelen ser excepcionales, en tanto el *habitus* busca asegurar las condiciones más favorables para su permanencia.

En este sentido, al estudiar economía, Juan eligió una trayectoria que se correspondía con sus condicionamientos sociales, mientras que Gerardo, de alguna manera, habría esquivado los determinantes sociológicos. En palabras de Martuccelli (2007), se habría rebelado contra su casillero sociológico. Seguir la carrera de filosofía lo habría llevado a un modo de vida que, sin que él lo pudiese prever, lo alejó de su entorno y de su mejor amigo.

Segunda interpretación: el modelo de socialización diferenciada

Existe otra lectura del conflicto entre Juan y Gerardo. Según lo que denominaremos el modelo de socialización diferenciada, Facebook sería un elemento clave en este suceso: el funcionamiento de esta red social hizo que este desenlace fuera ineludible.

La propuesta de sociología psicológica de Bernard Lahire sostiene su perspectiva analítica principalmente en los trabajos de Bourdieu. Sin embargo, se aleja de este en varios sentidos, principalmente en la manera en que concibe a los actores (Corcuff 2015). Para Lahire, la teoría del *habitus* supone como *a priori* una posibilidad más bien excepcional en la socialización de los sujetos: la coherencia de los esquemas de pensamiento y acción de los actores.

Como vimos, para Bourdieu los individuos adquieren disposiciones que funcionan como un sistema, es decir en concierto y de manera coherente. Ello lo lleva a suponer que el *habitus* funciona como una fórmula generadora de prácticas, dispuestas a funcionar en los ámbitos más diversos. Así, en su investigación más famosa sobre el gusto durante la década del sesenta en Francia, Bourdieu (2012) demuestra que entre las posiciones de clase y las prácticas culturales hay una correspondencia, una *homología* estructural, producto de condiciones sociales de existencia diferentes y, por lo tanto, *habitus* diferenciados para cada clase social:

[...] los miembros de la clase dominante que están en posesión de las titulaciones más altas [...] tienen en común el hecho de no citar nunca ciertas obras o ciertos tipos de pintores típicos de la cultura media, como Buffet o Utrillo, de tener un gran conocimiento de compositores y de

enfocar sus preferencias hacia El clavecín bien temperado o El pájaro de fuego. (Bourdieu 2012: 72)

Para Lahire (2004), el *habitus* en tanto fórmula generadora de pensamientos y acciones constituye el resultado de condiciones de socialización excepcionales, en las que los individuos se encuentran frente a estímulos coherentes en casi todos los espacios en donde se mueven. Estas son las condiciones de lo que Goffman (2001) denomina "instituciones totales": lugares de residencia y trabajo donde se aísla a los individuos de la sociedad, como las cárceles u hospitales psiquiátricos.

A diferencia de Bourdieu, Lahire se centra en la relación entre los esquemas de pensamiento y acción de los individuos —las disposiciones incorporadas durante la socialización— y los contextos en donde se desarrollan y activan. Por un lado, muestra que nuestra socialización transcurre por entornos difícilmente coherentes. Incluso durante nuestra socialización primaria, tenemos estímulos contradictorios y a veces en competencia. Por ejemplo, los valores que buscan inculcarnos nuestros padres pueden verse confrontados con lo que vemos en la televisión o con la información que obtenemos en internet. Por otro lado, estas disposiciones requieren de contextos apropiados para su actualización o activación. En cierto sentido, es el contexto el que hace que las disposiciones se pongan en práctica, de lo cual se colige que, si estas no encuentran situaciones para realizarse, corren el peligro de olvidarse. El aprendizaje de idiomas, la práctica de deportes o tocar un instrumento musical son algunos ejemplos de cómo las disposiciones requieren ponerse en práctica para que los individuos las conserven y perfeccionen.

Estas consideraciones llevan a Lahire a sostener que, más que un *habitus* con disposiciones coherentes, lo que prolifera en nuestras sociedades son *actores plurales*, individuos con múltiples repertorios de disposiciones, muchas de las cuales son contradictorias. Esta misma perspectiva sobre lo múltiple en el corazón del individuo se encuentra en el libro de Golte y León *Polifacéticos* (2011). Los autores muestran que la juventud limeña transita por espacios con normatividades contradictorias que son afrontadas por las diferentes facetas de los individuos. "La versatilidad de los roles —señalan Golte y León— es muy amplia en el mundo actual. Podemos ser villanos, perversos o santos; podemos cambiar de género, de edad y de entorno histórico y espacial. Es en este punto donde surge algo nuevo en la socialización" (Golte y León 2011: 64).

Si nos basamos en esta perspectiva —el modelo de socialización diferenciada—, nuestra interpretación del altercado entre Gerardo y Juan es muy diferente a la que realizamos apoyándonos en el modelo clásico de socialización. Respecto de la socialización de ambos, si seguimos a Golte y León, no resulta muy arriesgada la posibilidad de que en ambos casos los protagonistas hayan transitado por contextos heterogéneos, que incluso hayan mediatizado la influencia de sus padres en su formación. Incluso cuando las decisiones de Juan parecen coincidir con las expectativas de su entorno, para explicarlas requerimos aproximarnos a la sucesión de experiencias que pueden haber incidido en que tomara una decisión y no otra.

Si consideramos la posibilidad de que ambos hayan incorporado disposiciones múltiples, es decir, de que se acerquen al modelo del actor plural, el problema no radica en la supuesta transformación de Gerardo. Por el contrario, las disposiciones éticas y políticas que puede haber desarrollado durante su experiencia educativa

pueden convivir con aquellas que lo unen a sus amigos: como la pasión por el fútbol, el sentido del humor, etc. Sin embargo, como vimos con Lahire, estas facetas solo encuentran su actualización en los contextos apropiados. Difícilmente Gerardo se comporte de la misma manera con sus amigos del colegio que con sus familiares o compañeros de la universidad.

Es precisamente la importancia del contexto lo que hace que, en esta segunda interpretación, Facebook tenga un rol protagónico. Como vimos más arriba, esta red social es capaz de reunir a casi la totalidad de nuestros conocidos. Así, Facebook mezcla a familiares, amistades y conocidos cuya única conexión somos nosotros, más específicamente, los diferentes *nosotros* que desplegamos en cada ámbito en el que nos desarrollamos. Nuestras actividades en esta red social son mensajes que nuestros contactos interpretan según la imagen que hemos proyectado hacia ellos, la cual está condicionada por los diversos contextos en los que interactuamos.

Finalmente, cabe preguntarse a quién iba dirigida la publicación de Juan. Si excluimos la posibilidad de que fuera una forma velada de mortificar a Gerardo, lo más probable es que: i) se tratara de una publicación dirigida a amigos con su misma posición política en un intento de reforzar su propia postura, o ii) una provocación a conocidos o amigos con una posición contraria a la suya. Si esto último fuese lo que efectivamente ocurrió, se podría comprender su reacción visceral al ver que alguien que de verdad le importa comparte una posición política que él aborrece.

Reflexiones finales

Los dos sucesos que relatamos en este texto son hartamente diferentes en la superficie. En el caso de la anécdota inicial, se trata de una situación típica en la que el filtrado de información sensible para la persona implica un perjuicio para la imagen que busca proyectar. En nuestras sociedades, la sexualidad y los deseos, prácticas y placeres asociados a esta exigen de nosotros una gestión muy minuciosa de la información alrededor de un *continuum* entre publicidad y ocultamiento. Lamentablemente para Luis, el virus informático no solo le quitó la capacidad de administrar las señales que sustentan su imagen en Facebook, sino que derribó el muro que separa su sexualidad de los demás ámbitos de su vida.

Por otro lado, en la pelea entre Gerardo y Juan el hecho no nos remite a la separación entre lo público y lo privado, sino más bien a un traslape entre distintas dimensiones de sus vidas. Las posiciones políticas de ambos se desarrollan en el espacio público, pero ante públicos distintos. El problema aquí es que lo que los unía no era la política, sino una larga amistad basada en otros intereses y experiencias comunes.

Más allá de estas diferencias, ambos sucesos ponen de manifiesto los conflictos potenciales que supone la mezcla de nuestras facetas. Esto es precisamente a lo que apunta el modelo de socialización diferenciada: la multiplicidad de disposiciones, esquemas cognitivos y comportamientos que pueden coexistir en un mismo individuo. Mientras que el modelo de socialización clásico ofrece una interpretación posible —aunque no tan potente— de lo ocurrido entre Gerardo y Juan, resulta forzado para analizar lo acontecido con Luis. Para este modelo clásico, que piensa en actores homogéneos y coherentes en sus distintas dimensiones, resulta mucho

más simple encontrar coherencias entre los gustos por la música, la literatura y el deporte, que entre estos gustos y nuestras disposiciones sexuales.

La principal ventaja del modelo de socialización diferenciada es que nos permite dejar abiertas las posibilidades de diferenciación interna e incluso la incoherencia en el interior de los individuos. Quiero resaltar el "dejar abiertas", que es otra forma de decir que las ciencias sociales deben partir de la constitución de un problema empírico y no de un *a priori* teórico. Es decir, si bien el modelo de socialización diferenciada abre la puerta a las posibilidades más extremas de diferenciación interna (pensemos, por ejemplo en ese criminal de película que puede resultar frío y despiadado con sus enemigos, pero amoroso con su familia), no excluye la posibilidad de una socialización dispuesta en el signo de la coherencia interna. Así, por ejemplo, es posible que el fundamentalismo político y religioso conlleve formas de socialización basadas en un control minucioso del individuo, sus relaciones y los espacios donde se mueve, y que esto resulte en un grado importante de coherencia interna.

No podemos terminar sin decir algunas palabras sobre la parte más atractiva del texto: el Facebook. Antes de que existieran estas formas mediadas de comunicación, Goffman (2012) advertía de los peligros de la mezcla de personas (nuestros "auditorios" en una situación de interacción) a las que les ofrecemos diferentes "máscaras sociales":

Debería resultar evidente que, así como es provechoso para el actuante excluir del auditorio a las personas que lo perciben en otra representación incompatible, también ha de ser ventajoso para él excluir del auditorio a aquellos ante quienes representó en el pasado una actuación incompatible con la presente. [...] Cuando la separación del auditorio fracasa y un extraño irrumpe en una representación no planeada para él, surgen difíciles problemas de control expresivo. 2012: 157

Difícilmente podría haber imaginado Goffman la posibilidad de que todos los contactos de una persona pudieran traslaparse en un mismo escenario de interacción. Facebook abre las puertas a esta posibilidad, lo cual supone nuevas ventajas y dificultades en las relaciones entre las personas. Pero de estos errores aprendemos, y Facebook también. En los últimos años, esta red social ha incorporado funciones de privacidad que permiten a los usuarios controlar la información que emiten según los auditorios a los cuales va dirigida. Además, resulta sintomático de la importancia que se le atribuye a la gestión de nuestra imagen en Facebook la proliferación de artículos con consejos sobre qué hacer y, sobre todo, qué no hacer en esta red social. Por ejemplo, en el ámbito laboral abundan recomendaciones sobre las señales que hay que emitir para mostrarse atractivo para un puesto laboral, o sobre el cuidado que debemos tener de no perjudicar a la empresa en la que laboramos con una imagen negativa de sus trabajadores.

Podemos desplegar un sinnúmero de estrategias y emplear múltiples recursos para controlar las imágenes que queremos transmitir a nuestros diferentes auditorios, lo que algunos han dado en llamar hacernos "empresarios de nosotros mismos" a través de esta red social. Sin embargo, siempre podemos optar por un camino más fácil, menos arriesgado y más seguro. En Facebook siempre nos queda la posibilidad de no publicar nada y así no quedar mal con nadie.

Bibliografía

Berger, Peter L. y Thomas Luckmann

2001 *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Bourdieu, Pierre

1999 *Meditaciones pascalianas*. Barcelona: Anagrama.

2007 *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo XXI.

2012 *La Distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.

2017 *El desarraigo. La violencia del capitalismo en una sociedad rural*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Castells, Manuel

1996 *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. Ciudad de México: Siglo XXI.

Corcuff, Philippe

2015 *Las nuevas sociologías. Principales corrientes y debates, 1980-2010*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Goffman, Erving

2001 *Internados: ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*. Buenos Aires: Amorrortu.

2012 *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (segunda edición). Buenos Aires: Amorrortu.

Golte, Jürgen y Doris León

2011 *Polifacéticos. Jóvenes limeños del siglo XXI*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

Ipsos

2017 "Perfil del usuario de redes sociales". Disponible en: <<https://www.ipsos.com/es-pe/perfil-del-usuario-de-redes-sociales>>.

Lahire, Bernard

2004 *El hombre plural. Los resortes de la acción*. Barcelona: Bellaterra.

2006 "Infancia y adolescencia: de los tiempos de socialización sometidos a constricciones múltiples". En *Revista de Antropología Social*, 16: 21-38.

Martuccelli, Danilo

2007 *Cambio de rumbo. La sociedad a escala del individuo*. Santiago: Lom.

Mead, George H.

1993 *Espíritu, persona y sociedad. Desde el punto de vista del conductismo social*. Ciudad de México: Paidós.

Warner, Michael

2012 *Público, públicos, contrapúblicos*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

