



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**INTERNET Y PARTICIPACIÓN POLÍTICA: EL CASO
DEL PARTIDO PIRATA ALEMÁN**

TESIS

Que para obtener el título de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación
Especialidad Publicidad

Presenta:
Sebastian E. Ayala Mehdau

Asesor:
Gerardo L. Dorantes Aguilar



México, 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Cuando empecé esta tesis, hace ya un tiempo, me prometí no caer en sentimentalismos en los agradecimientos, inclusive pensé en omitir esta parte. Probablemente vaya a romper un poco con dicha promesa. Después de una etapa difícil en mi vida, de enfermedad y lucha, estoy profundamente agradecido. Esa es la verdad. Terminar esta investigación me costó tanto como ganar 7 *Tour de France* -sin dopaje, pero con la ayuda de las siguientes personas:

Gracias Mamá, Papá y Julián. Seguramente muchas veces se preguntaron qué tanto hacia frente a la computadora, leyendo *papers*, editando una y otra vez texto en un Google Doc. Si tienen el tiempo y la paciencia, lean las siguientes páginas, resultado de todas esas horas de arduo trabajo y nada de Twitter, pitchfork.com ni kicker.de, por supuesto.

Gracias a mi familia: Oma y Opa, por estar presentes en mi vida todos los días, aún a 10 000 km de distancia; Andreas, Olaf, Moni y Peter por creer tanto en Juli y en mí; a mis otros abuelos Tita, TTT y Ellen por su cariño incondicional; a todos los primos y tíos a los que les he aprendido alguna que otra cosa buena, en especial a Luis, Karina, Guilén, Choco, Karen, Pepan, Frank, Andrés, Irina y Lato. ¡Por supuesto a Memo, Manolo y co.!

Muchas gracias a mis amigos: a Mauricio, Daniel, Alonso, Titi, Caro S. y Mr. Roboto que, sin darse cuenta, me ayudaron tanto con la recuperación, sin hacer preguntas, sólo estando ahí; a Roland Merkel, Roberto y Alfredo que con sus constantes preguntas

molestas de “¿cómo va la tesis?”, “¿ahora sí ya?” me pusieron a trabajar en más de una ocasión.

Finalmente quiero agradecer a todos los maestros que influyeron en mi formación universitaria. Dr. Gerardo Dorantes, con su ayuda escribí el 80% de este trabajo en el 20% del tiempo invertido. Recuerdo con mucho gusto a los siguientes profesores: Antonio Delhuemau Arecillas, Julio Amador Bech, Ricardo Magaña Figueroa, Ixchel Barrera Rueda, Gabriel Pérez Salazar, Romy Fröhlich y Clarissa Schöller; también guardo un cariño especial a las instituciones que los contratan: UNAM y LMU München.

ÍNDICE

PREFACIO

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1.- LA CRISIS DE LEGITIMIDAD DE LOS SISTEMAS POLÍTICOS Y SUS INSTITUCIONES

- 1.1 El partido político..... 9
- 1.2 Nuevas formas de participación.....13

CAPÍTULO 2.- NATURALEZA POLÍTICA DE INTERNET

- 2.1 El modelo de Chadwick.....17
- 2.2 Entre dos determinismos.....19
- 2.3 Camino intermedio..... 23

CAPÍTULO 3.- EL DISEÑO DE LA POLÍTICA 2.0

- 3.1 Prehistoria de Internet.....28
- 3.2 La World Wide Web y la comercialización de Internet..... 35
- 3.3 Web 2.0 y Web social..... 37
- 3.4 Política 2.0..... 40
- 3.5 Un ambiente político nuevo..... 43

CAPÍTULO 4.- ESTUDIO DE CASO: EL PARTIDO PIRATA ALEMÁN

- 4.1 El origen de los Piratas.....48
- 4.2 La propuesta de los Piratas.....52
- 4.3 Los públicos piratas.....53
- 4.4 El pensamientos político de los Piratas.....56
- 4.5 Organización y comunicación interna y externa.....60
- 4.6 Democracia líquida.....63
- 4.7 La plataforma: Liquid Feedback.....66

CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA

PREFACIO

Esta tesis es un esfuerzo por señalar como Internet ha permeado en diversos procesos políticos, particularmente en la participación política y la movilización. Si bien se reconoce que los agentes de cambio son primeramente personas y después instituciones y organizaciones, el interés de este trabajo está, sobre todo, en la tecnología. ¿De qué manera puede Internet servir como vínculo entre ciudadanos e instituciones políticas?

En las últimas décadas se ha debatido desde varios flancos sobre el aporte de Internet para la democracia. Algunos afirman que Internet es una tecnología democrática, otros sostienen lo contrario. Es relevante, en consecuencia, estudiar las posibles cualidades políticas de Internet como tecnología y el papel que juegan en la construcción de sociedades más democráticas.

Al final son las personas las que marcan el rumbo de sociedades y lo hacen situándose de una lado u de otro en las relaciones de poder. Sin embargo, como sugiere Castells, en la actual sociedad red se vive un desplazamiento histórico de la esfera pública del campo institucional al nuevo espacio de comunicación; se parte del supuesto de que actualmente es en los medios donde se decide el poder y, en este sentido, Internet se ha convertido en un vehículo significativamente importante de contra-poder.

Para demostrar los puntos anteriores, el presente trabajo se basó en una selección de literatura de comunicación y el estudio de caso del Partido Pirata Alemán. Con ayuda de algunos conceptos que se desarrollan a lo largo del trabajo, se busca ejemplificar cómo el

Partido Pirata pretende innovar procesos de participación política y movilización y busca ser interfaz entre ciudadanos y las instituciones en dónde se decide el poder.

En el primer capítulo se plantea la crisis de legitimidad de los sistemas políticos actuales y sus instituciones, particularmente el partido político. Se argumenta que dicha crisis de legitimidad es la fuente para la búsqueda de alternativas de participación. En el segundo capítulo se introduce el modelo de *Internet Politics* de Andrew Chadwick y se explora la relación entre tecnología y sociedad, con ayuda de algunos conceptos de Langdon Winner.

En el tercer capítulo se revisa cómo el diseño y arquitectura de Internet le otorgan cualidades intrínsecamente políticas, las cuales permiten la organización de contra-poder y dificultan ejercer control central de Estados y sus instituciones. Finalmente, en el cuarto capítulo, se estudia el caso del Partido Pirata Alemán para ejemplificar las oportunidades y los desafíos que representa la red de redes para la participación política en un país democrático.

INTRODUCCIÓN

El 18 de octubre de 2011, aproximadamente a las 18:00 hrs., integrantes y miembros del Partido Pirata Alemán festejaban los primeros pronósticos que los colocaban con 8.9% de los votos en el parlamento estatal de Berlín. El lugar de la celebración, el club nocturno *Ritter Butzke* no correspondía con los lugares típicos en los que los partidos tradicionales de Alemania acostumbran festejar sus éxitos. Los “piratas”, como se les conoce a los simpatizantes y políticos del Partido Pirata, levantaban brazos y tono de voz al son de la victoria en la locación compuesta por barras de alcohol, pantallas y proyectores, muebles tipo lounge y cubos de plástico iluminados en el interior. Para no ir más lejos, la atmósfera era similar a la de un antro en la colonia Roma de la Ciudad de México.

En realidad pocas cosas del Partido Pirata Alemán son típicas o tradicionales, es decir prácticamente nada. Tan es así que en una de las primeras apariciones de Christopher Lauer —uno de los 15 representantes piratas en el parlamento de Berlín— en televisión abierta, la popular conductora de *talkshows* políticos Anne Will lo introdujo a los demás invitados y a los televidentes con la pregunta “¿y usted en dónde dejó su parche de ojo?”, haciendo referencia a la imagen estereotípica del pirata de altamar de siglos anteriores y popularizado recientemente por Johnny Depp como el capitán Sparrow. Christopher Lauer, en traje y camisa para la ocasión, contestó con el mismo tono burlón y sarcástico: “pues, ¿en dónde quieres que lo haya dejado?”.

Lauer respondió a esa y a otras preguntas igual de provocadoras con la confianza y la arrogancia que le otorgan 120 mil votos de los ciudadanos del estado de Berlín. Los demás integrantes de la charla política, todos pertenecientes a la escuela vieja de

políticos y pensadores alemanes —basta con mencionar a Gertrud Höhler, ex asesora del ex canciller histórico Helmut Kohl— discutían con asombro y desconcierto el éxito de la campaña de los piratas. En algún punto de la charla, Peter Altmeier, actual ministro de medio ambiente y entonces presidente de la fracción parlamentaria de la unión conservadora CDU/CSU, tuvo que aceptar que si bien no estaba de acuerdo con muchos contenidos del programa del Partido Pirata, su partido y todo los demás subestimaron a los piratas sobre todo en un sentido:

“Ustedes tuvieron éxito porque le dieron al clavo con un tema muy importante cuando los demás partidos nunca entendieron lo que estaba pasando, a saber, la importancia de Internet para nuestra sociedad y nuestra comunidad. Todos nosotros lo vimos [Internet] como un fenómeno técnico y una herramienta para facilitar el trabajo. [...] No tengo ningún problema con reconocer que ustedes entendieron antes que nadie que Internet es una verdadera revolución”.

Thomas Khun señala en *La estructura de las revoluciones científicas* que uno de los síntomas predecesores a un cambio de paradigma es la “pronunciada e indefinida ansiedad de aquellos participando en un paradigma actual”. Alrededor del mundo, tanto partidos políticos como los propios actores políticos, intuyen que se avecina un cambio de paradigma importante; las palabra de Altmeier y la charla entre la vieja y la nueva escuela de políticos alemanes sugieren que dicho cambio tiene ‘algo que ver con Internet’.

CAPÍTULO 1. LA CRISIS DE LEGITIMIDAD DE LOS SISTEMAS POLÍTICOS Y SUS INSTITUCIONES

1.1 El partido político

En el centro de la anécdota del triunfo de los Piratas en el estado de Berlín, Alemania, se encuentra el partido político que, poco a poco, a perdido credibilidad como institución. Algunos síntomas de dicha pérdida son la reducción de la afiliación partidaria, el envejecimiento de los afiliados, la carencia de oportunidades de participación, la incompetencia para resolver problemas concretos y la falta de reconocimiento social¹. Los partidos políticos están en crisis:

“Más de dos terceras partes de los ciudadanos del mundo no cree ser gobernado democráticamente y la credibilidad de los políticos de los partidos, de los líderes, de los gobiernos, de los Parlamentos, está en los niveles más bajos, todos por debajo del 30% o 40%. En América Latina, según los últimos datos de la CEPAL, la gente que cree más o menos en los partidos políticos está en el 20%. Es claro que las instituciones políticas en todo el mundo están en un nivel de prestigio, confianza y credibilidad bajísimo”²

¿Qué consecuencias trae consigo el desprestigio de los partidos políticos? Tradicionalmente, los partidos políticos han cumplido un papel central a la hora de llevar a los ciudadanos a las urnas. En los Estados Unidos, el primer país en introducir el sistema partidista, hubo un aumento de participación en los comicios del 27 % en 1824 al 80% en

¹ Christoph Bieber y Claus Leggewie, eds., *Unter Piraten: Erkundungen in einer neuen politischen Arena* (Bielefeld: Transcript, 2012).

² Manuel Castells, "El poder en la era de las redes sociales," *Nexos*, septiembre 2012, 47.

1840. El aumento en la participación se atribuye al desarrollo de partidos políticos con presencia nacional y la competencia entre ellos.³

En general se puede decir que antes de la existencia de partidos políticos, sólo alrededor de un 10% de la población votaba en elecciones. No sólo en Estados Unidos, sino en la mayoría de los estados democráticos de la OECD, la participación de ciudadanos en los procesos políticos creció de la mano con la emergencia y el desarrollo de organizaciones políticas.⁴ Sin embargo, los partidos políticos ya no llevan a cabo su función movilizadora de manera tan exitosa como en otros tiempos.

Dalton toma la identificación como métrica de la decadencia de los partidos políticos y su potencial movilizador. La *dealignment thesis* sugiere que hay una tendencia general en los países occidentales que consiste en la reducción de la identificación de los individuos con los partidos políticos. De acuerdo a esta teoría, se trata de un fenómeno universal en el mundo occidental y tiene una estrecha relación con la modernización de las sociedades industriales.

Stefan Appelius y Armin Fuhrer describen este proceso de modernización como el paso de una sociedad industrial clásica a una sociedad post-industrial globalizada, en donde el individuo obtiene nuevas libertades y responsabilidades. Junto con la renovación de la escala de valores se introducen nuevos temas y líneas de conflicto.⁵

³ Russel J. Dalton, "The decline of party identifications," in *Parties without partisans: political change in advanced industrial democracies*, ed. Russel J. Dalton y Martin P. Wattenberg (Nueva York: Oxford University Press, 2002), 65.

⁴ Ibid.

⁵ Armin Fuhrer y Stefan Appelius, *Das Betriebssystem erneuern - Alles über die Piraten Partei*, (Berlin: Berlin Story Verlag, 2012). PDF. 48.

Dicha sociedad post-industrial, se sitúa en el contexto de lo que Zygmunt Bauman describe como modernidad líquida, es decir una sociedad “en la que las formas sociales (las estructuras que limitan las elecciones individuales, las instituciones que salvaguardan la continuidad de los hábitos, los modelos de comportamiento aceptables) ya no pueden (ni se esperan que puedan) mantener su forma por más tiempo”.⁶ De acuerdo con Bauman, las instituciones políticas ya no encuentran las respuestas a los problemas de los ciudadanos del Estado-nación y, por ende, éstos ya no les prestan la misma atención.⁷

Esto, al menos sobre el papel, representa un problema grave para la democracia. ¿Qué pasa cuando los ciudadanos empiezan a dar la espalda a los partidos políticos como vehículo de participación política? Los partidos agregan y articulan los intereses de los ciudadanos y buscan movilizar el apoyo electoral; siguiendo la misma línea, pretenden incentivar la participación de sus miembros activos y miembros potenciales en los procesos políticos. “El concepto de movilización se refiere al proceso por el que un grupo pasa de ser un conjunto pasivo de individuos a un activo participante en la vida pública”.⁸

La pertenencia a un partido político en sí ya cumple con una función movilizadora. Individuos que tienen vínculos a un partido, participan en los procesos políticos con mayor frecuencia que aquellos que no pertenecen a alguno, al igual que aquellos que se identifican con un equipo de fútbol en particular, asisten con mayor frecuencia a los

⁶ Zygmunt Bauman, *Tiempos líquidos: vivir en una época de incertidumbre* [Traducido Tiempos líquidos: vivir en una época de incertidumbre], trans. Carmen del Corral, tercera ed. (México: Tusquets, 2012). 6.

⁷ *Ibid.*, 8.

⁸ Manuel Alcántara Sáez, "Las tipologías y funciones de los partidos políticos," in *Curso de partidos políticos*, ed. Manuel Mella Márquez (Madrid: Akal universitaria, 1997), 44.

estadios a ver los juegos que los que no se identifican con ninguno. Miembros de partidos tienen mayor disposición para apoyar a sus candidatos y partidos políticos.⁹

De acuerdo a esta lógica, las crisis del sistema democrático representativo y de los partidos políticos, tienen como consecuencia el distanciamiento de ciudadanos de los procesos políticos. Sin embargo, lo que está sucediendo en muchos lugares del mundo, es todo lo contrario: la gente no se aleja sino que exige una actualización de la política, una versión 2.0 con mejoras que respondan a las problemáticas contemporáneas. Daniel Pink utiliza una analogía de la informática para explicar dicha situación:

“Todas las computadoras [...] tienen sistemas operativos. Debajo de la superficie de hardware con la que entras en contacto y los programas que manipulas existen capas complejas de *software* que contienen instrucciones, protocolos y supuestos que permiten que todo funcione sin fricciones. La mayoría de nosotros no pensamos mucho en sistemas operativos. Los notamos cuando comienzan a fallar -cuando el *hardware* y el *software* que se supone debe administrar se vuelve demasiado complicado y grande para el presente sistema operativo. Entonces nuestras computadoras empiezan a caerse. Nos quejamos. Y los ingenieros en computación que llevan rato trabajando sobre las piezas del programa escriben un sistema mejor -una actualización”.¹⁰

Pink continúa esta idea sosteniendo que las sociedades también tienen sus sistemas operativos que administran el bien común, los intereses de un pueblo¹¹; y, al igual que con

⁹ Dalton, "The decline of party identifications," 21.

¹⁰ Daniel H. Pink, *Drive: The Surprising Truth About What Motivating Us* [Traducido Drive: The Surprising Truth About What Motivating Us] (Nueva York: Riverhead Books, 2009). 15-16.

¹¹ Ibid.

las computadoras, en ocasiones los intereses de un pueblo se vuelven demasiado complejos para ser administrados por un sistema en particular. El sistema partidista ya no funciona sin fricciones y la gente lo reclama día con día, ya sea a través de su ausencia en las urnas o a través de formas no-convencionales de participación política. Fenómenos de los recientes tres años así lo demuestran.

1.2 Nuevas formas de participación

Si antes los ciudadanos sin afiliación política se podían considerar como personas poco participativas en el acontecer político, cuyo interés en y conocimiento de los candidatos, sus campañas y propuestas es bajo, hoy en día la *dealignment thesis* aborda a los no-afiliados de una manera distinta: los públicos contemporáneos son más educados que hace 60 años y tienen la capacidad de lidiar con temas políticos complejos sin la ayuda de la orientación partidista. Ya no necesitan de los partidos políticos para formarse una opinión respecto de la situación que los rodea. Existen además una variedad de fuentes de información alternativas a los partidos políticos, relacionadas con la expansión de medios masivos de comunicación.¹²

Otros autores¹³ sostienen que no existe una disminución en la identificación de ciudadanos en partidos políticos, sino que la naturaleza participativa de éstos se dirige a

¹² Dalton, "The decline of party identifications," 32.

¹³ Stephen Ward y Rachel Gibson, "European political organizations and the internet: mobilization, participation, and change," in *The Routledge Handbook of Internet Politics*, ed. Philip N. Howard Andrew Chadwick (Nueva York: Routledge, 2010).

otro tipo de organizaciones monotemáticas y no a los partidos de base amplia. Asimismo, ciertos grupos prefieren participar y manifestarse de maneras no-convencionales, por ejemplo, a través de firmas de peticiones, manifestaciones políticas y boicots y no por medio de actividades mediadas por partidos.

De acuerdo con Castells¹⁴, las sociedades actuales han encontrado una nueva manera de organizar la actividad humana, incluyendo la política, en la cual la proyección es cada vez más global. Dicha sociedad es una sociedad red cuyo vehículo principal de realización son los medios de comunicación electrónicos: sin Internet, no existe la sociedad red, que “se percibe y se trata como una matriz de conexiones y desconexiones aleatorias y de un número esencialmente infinito de permutaciones posibles”¹⁵

En medio de los tiempos líquidos en los que se vive hoy en día, existen nuevas formas de participar en el acontecer político sin la necesidad de afiliarse a un partido; tampoco es necesario acudir a las urnas para expresar una preferencia política. Hoy por hoy existen peticiones en línea y basta con una firma electrónica para situarse de un lado o de otro en torno a una problema, se puede manifestar apoyo o rechazo a un candidato a través de Twitter o Facebook, diseminar mensajes políticos vía Youtube y apoyar diversas causas en cientos de diversas plataformas electrónicas, desde cualquier parte del mundo.

La organización política más extensa sobre el planeta tierra es Avaaz.org, organización que cuenta con más de 10 millones de miembros y que nació en la red. Llegó a esa cifra en tan sólo un par de años y desde entonces ha puesto miles de peticiones en línea y ha

¹⁴ Castells, "El poder en la era de las redes sociales."

¹⁵ Bauman, *Tiempos líquidos: vivir en una época de incertidumbre*: 9.

apoyado un número similar de campañas. Avaaz.org, al igual que otras organizaciones con presencia en Internet, no actúa dentro de fronteras nacionales, sino que se considera una organización global.

Internet ha facilitado el surgimiento de nuevas redes de protesta virtuales y globales. Técnicas de marketing viral aumentan el alcance de los mensajes de organizaciones como Avaaz.org, ya que sus audiencias tienen la posibilidad de diseminar videoclips, correos electrónicos, peticiones, etc., a través de sus contactos y redes sociales virtuales.¹⁶

Si bien el partido político tradicional permanece como forma de organización predominante y su importancia para los sistemas democráticos es indudable, tampoco cabe duda que dicho modelo está en crisis. Existen discusiones sobre si se trata de una tendencia a largo plazo o sólo de un reajuste temporal; algunos sostienen que las exclamaciones sobre la decadencia de los partidos políticos son exageradas, sin embargo, el contexto en el que los partidos funcionan ha cambiado en varios sentidos y es legítimo suponer que el lugar que ocupan los partidos políticos en las diferentes sociedades también está cambiando.

Esta situación se debe a que el poder, que en la actualidad se concentra en las instituciones políticas, ha encontrado en los nuevos espacios de comunicación en red la formación de un *contra-poder* con el peso y los medios suficientes para generar cambio. Se entiende poder como "la capacidad estructural de un actor social de imponer su

¹⁶ Ward y Gibson, "European political organizations and the internet: mobilization, participation, and change," 29.

voluntad sobre otros actores sociales” y contra-poder como “la capacidad de un actor social de resistir y desafiar relaciones de poder institucionalizadas.”¹⁷

De acuerdo con Castells, a lo largo de la historia la comunicación y la información ha sido y serán fuentes de poder, contra-poder y cambio social; la *comoditización* de Internet y otros medios de auto-comunicación de masas ofrecen opciones importantes a movimientos sociales e individuos de la era de la información para construir su autonomía y confrontar las instituciones, como se verá más adelante. Y “si la mayoría de las personas piensas de maneras que contradicen los valores y las normas institucionalizadas en el Estado y enmarcadas en leyes y regulaciones, tarde o temprano el sistema va a cambiar, aunque no necesariamente para cumplir las esperanzas de los agentes de cambio. Pero sí que habrá cambio.”¹⁸

¹⁷ Manuel Castells, “Communication, Power and Counter-power in the Network Society”, *International Journal of Communication* 1 (2007), 239.

¹⁸ Ibid.

CAPÍTULO 2. NATURALEZA POLÍTICA DE INTERNET

2.1 El modelo de Chadwick

Internet afecta de una u otra forma la política. Por un lado, los actores políticos buscan nuevas maneras de contactar ciudadanos y motivar apoyo a favor de una causa, mientras que, por el otro, Internet afecta la forma en que ciudadanos participan en la toma de decisiones. Bruce Bimber, uno de los académicos más citados en lo referente a la disciplina de la comunicación política, describe dicha relación entre la red de redes y política de la siguiente manera:

“No debe sorprender que tantos aspectos de la política hayan sido afectados por Internet y tecnologías relacionadas. Buena parte de la política, desde la democrática hasta la autoritaria, es fundamentalmente comunicativa e informacional en su naturaleza, e Internet es responsable de cambios de proporciones históricas tanto en el ambiente de la comunicación como de la información”.¹⁹

Para profundizar más el papel de Internet en la política, el presente trabajo revisa las propuestas de de Andrew Chadwick en *Internet Politics* y de Langdon Winner en *Do Artifacts Have Politics*. Para Chadwick la pregunta central no es si la política está en línea, sino “¿de qué forma y con qué consecuencias?”²⁰ En este sentido, Chadwick se refiere sobre todo a los países desarrollados, en donde Internet tiene una mayor penetración en

¹⁹ Bruce Bimber, Cynthia Stohl, y Andrew J. Flanagin, "Technological change and the shifting nature of political organization," in *The Routledge Handbook of Internet Politics*, ed. Andrew Chadwick y Philip N. Howard (Nueva York: Routledge, 2009), 72.

²⁰ Andrew Chadwick, *Internet Politics: States, Citizens, and New Communication Technologies* [Traducido Internet Politics: States, Citizens, and New Communication Technologies] (Nueva York: Oxford University Press, 2006). 2.

la población; sin embargo, como lo demuestra Cyrus Farivar en *The Internet of Elsewhere*²¹, también en países pobres como Irán, se comienza a utilizar Internet con fines políticos.

Chadwick sostiene que en la actualidad "Internet está altamente politizado, mucho más que en cualquier otro punto de su breve historia y dicha tendencia solamente parece intensificarse con el tiempo."²² Desde su perspectiva, Internet ejerce una influencia importante en los siguientes campos:

- a) valores, procesos y resultados de la burocracia pública;
- b) instituciones representativas como partidos políticos y legislaturas y
- c) grupos de presión, movimientos sociales e instituciones internacionales



²¹ Cyrus Farivar, *The Internet of Elsewhere: The Emergent Effects of a Wired World* [Traducido The Internet of Elsewhere: The Emergent Effects of a Wired World] (Estados Unidos: Rutgers University Press, 2011).

²² Chadwick, *Internet Politics: States, Citizens, and New Communication Technologies: 2*.

La presente investigación, se centrará en la relación que existe entre política e Internet y el impacto en la participación política. Se pretende ilustrar que Internet, como tecnología, tiene cualidades intrínsecas que facilitan e incentivan la participación política. Resulta lógico, en consecuencia, empezar por el debate del impacto social, económico y sobre todo político de Internet. En este sentido, la pregunta conductora es la siguiente: ¿existen tecnologías democráticas?

2.2 Entre dos determinismos

Existen en general dos posturas importantes y opuestas cuando se trata de poner bajo la lupa el impacto de la tecnología: el determinismo tecnológico y el determinismo social. Los primeros ven los diferentes contextos sociales que se van presentando como resultado de las tecnologías existentes, mientras que los segundos lo ven al revés: la tecnología es resultado del contexto.

Langdon Winner, politólogo de Berkley, California, ha dedicado buena parte de su vida al estudio de la relación entre tecnología y política. En su múltiples veces citado ensayo *Do Artifacts have Politics*, Winner cuestiona si existen tecnologías que son *per se* políticas, independientemente del contexto social en que se sitúan. Una tecnología cuya naturaleza es política, es intrínsecamente centralizada o descentralizada; democrática o autoritaria; represiva o liberadora, etc.²³

²³ Langdon Winner, "Do Artifacts Have Politics?," in *The wahle and the reactor: a search for limits in an age of high technology* (Chicago: University of Chicago Press, 1986), 6.

La idea de que existen “tecnologías políticas” es una idea controvertida, sobre todo para aquellos que argumentan a favor de una determinación social de la tecnología. De acuerdo con Winner, “en nuestra manera habitual de pensar vemos las tecnologías como herramientas neutrales que se pueden usar de manera eficiente o pobre, para bien o para mal, o algo intermedio”.²⁴ Sin embargo, el autor continúa, hay que considerar una cierta tecnología no sólo de acuerdo al uso que se hace de ella, sino a su propio diseño y otros arreglos.

Por sí solo el diseño de una tecnología afecta, con o sin intención, la manera en que las personas se comunican, trabajan, consumen, se transportan, etc. “Lo que llamamos tecnologías son formas de construir orden en nuestro mundo. Muchos artefactos técnicos y sistemas importantes en nuestra vida cotidiana contienen posibilidades para diferentes modos de ordenar la actividad humana.”²⁵ El impacto de la tecnología en este sentido es político cuando “durante el proceso en el que se toman decisiones estructurales [acerca de una tecnología en cuestión], diferentes grupos de personas se sitúan en un lado u otro y poseen diferentes grados de poder al igual que diferentes niveles de conocimiento”.²⁶

De acuerdo al autor, existen dos formas de clasificar el impacto político de las tecnologías o sistemas. Existe el primer grupo, cuyo impacto depende en gran medida de los actores sociales capaces de afectar los arreglos de la tecnología en cuestión y un segundo grupo,

²⁴ Ibid., 3.

²⁵ Ibid., 5.

²⁶ Ibid.

dentro del que se encuentran aquellas tecnologías cuya implementación es menos flexible y su impacto en la distribución de poder y autoridad depende del diseño en sí.²⁷

El segundo grupo de tecnologías son las que Winner califica de intrínsecamente políticas, sin importar el contexto en el que se sitúan, ya que no existen “diseños alternativos o arreglos que harían una diferencia significativa; más aún, no existen posibilidades genuinas de una intervención creativa por parte de diferentes sistemas sociales—capitalistas o socialistas—que pudieran cambiar la indocilidad de la entidad o significativamente alterar la cualidad de sus efectos políticos”.²⁸

Los medios de comunicación, como tecnologías, también tienen el potencial de afectar la distribución de poder en una sociedad. En ciertos momentos del siglo pasado, por ejemplo, se hablaba de la televisión como una tecnología que dividía a una élite de las masas. De un lado estaban los propietarios de los medios, los políticos y otros actores, mientras del otro se encontraban las personas comunes y corrientes, las masas.

Según esta perspectiva, la televisión establecía una línea bien definida entre un grupo que ostentaba el poder y otro de consumidores pasivos, receptores acríticos sin capacidad de afectar o influir en la generación de contenidos y noticias. Dicho desequilibrio entre un partido y otro, valió para calificar la televisión como tecnología represiva, manipuladora, etc., es decir como tecnología con cualidades políticas en el sentido de Winner.

²⁷ Ibid., 10.

²⁸ Ibid.

A comienzos de la década de los 90, con la naciente comercialización de Internet y el invento de la *World Wide Web*, hubo un cambio de paradigma. Si antes la mayoría de los medios de comunicación, entre ellos el brevemente citado ejemplo de la televisión, no se podían considerar herramientas democráticas, Internet prometía justamente convertirse en una y romper con la asimetría de poder entre los que controlaban imprentas, antenas de radio y televisión y el resto del mundo.

Existen muchos nombres del lado de los “ciberoptimistas”, aquellos que comparten la visión de un mundo más democrático y justo gracias a Internet; los más populares, sin embargo, son Nicholas Negroponte y Kevin Kelly, quienes contribuyeron de manera importante para la formación de *Wired Magazine*, publicación fundamental para dar a conocer dicha corriente de pensamiento. A lo largo del presente trabajo se citan algunos artículos y colaboradores de antes y de la actualidad para expresar mejor su ethos.

Uno de los artículos fundamentales para comprender el ciber-utopianismo es el manifiesto “*A Declaration of the Independence of Cyberspace*” de John Perry Barlow, quien durante cierto tiempo también fuera ensayista para *Wired*, además de asesorar campañas políticas, dar cátedra en Harvard, escribir textos de canciones para *The Grateful Dead* y realizar otras actividades extravagantes.²⁹

Si bien se trataba de un correo electrónico abierto de Barlow, él nunca habló por sí solo sino por toda una generación que nació para usar Internet. Su texto se reprodujo alrededor de 40 mil veces al cabo del primer año de la publicación original y hasta la

²⁹ Martin Häusler, *Die Piraten Partei. Freiheit, die wir meinen* [Traducido Die Piraten Partei. Freiheit, die wir meinen] (Berlin: Scorpio Verlag, 2011).

fecha a inspirado sin número de movimientos, entre ellos el del Partido Pirata en Suecia y más tarde el Partido Pirata Alemán.³⁰

2.3 Camino intermedio

Sin embargo, en cuanto al impacto de la tecnología en la política, Andrew Chadwick sugiere una salida intermedia que considera tanto la postura del determinismo tecnológico como la del determinismo social: “[las] tecnologías tienen propiedades políticas y, simultáneamente, su uso se sitúa en un contexto político”.³¹ El mismo Langdon Winner sugiere un camino intermedio, cuando se refiere al problema de la siguiente manera: “Los problemas que dividen o unen a las personas en sociedades no sólo se encuentran en las instituciones y en las prácticas de política en sí, sino también, aunque menos obvio, en estructuras tangibles de acero y concreto, cables y semiconductores, tuercas y tornillos.”³²

Esta dualidad se manifiesta en Internet en cuanto que es una tecnología que con su sola existencia ha generado cambios importantes en sociedad, economía y política, ya que debido a su diseño descentraliza el poder; al mismo tiempo, aquellas fuerzas que detentaban el poder en la era pre-Internet —corporaciones, instituciones políticas y estados— siguen ejerciendo un grado importante de control sobre y presencia en el ciberespacio.

³⁰ Ibid.

³¹ Chadwick, *Internet Politics: States, Citizens, and New Communication Technologies*: 19.

³² Ibid.

En *Internet of Elsewhere*, se ejemplifica con dos casos de estudio la inutilidad de asumir de manera unilateral cualquiera de las dos perspectivas, el determinismo social y el determinismo tecnológico, a la hora de explicar el impacto de Internet en la política. Internet no es únicamente una herramienta de liberación y descentralización del poder, sino también de represión. Mientras que en Estonia Internet se ha implementado a favor de la democracia, por ejemplo con sistemas modernos de votación en línea, en Irán se ha utilizado para perseguir disidentes del régimen.

El alcance de Internet, depende en gran medida del contexto político en que se sitúa. En algunos países del norte de África, facilitó hace ya una par de años la organización de manifestaciones y protestas masivas y contribuyó en el derrocamiento de gobiernos ilegítimos, como en los casos de Túnez, Egipto y Libia. Por otro lado, Internet también sirvió a estos mismos regímenes para cometer actos de censura y violencia en contra de sus oponentes.

La revolución en Libia que culminó con el derrocamiento de Moammar Gadhafi, es un claro ejemplo de la naturaleza política de Internet. Gracias a la red de redes, los rebeldes pudieron filtrar información sobre la situación real del país y la represión que practicaban militares y funcionarios del gobierno a disidentes, rebeldes e inclusive a miembros de la sociedad civil. Sin embargo, Internet ya era una herramienta para manifestarse en contra del régimen autoritario de Gadhafi antes del levantamiento en armas.

Como reportó Wired en su edición de junio de 2012, en el artículo "*Jamming Tripoli*"³³, en Libia existían críticos del régimen que señalaban todo tipo de irregularidades y prácticas

³³ Matthieu Aikins, "Jamming Tripoli," *Wired*, 20 de junio 2012.

represivas de su gobierno, antes del inicio de la primavera árabe en Túnez y otros países. Tal es el caso de la joven Ghaida al-Tawati, quien escribía un blog en el cual denunciaba las injusticias que se cometían en Libia, principalmente en contra de mujeres. Cuanto más se acercaba el día decisivo para la gente de Libia y la revolución, el 17 de febrero de 2011, Tawati escribía con mayor intensidad y agudeza crítica, con el fin de aumentar la presión en contra de Gadhafi.

Sin embargo, el caso de Libia, como otros tantos (China e Irán, por mencionar algunos), demuestran que la naturaleza política de Internet es dual. No sólo abre sociedades, sino que en ocasiones permite ejercer control sobre ellas. Matthieu Aikins, autor de Jamming Tripoli, describe dicha 'bipolaridad' de la siguiente manera:

“Actualmente, se sabe que la Primavera Árabe demostró la promesa de Internet como crucial para el activismo democrático. Sin embargo, en la sombra se revela una segunda narrativa, una que demuestra el mismo potencial de Internet para la vigilancia y represión de los ciudadanos a una escala inimaginable con técnicas análogas de antes, como teléfonos intervenidos e informantes.”³⁴

El sistema de vigilancia consistía en un “ejército electrónico” compuesto por hackers profesionales y voluntarios amateurs que, con la ayuda de sistemas y software, captaban todo el flujo de Internet, generaban bases de datos y finalmente filtraban y buscaban en ellas palabras claves que pudieran arrojar información relevante para la inteligencia libia sobre enemigos del régimen y voces y actividades desfavorables para la estabilidad del gobierno.

³⁴ Ibid., 149.

Asimismo, el ejército electrónico se encargó de diseminar información positiva sobre el gobierno y negativa sobre los rebeldes, principalmente hacia fuera del país, aún después de “apagar” Internet a principios de marzo del mismo año. También se ocupaban en intimidar y perseguir a bloggers y cibernautas especialmente críticos.³⁵

Finalmente, muy a pesar de los esfuerzo de Gadhafi, agentes de inteligencia libios y el ejército electrónico, un grupo de rebeldes consiguió establecer una conexión satelital a Internet y publicó al mundo entero algunos de los vídeos e imágenes que documentan la violencia y la crudeza de los enfrentamientos entre rebeldes y el gobierno. Los responsables de establecer esa conexión que contribuyó, al menos en una mínima parte, a la liberación de Libia, fueron integrantes de la Movimiento Generación Libre (Free Generation Movement).

Para comprender a qué se debe el sentimiento generalizado de una generación de que Internet es un espacio libre de control y estructura alguna, resulta útil analizar el génesis de Internet como tecnología o, en términos de Langdon Winner, tecnología política. Como se mencionó antes, el diseño y la estructura de algunas tecnologías determinan el uso y el impacto políticos de la misma. La arquitectura de Internet, se argumentará a continuación, determina en buena medida su uso político.

Se sostiene que Internet es una tecnología democrática, aunque también se reconocen otros usos que se oponen a las prácticas relacionadas al concepto de democracia. Si bien Internet llega a servir como herramienta de represión y control, prevalecen y sobresalen

³⁵ Ibid.

otras cualidades importantes. De acuerdo a estas cualidades, Internet impacta de manera significativa la forma en que se toman decisiones que conciernen el bien común y promueve nuevas formas de organización y participación política que son inevitables.

Los fenómenos recientes de los últimos 3 años, que incluyen la primavera árabe, el movimiento Occupy Wall Street, los indignados de España, #yosoy132 en México, el movimiento estudiantil en Chile y, finalmente, el Partido Pirata en Alemania, son sólo algunos ejemplos del potencial de Internet para la participación política y el cambio profundo que se espera en el paisaje político del mundo entero.

¿Qué es Internet y por qué afecta de forma tan contundente las prácticas políticas? La respuesta está en su desarrollo y en sus actores de los últimos 60 años, entre los cuales se encuentran tanto sectores de la sociedad relativamente abiertos —comunidades académicas y científicas —, como sectores más conservadores —sector público y militar.

CAPÍTULO 3. EL DISEÑO DE LA POLÍTICA 2.0

3.1 Prehistoria de Internet

Parece superfluo definir 'Internet', debido a que es una herramienta bastante familiar hoy en día, no obstante muchos confunden Internet con una de sus aplicaciones, la *World Wide Web*. Chadwick sugiere dos aproximaciones para definir Internet: una técnica y una comparativa. Desde un punto de vista técnico, Internet es una red de redes que facilita la comunicación entre una máquina y otra, gracias a estándares técnicos y protocolos. Una definición comparativa resalta las diferencias entre Internet y otros medios; la primera de ellas es la característica comunicativa de Internet de “*many to many*”, en lugar de “*one to many*” como en el caso de la prensa, la radio o la televisión. Además, más que un solo medio, Internet es un conjunto de medios.³⁶

El núcleo del funcionamiento de Internet, entonces, es la lógica de red y la capacidad de comunicación entre varios nodos y en diferentes direcciones; para lograr esto se necesitaron varias décadas de investigación. La chispa inicial de dicha investigación se debe gracias a la intervención estatal de los Estados Unidos. En 1962 Joseph C. R. Licklider, un joven estudiante del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), se integró a la agencia federal ARPA, especializada en el desarrollo de tecnología militar de punta. Su interés principal era desarrollar tecnología de redes de colaboración para la atención de problemas técnicos comunes.³⁷ (Chadwick: 40)

³⁶ Chadwick, *Internet Politics: States, Citizens, and New Communication Technologies*: 5.

³⁷ *Ibid.*, 40.

Los intereses de Licklider variaban cada cuantos años. Sus primeras investigaciones y publicaciones se relacionaban más con la psicología que con la informática, los sistemas o las matemáticas. Su trabajo en el campo de la psicoacústica, por ejemplo, fue pionero y muy reconocido en los años 50. Debido a lo anterior, Licklider no parecía la persona ideal para liderar un proyecto de computación; sin embargo, Licklider era un investigador multidisciplinario y poseía un visión que impregnaría el desarrollo del Internet en las siguientes décadas.

Para él, las computadoras no eran simples máquinas para hacer sumas y restas, sino extensiones del hombre y su inteligencia. En 1960 publicó una obra titulada "*Man-Computer Symbiosis*", en la que describe una potencial simbiosis entre el hombre y la máquina, esta última como apoyo del primero para resolver todo tipo de problemas. El principal obstáculo para realizar dicha visión, eran los escasos recursos informáticos y los altos costos relacionados. Solamente si dos o más computadoras se pudieran comunicar para compartir recursos, sería posible reducir costos y fomentar la innovación. Para ello se necesitaba desarrollar una red que uniera diferentes ordenadores, en tan diversos sitios como Washington, Boston y California.

En *When Whizards Stay up Late – The Origins of the Internet* (1996), los autores Hafner y Lyon nos brindan un claro ejemplo de cómo veía Licklider el futuro de los medios electrónicos y las redes, no sólo para la elite científica sino para un público más amplio; de acuerdo a 'Lick', las computadoras se volverían personales y permitirían a sus usuarios manifestarse sobre temas políticos y participar en los asuntos de gobierno:

“En una percepción McLuhanesca de los medios electrónicos, Lick vio un futuro en el que, gracias al alcance de computadoras, la mayoría de los ciudadanos estarían ‘informados, interesados e involucrados en el proceso de gobierno’. Imaginó lo que él llamaría ‘consolas caseras de cómputo’ y televisiones conectadas unas con otras en una red masiva. ‘El proceso político’, escribió, ‘sería esencialmente una teleconferencias enorme y una campaña duraría muchos meses y consistiría en una serie de comunicaciones entre candidatos, publicistas, comentaristas, grupos de acción política y ciudadanos. El núcleo es la auto-motivación que acompaña una verdadera interactividad con información entre [computadoras]’.”³⁸

Las ideas de Licklider sobre las redes prevalecieron en la agencia ARPA durante los próximos años, durante los cuales se consiguieron avances importantes en el desarrollo de tecnología de redes. Licklider abandonó la agencia ARPA a mediados de los años 60 y dejó su lugar a Robert Taylor, quien continuaría la visión de su antecesor y conseguiría un jugoso presupuesto para materializar el proyecto. Taylor trajo a otro científico proveniente de MIT, Lawrence Roberts, con el que trabajó entre 1966 y 1969; juntos realizaron la ARPANET, el precursor del actual Internet.

Bob Taylor no sólo adoptó la visión de Licklider, en cuanto a las computadoras como extensiones del hombre, sino que le otorgó una dimensión práctica más profunda: “las computadoras no eran pequeñas ni baratas. ¿Por qué no tratar de unir las todas juntas? Construyendo un sistema de conexiones electrónicas entre máquinas, investigadores

³⁸ Katie Hafner y Mathew Lyon, *Where the Wizards Stay Up Late - The Origins of the Internet* [Traducido *Where the Wizards Stay Up Late - The Origins of the Internet*] (Nueva York: Touchstone, 1998). 34.

realizando trabajos similares en diferentes partes del país podrían compartir recursos y resultados con mayor facilidad.”³⁹

Pero no sólo bastaba con las ideas de Taylor y Licklider sobre la red de computadoras; en el centro se encontraban una serie de retos técnicos que resolver: ¿cómo hacer que las computadoras se comunicaran las unas con las otras? Las primeras computadoras se programaban con códigos distintos, no existía ningún lenguaje común que permitiera dicha comunicación. Además, ¿cómo asegurar que los mensajes llegaran de un lado a otro sin perderse en el camino? y ¿cómo lograr la transferencia de datos en el menor tiempo posible?

Lawrence Roberts sería el principal encargado de resolver los retos técnicos que planteaba la construcción de la red. Si bien Roberts recibió aportaciones importantes de científicos como Donald Davies, Paul Baran, Leonard Kleinrock y Wes Clark, entre otros, fue él quien tomaba las decisiones finales y, últimamente, determinó la arquitectura de la red.⁴⁰

Una de dichas aportaciones cruciales y revolucionarias fue de Baran y consistió en ‘fracturar’ los mensajes en pequeños paquetes de información. Hafner y Lyon describen en *When Whizards Stay up Late – The Origins of the Internet* (1996) el principio de Baran de la siguiente manera “dividiendo cada mensaje en partes, uno puede desbordar la red con lo que él llamó ‘bloques de mensajes’ todos corriendo a través de diferentes caminos

³⁹ Ibid., 41.

⁴⁰ Ver *ibid.*, 39.

a su destino. A su llegada, la computadora destino reconstruye el mensaje compuesto de bits de manera inteligible”.⁴¹

Paul Baran no fue el único científico que desarrolló la idea de descomponer los mensajes en paquetes. Al mismo tiempo, otro investigador, Donald Davies, logró avances fundamentales en la tecnología de *packet switching*; finalmente fue Leonard Kleinrock de MIT quien adoptara la tecnología como base del ARPANET. Como explica Andrew Chadwick, lo anterior tuvo “consecuencias a largo plazo” irreversibles, “porque su naturaleza descentralizada y virtualmente incontrolable definirían el tipo de medio en que la red se convertiría”.⁴²

Otro problema a resolver, era cómo se comunicarían dos o más computadoras entre sí. Se debía estandarizar un lenguaje que fuera común a todas las partes involucradas. Aquí de nuevo, dice Chadwick, se respiraba el ethos comunitario que distingue a la red hoy en día. En lugar de determinar los protocolos de comunicación de manera unilateral en un pequeño grupo de científicos liderado por Steve Crocker de UCLA, este último invitaba e incluía a toda persona de otros centros de investigación que quisiera aportar un comentario o una propuesta de mejora (muy al estilo de conceptos y métodos contemporáneos como *open innovation*, *crowd sourcing* e inteligencia colectiva).

La palabra protocolo se introdujo en la comunidad científica responsable del proyecto de ARPANET cuando se dieron cuenta que se necesitaban acuerdos y estándares entre los usuarios de la red. Una cosa era conseguir que los paquetes de bits se movieran de un

⁴¹ Ibid., 59-60.

⁴² Ibid., 41.

nodo a otro de la red de la manera más rápida posible y otra definir *cómo* se comunicarían los nodos entre sí o que sucedería con el mensaje una vez que llegara a su destino”.⁴³

Robert Khan y Vinton Cerf trabajarían a partir de 1972 en la elaboración de dicho protocolo, el mismo año en el que se inició el primer programa de correo electrónico. Para Khan y sus colegas, “la eficiencia de la red en sí era de suma importancia, pero también desarrollaron un conjunto de protocolos que haría muy difícil ejercer control central sobre el contenido de los paquetes de datos fluyendo en ella.”⁴⁴ El resultado de su trabajo culminaría en 1983 cuando el *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCO/IP) se declarara el estándar oficial del ARPANET:

“La estandarización de TCP/IP que tuvo lugar durante el año nuevo de 1983 fijó de manera permanente la estructura repartida de Internet, asegurando, hasta hoy, su falta de control central. Cada una de las redes actúa de manera independiente, o ‘autónoma’, porque TCP/IP proporciona el vocabulario que permite ‘interactuar’. [...] Con TCP/IP en funcionamiento y con nuevas redes autónomas surgiendo cada vez con más frecuencia, Internet crecía físicamente, pero sin orden ni concierto. Se iba formando *ad hoc*, como una ciudad, con una estructura flexible que daba paso a un crecimiento espontáneo, orgánico.”⁴⁵

De lo historia del desarrollo de Internet como tecnología, se puede extraer la siguiente conclusión: algunos aspectos técnicos de la arquitectura de Internet, determinan de

⁴³ Ibid., 146.

⁴⁴ Ibid., 42.

⁴⁵ Andrew Blum, *Tubos: En busca de la geografía física de Internet* [Traducido Tubos: En busca de la geografía física de Internet], trans. Juanjo Estrella González, Primera ed. (México: Océano, 2012).

manera importante el uso que se hace de dicha herramienta hoy en día. En otras palabras, el impacto social de Internet está intrínsecamente relacionado con su diseño, -- como se mencionó anteriormente-- con “estructuras tangibles de acero y concreto, cables y semiconductores, tuercas y tornillos.” En este sentido, el impacto de Internet en la política se puede explicar parcialmente gracias a lo siguientes tres aspectos inherentes a su estructura:

- 1) la lógica de una red descentralizada,
- 2) la tecnología de *packet switching* o fragmentación de mensajes y
- 3) estandarización de protocolos de comunicación.

Resulta impresionante pensar que un proyecto financiado por una agencia militar —ARPA—, en plena guerra fría, renunciara casi por completo al control centralizado. Dicha hazaña se debe, en gran medida, al ethos científico de su comunidad de desarrolladores; así mismo, primero Licklider y luego Taylor, insistieron desde un inicio en llevar el proyecto a dónde ellos querían⁴⁶ y, para terminar, resulta difícil imaginar mejor momento que una ‘guerra’ para recibir fondos, tanto públicos como privados, para financiar empresas de tal magnitud.

⁴⁶ Hafner y Lyon, *Where the Wizards Stay Up Late - The Origins of the Internet*. 36.

Otra guerra —la de Vietnam—, con sus altos costos, reducirían el tamaño y presupuesto de ARPA pero, para ese entonces, en 1970, las bases de lo que sería Internet ya estaban sentadas y Larry Roberts encontraría la forma de mantener el estatus de su oficina y staff de investigadores.⁴⁷ La idea de Licklider de construir una red que no sólo acercara a las comunidades científicas sino también a ciudadanos, políticos, publicistas y otros sectores, ya no era una utopía, sino cosa de tiempo.

3.2 La World Wide Web y la comercialización de Internet

Si bien la posibilidad de comunicar en red varias computadoras ya era una realidad en la década de los 70 gracias al ARPANET, tardó dos décadas más para que los primeros ciudadanos comenzaran a conectarse a la red. El ARPANET era una red prácticamente exclusiva para investigadores y funcionarios de gobierno. Los primeros nodos de la red fueron instituciones y centros de investigación. La primera comunicación entre dos máquinas se llevó a cabo entre la Universidad de California de Los Ángeles (UCLA) y SRI. Poco más tarde siguieron la Universidad de California de Santa Bárbara, Utah, BBN, MIT, RAND, *System Development Corp.* y Harvard.

La red se fue extendiendo y mejorando paulatinamente, pero todavía no se trataba de tecnología disponible a un público más amplio. Antes de describir los usos políticos de la red en la actualidad, cabe preguntarse entonces ¿cómo y en qué momento se convirtió Internet en un servicio omnipresente? Para que la gente se comenzara a conectar, la red

⁴⁷ Ibid., 60-61.

debía sufrir algunos cambios e innovaciones que la hicieran más simple e intuitiva. Al fin y al cabo, ¿qué porcentaje de la población mundial domina lenguajes de programación y otros recursos técnicos e informáticos?

Para empezar, las computadoras tenían que convertirse en máquinas pequeñas y accesibles. A finales de los 70, Apple introdujo la primera computadora personal al mercado masivo y rápidamente encontró su camino a los primeros hogares y negocios. De la misma manera, la innovación en sistemas operativos e interfaces, comenzó a hacer más intuitiva la experiencia de cómputo. Sin embargo, no fue sino la idea de la World Wide Web la que atrajo a diversos sectores de la sociedad a Internet.

Ted Nelson comenzó a imaginar la característica principal de la Web, el hipertexto, a principios de la década de los 80, como una forma de organizar todo el conocimiento del mundo: “[Ted Nelson] estaba convencido de que todo documento en el mundo debería referirse a otro documento con una nota al pie de página, y computadoras podrían hacer dichas referencias visibles y permanentes.”⁴⁸

Tim Berners-Lee y Robert Cailliau del laboratorio CERN en Ginebra, inspirados con la visión de Nelson, crearon un “sistema de marcadores textuales que se podían usar para etiquetar formas de datos existentes, incluidos imágenes y texto y eventualmente sonido y video digitales”, al que se llamó *Hypertext Markup Language* o simplemente HTML.⁴⁹

⁴⁸ Kevin Kelly, "We Are the Web," *Wired* 13, no. 08 (2005 [consultado el 6 de febrero de 2012]), Disponible en http://www.wired.com/wired/archive/13.08/tech_pr.html.

⁴⁹ Chadwick, *Internet Politics: States, Citizens, and New Communication Technologies*: 46.

A pesar de que la idea de Nelson de vincular todo el conocimiento del mundo ya no era una idea abstracta sino un sistema concreto, Internet, a través de la Web, seguía siendo un tecnología difícil de usar y con poco potencial comercial, a comparación de otros medios masivos como la televisión y la radio. Dicha situación comenzó a cambiar, a mediados de la década de los 90, con la aparición del *browser* Netscape:

”antes de que el *browser* Netscape iluminara la Web, Internet no existía para la mayoría de las personas. Si acaso se tenía una noción de la red, se confundía ya sea como correo electrónico corporativo (tan excitante como una corbata) o como un punto de encuentro para jóvenes varones. Era difícil de usar.” (Kelly, We Are the Web en Wired)

Netscape continuó siendo el *browser* que más se usaba para explorar la Web 1.0 (hasta que en 1999 se popularizó Internet Explorer de Microsoft) y la Web se fue expandiendo y abriendo a intereses comerciales y privados. Ahora ya no era el Estado quien controlaba la innovación tecnológica, sino la economía de libre mercado con empresas como Microsoft, Cisco, Silicon Graphics, IBM, etc. Asimismo, Internet pasó de ser una red exclusiva para científicos, investigadores y burócratas a una red abierta para ciudadanos, organizaciones y empresas. Dicho fenómeno se conoce también como comercialización del Internet.

3.3 Web 2.0 y Social Web

Resulta de suma importancia definir las diferencias entre la Web 2.0 y las *social Web*. En ocasiones estos dos términos se utilizan como sinónimos, a pesar de que no lo son. Web

2.0 es un término que describe un cambio en la manera de usar la WWW a principios del nuevo milenio.⁵⁰ El concepto de la Web 2.0 se propuso en una conferencia que organizó el editorial O'Reilly en 2004 para describir dichos cambios. Un año después de la conferencia, Tim O'Reilly resumió los siete aspectos fundamentales de 'la nueva Web' en el artículo "*What is the Web 2.0 ?*"⁵¹.

La *social Web*, por otro lado, solamente representa una parte de la Web 2.0 y se refiere no a una nueva arquitectura de red o a nuevos formatos, sino al soporte de estructuras sociales e interacciones en la red. Cuando se habla de *social Web* se habla sobre todo de programas y páginas dinámicas Web que utilizan la plataforma Internet como soporte para facilitar la interacción entre dos o más personas. Estas interacciones tienen varias expresiones, por ejemplo:

- 1) el *intercambio* de información y conocimiento,
- 2) la *generación* de información y conocimiento y
- 3) el establecimiento de contacto y conversaciones con otras personas.

En la actualidad, se utiliza el término acuñado por O'Reilly para referirse a la Web como una tecnología multidireccional, colaborativa, interactiva, participativa, dinámica e

⁵⁰ Anja Ebersbach, Markus Glaser, y Richard Heigl, *Social Web* [Traducido Social Web] (Constanza: UVK, 2008), 29.

⁵¹ Tim O'Reilly, "Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software," Fundación Telefónica, [consultado el 22 de agosto 2012] disponible en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146.

instantánea.⁵² En la Web 2.0 los consumidores de contenidos no sólo son consumidores, sino que a la vez producen contenidos. Un claro ejemplo de una plataforma *Social Web* en la era de la Web 2.0 es YouTube, en dónde se pueden ver o ‘consumir’, pero también producir y subir vídeos a la plataforma. El lema de YouTube es precisamente “*Broadcast yourself*” o “transmite a ti mismo”; esto sin la necesidad de grandes mediadores, compañías de televisión, tecnología sofisticada, etc.

Internet y su manifestación como la *world wide web*, permiten lo que Castells define como autocomunicación de masas:

“autocomunicación de masas es aquella que va de muchos a muchos con interactividad, tiempos y espacios variables, controlados. Es ‘auto’ porque podemos seleccionar los mensajes, emitir nuestros mensajes, recibir los mensajes y el emisor es al mismo tiempo receptor. Es auto porque nos podemos referir constantemente a un hipertexto de comunicación, de mensajes que están disponibles y de los cuales seleccionamos y obtenemos aquellos elementos que nos permiten construir nuestro propio texto.”⁵³

Ahora bien, ¿cómo afecta la autocomunicación de masas al sistema político? Castells sostiene que la autocomunicación de masas genera espacios independientes en los medios de comunicación de masas. Es decir, así como un individuo puede grabar y subir a la red su propio programa de radio en forma de podcast e inclusive transmitir en vivo desde cualquier evento vía *live stream*, sin depender de ningún medio tradicional, Internet

⁵² Ver Michael Frank Goodchild, "Citizens as voluntary sensors: spatial data infrastructure in the world of Web 2.0," *International Journal of Spatial Data Infrastructure Research* 2(2007).

⁵³ Castells, "El poder en la era de las redes sociales," 47.

permite autonomía comunicativa con relación a gobiernos, corporaciones y la sociedad en su conjunto.⁵⁴

3.4 Política 2.0

Del mismo modo, la Web 2.0, a través de su estructura descentralizada e interactiva, permite a ciudadanos manifestar de manera libre y directa sus opiniones sobre política. Al igual que los cineastas amateurs tienen la posibilidad de distribuir sus producciones a través de Youtube sin ayuda de grandes compañías productoras y distribuidoras, individuos o grupos de individuos encuentran en la red un medio para evitar instituciones democráticas tradicionales a la hora de participar en asuntos políticos.

Algunas voces radicales plantean escenarios en los que la participación directa de los ciudadanos en el acontecer político, a través de nuevas tecnologías —principalmente Internet—, pone en riesgo a la democracia representativa y sus instituciones. Desde los primeros años de la red de redes, han florecido discusiones académicas y normativas que sostienen la posibilidad de introducir sistemas de democracia directa.⁵⁵

Ward y Gibson explican que herramientas como el voto electrónico, foros de discusión y referendos en línea “facilitan a ciudadanos a participar de manera directa en la manera en

⁵⁴ Ibid., 48.

⁵⁵ Ver Ward y Gibson, "European political organizations and the internet: mobilization, participation, and change," 32.

que son gobernados, sin pasar por instituciones mediadoras y organizaciones como partidos políticos, grupos de presión e inclusive parlamentos”.⁵⁶

Sin embargo, los propios Ward y Gibson señalan que la idea de desinstitucionalizar la democracia y eliminar márgenes organizacionales para la participación política es, en realidad, una idea romántica. Si bien existen incentivos para que movimientos sociales y grupos de oposición adopten de manera más rápida y eficiente nuevas tecnologías, la mayoría de las organizaciones que detentan el poder terminan adoptando y utilizando las mismas tecnologías a su favor.

En este sentido, no son únicamente movimientos sociales los que se benefician de Internet: uno de las campañas más estudiadas de las últimas décadas, la de Obama en el 2008, demuestra cómo instituciones tradicionales también hacen uso de nuevas tecnologías.

Las campañas previas a elecciones presidenciales en los Estados Unidos tienen fama de ser batallas campales en las que se invierten sumas inmensas en publicidad y *marketing*. El resto del mundo no sólo se asombra con la cantidad de dinero invertido, sino también con el grado de profesionalización de la comunicación: se cuenta con expertos prácticamente para cualquier situación. De tal suerte, el estudio de la comunicación política tiene una larga tradición en los Estados Unidos, que se remonta a Harold Laswell, Paul Lazarsfeld y compañía.

⁵⁶ Ibid.

Regresando a Barack Obama y las elecciones presidenciales del 2008, resulta pertinente comentar que un importante número de académicos identifican al presidente número 44 de los Estados Unidos como el primer “presidente 2.0”, debido a su presencia sobresaliente en Internet.⁵⁷ Obama y su equipo de campaña comprendieron mejor que nadie que el supuesto desinterés en la política y el declive en la participación política, es en realidad un cambio en la naturaleza participativa de los ciudadanos.

Dicha naturaleza participativa consiste, hoy en día, sobre todo para los ciudadanos jóvenes, en una comunicación orientada hacia el diálogo y la co-producción de contenidos. Esto se traduce en canales de comunicación ‘planos’, en donde no predominan jerarquías y procesos verticales (*top-down, one to many*), sino procesos horizontales (*botton-up, many to many*).⁵⁸

Internet, en este sentido, no es simplemente una tecnología “pasiva”, una herramienta neutral, sino que desde su concepción estaba predeterminada a propiciar una comunicación descentralizada y multidireccional. Recordemos algunas de las características de la arquitectura de la red que dificultan ejercer un control central sobre las transacciones e interacciones que se efectúan en la red y que afectan de forma directa su uso político: 1) la lógica de una red descentralizada, 2) la tecnología de *packet switching* o fragmentación de mensajes y 3) los protocolos de comunicación.

⁵⁷ Mark T. Fliegau y Leonard Novy, "'E-bama' - Amerikas erster Internetpräsident und die Rolle des World Wide Web für moderne politische Führung," in *Lernen von Obama? : das Internet als Ressource und Risiko für die Politik*, ed. Bertelsmann Stiftung (Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 2009), 151.

⁵⁸ Ibid., 162.

3.5 Un ambiente político nuevo

Uno de los defensores más aferrados de Internet como herramienta democrática y democratizadora, Clay Shirky, resume en una frase dichas cualidades, cuando dice que “lo que [Google está] exportando [al resto del mundo] no es un producto o un servicio, sino libertad”⁵⁹. Si bien la declaración anterior en efecto expresa con fuerza el potencial de Internet como herramienta política, tampoco hay que caer en un optimismo exacerbado.

Morozov califica dicho optimismo como ciber-utopianismo, ya que Internet no sólo da voz a partidos políticos, candidatos, ciudadanos y a movimientos sociales, sino también a gobiernos autoritarios; éstos utilizan Internet como una herramienta de represión y no con fines libertadores: “si, en un examen más profundo, resulta que Internet también ha empoderado a policías secretos, órganos de censura y a oficinas de propaganda de estados autoritarios modernos, entonces es probable que el proceso de democratización sea más difícil, no más fácil”.⁶⁰

El autor de *The net delusion*, Evgeny Morozov, no niega que Internet es una herramienta política de gran alcance; lo que cuestiona, al fin y al cabo, son las fuerzas que prevalecen en la Web de acuerdo a los contextos políticos y sociales. El error que, según Nicholas Carr, cometen la mayoría de los defensores de la red como Shirky y otros ‘ciber-utopistas’, es asumir que la estructura descentralizada de Internet es resistente al

⁵⁹ Mark Landler, "Google Searches for a Foreign Policy," *The New York Times*, 28 de marzo 2010.

⁶⁰ Evgeny Morozov, *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom* [Traducido *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*] (Nueva York: Public Affairs, 2011). 27.

control social y político: “ha convertido una característica técnica en una metáfora de libertad individual”.⁶¹

Es cierto que en algunos países se ha implementado Internet con fines represivos. En Irán, por ejemplo, se persiguen de manera ferviente a activistas que escriben blogs y en China se monitorea el comportamiento en línea de disidentes e inclusive de ciudadanos comunes y corrientes.⁶² Sin embargo, al mismo tiempo, en otras partes del mundo como Australia, aborígenes que antes no contaban con acceso a los medios tradicionales han logrado movilizar apoyo y manifestar su causa en la red. De acuerdo a una investigación de Drezner⁶³, la represión digital ocurre sobre todo en regímenes que ya son represivos; en democracias, en cambio, los beneficios son bastante claros.

Para concluir el debate en torno a la naturaleza política de Internet, hay que rescatar algunas ideas de un visionario reconocido y criticado por igual: Marshall McLuhan. Pocos pensadores han contribuido tanto como él a la discusión sobre los efectos de la tecnología, principalmente tecnologías de información y comunicación, en el ser humano y las diferentes esferas en las que se desenvuelve.

McLuhan sostiene, cuando dice que “el medio es el mensaje”, que “cualquier tecnología va creando, paulatinamente, un ambiente humano totalmente nuevo”. Esto quiere decir que

⁶¹ Nicholas Carr, *The Big Switch: Rewiring the World, From Edison to Google* [Traducido *The Big Switch: Rewiring the World, From Edison to Google*] (Nueva York y Londres: W.W. Norton, 2008). 198.

⁶² Ver Farivar, *The Internet of Elsewhere: The Emergent Effects of a Wired World*.

⁶³ Ver Daniel W. Drezner, "Weighing the scales: the internet's effect on state-society relations," *Brown Journal of World Affairs* 16, no. 2 (2010).

el mensaje de un nuevo medio, no es sino el propio medio y “el cambio de escala, de pauta, de paso de ritmo que introduce en los asuntos humanos”.⁶⁴

Cuando se habla de los efectos de la tecnología, entonces, hay que considerar a la tecnología en sí y no tanto el uso que se hace de ella; el autor canadiense va aún más allá, cuando afirma que inclusive el contexto en el que se implementa la tecnología es insignificante a la hora de estudiar sus consecuencias sociales. Para demostrar lo anterior, McLuhan utiliza dos ejemplos, uno de la era mecánica y otro de la era eléctrica.

El ferrocarril creó tipos de ciudades que antes no existían y permitió nuevas formas de viajar; también generó nuevos trabajos; dichos fenómenos se dieron sin importar si el ferrocarril se introdujo en un ambiente tropical o en un ambiente nórdico. En cuanto a la luz eléctrica, no hace mayor diferencia si se utiliza para realizar una cirugía o iluminar un estadio de béisbol de noche; lo importante es que es la luz eléctrica la que permite en primer lugar manipular ciertos instrumentos quirúrgicos y también practicar deportes de noche, en plena oscuridad. Antes de la electricidad, dichas actividades no eran posibles o se llevaban a cabo de una manera muy diferente.

Nicholas Carr hace notar en el prefacio a su libro *Superficiales. Lo que Internet está haciendo con nuestras mentes*⁶⁵ que Internet es el blanco del debate actual sobre el efecto de la tecnología. En la última década se han escrito cientos de libros y artículos, miles de entradas de blogs, vídeos y podcasts, y el resultado es el mismo de discusiones

⁶⁴ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano* [Traducido Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano], trans. Patrick Ducher (Barcelona: Paidós, 1996). 30.

⁶⁵ Nicholas Carr, *The Shallows: How the Internet is changing the way we think, read and remember* [Traducido The Shallows: How the Internet is changing the way we think, read and remember] (Nueva York: W. W. Norton, 2010).

anteriores: de una lado se agrupan los optimistas, que ven en Internet una era de oro en el acceso a información y participación, y del otro lado los pesimistas, los cuales sostienen que Internet es un medio para mediocres y narcisistas. Sin embargo, de acuerdo a Carr:

“Lo que no ven ni los entusiastas ni los escépticos es lo que McLuhan sí vio: que, a largo plazo, el contenido de un medio importa menos que el medio en sí mismo a la hora de influir en nuestros actos y pensamientos. Como ventana al mundo, y a nosotros mismos, un medio popular moldea lo que vemos y cómo lo vemos —y con el tiempo, si lo usamos lo suficiente, nos cambia, como individuos y como sociedad—.”⁶⁶

Internet, como tecnología, afecta de forma directa al ser humano. Sin número de actividades y procesos del día a día en el mundo de hoy son impensables sin la Web, aplicaciones móviles, *social media* y *social web*, correo electrónico, mensajería instantánea, Facebook, Twitter, Google, DropBox, BitTorrent, etc. Sobre todo generaciones jóvenes que crecieron con la red de redes, necesitan cada vez más estar conectados para realizar las tareas más banales. En otras palabras, viven en un ambiente totalmente nuevo.

Ese ambiente totalmente nuevo es al que Manuel Castells denomina *sociedad red*, “una sociedad en la que las redes de comunicación interactiva de base electrónica y transmisión digital organizan el conjunto de las prácticas sociales del planeta en términos de la interacción de lo global y lo local.”⁶⁷ Debido a su naturaleza fundamentalmente comunicativa, la política no se ausenta del impacto de Internet, mucho menos en los

⁶⁶ Ibid., 3.

⁶⁷ Castells, "El poder en la era de las redes sociales," 45.

tiempo actuales en donde las fronteras del estado-nación ceden cada vez más a la globalización.

Internet, en este sentido, cambia la manera en que se practica la política, así como la forma en que los ciudadanos participan en ella. La naturaleza de la red, se dijo anteriormente, es dual: otorga nuevos poderes tanto a instituciones como a individuos. Se van a seguir apreciando avances en tecnologías de información que debilitan el control central, continuados por nuevos esfuerzos por restablecer el mismo, ya sea a través de medios legales o tecnológicos⁶⁸; lo sobresaliente es que desde hace al menos una década y en adelante, ya no va a ser posible pensar en política sin tomar en cuenta los cambios que introdujo Internet en la sociedad red.

⁶⁸ Carr, *The Big Switch: Rewiring the World, From Edison to Google*: 208.

CAPÍTULO 4. ESTUDIO DE CASO: EL PARTIDO PIRATA ALEMÁN

4.1 El origen de los Piratas

El 10 septiembre de 2006 surgió en Alemania un partido político más que buscaba formar parte del paisaje político del país. Al igual que el partido pirata en Suecia, los fundadores de la nueva organización sostenían la idea de que la clase política establecida (CDU/CSU, SPD FDP) no comprendía Internet y, en consecuencia, practicaba una política de red que amenazaba la libertad y los intereses de una buena parte de la población, sobre todo de las nueva generaciones. Al nuevo partido se le llamó *Deutsche Piratenpartei* con lo que no sólo compartiría con la organización sueca las mismas intenciones, sino también el nombre.

En Alemania, tan sólo un puñado de partidos han logrado llamar la atención en los últimos 60 años. Tras la segunda guerra mundial, dos partidos grandes, la SPD (socialdemócratas) y la CDU (conservadores), se alternaron el gobierno de Alemania Occidental. Una tercera fuerza política, La FDP (liberales), jugó un papel importante para la formación de mayorías en el parlamento federal *-Bundestag-*; como tercera fuerza política del país, la FDP coalicionó tanto con socialdemócratas como con conservadores y participó así en diversos gobiernos.

En los años 60 y 70, se consolidó dicho sistema tripartito de CDU/CSU, SPD y FDP. Sin embargo, los actores dominantes fueron sobre todo las dos *Volksparteien* o “partidos del

pueblo” CDU/CSU y SPD. A principios de la década de los 60, entre ambos partidos concentraban el 80% de los votos a nivel nacional; a mediados de los 70, éstos contaban con más del 90% de aceptación.⁶⁹ Hasta la fecha, todos los cancilleres (jefe de gobierno) alemanes han sido de los dos partidos grandes.

A 6 años de su fundación, el Partido Pirata Alemán ha formado una estructura que cubre la mayoría del territorio alemán y ha conseguido colocar representantes en 4 parlamentos estatales. Tanto la prensa nacional como la internacional señalan cada éxito (y fracaso) que obtienen desde su logro en el estado de Berlín, en donde consiguieron entrar a un parlamento estatal por primera vez, han detonado discusiones sobre la importancia de renovar algunas prácticas políticas e impulsado a los demás partidos a darle más importancia a una agenda digital y política de red dentro de sus programas.

El ascenso de los piratas comenzó en Berlín, en donde 120 000 personas votaron por ellos y de los cuales 17 000 lo habían hecho en las elecciones anteriores por el Partido Verde (Grünen), 14 000 para el Partido Socialdemócrata (SPD), 13 000 del Partido de Izquierda (Die Linke), 6000 del Partido Liberal (FDP) y 4000 del Partido Cristiano-demócrata (CDU).⁷⁰

Más importante y llamativo que los votos que “robaron” a los partidos tradicionales en las elecciones de Berlín, es el hecho de que el Partido Pirata logró movilizar a 23 000 individuos que normalmente no votaban, es decir individuos desinteresados en la política o al menos en sus procesos democráticos convencionales, además de 12 000 jóvenes

⁶⁹ Fuhrer y Appelius, *Das Betriebssystem erneuern - Alles über die Piraten Partei*. 47.

⁷⁰ Häusler, *Die Piraten Partei. Freiheit, die wir meinen*: 10.

que votaron por primera vez.⁷¹ (Häusler: 10) Si se suman son 35 000 individuos que nunca votaron por otro partido.

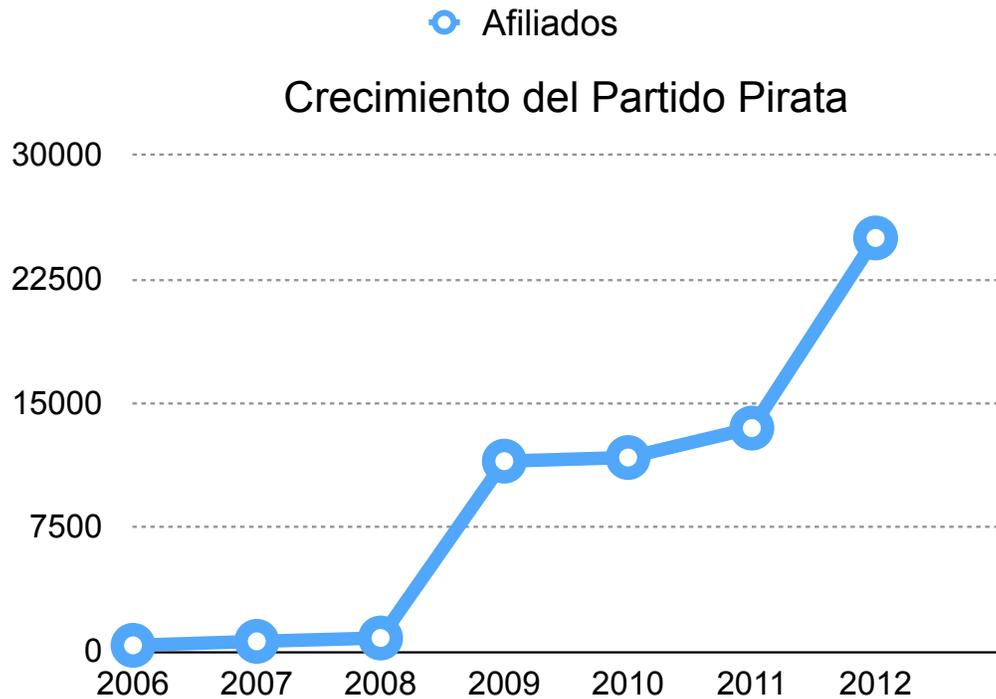
La primera impresión es bastante clara: los piratas ofrecen algo que el resto de los partidos políticos no tienen. Prueba de ello es el hecho de que Berlín no es un caso aislado, también en otras partes de Alemania se suman simpatizantes. Los piratas consiguieron en 2012 los votos necesarios (5%) para la representación en los parlamentos estatales de *Saarland* (7.4%), *Schleswig-Holstein* (8.4%) y *Nordrhein-Westfalen* (7,8%). (wiki.piratenpartei.de/Geschichte_der_Piraten)

Desde la fundación del Partido Pirata Alemán en 2006, su base ha crecido de forma importante. En 2006 la organización contaba con tan sólo 360 miembros, un año más tarde fueron 600; en 2009, en un lapso de 16 días durante los cuales se atravesaron las elecciones parlamentarias de la Unión Europea, el número de miembros subió de 1476 a 2702 y a finales del mismo año, la base del partido alcanzó los 11500 individuos. Dos semanas después del éxito en Berlín, en 2011, el partido registraba 13500 miembros.⁷ En abril de 2012 ya eran 25000 piratas en todo Alemania.⁷³

⁷¹ Ibid.

⁷² Ibid., 31.

⁷³ "Christlich Demokratische Union (CDU)," [consultado el noviembre 2012] disponible en <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17291/christlich-demokratische-union-cdu>.



Si se compara el Partido Pirata Alemán y sus actuales 30,000+ miembros con los dos partidos principales, las *Volksparteien* SPD y CDU, dichas cifras resultan relativamente mediocres o intrascendentes. La SPD contaba en 2009 con 512,000 miembros registrados y la CDU (2010) con 517,000.⁷⁴ Sin embargo, el fenómeno de los piratas va más allá de su permanencia a largo plazo como organización; más importante es conocer los motivos de su popularidad repentina y reconocer tendencias en la práctica de la política del futuro.

⁷⁴ Ibid.

4.2 La propuesta de los Piratas

En el presente trabajo se sostiene que la propuesta de la *Deutsche Piratenpartei* es nueva y diferente en Alemania en tres sentidos:

- 1) al igual que el partido Verde en los años 80, los piratas detectaron una nueva línea de conflicto en la sociedad y la han explotado al máximo en su programa —mientras otros partidos la han ignorado—: la política de red;
- 2) los piratas exigen y practican la transparencia como uno de sus valores más importantes y
- 3) practican una forma de organización más plana, menos jerárquica y más inclusiva.

El programa del Partido Pirata Alemán es el primer punto de análisis para explicar su ascenso en el paisaje político de Alemania. La formulación de una ideología y la propuesta de un programa o agenda política es uno de los motivos por lo cuáles los públicos se deciden por uno u otro partido político. El público de los empresarios, por ejemplo, se identifican más con partidos liberales o conservadores, mientras que la clase trabajadora se acerca más hacia los partidos de izquierda.

4.3 Los públicos de los Piratas

¿Quiénes votan por los piratas y por qué lo hacen? Un grupo de investigadores de la universidad de Leipzig llevaron a cabo una encuesta representativa (n: 2357) y publicaron los resultados bajo el nombre de *Die Piraten und das Wählerherz* (Los piratas y el corazón de sus simpatizantes).⁷⁵ Se tomaron en cuenta variables como edad, género, ingreso, nivel de escolaridad, confesión, situación laboral, uso de medios tradicionales y digitales, contacto con inmigrantes y otras culturas (apertura y pluralidad), salud, entre otras.

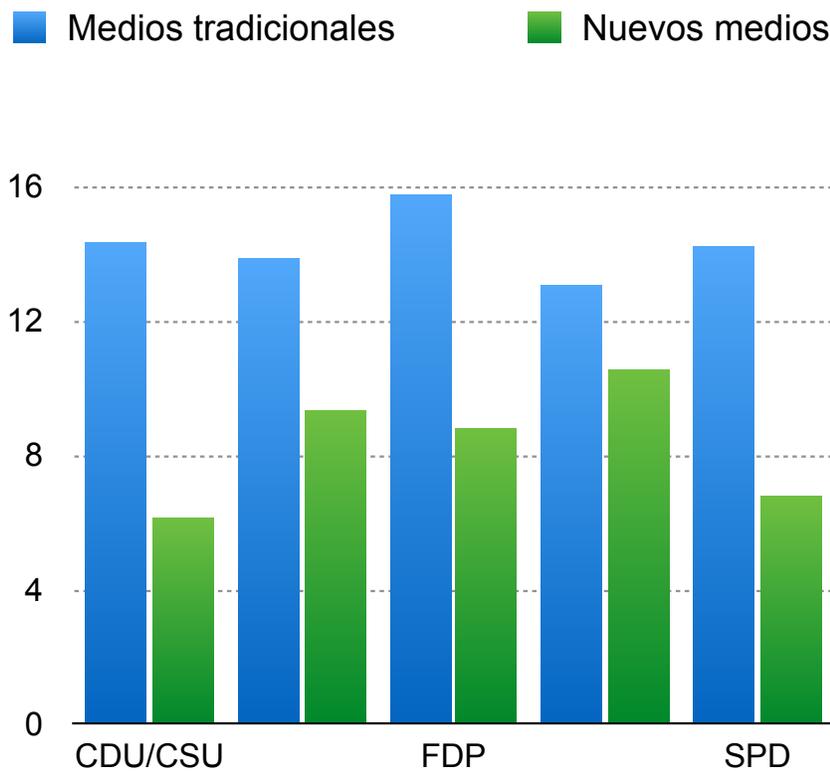
De acuerdo con la investigación, entre los piratas 55% son hombres y 45% mujeres, cuentan con un nivel de escolaridad alto, sólo detrás de los simpatizantes del Partido Verde; además, el 95% de los simpatizantes del Partido Pirata tienen contacto con culturas extranjeras, 32.7% no practica ninguna religión y el 88.47% está satisfecho con su estado de salud.

Sin embargo, los resultados más significativos tienen que ver con el promedio de edad y el uso de medio tradicionales y digitales. Los simpatizantes del Partido Pirata son jóvenes, con un promedio de 33,9 años de edad, mientras que los que eligen al partido conservador CDU/CSU tienen un promedio de 58 años y los que lo hacen por el partido socialdemócrata SPD cuentan con 53,8 años.

En cuanto al uso de medios tradicionales (periódicos, radio, televisión, teléfono), en una escala de 0 a 16, en dónde 0 representa el valor "nunca" y 16 el valor "todos los días", los piratas presentan el índice más bajo con 13,07 puntos. Si se trata de "nuevos medios", los

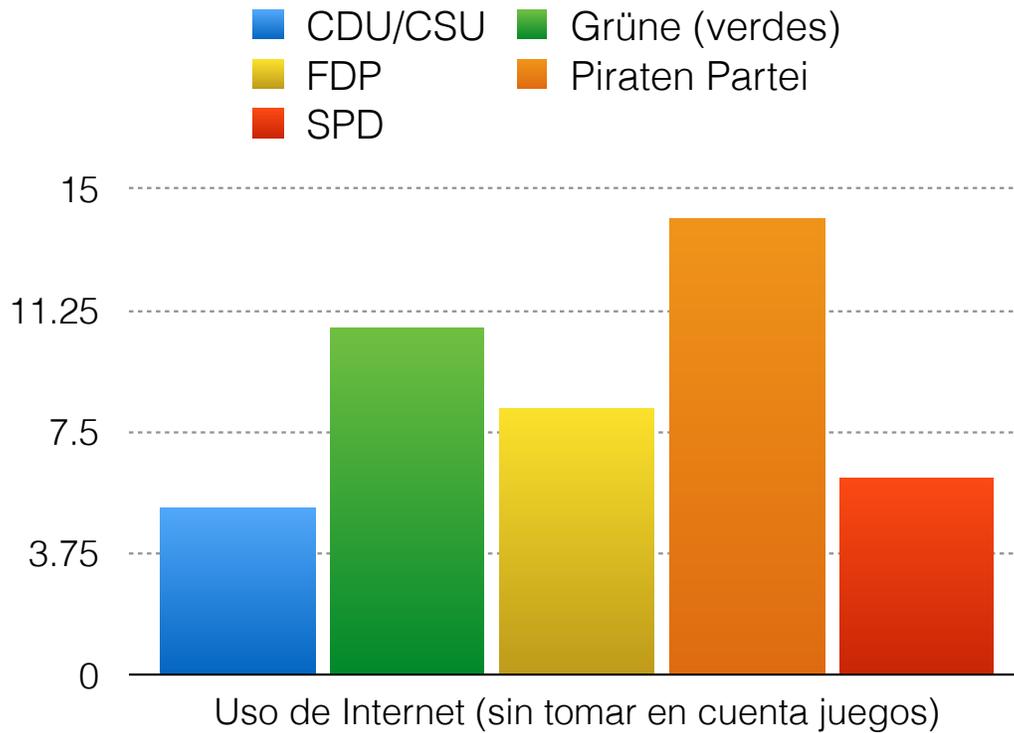
⁷⁵ Meinungsforschungsinstitut USUMA Berlin, "Die Parteien und das Wählerherz," (Abteilung Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie der Universität Leipzig, 2012).

cuáles incluyen celulares, *smartphones* e Internet, los piratas son los más activos: en una escala de 0 a 12, los piratas alcanzan el valor de 10,56, a diferencia de los simpatizantes del partido conservador, que promedian con 6,17 uno de los valores más bajos.



No cabe lugar a dudas de que los piratas prefieren los “nuevos medios” o medios digitales en lugar de medios clásicos; dentro de la categoría de nuevos medios, los investigadores también preguntaron por lo hábitos de consumo en Internet, que comprenden el uso de servicios como e-mail, youtube, redes sociales, sitios de subastas y tiendas en línea y, finalmente, fuentes de información como enciclopedias (Wikipedia). Se dejaron fuera

juegos en línea. En una escala de 0 a 30, en donde 0 significa “nunca” y 30 “varias veces al día”, lo piratas obtuvieron 14,07, muy por encima del segundo lugar, los verdes, con 10,74.



Los simpatizantes del Partido Pirata Alemán son jóvenes, con un nivel de escolaridad alto y usan de manera intensiva Internet y otros medios digitales. Se puede afirmar, en consecuencia, que el corazón de los piratas son los nativos digitales, aquellos individuos que hablan y comprenden el lenguaje de Internet y otras tecnologías digitales, porque han crecido con ellas a lo largo de su vida, a diferencia de los inmigrantes digitales, quienes no nacieron en un entorno digital pero sí han adoptado algunas de sus tecnologías en algún punto de su vida.⁷⁶

⁷⁶ Ver Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," *On the Horizon* 9, no. 5 (2001).

Para dicha generación, Internet forma parte de casi cada aspecto de sus vidas, por lo que no sorprende que simpaticen con un partido que tiene como núcleo de su programa la política de red. El Partido Pirata en Suecia surgió como respuesta a las amenazas de Internet. Gobiernos nacionales e instituciones internacionales, así como industrias enteras como la del entretenimiento, pretenden controlar el intercambio ilegal de datos que facilita la estructura de Internet. Sin embargo, dichos esfuerzos no sólo se dirigen al tráfico ilegal de datos, sino que amenazan al ethos fundamental de la red de redes.

4.4 El pensamiento político de los Piratas

Así como el Partido Pirata en Suecia, el Partido Pirata Alemán tiene como núcleo ideológico el manifiesto de John Perry Barlow, que se opone a cualquier intento de control sobre la red de redes. El texto compuesto por 16 párrafos se publicó en la Web con el formato de un “correo electrónico abierto” dirigido al gobierno de los Estados Unidos de América, durante la cumbre mundial de economía en Davos, Suiza, el 9 de febrero 1996. En él Barlow expresa su enojo sobre recientes intentos de invadir lo que el considera un espacio libre del control de gobiernos y políticos, el ciberespacio:

“No tenemos ningún gobierno electo, ni parece probable que lo vayamos a tener, así que me dirijo a ustedes sin mayor autoridad más que con la de la propia libertad. Declaro el espacio social global que estamos construyendo por naturaleza independiente de las

tiranías que buscan imponer sobre nosotros. No tienen ningún derecho moral de gobernarnos ni poseen algún método de control al que debamos temer”.⁷⁷

Si las palabras anteriores parecen radicales, John Perry Barlow lleva dicho pensamiento al extremo cuando afirma unos párrafos más adelante que “estamos creando un mundo en el que todos pueden entrar sin privilegios ni prejuicios de raza, poder económico, fuerza militar o lugar de nacimiento” y que “vamos a crear una civilización de la Mente en el ciberespacio. Dejemos que sea más humana y justa que el mundo que sus gobierno han hecho antes”.⁷⁸

El manifiesto de Perry Barlow, si bien un tanto utópico, es la base para formular una agenda digital del Partido Pirata, cuya exigencia principal es la *neutralidad de la red*. La neutralidad de la red significa, en términos simples, que los datos se transportan del punto A al punto B sin ningún tipo de preferencia o discriminación. En este sentido, la infraestructura de Internet debe permanecer ajena a cualquier tipo de intervención de intereses públicos o privados.⁷⁹

Si se consigue asegurar la neutralidad de la red, entonces se cumple también con una parte medular del manifiesto de Perry Barlow y del Partido Pirata, la de crear “un mundo en el que todos pueden entrar sin privilegios ni prejuicios de raza, poder económico, fuerza militar o lugar de nacimiento”. De tal manera, el Partido Pirata Alemán no es un partido político que está en contra de la industria del entretenimiento, las instituciones

⁷⁷ John Perry Barlow, "A Declaration of the Independence of Cyberspace," (1996 [consultado el octubre 2012]), Disponible en <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

⁷⁸ Ibid.

⁷⁹ Michael Seeman, "Plattformneutralität – das politische Denken der Piraten," in *Unter Piraten*, ed. Christoph Bieber y Claus Leggewie (Bielefeld: Transcript, 2012), 94.

internacionales, el Estado de derecho, otras organizaciones políticas, etc., sino a favor de la neutralidad de red.

El primer impulso de popularidad lo obtuvo el Partido Pirata Alemán en 2009 cuando se opuso abiertamente a una iniciativa de Ursula von der Leyen, en ese entonces Ministra de la Familia; la ley que pretendía pasar por el legislativo bajo el nombre de *Zugangerschwerungsgesetz* o ley de impedimento de acceso, permitía al Estado intervenir en la infraestructura de Internet para bloquear el tráfico de paquetes de datos de un nodo a otro, a través de los *Internet Server Providers* (ISPs). De tal manera se buscaba impedir que individuos subieran contenido con pornografía infantil a la Web; no obstante, también servía como instrumento de censura para otros tipos de contenidos.⁸⁰

A raíz de dicha propuesta de ley, jóvenes de toda Alemania salieron a la calle a defender lo que ellos consideran el único territorio en donde todos son iguales y libres. Los piratas formaron desde el inicio parte importante de las protestas y llevaron a cabo una campaña de concientización en Internet en contra de “Zensursula” (juego de palabras compuesto por *Zensur* –censura- y Ursula), la cual trajo consigo una primera ola de afiliaciones al partido y atención mediática.

El Partido Pirata Alemán se considera así mismo como partido de los derechos civiles. La igualdad y la libertad son valores centrales en su pensamiento para que una sociedad desenvuelva su talento de la mejor manera posible. Dicha perspectiva los sitúa más del lado de la ideología liberal que de la izquierda o la derecha, como algunos integrantes del

⁸⁰ Moritz Schwarz, "Es geht um Zensur," *Junge Freiheit*, no. 38/09 (2009 [consultado el 2 de diciembre 2012]), Disponible en <http://www.jungefreiheit.de/Single-News-Display-mit-Komm.154+M5cdc63741e4.0.html>.

partido lo admiten, sin embargo, su acercamiento a los problemas grandes de la sociedad es más pragmático que ideológico.⁸¹

Desde el nacimiento de la organización en 2006, se le ha acusado de ser un partido monotemático, otros van aún más lejos y los acusan de fundamentalistas tecnológicos; sin embargo, los piratas han expandido su agenda política a otros temas y problemas que afectan la sociedad alemana. El punto de partida es siempre el mismo: el *Grundrecht* (constitución alemana), las libertades individuales y los derechos civiles.

De acuerdo con Michael Seemann, los piratas buscan extrapolar su pensamiento relacionado con la neutralidad de red hacia otros temas que no tienen ninguna relación directa con Internet. Para los piratas lo que quiere conceptualmente la neutralidad de red se puede aplicar también en la solución de otros problemas: la neutralidad de infraestructuras socialmente relevantes, es decir su acceso indiscriminado para todos.

Seemann no se refiere sólo a la discriminación racial o de género, sino la selección de acuerdo a cualquier tipo de característica.⁸²

Cuando se habla de otras infraestructuras neutrales sin contar Internet, se refiere a ellas como plataformas neutrales.⁸³ Algunos ejemplos de las plataformas —infraestructuras— que de acuerdo con el pensamiento pirata deben ser neutrales, son el Estado, la educación, el sistema electoral, entre otros. El Estado debe ser neutral en el sentido de secular: ¿por qué habría de privilegiar una religión sobre otra?; la educación debe ser

⁸¹ Ibid.

⁸² Seeman, "Plattformneutralität – das politische Denken der Piraten," 95.

⁸³ Ibid.

accesible para todos: ¿de qué otra manera parten los individuos con las mismas oportunidades en la vida adulta?; el sistema electoral: ¿se puede hablar de Democracia cuando residentes de un país no pueden votar debido a su lugar de nacimiento?

Los piratas han desarrollado a lo largo de su existencia una serie de políticas concretas para resolver problemas concretos como los derechos de autor, el transporte público, el sistema educativo, etc., todas cuales no se van a abordar en detalle en el presente trabajo. Lo importante es identificar una propuesta, una *Leitidee* o línea de pensamiento político que pueda ayudar a explicar el fenómeno del partido en general. Sin duda la política de red, sobre todo aquella relacionada con la neutralidad de red es fundamental en dicha propuesta, pero Seemann la amplía a otros ámbitos sociales y la describe así:

“La neutralidad de plataforma se presta –así como la solidaridad para la socialdemocracia o la sustentabilidad para los verdes- como línea de pensamiento político [de los Piratas]. Una línea de pensamiento en el sentido de un concepto general, con el cual se puede desarrollar una posición coherente frente a muchos problemas políticos concretos”.⁸⁴

4.5 Organización, comunicación interna y externa

Para Christoph Bieber, el núcleo ideológico y la agenda política forman parte importante del capital político del Partido Pirata; los piratas introdujeron nuevos temas para el desarrollo de políticas públicas y han detonado nuevas discusiones en torno a los derechos civiles digitales, la neutralidad de red y modernización de los derechos de autor.

⁸⁴ Ibid., 96.

Sin embargo, el interés de la gente se inclina cada vez más hacia los procesos internos de la organización en cuanto a formación de opinión y articulación de intereses, así como en la comunicación externa de los resultados de dichos procesos hacia los medios de comunicación masiva y las instituciones políticas.⁸⁵

La innovación de la *Piratenpartei* no sólo consiste, entonces, en propuestas y contenidos novedosos sino también en la manera en que éstos se establecen y se transmiten hacia afuera. Es decir, la forma es tan o más importante para el fenómeno pirata como la sustancia, el contenido. Los piratas han innovado procesos comunicativos y organizacionales que promueven la transparencia y facilitan la participación política a través de Internet.⁸⁶

Los integrantes del Partido Pirata están conscientes de dicha innovación y con frecuencia utilizan una analogía del terreno de la informática para describir su impacto; así, Marina Weißband, integrante de los Piratas, explicó en una entrevista, “los piratas no ofrecen un programa, sino un sistema operativo”. En esta aseveración se entiende programa en dos sentidos, como programa que asigna tareas de cómputo a un ordenador (*Software*) y como programa político, que establece propuestas y políticas públicas para resolver conflictos o problemas concretos del bien común.

La oferta de los piratas no es sólo un programa, como en el caso de los demás partidos tradicionales, sino un sistema operativo que pretende sustituir al sistema viejo como sucede cada cuantos años cuando una nueva versión de Windows sustituye a la anterior.

⁸⁵ Bieber y Leggewie, *Unter Piraten: Erkundungen in einer neuen politischen Arena*, 13.

⁸⁶ Ibid.

Pero, ¿a qué se refieren los piratas con sistema operativo, cuando hablan de política?

Para entender mejor la propuesta de los piratas, resulta útil mirar primero la definición de *sistema operativo* en la informática:

“Un sistema operativo (SO, frecuentemente *OS* del inglés *Operating System*) es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes.”⁸⁷

En otras palabras, “el sistema operativo es un mediador, un medio que se sitúa entre los componentes materiales [*hardware*] de una computadora y las aplicaciones que corren en ella”⁸⁸. El sistema operativo es una interfaz que permite al usuario manipular de manera directa y simplificada —sin necesidad de dominar lenguajes de programación— *hardware* y *software* de un sistema informático o computadora.

Transferido a la política, el sistema que propone el Partido Pirata permite afectar y *programar* la política; es decir, facilita la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones de una forma más directa y personal. Así como el SO en una computadora permite el control sobre sus componentes físicos, el *hardware*, un SO en la política permite gestionar las instituciones democráticas del Estado. En el caso concreto del sistema operativo del Partido Pirata de Alemania, éste funciona como una interfaz, un

⁸⁷ "Sistema operativo," in *Wikipedia* (http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo#cite_note-2).

⁸⁸ Frieder Vogelmann, "Der Traum der Transparenz. Neue alte Bertiebssysteme," in *Unter Piraten - Erkundungen in einer neuen politischen Arena*, ed. Christoph Bieber y Claus Leggewie (Bielefeld: Transcript, 2012), 103.

mediador entre Estado y ciudadanos; los últimos tienen mayor peso a la hora de elegir programas políticos.

Dicho sistema operativo se basa en una plataforma compuesta por diferentes tecnologías y aplicaciones, como wikis, chats, aplicaciones web, etc., a través de las cuales se realizan consultas y se organizan diversas actividades políticas. Éstas y otras tecnologías que pudiesen surgir con el tiempo, tarde o temprano facilitan un sistema político que no requiere de los partidos políticos para la participación ciudadana en la toma de decisiones. En otras palabras, haría que el sistema partidario se volviera obsoleto.

4.6 El concepto: democracia líquida

Los Piratas buscan innovar la política; usando la analogía que ellos mismos emplean, lo que pretenden es *hackear* la política. Para comprender mejor qué significa innovar un sistema político, basta con pensar en el siguiente ejemplo: la democracia representativa en su momento fue una innovación que rompió con prácticas políticas anteriores. Para la mayoría del mundo occidental, es difícil pensar en otra forma de gobierno en un futuro; así fue también para las personas que vivieron bajo una monarquía o un régimen socialista.

Sin embargo, las personas sí tienen visiones sobre cómo podrían vivir mejor: demandan mayor participación en los asuntos públicos, exigen mejor alumbrado público, reclaman mayor regulación de los bancos, tienen miedo de perder sus ahorros, les preocupan sus

libertades individuales, etc. Estas visiones, ya sean positivas o negativas, son el motor para imaginar mejores formas de gobierno.

Una de las principales demandas del mundo entero y del pueblo alemán es mayor participación en la toma de decisiones; el Partido Pirata Alemán ofrece mecanismos, como ya se adelantó brevemente, para cumplir dicha demanda. Los mecanismos tienen como fundamento tecnologías basadas en Internet: éstas incluyen, principalmente, herramientas de colaboración. La aportación del Partido Pirata Alemán va hacia ese sentido: herramientas que acercan a la gente con el quehacer político. Los críticos señalan que dichas herramientas son únicamente un medio; pero en un sentido McLuhanesco, para los piratas Internet es tanto el medio como el mensaje.

Las críticas tienen su razón de ser. ¿Realmente es tan innovador lo que están haciendo los Piratas? ¿La introducción de nuevas herramientas de colaboración representa innovación del sistema político en Alemania? La respuesta es que dichas herramientas están subordinadas a un concepto de mayor alcance: *Liquid Democracy*. Liquid Democracy es una idea innovadora, que pretende otorgar mayor poder de decisión a los ciudadanos a través de un sistema que combina democracia representativa con democracia directa.

Los desarrolladores de Adhocracy definen Liquid Democracy como “un término colectivo para diferentes acercamientos que buscan hacer la democracia más líquida, más transparente y más flexible. Lo que tienen en común todos estos acercamientos, es el concepto de delegar el voto”. (adhocracy.de) En términos concretos, Democracia Líquida es un híbrido entre democracia pura y democracia representativa que permite decidir a

sus ciudadanos cuánto se quieren involucrar en el proceso de toma de decisiones. En cada elección, el individuo decide si quiere votar de manera directa o si delega su derecho de voto a un representante o experto. De esta manera, los ciudadanos no se limitan a elegir a sus representantes una vez por periodo legislativo —como en las democracias representativas—, sino que dan forma de manera continua y activa al acontecer político.

El ciudadano no tiene que decidirse por un programa o agenda establecido por un partido político, sino que tiene la posibilidad de intervenir en cada una de las iniciativas si así lo desea. En caso de que decida delegar su voto a otra persona, no lo hace de forma permanente. Uno de los puntos más importantes de la Democracia Líquida es que la delegación del voto es reversible en cualquier momento: si el representante ya no convence con su postura al representado, puede retirarle el voto en cualquier momento del proceso.

Para realizar el concepto de Democracia Líquida, el Partido Pirata alemán utiliza herramientas de colaboración *open source* o código abierto, como PiratePad, una adaptación del software EtherPad que está detrás de una de las aplicaciones más populares de Google, un editor de texto colaboracional. Con ayuda de PiratePad y también de wikis, chatrooms e e-mail, los piratas formulan y desarrollan políticas de manera colaborativa y líquida —los colaboradores ven las modificaciones que se hacen en tiempo real— en la red.

El uso de PiratePad, wikis, livestreaming de conferencias, chatrooms, etc., se ha vuelto muy popular entre los simpatizantes del Partido Pirata Alemán; son herramientas abiertas

que permiten la participación a cualquier persona con una computadora y acceso a Internet, sin importar afiliación política. En otras palabras, cualquiera puede participar en y dar forma a una discusión. Sin embargo, los Piratas ya empiezan a experimentar con otras plataformas desarrolladas a la medida: *Liquid Feedback* se llama la más extensa y osada propuesta para la realización del concepto de *Liquid Democracy*.

4.7 La plataforma: Liquid Feedback

Liquid Feedback se emplea ya en algunos estados de Alemania, como Berlín, y ha atraído la atención de expertos, académicos y periodistas interesados en temas como gobernanza de Internet, política de red, democracia digital o simplemente aquellos que han seguido el desarrollo de los Piratas como organización política a lo largo de los últimos años. En pocas palabras, Liquid Feedback es un “sistema en línea para discutir y votar propuestas dentro de un partido político (comunicación organizacional interna) y cubre el proceso que empieza con la introducción de una primera propuesta hasta la decisión final”.⁸⁹ Si otras herramientas como PiratePad se tratan de colaboración y discusión, Liquid Feedback se centra principalmente en competencia y toma de decisiones.⁹⁰

¿En qué sentido Liquid Feedback trata de competencia? La plataforma funciona de la siguiente manera: cualquiera de los miembros del Partido Pirata puede proponer una

⁸⁹ Andreas Nitsche, "Interactive Democracy using Liquid Democracy," [consultado el 2 de diciembre 2012 disponible en <http://liquidfeedback.org/mission/>].

⁹⁰ David Meyer, "How the German Pirate Party's "Liquid Democracy" Works," *Tech President* (2012 [consultado el 11 de diciembre 2012]), Disponible en <http://techpresident.com/news/wegov/22154/how-german-pirate-partys-liquid-democracy-works>.

iniciativa política dentro del sistema; los demás miembros pueden votar en contra o a favor de ella; si capta la atención de al menos 10% de los usuarios, entonces entra en otro periodo de prueba, en el que otros tienen oportunidad de apoyar la iniciativa pero también de proponer alternativas. Las propuestas entran así en competencia y la ganadora, al finalizar el periodo de prueba, se desarrolla a mayor profundidad entre el personal del partido y, en el mejor de los casos, se incorpora a la agenda política del partido y se lleva al congreso.

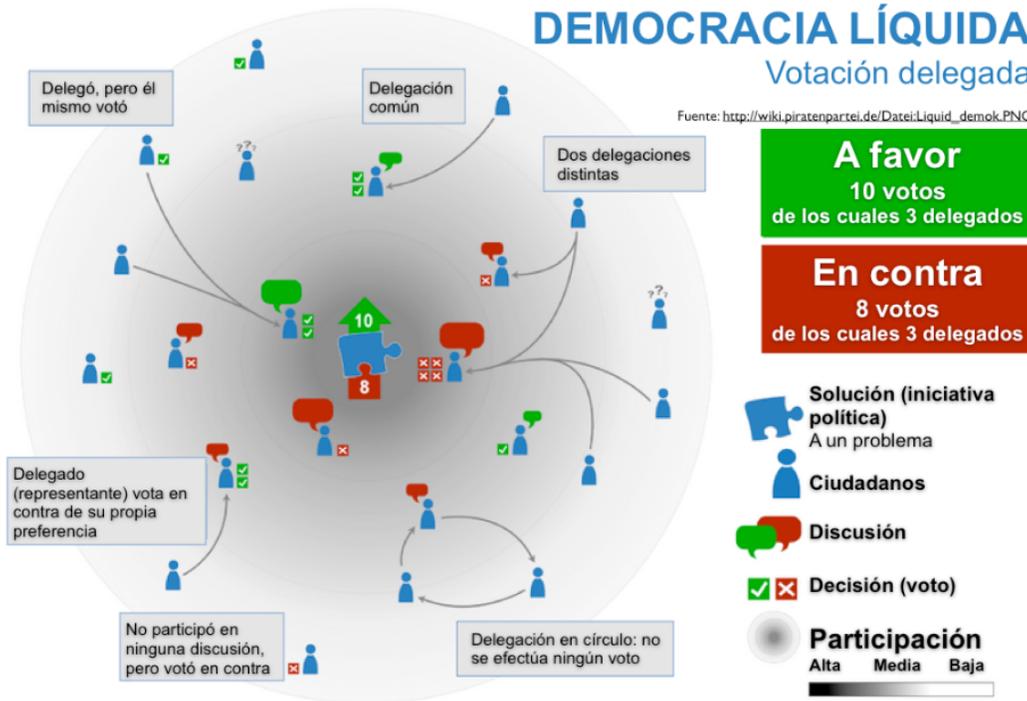
Durante todo este proceso, se lleva a la práctica el concepto principal de Liquid Democracy: la combinación de democracia representativa y democracia directa o pura. Miembros del Partido Pirata tienen un voto *per capita* y la opción de delegar éste a otros miembros del Partido. Es decir, pueden votar de manera directa o indirecta a través de un delegado. Cuando confían —delegan— el voto a alguien más, lo pueden retirar en el momento que el delegado ya no representa los mismos intereses y puede delegarlo a otra persona o ejercerlo de manera directa. En este sistema, la democracia es líquida porque pasa de un estado al otro, de la democracia representativa a la pura y viceversa, así como el agua pasa de líquido a sólido, de gas a líquido, etc.

El siguiente modelo representa dicho proceso y los diferentes casos que se pueden presentar:

DEMOCRACIA LÍQUIDA

Votación delegada

Fuente: http://wiki.piratenpartei.de/Datei:Liquid_demok.PNG



Liquid feedback es innovador porque pone de cabeza la relación entre los líderes de una organización política y su base. La visión del Partido Pirata va más allá aún: para ellos, un sistema como Liquid Feedback es la interfaz para la que los ciudadanos den forma al quehacer político. En un futuro, sostienen algunos piratas, dicha interfaz, se llame Liquid Feedback o de otra manera, podría sustituir al partido político como vehículo para la participación en la toma de decisiones.

En dicho escenario, los ciudadanos podrán intervenir el programa de su gobierno directamente a través de una plataforma electrónica, sin necesidad de pertenecer a ningún partido político. En otras palabras, lo que sostiene el propio Partido Pirata, es que ellos mismos, como organización, serán elementos superfluos en el paisaje político o al

menos no tendrán un rol tan importante como lo tienen ahora. La visión de los Piratas se asemeja de forma muy precisa a lo que se imaginaba Licklider en los inicios de la red de redes, hace medio siglo, cuando se empezaba a dar forma a la red de redes, *Inter-network*:

“En una percepción McLuhanesca de los medios electrónicos, Lick vio un futuro en el que, gracias al alcance de computadoras, la mayoría de los ciudadanos estarían ‘informados, interesados e involucrados en el proceso de gobierno’. Imaginó lo que él llamaría ‘consolas caseras de cómputo’ y televisiones conectadas unas con otras en una red masiva. ‘El proceso político’, escribió, ‘sería esencialmente una teleconferencias enorme y una campaña duraría muchos meses y consistiría en una serie de comunicaciones entre candidatos, publicistas, comentaristas, grupos de acción política y ciudadanos. El núcleo es la auto-motivación que acompaña una verdadera interactividad con información entre [computadoras]’.”⁹¹

Liquid Feedback no sólo es un medio, sino el mensaje a la vez: la democracia representativa es una institución del siglo XVIII que necesita renovarse para cumplir con las demandas contemporáneas. Entre elecciones, los representantes actúan en muchas ocasiones enajenados de las necesidades y peticiones de quienes los eligieron en su puesto; es sólo cuando se acercan nuevas elecciones que escuchan a los ciudadanos para renovar contenidos y programas. El sistema democrático sobre el que se han construido la mayoría de las sociedades occidentales está en crisis.

⁹¹ Hafner y Lyon, *Where the Wizards Stay Up Late - The Origins of the Internet*. 34.

CONCLUSIÓN

A lo largo de esta página se ha demostrado la estrecha relación que existe hoy en día entre tecnología y poder, entre Internet y política. Se ha sostenido que arquitectura es política y que “la estructura de la red en sí, más que las regulaciones que la gobiernan, determinan significativamente lo que la gente puede y no puede hacer”.⁹² En palabras de Winston Churchill, “nosotros damos forma a nuestros edificios y después nuestros edificios nos dan forma a nosotros”.⁹³

Hace más o menos medio siglo que un grupo de ingenieros y científicos empezaron a moldear lo que hoy conocemos como Internet, con tecnologías como *packet switching*, TCP/IP, HTML, la *World Wide Web* y más recientemente con aplicaciones como Twitter, Youtube y Liquid Feedback, entre muchas otras, y ahora dichas tecnologías moldean las actividades de individuos y sociedades. Uno de los impactos más significativos se puede encontrar en la política. Fenómenos recientes así lo demuestran.

Debido a la participación intensa de jóvenes (como en el caso del mundo árabe cuya población tiene un promedio de edad de 25 años) en el uso de Internet con fines políticos, se puede afirmar que el futuro del discurso político está en la red. No sólo eso: a pesar de una brecha digital importante, el uso de Internet para la participación política es un asunto universal. Sin duda una buena parte de la población mundial está marginada de una conexión a Internet; no obstante, la base de usuarios crece día con día y la red llega cada

⁹² Josh Kron, "Open Source Politics: The Radical Promise of Germany's Pirate Party," *The Atlantic* (2012 [consultado el 10 de febrero 2013]), Disponible en http://www.theatlantic.com/international/archive/2012/09/open-source-politics-the-radical-promise-of-germanys-pirate-party/262646/?single_page=true.

⁹³ Blum, *Tubos: En busca de la geografía física de Internet*: 8.

vez a más lugares. De 1995 a 2013, la adopción de Internet ha aumentado del 0,4% al 34% de la población mundial.⁹⁴

Existen muchos factores y métricas que determinan la penetración de Internet en las vidas de las personas. Para medir la adopción de Internet y su impacto en la política, no bastan las cifras anteriores; tampoco bastan simples anécdotas sobre las revoluciones en Libia, Túnez y otros países del norte de África o sobre los indignados de España y el movimiento #yosoy132. Es por eso que no se han tocado más a fondo.

Tampoco es suficiente mirar detalladamente el caso del Partido Pirata Alemán para saber a detalle qué va a ser de la política en tiempos futuros. Sin embargo, el presente trabajo no pretende vislumbrar aquellos detalles, ya que dicho esfuerzo sería arrogante y, para acabar pronto, imposible. Lo que sí nos permite apreciar el estudio del fenómeno de los piratas, son las alternativas que enfrentan ciudadanos en todo el mundo: *exit* y *voice*.

El Partido Pirata Alemán también ha fracasado como partido político, al igual que otros partidos alrededor del mundo han perdido su credibilidad. De acuerdo a algunos expertos [referencia] la prueba final son las elecciones federales parlamentarias a finales del 2013 y a tan sólo unos meses los piratas han caído de un 10% de intención de voto en mayo de 2012 a 2% (julio de 2013).⁹⁵ Aún así, el éxito del Partido Pirata se mide en la cantidad de discusiones que ha impulsado en los últimos años en las instituciones de una democracia liberar ejemplar (aunque joven) y uno los países más poderosos del mundo y no en su permanencia a largo plazo dentro del paisaje político.

⁹⁴ "Internet growth statistics," Internet World Stats, [consultado el 10 de junio 2013] disponible en <http://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>.

⁹⁵ "Zweitstimmen-Wahlabsicht," [consultado el 3 de agosto 2013] disponible en <http://www.ifd-allensbach.de/studien-und-berichte/sonntagsfrage/gesamt.html>.

Los jóvenes se inclinan cada vez más a salir (*exit*) del marco político institucional y participar de formas no-convencionales en la política: protestas, firma de peticiones, movimientos sociales, etc. Internet y otros medios electrónicos han acompañado y facilitado dichas formas de participación y su éxito se mide en gran medida a la comunicación libre que permiten. De acuerdo con Castells, “el espacio público está cada vez menos centrado en las instituciones políticas de la sociedad y cada vez más centrado en los espacios de comunicación”.⁹⁶

Sin embargo, las estructuras de cables, acero y conductores de dichos espacios de comunicación son objeto de control de intereses diversos que pueden cambiar con el tiempo. La enseñanza que podemos sacar del caso de los Piratas, su éxito a largo plazo, entonces, es el reconocimiento de que la libertad de comunicación en Internet (que va de la mano con retos técnicos como la neutralidad de red) es tan importante para la democracia como lo es la libertad de prensa.

Los Piratas han levantado la voz y articulado el sentir de de los jóvenes (*voice*), porque han reconocido que si bien Internet está parcialmente protegido del control central gracias a su arquitectura, no significa que lo vaya a ser siempre así por inercia:

“Se trata de que la autocomunicación de masas sea suficientemente fuerte como para poner presión sobre los Estados y mantener su autonomía. Eso sólo puede lograrse en la medida en que los sistemas políticos, incluidos los partidos, se den cuenta de que han llegado al final de sus recorrido histórico tal y como son, y que sólo abriéndose a la

⁹⁶ Castells, "El poder en la era de las redes sociales," 51.

sociedad podrán encontrar experimentalmente las nuevas formas de organizar la representación y el debate político hacia una decisión compartida”.⁹⁷

El Partido Pirata Alemán o *Deutsche Piratenpartei* no ha sabido aprovechar el capital político que acumuló durante los años que estuvo fuera del marco político institucional y, paradójicamente, está cayendo en él debido a sus demandas de transparencia total. Los Piratas pierden popularidad a meses de las elecciones federales en Alemania y su ingreso al parlamento federal está en juego; sin embargo, como sucede con muchas innovaciones, a veces llegan demasiado temprano, lo cual no significa que no se puedan imponer más adelante y, como lo sugiere las últimas revelaciones sobre la red de espionaje de la NSA, el debate sobre temas como privacidad y neutralidad de red, parte fundamental del programa pirata, apenas están por comenzar, también en México.

⁹⁷ Ibid.

BIBLIOGRAFÍA

- Aikins, Matthieu. "Jamming Tripoli." *Wired*, 20 de junio 2012.
- Barlow, John Perry. "A Declaration of the Independence of Cyberspace." En, (1996 [consultado el octubre 2012]). Disponible en <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.
- Bauman, Zygmunt. *Tiempos Líquidos: Vivir En Una Época De Incertidumbre*. Traducido por Carmen del Corral. tercera ed. México: Tusquets, 2012.
- Berlin, Meinungsforschungsinstitut USUMA. "Die Parteien Und Das Wählerherz." Abteilung Medizinische Psychologie und Medizinische Soziologie der Universität Leipzig, 2012.
- Bieber, Christoph, y Claus Leggewie, eds. *Unter Piraten: Erkundungen in Einer Neuen Politischen Arena*. Bielefeld: Transcript, 2012.
- Bimber, Bruce, Cynthia Stohl, y Andrew J. Flanagin. "Technological Change and the Shifting Nature of Political Organization." En *The Routledge Handbook of Internet Politics*, edited by Andrew Chadwick y Philip N. Howard. 72-85. Nueva York: Routledge, 2009.
- Blum, Andrew. *Tubos: En Busca De La Geografía Física De Internet*. Traducido por Juanjo Estrella González. Primera ed. México: Océano, 2012.
- Carr, Nicholas. *The Big Switch: Rewiring the World, from Edison to Google*. Nueva York y Londres: W.W. Norton, 2008.
- . *The Shallows: How the Internet Is Changing the Way We Think, Read and Remember*. Nueva York: W. W. Norton, 2010.
- Castells, Manuel. "El Poder En La Era De Las Redes Sociales." *Nexos*, septiembre 2012, 44 - 51.

- Chadwick, Andrew. *Internet Politics: States, Citizens, and New Communication Technologies*. Nueva York: Oxford University Press, 2006.
- "Christlich Demokratische Union (Cdu)." [consultado el noviembre 2012] disponible en <http://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17291/christlich-demokratische-union-cdu>.
- Dalton, Russel J. "The Decline of Party Identifications." En *Parties without Partisans: Political Change in Advanced Industrial Democracies*, edited by Russel J. Dalton y Martin P. Wattenberg. 19-36. Nueva York: Oxford University Press, 2002.
- Drezner, Daniel W. "Weighing the Scales: The Internet's Effect on State-Society Relations." *Brown Journal of World Affairs* 16, no. 2 (2010): 31-44.
- Ebersbach, Anja, Markus Glaser, y Richard Heigl. *Social Web*. Constanza: UVK, 2008.
- Farivar, Cyrus. *The Internet of Elsewhere: The Emergent Effects of a Wired World*. Estados Unidos: Rutgers University Press, 2011.
- Fliegau, Mark T., y Leonard Novy. "'E-Bama' - Amerikas Erster Internetpräsident Und Die Rolle Des World Wide Web Für Moderne Politische Führung." En *Lernen Von Obama? : Das Internet Als Ressource Und Risiko Für Die Politik*, edited by Bertelsmann Stiftung. 185-99. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 2009.
- Fuhrer, Armin, y Stefan Appellius. *Das Betriebssystem Erneuern - Alles Über Die Piraten Partei*. Berlin: Berlin Story Verlag, 2012. PDF.
- Goodchild, Michael Frank. "Citizens as Voluntary Sensors: Spatial Data Infrastructure in the World of Web 2.0." *International Journal of Spatial Data Infrastructure Research* 2 (2007): 24-32.
- Hafner, Katie, y Mathew Lyon. *Where the Wizards Stay up Late - the Origins of the Internet*. Nueva York: Touchstone, 1998.
- Häusler, Martin. *Die Piraten Partei. Freiheit, Die Wir Meinen*. Berlin: Scorpio Verlag, 2011.
- "Internet Growth Statistics." Internet World Stats, [consultado el 10 de junio 2013] disponible en <http://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>.
- Kelly, Kevin. "We Are the Web." En, *Wired* 13, no. 08 (2005 [consultado el 6 de febrero de 2012]). Disponible en http://www.wired.com/wired/archive/13.08/tech_pr.html.
- Kron, Josh. "Open Source Politics: The Radical Promise of Germany's Pirate Party." En, *The Atlantic* (2012 [consultado el 10 de febrero 2013]). Disponible en http://www.theatlantic.com/international/archive/2012/09/open-source-politics-the-radical-promise-of-germanys-pirate-party/262646/?single_page=true.
- Landler, Mark. "Google Searches for a Foreign Policy." *The New York Times*, 28 de marzo 2010, WK4.
- McLuhan, Marshall. *Comprender Los Medios De Comunicación: Las Extensiones Del Ser Humano*. Traducido por Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1996.
- Meyer, David. "How the German Pirate Party's 'Liquid Democracy' Works." En, *Tech President* (2012 [consultado el 11 de diciembre 2012]). Disponible en <http://>

techpresident.com/news/wegov/22154/how-german-pirate-partys-liquid-democracy-works.

Morozov, Evgeny. *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*. Nueva York: Public Affairs, 2011.

Nitsche, Andreas. "Interactive Democracy Using Liquid Democracy." [consultado el 2 de diciembre 2012] disponible en <http://liquidfeedback.org/mission/>.

O'Reilly, Tim. "Qué Es Web 2.0. Patrones Del Diseño Y Modelos Del Negocio Para La Siguiente Generación Del Software." Fundación Telefónica, [consultado el 22 de agosto 2012] disponible en http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146.

Pink, Daniel H. *Drive: The Surprising Truth About What Motivating Us*. Nueva York: Riverhead Books, 2009.

Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." *On the Horizon* 9, no. 5 (octubre 2001).

Sáez, Manuel Alcántara. "Las Tipologías Y Funciones De Los Partidos Políticos." En *Curso De Partidos Políticos*, edited by Manuel Mella Márquez. 37-57. Madrid: Akal universitaria, 1997.

Schwarz, Moritz. "Es Geht Um Zensur." En, *Junge Freiheit* no. 38/09 (2009 [consultado el 2 de diciembre 2012]). Disponible en <http://www.jungefreiheit.de/Single-News-Display-mit-Komm.154+M5cdc63741e4.0.html>.

Seeman, Michael. "Plattformneutralität – Das Politische Denken Der Piraten." En *Unter Piraten*, edited by Christoph Bieber y Claus Leggewie. 91-100. Bielefeld: Transcript, 2012.

"Sistema Operativo." In *Wikipedia*. http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo#cite_note-2.

Vogelmann, Frieder. "Der Traum Der Transparenz. Neue Alte Bertiebssysteme." En *Unter Piraten - Erkundungen in Einer Neuen Politischen Arena*, edited by Christoph Bieber y Claus Leggewie. 91-100. Bielefeld: Transcript, 2012.

Ward, Stephen, y Rachel Gibson. "European Political Organizations and the Internet: Mobilization, Participation, and Change." Chap. 1 En *The Routledge Handbook of Internet Politics*, edited by Philip N. Howard Andrew Chadwick. 25-39. Nueva York: Routledge, 2010.

Winner, Langdon. "Do Artifacts Have Politics?". En *The Wahle and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*. 19-39. Chicago: University of Chicago Press, 1986.

"Zweitstimmen-Wahlabsicht." [consultado el 3 de agosto 2013] disponible en <http://www.ifd-allensbach.de/studien-und-berichte/sonntagsfrage/gesamt.html>.