

The global disinformation order

Enviado por Francisco Desentis en Jue, 10/03/2019 - 14:24

Cita:

Bradshaw, Samantha y Philip Howard [2019], *The global disinformation order*, Oxford, Oxford Internet Institute, 23 pp.

Fuente:

Otra

Fecha de publicación:

2019

Revista descriptores:

Competencia mundial. Disputa hegemónica^[1]

Corporaciones militares - corporaciones civiles que participan en la producción militar o en actividades militares^[2]

Formas de la guerra^[3]

Relaciones entre empresas estados y sociedad^[4]

Sujetos de la guerra^[5]

Tecnologías militares - tecnologías de uso dual^[6]

Tema:

Análisis sobre los países que participan en la organización de campañas de control y manipulación de información a través de las redes sociales.

Idea principal:

Samantha Bradshaw es investigadora doctoral en Oxford, miembro del proyecto Computational Propaganda, especialista en los fenómenos de desinformación *fake news* y manipulación en redes sociales.

Philip Howard es director del Instituto de Internet de Oxford y profesor de Estudios sobre Internet en Balliol College en la misma universidad. Trabaja en proyectos de activismo digital, propaganda computacional y gobierno moderno en European Research Council, National Science Foundation, US Institutes of Peace.

Resumen ejecutivo

Samantha Bradshaw y Philip Howard han monitoreado la organización global de la manipulación de las redes sociales por los gobiernos y partidos políticos entre 2016 y 2019. Los autores dividen el análisis de 2019 en cinco puntos donde abordan temas de propaganda computacional, herramientas envolventes, capacidades, estrategias y recursos:

- 1) Existen pruebas de campañas de manipulación de las redes sociales en 70 países. Al menos un partido político o agencia gubernamental de cada país utiliza las redes sociales para moldear las opiniones.
- 2) En 26 países se utiliza propaganda computacional, esto es, una serie de marketing y

algoritmos digitales orientados para operar estratégicamente en la distorsión, extensión o anulación de información específica. La finalidad de la propaganda computacional es diversa: suprimir derechos humanos, desacreditar políticos de la oposición y eliminar opiniones disidentes.

3) Personal del gobierno utiliza propaganda computacional para tener influencia en operaciones extranjeras. China, India, Pakistán, Rusia, Arabia Saudita y Venezuela fueron identificados por Facebook y Twitter como países que utilizan plataformas para generar influencia global en las audiencias.

4) China ocupa el primer lugar en el orden de desinformación global. Este país ocupa plataformas locales como Weibo, WeChat y QQ, así como plataformas de gigantes como Facebook, YouTube y Twitter para usar propaganda computacional.

5) Facebook es la plataforma con mayor manipulación. 56 países han organizado campañas de propaganda computacional en Facebook.

Introducción

Aunque la producción de propaganda siempre ha sido un elemento de las administraciones políticas, Bradshaw y Howard reconocen que en la actualidad existe una extensión más profunda del impacto de la propaganda en la sociedad.

Esto se debe a que existen “tropas cibernéticas” que se dedican a manipular la opinión pública a través de internet. Generalmente estas tropas están dirigidas por gobernantes y partidos políticos. Los recursos que utilizan son "bots políticos", programas informáticos automáticos y repetitivos en Internet, para generar discursos de odio y manipular contenidos; recolección ilegal de datos; y reclutamiento de "ejércitos" de *trolls* que acosan a políticos disidentes y articulistas.

Se trata de un proceso generalizado. Las acciones de pocos actores se extienden rápidamente y a un público amplio a través de la propaganda computacional de las redes sociales. Son fenómenos de campañas digitales que influyen en las relaciones públicas.

En 2019, 70 países (ver dato crucial 1) tuvieron campañas de manipulación en las redes sociales, 48 en 2018 y 28 en 2017, es decir, un incremento de 150% en los últimos dos años. Son herramientas de control de información que se utilizan durante las elecciones políticas. Al mismo tiempo, los articulistas y académicos cuentan con recursos para desenmascarar aquellas publicaciones con fines de manipulación. Bradshaw y Howard afirman que entre 2016 y 2019 encontraron un refinamiento en el uso del lenguaje y las búsquedas de contenidos para identificar la propaganda computacional.

En regímenes autoritarios la propaganda computacional tiene como objetivo la vigilancia, censura y amenazas violentas contra sectores “peligrosos” de la sociedad, como articulistas y disidentes políticos. Además de realizar campañas de censura focalizadas, operan restringiendo espacios digitales públicos.

En 2019 el gobierno chino manipuló las plataformas de redes sociales para presentar a manifestantes defensores de la democracia como radicales violentos sin simpatía popular. Además de este recurso para el mantenimiento del orden nacional, Bradshaw y Howard indican, sin abundar en ello, que existe evidencia del uso de las plataformas digitales para generar impacto en el poder geopolítico.

Dada la amplitud del mercado de Facebook, es la plataforma preferida por los gobiernos para organizar la manipulación de la opinión pública. Desde 2018 Bradshaw y Howard observaron que plataformas como YouTube e Instagram han incrementado la actividad de “tropas cibernéticas”, lo mismo que WhatsApp.

Datos cruciales:

1. Países que con actividades de tropas cibernéticas en 2019: Alemania, Angola, Argentina, Arabia Saudita, Armenia, Australia, Austria, Azerbaiyán, Bahréin, Bosnia, Brasil, Camboya, China, Colombia, Corea del Norte, Corea del Sur, Croacia, Cuba, Ecuador, Egipto, Emiratos Árabes Unidos, Eritrea, España, Estados Unidos, Etiopía, Filipinas, Georgia, Gran Bretaña, Grecia, Guatemala, Honduras, India, Indonesia, Irán, Israel Italia, Kazajstán, Macedonia, Malta, México, Moldova, Myanmar, Nigeria, Pakistán, Países Bajos, Polonia, Qatar, Rusia, Ruanda, República Checa, Serbia, Sudáfrica, Sri Lanka, Suecia, Siria, Taiwán, Tayikistán, Tailandia, Túnez, Ucrania, Uzbekistán, Venezuela, Vietnam y Zimbawe.

2. Países con regímenes autoritarios que utilizan propaganda computacional como control de información (desacreditación, contención y ahogo de opiniones): Angola, Azerbaiyán, Bahréin, Camboya, China, Cuba, Egipto, Eritrea, Etiopía, Irán, Kazajstán, Corea del Norte, Qatar, Rusia, Ruanda, Arabia Saudita, Sudán, Siria, Tayikistán, Tailandia, Turquía, Emiratos Árabes Unidos, Uzbekistán, Venezuela, Vietnam y Zimbawe.

3. Países con operaciones en redes sociales para generar influencia en el extranjero, según información de Facebook y Twitter: Venezuela, China, India, Irán, Pakistán, Rusia y Arabia Saudita.

4. Plataformas preferidas de los países para campañas de manipulación:

- Twitter: Argentina, Armenia, Australia, Austria, Azerbaiyán, Bahréin, Camboya, China, Colombia, Ecuador, Egipto, Eritrea, Alemania, Grecia, Guatemala, India, Indonesia, Irán, Israel, Italia, Kenia, Macedonia, Malasia, México, Países Bajos, Nigeria, Pakistán, Filipinas, Polonia, Qatar, Rusia, Ruanda, Arabia Saudita, Sudáfrica, España, Sri Lanka, Sudán, Suecia, Siria, Tailandia, Turquía, Emiratos Árabes Unidos, Gran Bretaña, Estados Unidos, Uzbekistán, Venezuela y Zimbawe.

- WhatsApp: Brasil, Colombia, Guatemala, India, Indonesia, Kenia, Malasia, México, Nigeria, España, Venezuela, Zimbawe.

- YouTube: Azerbaiyán, Brasil, Colombia, Ecuador, Malasia, Rusia, Corea del Sur, Sri Lanka, Siria, Emiratos Árabes Unidos, Venezuela, Vietnam.

- Instagram: Argentina, Indonesia, Irán, Israel, Moldova, Pakistán, Rusia, España.

- Facebook: Angola, Argentina, Armenia, Australia, Austria, Azerbaiyán, Bosnia, Brasil, China, Colombia, Croacia, Cuba, Ecuador, Egipto, Eritrea, Etiopía, Grecia, Guatemala, Honduras, Hungría, India, Indonesia, Irán, Israel, Italia, Kenia, Kirguistán, Macedonia, Malasia, Malta, México, Moldova, Myanmar, Nigeria, Pakistán, Filipinas, Rusia, Sudáfrica, Corea del Sur, España, Sri Lanka, Sudán, Suecia, Siria, Taiwán, Tayikistán, Tailandia, Túnez, Turquía,

Emiratos Árabes Unidos, Gran Bretaña, Estados Unidos, Uzbekistán, Venezuela, Vietnam y Zimbawe.

Nexo con el tema que estudiamos:

La disputa por la hegemonía del mercado mundial tiene como elemento fundamental el control de la información. El análisis de Bradshaw y Howard tiene la virtud de mostrar la acción de los gobiernos estatales en la manipulación de la opinión pública de sus sociedades a través de las redes sociales. Si bien no muestra el papel de las corporaciones, por lo menos ayuda a identificar las naciones que son principales clientes de ese tipo de servicios cibernéticos. Asimismo, evidencia que los gigantes del internet como Facebook, Twitter, YouTube, entre otros, fungen un papel cada vez más agudo en las decisiones políticas nacionales e internacionales. Aspecto que no debiera perderse de vista para analizar el asunto de las subjetividades del siglo XXI.

Source URL (modified on 11 Octubre 2019 - 2:10pm): <http://let.iiec.unam.mx/node/2445>

Links

[1] <http://let.iiec.unam.mx/taxonomy/term/12>

[2] <http://let.iiec.unam.mx/taxonomy/term/72>

[3] <http://let.iiec.unam.mx/descriptores-let/formas-de-la-guerra>

[4] <http://let.iiec.unam.mx/taxonomy/term/20>

[5] <http://let.iiec.unam.mx/descriptores-let/sujetos-de-la-guerra>

[6] <http://let.iiec.unam.mx/descriptores-let/tecnolog%C3%ADas-militares-tecnolog%C3%ADas-de-uso-dual>