

GOBERNANZA ELECTRÓNICA Y PROCOMÚN DIGITAL

Andoni Alonso

Universidad Complutense de Madrid

Antonio Lafuente

Consejo Superior de Investigaciones Científicas, CSIC-Madrid

Gobernanza electrónica y ciberpolítica

Certainly there are novel features of telecommunications technology that can serve a more participatory, deliberative form of strong democracy and can help redress the asymmetry of a global society in which anarchic markets are powerful and organized civic and political forces weak. Technology can be an ally of citizens as well as of banks and corporations, of global civil society as well as special interests groups. But this will happen only if it is consciously subordinated to our democratic wishes, and if we are fully sensitive to the technology's ambiguous impact on the forms of democracy.
[Benjamin R. Barber: The Ambiguous Effects of Digital Technology in a Globalizing World

Ya es un tópico indicar que las nuevas tecnologías de la información y comunicación han transformado muchas de las prácticas cotidianas. De alguna manera nos encontramos con una mezcla entre una realidad del avance tecnológico al tiempo que un esfuerzo consciente y prolongado para que realmente ocurra de esta manera. Esta última faceta responde a muchos de los programas y proyectos que desde instituciones gubernamentales o supragubernamentales se han ido desarrollando a fin de construir la así llamada "sociedad de la información". Los análisis al respecto se han multiplicado desde los años 90 y tal como muestra Víctor Sampedro, nos enfrentamos a una forma de pensar cíclica, que aparece cada vez que nace una invención tecnológica (Sampedro 2006). La invención del telégrafo fue considerada como la forma de instalar definitivamente la democracia, como el instrumento capaz de unir al mundo en una sola sociedad. Claramente esto no ocurrió con dicha tecnología, ni tampoco con la televisión propiciadora de la "aldea global" que decía McLuhan y está por ver hasta dónde llegaremos con las NTIC. Lo que sí parece cierto es que las condiciones en las que nos encontramos son diferentes. Sí existe un mundo globalizado y no solo por la información sino también por el capital, por el riesgo (Beck) y por el problema medioambiental (entre otros factores).

La cuestión del uso político de Internet para reforzar la democracia es ya un asunto muy tratado (Maldonado 1998, Sustain, 2002 Lanham 1995, Alonso & Arzoz, 2005) en la literatura sobre los efectos sociales de las TIC. Por ejemplo Maldonado (Maldonado 1998) reclama identificar el verdadero modelo de democracia que se persigue, si el jeffersoniano o el ateniense. Cada uno de ellos tiene sus propiedades diferenciadas y muchas veces no aparece claro de qué tipo de democracia hablamos. La ateniense, con sus límites, es aplicable solo a unas poblaciones de tamaño más bien reducido. Parecería que esa diferencia entre público y privado que argumenta Jefferson se adecua más a una sociedad plural y global como la nuestra pero es alérgica al control

gubernamental. Por su parte Sustain (Sustain 2002) objeta que el uso de las redes introduce un importante sesgo a las opiniones y las fuentes de información científica, esto es, el ideal habermasiano de dominio de discurso libre quedaría afectado pues la red conduciría, según Sustain, a un radicalismo progresivo y una polarización de las posturas políticas. Los análisis entusiastas (Lévy, 2004) que consideraban el advenimiento de la tecnología como una nueva era de florecimiento democrático han sido asimismo cuestionados. La transparencia total de lo político gracias a las redes parece un objetivo más bien lejano, a pesar de Wikileaks y da por resuelta una batalla -control versus libre acceso- que todavía se encuentra en sus inicios.

Por supuesto la sociedad de la información solo es posible en aquellos lugares donde existe suficiente desarrollo tecnológico y alfabetización para que los individuos puedan participar en el espacio electrónico. Dado por hecho tal situación, a pesar de la existencia de una brecha digital que atraviesa el espectro social de forma vertical (por poder adquisitivo, género, educación, tramo de edad...), se entiende que la tecnología abre un campo nuevo para la participación democrática. El problema de la brecha digital, sin embargo, es una cuestión crucial si se quiere avanzar en una democracia digital, como se verá más adelante.

Muchos de los proyectos institucionales consideran la democracia electrónica simplemente como una mera translación de servicios provenientes del estado (tramitaciones con la administración, exposición de los datos recogidos de la ciudadanía, posibilidad de voto a través de la red) a un medio electrónico. No se cuestiona entonces si el sistema político actual, basado en los partidos y de naturaleza representativa, que no participativa, es el adecuado para nuestro tiempo. Sin embargo en los últimos años han aparecido voces que consideran la necesidad de una reforma completa del sistema político occidental y que el viejo ideal de democracia *participativa* y *directa* pueda sustituir a un modelo que algunos consideran agotados (Barber 2004, Crouch 2004, Hardt & Negri 2002, Mulgan 1994). En realidad una "ciberdemocracia" debería consistir, como se verá más adelante, en un foro libre de intercambio de opiniones, expresiones de voluntades y tomas de decisiones políticas. También debería ser un lugar desde donde hacer patente la desobediencia civil ante la política profesional que ha convertido la democracia representativa en una mera ceremonia carente de contenido político. Se trataría de recuperar un foro electrónico que sea capaz de constituir una verdadera república electrónica más allá y más acá de las formas actuales de acción política (normalmente restringida al voto)¹. Esto es, se trataría de aprovechar la capacidad de Internet

¹ ¿Podría hablarse de hiperpolítica? Desde luego no exactamente en el sentido de Sloterdijk. Una propuesta posible sería entenderla como:

- la política de los ciudadanos organizados
- la política de los no políticos, que no son apolíticos
- la política amateur fuera de los partidos
- la política libertaria y contestataria
- la política no teorizada, no convertida en ciencia (todavía)
- la verdadera política dual, real-virtual, que coordina la calle y las nuevas tecnologías
- la política más allá de las ideologías políticas clásicas
- la nueva política popular, del pueblo no convertido en masa
- la política, de momento, de la izquierda alternativa
- la política de la globalización (alternativa)

para generar estructuras horizontales en favor de la participación y la expresión de voluntades políticas (Alonso & Arzoz, 2005).

De cualquier forma el debate sobre la gobernanza electrónica si parece requerir una ampliación de las cuestiones políticas usuales y en este artículo se intentarán mostrar algunas de ellas. En una sociedad que se declara tecnológica la propia tecnología forma parte del diseño político: la tecnología redistribuye el poder así que es un ingrediente fundamental de lo político (Winner, 2008). A raíz de esto se abren preguntas que no pueden ser soslayadas. Por ejemplo, un sentido de la ciudadanía electrónica podría entenderse también como el activismo electrónico a fin de cambiar leyes, oponerse -de forma pacífica- a acuerdos gubernamentales o supraestatales o con el deseo de reformar instituciones, acuerdos. Obviamente esto va más allá de los ciudadanos que disponen de un certificado electrónico para realizar contactos con el estado. Por otro lado existe también un creciente deseo de reformar el alcance de la democracia para que se convierta en global. La proliferación de todo tipo de redes sociales, muchas de ellas activistas, ha supuesto colocar en primera línea de análisis su consecuente diversidad política. Hay mucha más política en las redes que en el mundo de la política profesional, sin duda.

Por eso este artículo trata de delinear, aunque sea de forma breve, una serie de cuestiones, tanto de forma analítica como de propuesta, sobre la gobernanza en la era de internet y en relación con el activismo. Para ello se mostrará cómo algunos términos actuales de la política adquieren una deriva distinta en el ámbito de la cibercultura. El contacto con la tecnología nunca es neutro y aparecen derivas novedosas por esa relación con lo cyber. Así basta con añadir este prefijo y aparecen problemas nuevos. Junto a estos parece necesario reformar algunas de las instituciones que han acompañado el nacimiento y consolidación de la democracia como los derechos universales (en sus sucesivas ampliaciones) o el activismo político. Pero el artículo no se completaría sin aludir a algunos problemas nuevos como es la posición política del hactivismo y la necesidad de tomarse muy en serio, desde el punto de vista político, naturalmente, el que podría considerarse sin exageración, el problema de nuestro tiempo: la naturaleza y política del procomún.

La Cibercultura libre

Desde que William Gibson (Gibson 1984) acuñó el término "cibercultura" en 1984 ésta se ha ido poblando de un significado progresivamente más diverso y políticamente cargado. La cibercultura libre se puede definir en gran medida como un esfuerzo solidario que trata de ofrecer acceso a la red (contra la brecha digital) tanto como usuario como productor del contenido, que trata de establecer el dominio digital como un bien común. Antecedentes de esta propuesta se encuentran desde antes de la generalización del uso de Internet.

-
- la política flexible, sin dogmas
 - la política más acá o más allá de las elecciones
 - la hiperpolítica es la politización de todas las prácticas sociales y culturales (Alonso & Arzoz, 2005).

La contracultura de la costa oeste de Estados Unidos durante los años sesenta entendía que la tecnología de los computadores debería servir como motor de liberación política y económica, que debería permitir a todo el mundo encontrar un mayor bienestar y libertad. En los años ochenta el cyberpunk retomó literariamente la noción de cibercultura libre como lucha política de los ciudadanos contra las corporaciones y el control estatal. Escritores como el mencionado Gibson o Bruce Sterling (1990) consideraron que ésta era la próxima batalla por la libertad. De un modo un tanto ingenuo y simplificador consideraban que las corporaciones se esforzarían en apoderarse del desarrollo tecnológico en detrimento de la ciudadanía. Existe una amplia producción literaria al respecto (Sterling, 1998). El politólogo Hakim Bey, trató de conceptualizar el espíritu del cyberpunk y conceptualizó la existencia de las *zonas temporalmente autónomas* (1996). Tales podrían ser considerados como los primeros esfuerzos por recrear una idea de cibercultura libre que se podría definir como el lugar de los comunes virtuales o digitales (Creative Commons serían un buen ejemplo de esta noción de subversión de la legislación al uso).

Para que exista una cibercultura libre, ésta debería ser omnicomprensiva, debería incluir desde los *hackers* a los usuarios normales, desde los programadores a los analfabetos digitales, desde los niños digitales a los viejos analógicos, desde las mujeres a los otaku, desde los ricos conectados a los «sin conexión» que pueblan el mundo. Sin embargo la cibercultura debería evitar el peligro de convertirse en tecnoutopía acrítica, complaciente con solamente el desarrollo tecnológico. La cibercultura es un área especializada de la cultura que potencia a ésta y como tal exige creatividad, colaboración e implicación en la vida cotidiana y en su política. Pero no hay que olvidar lo que se ha indicado anteriormente: la cibercultura, para ser libre, debe ser procomunal.

Cybercampaigning

La organización de una campaña política en la democracia contemporánea requiere de una gran estructura de trabajadores, tanto voluntarios como contratados (expertos en marketing, sociólogos, encuestadores)- y el correspondiente dinero para poder realizarla. Ello hace que el juego se cierre a unos pocos y que las presiones de los donantes a tales campañas secuestren gran parte del poder que los candidatos detentarán en el futuro. Muchos argumentan que gran parte de los males que aqueja la política contemporánea se encuentran aquí, en un sistema de "lobbying" explícito o encubierto. Sin embargo el uso de las nuevas tecnologías, la aparición de los blogs y del ciberactivismo ha cambiado las reglas del juego. Se habla así de la existencia de la e-campaña (e-campaigning) como alternativa para evitar esta limitación por el dinero disponible. De esta manera y aunque haya llegado tarde ya existe el convencimiento entre los políticos profesionales de la necesidad de formar parte de las redes sociales. Sin duda Howard Dean fue el pionero de esta tecnología durante la campaña a la candidatura demócrata (Caucus) de 2003 con la que consiguió dos objetivos: lanzar críticas contra George Bush Jr. y recaudar una gran cantidad de fondos (aproximadamente 34 millones de dólares). El ejemplo de Dean sirvió para que Barack Obama refinara el método

de los "small donors" (personas que donan pequeñas cantidades) y enfrentarse así a McCain. Primero *SecondLife* y en la actualidad *Facebook* se han convertido ya en lugares usuales para candidatos de todo tipo. Pero, de nuevo, esto es simplemente un refinamiento de los métodos tradicionales de la política pero no añade nada nuevo.

Se mantiene que estas tecnologías permiten la popularización de campañas concretas para activistas con todo tipo de intereses políticos pero que no sean profesionales. En este sentido el ciberactivismo ha mostrado una rica capacidad de crear campañas desde las cuestiones medioambientales, la defensa de derechos humanos en los conflictos bélicos (especialmente en Irak), la concienciación del consumo (en Navidades, por ejemplo) o la impertinencia de los derechos de autor en la legislación actual (el caso de la ExGae en España). El uso del correo electrónico, las discusiones on-line y otros dispositivos permiten que sea relativamente sencillo y barato construir una campaña. Sin embargo es necesario una comprensión clara de las estrategias y los límites que la tecnología presenta. Todavía queda por resolver la implicación de los internautas en la vida real, conseguir que realmente la campaña on-line se transforme en una fuerza presente en la sociedad.

El activismo en la era de la web 2.0

A pesar de no disponer de estadísticas demasiado completas, resulta plausible admitir que el uso de las redes ha supuesto un empuje decisivo para el activismo político. Desde los primeros movimientos activistas on-line, capaces de aglutinar a centenares de miles de personas (como por ejemplo Indymedia) a la especialización de colectivos capaces de unirse a la red, se puede decir que hay tres tipos de situaciones: los grupos históricos que han encontrado en las TIC un camino para reforzar su trabajo (por ejemplo GreenPeace), los grupos nuevos que han nacido con la propia red (aquellos que podrían ser denominados de forma genérica como "grupos de afectados" -*concerned people*- entre los que se encuentran, por ejemplo, quienes padecen de enfermedades nuevas como la electrosensibilidad, Lafuente, 2003) y finalmente colectivos que proveen de herramientas de telecomunicación a los anteriores como es el caso de los activistas pertenecientes a Oneworld. En definitiva el activismo ha cambiado a la red actual y la red ha cambiado el activismo del siglo XXI. Y es sin duda el hacktivism la forma de activismo político esencial dentro de la esfera digital. El hacktivism se define así como el activismo que utiliza los ordenadores y las tecnologías de la información como medio. Se puede afirmar que desde los comienzos del hackerismo en los años sesenta, la comunidad hacker ha madurado y muchos de ellos han sentido la necesidad de trasladar inevitablemente preocupaciones políticas a su trabajo y por ello se han convertido en hacktivistas. Uno de los mejores ejemplos de hacktivism es el desarrollo del software libre pues la comunidad hacker ha tratado de "democratizar" el software, permitiendo la participación de todo el que esté interesado y tenga conocimientos (frente al software propietario que es exclusivista y cerrado). También las intromisiones en sistemas informáticos de corporaciones y estatales tienen en ocasiones el sello de hacktivism cuando éste se presenta como una acción no violenta, sin tratar de perjudicar. En muchos sentidos el hacktivism es una prueba evidente de desobediencia civil,

siguiendo los principios de no violencia de esos movimientos históricos, pero al mismo tiempo es una oportunidad, tal como señala Alexandra Samuel (Samuel 2006) para constituir una esfera pública en el ciberespacio basada en dos principios fundamentales; la libertad de expresión y la responsabilidad.

Las diferentes estrategias políticas de los grupos activistas han enriquecido sobremanera la noción de web 2.0. Dentro de esas tómease por ejemplo la reintroducción del caos como forma de acción política. En realidad gran parte de nuestra cultura actual ha rescatado un valor positivo del caos como el que describe el efecto mariposa (un cambio minúsculo en las condiciones iniciales de un sistema caótico produce evoluciones muy diferentes del sistema). En este sentido Internet se ha comportado en numerosas ocasiones como un sistema caótico de donde han emergido situaciones, actividades y procedimientos inesperados contradiciendo el deseo de control y orden propio de las grandes organizaciones. Determinados estados caóticos son así valiosos porque han generado estructuras importantes. No es casual que uno de los grupos pioneros del hackerismo tomara el nombre de Chaos (*Chaos Computer Club*, 1981, <http://www.ccc.de/de/home>) y que centrara su actividad en los problemas de derechos civiles en Internet incluyendo la privacidad, la seguridad y la lucha contra el control estatal o de las corporaciones (por ejemplo hackeando las tarjetas de acceso a las áreas restringidas del aeropuerto de Hamburgo). Algunas de sus actividades son campañas para desafiar el control creando situaciones de caos. Desde el punto de vista político en ocasiones el caos puede tener un valor interesante como forma de luchar contra estructuras rígidas y opresoras. Se considera así como un estadio previo a las revoluciones donde el colapso de las estructuras estatales ocurre precisamente por la eliminación del orden a través del caos. No sólo ha sido Internet, también ha ocurrido con los móviles (el caso del 11 M en España o las elecciones fallidas de Joseph Estrada en Filipinas). También se han producido alianzas y sinergias como el nacimiento del artivismo y sus diversas variantes como el "spoofing", el "detournement" o el "fake". Todas ellas son diferentes tácticas empleadas desde el activismo porque guarda estrecha relación con la parodia y es una forma de desacreditar humorísticamente a los rivales. Hay una conexión también clara con el accionismo artístico y la performance pero con un claro sentido político. Uno de los ejemplos de fake son las acciones de los "Yesmen" donde los integrantes de este colectivo se hacen pasar por portavoces gubernamentales o de corporaciones y consiguen cambiar sus políticas

Los derechos digitales

Obviamente esta esfera pública, si puede existir, ha de apoyarse en una serie de derechos ciudadanos. La necesidad de entender la gobernanza electrónica como parte integrante de la esfera de lo político en la actualidad es lo que ha llevado a definir una ampliación de los derechos humanos en los digitales. Tal como mantiene Javier Bustamante (Bustamante, 2010), lo que se juega en esta ampliación de los derechos humanos es entre la hipociudadanía o una hiper-ciudadanía. La primera consiste en un progresivo desligamiento de la implicación política de los ciudadanos que dejan cada vez más los asuntos

políticos en manos de profesionales. A ello se añade un progresivo control por parte de estados y gobiernos sobre ellos. En definitiva, se trata de que cumplan el único deber democrático "importante" como es la votación. Sin embargo los hiperciudadanos tratan de implicarse en la "res publica" de forma activa, practicando, lo que de manera provisional hemos denominado como "ciberdemocracia". Pero para ello es necesaria la existencia de unos derechos específicos que permitan tal actividad. Esto está muy lejos de haberse cumplido y no es necesario fijarse en casos extremos como el chino, también se producen violaciones de tales derechos en las democracias occidentales.

Los derechos digitales se pueden entender como la translación de las diversas cartas de derechos humanos (que comienzan con la declaración de Helsinki de 1948 y adopta diversas modulaciones) al medio electrónico. Desde este punto de vista se trata de asegurar derechos básicos como el de la libre expresión, acceso, asociación y privacidad a las telecomunicaciones. La Organización de Naciones Unidas ha tratado de establecer una Carta de estos derechos y para ello convocó a la World Summit on the Information Society (WSIS, <http://www.itu.int/wsis/index.html>) para que realizara las negociaciones entre los diversos sectores implicados en los derechos digitales. En 2003 se redactó una declaración al respecto que ha sido discutida posteriormente en varios lugares como Roma (2007) y Río de Janeiro (2008). Esta declaración ha de ser aceptada por muy diversos sectores como los estados, las empresas, los organismos internacionales y los diversos grupos activistas como, por ejemplo la Free Software Foundation. En este sentido las críticas han sido numerosas por parte de los diversos sectores porque o bien se trata de una mera expresión de intenciones (empresa privada) o bien su programa de mínimos es insatisfactorio (grupos activistas). En cualquier caso, y del mismo modo que existen colectivos que trabajan en diversos frentes políticos, también existen aquellos que se dedican a vigilar el respeto por estos derechos como el grupo ORG (Open Rights Group), que redacta informes sobre el estado de los derechos digitales (<http://www.openrightsgroup.org/>).

El procomún y la infraestructura informática libre

Tal como se ha indicado antes el libre acceso es un prerequisite para poder participar de una democracia que use las TIC como ampliación de su campo. La brecha digital, tal como se ha indicado anteriormente es entonces un prerequisite. El término "digital divide" fue puesto en circulación por el tándem Clinton-Gore en 1995. Las causas para esta brecha o fractura es múltiple: desde el subdesarrollo de la infraestructura de un país a la pobreza de las diferentes capas de la población o por cuestiones de género o de educación. Las consecuencias de la brecha digital se extiende en muy diversos estratos: países, nivel económico, género, alfabetización, grupo étnico... Y todas estas fracturas son el principal obstáculo para una cibercultura libre. En cierto modo esta brecha recuerda a la distancia entre las "masas" del siglo XIX y XX, ajenas a las cuestiones políticas y a su posibilidad de intervención por falta de medios y conocimientos. Por eso éste es uno de los frentes políticos más importantes si se quiere activar una verdadera multitud inteligente que sea capaz de afrontar y dar respuesta a los retos políticos. El software libre ha sido sin duda

una gran ayuda para vencer parte de las fracturas digitales en el presente pero es necesario también un hardware libre y una alfabetización digital, tal como determinados hacklabs ya está realizando.

En la defensa del procomún se encuentra una de las batallas políticas más importantes de la ciberdemocracia. Y es necesario comprender que preservar el ciberespacio como procomún significa una condición necesaria para todos los demás sectores del procomún (cuerpo, naturaleza, ciudad). Esto es, se trata de preservar una infraestructura esencial. Por ello los debates políticos actuales sobre la e-gobernabilidad deben incluir necesariamente cuestiones como el libre acceso (respecto a la brecha digital), el movimiento "open" (open science, open data), las alternativas a la economía actual, moviéndose de la escasez a la economía del don y al prestigio. El desarrollo de determinadas tecnologías con su consiguiente política de patentes (como la biodiversidad, la genética y las nanotecnologías), el problema del medio ambiente (¿es la atmósfera y el clima un procomún?), el secuestro de la cultura por parte de corporaciones gigantescas llama a un activismo de resistencia que sea capaz de limitar estos ataques continuos que son la amenaza más seria respecto a la libertad y a la capacidad de supervivencia de la mayoría de los seres humanos. Ahondar en el procomún, por otra parte, no significa eliminar de un plumazo lo privado sino buscar una correcta armonización de ambos sectores.

Bibliografía

Barber, Benjamin (2009). "The Ambiguous Effects of Digital Technology on Democracy in a Globalizing World", www.Wissensgesellschaft.org, Heinrich Böll Stiftung # Seite 12
<http://www.wissensgesellschaft.org/themen/demokratie/democratic.pdf>
 (accedido el 27 de diciembre de 2010)

Bey, Hakim (1996) *Zona temporalmente autónoma*. Talasa, Barcelona.

Bustamante, Javier "La cuarta generación de derechos humanos en las redes digitales", *Telos*, 85., Octubre

Crouch, Colin (2004). *Posdemocracia*. Taurus, Madrid.

Florin, P., & Wandersman, A. (1990) "An introduction to citizen participation, voluntary organizations, and community development: insights for empowerment through research". *American Journal of Community Psychology*, 18(1), 41-54.

Fontana Press, Londres.

Gibson, William (1984) *Neuromante*, Minotauro, Barcelona.

Hardt, Michael, y Negri, Antonio. 2002. *Imperio*. Paidós, Barcelona.

Lanham Richard A. (1995) *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*, Chicago Univ. Press. Chicago

Lévy, Pierre (2004) *Ciberdemocracia*. UOC, Barcelona

Maldonado, Tomás 1998. *Crítica de la razón informática*. Paidós, Barcelona.

Mulgan, G. 1997. *Life After Politics: New Thinking For The Twenty-First Century*.

Sampedro, Víctor (2006) "Ciberactivismo: Estrategias de futuro en clave de presente (sin olvidar el pasado)" en VV.AA. *Manual de ciberguerrilla*, pp. 5-14. Virus. Barcelona.

Samuel, Alexandra (2006) *Hactivism and the Future of Political Participation*, <http://www.alexandrasamuel.com/dissertation/pdfs/index.html> (accedido el 27 de diciembre de 2010)

Sterling, Bruce (1990) *Islas en la red*. Destino, Barcelona.

__ (1998) *Mirrorshades, una antología cyberpunk*. Siruela, Madrid.

Sustein, Cass R. 2002. *República.com*. Paidós, Barcelona.

YesMen <http://theyesmenfixtheworld.com>_(accedido el 27 de diciembre de 2010)

Winner, Langdon (2008) *La ballena y el reactor*, Gedisa, Barcelona (edición revisada de Javier Bustamante).

