

## Las metáforas espaciales de la red y la acción política.

Antes de la consolidación de Internet, William Gibson nos habló en su novela de ciencia-ficción *Neuromante* de un espacio virtual cargado de datos de todo tipo que podían leerse, ampliarse y modificarse, y decidió llamarlo *ciberespacio*. La metáfora caló hondo y no sólo se extendió el término sino también las implicaciones del uso metafórico del término. Así, en los años 80 y primera mitad de los noventa la forma canónica de hablar de la red era como de un espacio virtual, situado fuera de nuestras coordenadas oficiales de espacio y tiempo, alejado del "espacio real" y que se movía según sus propias reglas.

Un texto especialmente famoso que recuperaba las implicaciones políticas de este espacio virtual es la "Declaración de Independencia del Ciberespacio" de John Perry Barlow. Allí, al estilo de un manifiesto, se defendía la especificidad de Internet como una "nueva frontera". Esta nueva frontera no tenía nada que ver con el "mundo real" se guiaba por sus propias normas y cuanto más alejada estuviera de la política o las corporaciones de ese mundo real tanto mejor.

El texto hizo fortuna y muchos declararon su independencia del mundo real, refugiándose en un espacio on-line, virtual en el que existía la libertad de expresión, de información, la privacidad, y los gobiernos o las corporaciones no podían entrar para legislar. En España era común durante esos días hablar de la "gente de la red" como un nuevo tipo de ciudadano, organizado en ese espacio virtual, y con poco interés por ese mundo real que resultaba imposible de cambiar.

En paralelo, las punto com lanzaron otra metáfora espacial para la red: el espacio herramienta. En el fondo Internet no era más que una potente herramienta multitarea que nos permitía hacer muchas cosas en el mundo real. Reservar un vuelo de avión, ver la programación de los diferentes cines, comprar libros o música on-line, etc. Así, Internet perdía toda su habilidad utópica de construcción de una realidad alternativa y se convertía básicamente en un apoyo más de la globalizada sociedad de consumo.

El espacio herramienta se mueve dentro del concepto de "remediación", es decir, recuperar un medio antiguo para facilitar el acceso a uno nuevo. Una web que recupera la forma de presentar la información de un diario, con sus columnas, textos esta "remediando" un diario. Así, las aplicaciones del espacio herramienta, recuperan el aspecto de una radio, una revista, un periódico, la televisión, etc. Ello facilita sin duda la usabilidad, pero también hace más difícil plantear aplicaciones más radicales que ayuden a transformar nuestros modos de acción, participación y deliberación social y política.

Evidentemente, las metáforas no son ni verdaderas ni falsas, sino ayudas al pensamiento. En ese sentido, el ciberespacio es tan "verdadero" como el "espacio herramienta". No hay ningún problema en organizar una república internet al estilo John Perry Barlow, y la persona que organiza sus vacaciones por Internet no tiene porqué ser un alienado que se deja lavar el cerebro por la sociedad de consumo. Sin embargo, hay metáforas que son más efectivas que otras en un contexto determinado, y en este texto quiero argumentar que para el desarrollo político de la red ninguna de las dos metáforas es suficientemente efectiva.

Por ello, quiero proponer una tercera metáfora, que combina elementos de las dos, una metáfora a la que podríamos llamar "espacio híbrido". El espacio híbrido tiene suficiente consistencia como para funcionar de forma autónoma, y permite funcionamientos y capacidades que resultan complejas en el mundo real, al estilo del ciberespacio, pero al mismo tiempo tiene el mundo real en su punto de mira siempre, y busca conseguir cambios en el mundo real, y no quedarse en el mundo virtual, como el espacio herramienta.

La metáfora del ciberespacio, aunque resulta muy atractiva y tiene puntos interesantes, en el fondo es una renuncia a lo que debería ser la acción política, que es transformar el mundo. Construirse un contexto social a medida en el que existen todos los derechos civiles, y los gobiernos y las corporaciones no pueden legislar es en principio posible - aunque cada vez más difícil a medida que "la guerra contra el terror" erosiona nuestros derechos básicos en el entorno digital- pero uno no acaba de ver su utilidad más allá de un paraíso artificial en el que descansar mientras que la política del mundo real sigue su curso, ignorante de los avances de nuestra "Zona Temporalmente Autónoma" o TAZ según la famosa expresión de Hakim Bey.

El espacio herramienta es demasiado limitado desde una perspectiva política pues no cuestiona ninguna de las estructuras sociales, políticas, económicas o culturales en nuestro mundo; simplemente usa las facilidades de esta sociedad sin cuestionarlas, ni tampoco ofrece alternativas claras. Y si las ofrece, son simplemente una alternativa que se nos plantea de forma cerrada, sin que se nos haya consultado sobre su posible utilidad, seguridad o funcionalidad teniendo en cuenta nuestros contextos, necesidades o preferencias.

Sin embargo, pocos proyectos políticos parecen ser capaces de moverse en este espacio híbrido. La mayoría de proyectos de activismo político en red siguen apelando al modelo del ciberespacio, creando un entorno alternativo donde los convencidos se hablan a los convencidos, consiguiendo así un efecto real sobre la sociedad cercano a cero. Es muy agradable leer un artículo de un "compañero de la red" criticando el proyecto de propiedad intelectual del gobierno, pero si ese artículo es leído solamente por los que ya creen que ese proyecto es erróneo, nos encontramos ante un esfuerzo vano.

Un ejemplo reciente de este modelo es la TAZ de las redes Peer 2 Peer. Un buen número de internautas se mueven en la red descargándose música o películas, despotricando contra los intermediarios del mundo del entretenimiento y las sociedades protectoras de la propiedad intelectual, sintiéndose prácticamente inmunes ante posibles represalias legales. No quiero entrar en la cuestión del modelo de propiedad intelectual, que daría por unos cuantos artículos más largos que éste, sino del peligro de esta actitud acomodaticia: siguiendo las ideas de Lawrence Lessig en *Código y otras leyes del ciberespacio*, Internet tiene una naturaleza eminentemente fluida y transformable: nada impide que futuras modificaciones de la estructura del código en la red hagan de repente mucho más difícil distribuir objetos digitales en redes P2P, con todas las implicaciones negativas que ello tendría para la libertad de expresión o de información (las redes P2P no se usan exclusivamente para bajarse música con copyright, y tienen muchos otros usos, perfectamente legales y unos cuantos con gran potencial político). Por otro lado, si uno tiene en cuenta la cantidad de posibilidades de acción política que la red ofrece, es una lástima quedarse solamente con la distribución paralegal de material con copyright.

Esta falta general de aplicación de la metáfora del espacio híbrido tiene sus raíces profundas, epistemológicas en nuestra forma de pensar excesivamente dualista o cartesiana de los procesos mentales. No es ningún secreto que la metáfora del ciberespacio tiene sus bases en movimientos estéticos como el ciberpunk que hacían suyos la metáfora del "cerebro en la cubeta" y veían el proceso mental y el corporal como dos realidades alternativas. En su texto *Velocidad de escape*, Mark Dery describe en detalle como buena parte las corrientes estéticas de los ochenta asociadas con la tecnología jugaban a la metáfora del cerebro en la cubeta y de cómo pensamiento podía desligarse totalmente del

cuerpo y tener una existencia pura en los ordenadores. El famoso *dictum* del artista performer Stelarc de que "El cuerpo es obsoleto" es un buen ejemplo de ello.

Partiendo de este caldo de cultivo no es de extrañar el éxito que tuvo la metáfora del ciberespacio de Gibson, planteando esa tentación de abandonar el mundo real y re-situarnos en esta "nueva frontera" donde todo estaba por hacer.

De forma más sutil, el cartesianismo se asienta también en la idea del espacio herramienta. En el fondo, este paradigma parte de la premisa de que la mente tiene una serie de capacidades específicas, que son básicamente inmodificables. La mente tiene una esencia que nos da todas las pautas sobre como ha de diseñarse una interficie, limitando buena parte de las posibilidades revolucionarias de las tecnologías digitales. Para teóricos del diseño cognitivo como Donald Norman o Jakob Nielsen, hay toda una serie de prácticas en el diseño de interfaces y aplicaciones digitales que no tienen sentido, pues la mente del usuario no es capaz de extraer consecuencias si la información no está presentada al a manera en que la mente trabaja normalmente.

Frente a este modelo epistemológico se alza otro que resulta mucho más adecuado para aprovechar las posibilidades revolucionarias de las TIC. Se trata del modelo de la "mente extendida" que defiende que la mente no está de hecho "encerrada" en el cerebro, sino que se extiende en los aparatos que nos ayudan a desarrollar acciones cognitivas, cambiando así la naturaleza de la mente cada vez que creamos o usamos un dispositivo nuevo. Así, si calculamos nuestra declaración de renta con la ayuda de la calculadora nuestra "mente" es ahora el cerebro más la calculadora, construyendo un continuo de operaciones mentales. Lo mismo puede decirse, y con más razón, del ordenador.

Desde el paradigma de la mente extendida la idea del espacio híbrido tiene mucho más sentido. No se trata de simplemente ayudar a nuestra mente a tomar una decisión en política gracias a una herramienta, sino de transformar nuestra mente gracias al uso de las herramientas.

Veamos un ejemplo concreto de los tres paradigmas en acción en una cuestión política. Por ejemplo, aplicados a la desgraciadamente hibernada Constitución Europea.

Buena parte de la acción política en la red asociada a la posible aprobación de este Constitución se movía en la metáfora del ciberespacio. Los convencidos se hablaban a los convencidos sobre la posible bondad o maldad de esa Constitución, apuntando más a la maldad, cuando no directamente se trataba de echar pestes sobre una Constitución que no servía para nada, y lo que había que hacer era organizar nuestros propios eventos políticos y culturales en la red, absteniéndose en el referéndum y dejando a los políticos que se comieran el marrón ellos solos.

Desde la política "real" la línea básica de acción estaba dentro del espacio herramienta. Para potenciar la participación lo mejor sería organizar un sistema de votación electrónico. El voto electrónico es básicamente una remediación del voto físico con papeleta. Siguiendo las ideas de diseño cognitivo naif, se trataba de hacer algo lo más similar posible al voto con papeleta, porque es lo que necesita el público. Cualquier otra cosa podría hacer que se despistaran los posibles votantes y no fueran capaces de ejercer su derecho democrático.

Si adaptamos una posición híbrida, vemos que había opciones mucho más interesantes, como la creación de sistemas de e-deliberación para el proceso de redacción de la Constitución. Estos sistemas híbridos han de trabajar la cercanía por afinidad ideológica y cultural -aprovechando las posibilidades del espacio digital- pero también la cercanía espacial, organizando eventos "en el mundo real" para facilitar la interacción cara a cara. El resultado final habría sido una Constitución seguramente diferente, pero sobre todo que mucha más gente habría sentido como propia, sintiéndose así mucho más animados a votarla y, especialmente a debatirla.

Desgraciadamente, nadie se planteó la posibilidad de organizar un espacio híbrido para debatir la Constitución Europea, pero tenemos ejemplos concretos -todavía pocos- de lo útil que puede ser un espacio híbrido para potenciar la participación democrática. Uno muy claro es la forma en que Howard Dean organizó su campaña para candidato demócrata a la presidencia de los Estados Unidos. Ante la sorpresa de todos, Dean tuvo serias posibilidades de ser el candidato con una campaña mucho más barata que la de sus contrincantes, basada en un espacio híbrido. Dean organizaba sus encuentros con simpatizantes en todo Estados Unidos a través del sistema Meetup, que permitía-a través del código postal- que personas con intereses similares pudieran localizarse y así quedar en el "espacio real". Dean se comprometía a asistir a cualquier reunión en la que hubieran confirmado un número mínimo de público interesado. El sistema era automático y el público negociaba a través del interface los días que iban mejor de forma completamente descentralizada. Ello implicaba poder organizar encuentros con un presupuesto mucho menor que sus contrincantes, y además con la garantía de que habría suficiente gente interesada en escucharlo.

Estos procesos de e-deliberación no pueden ser simplemente una web con un foro y un sitio para votar. En ese caso no ofreceremos una visión fidedigna de la sociedad en su conjunto, sino del subconjunto de la población que está suficientemente fascinado por las nuevas tecnologías como para considerar un voto digital algo interesante. Que ello no representa la mayoría se ha visto en diversos ejercicios de voto electrónico en nuestro país, en el que la participación estaba realmente bajo mínimos. Aún más significativo ha sido las votaciones on-line sobre cuestiones como la Constitución Europea en la que los resultados on-line y los resultados finales en las urnas difirieron de forma muy significativa.

Desde una perspectiva política, el voto electrónico parece un instrumento poco revolucionario o innovador. A la hora de la verdad no aporta gran cosa al proceso físico ya que tenemos los resultados de los votos "analógicos" de forma muy rápida, y habrá de funcionar siempre en paralelo con el voto en papel, so pena que queramos discriminar a una parte de la población negándole el derecho a votar. El voto por Internet presenta tantos problemas de seguridad y abre tantas puertas al "pucherazo" que cuesta mucho verlo implementado en un futuro cercano.

Por otro lado, desde una perspectiva más epistemológica, conceptos como el e-plebiscito en el que los ciudadanos votan cada día desde sus terminales sobre un tema diferente del que pueden tener muy poca información es básicamente una negación de lo que entendemos por democracia.

Pienso así que el concepto de e-deliberación o e-participación es mucho más interesante que el e-voto en cualquiera de sus versiones técnicas. Volvamos a la Constitución Europea: imaginen por un momento diversas minorías organizándose desde un espacio híbrido: gays y lesbianas, diferentes colectivos étnicos, discapacitados físicos, psíquicos o sensoriales, artistas, investigadores, etc. deliberando en el ciberespacio y en el espacio real la necesidad de nuevos artículos, la re-redacción de algunos, etc. construyendo entre todos una Constitución mucho más abierta, plural y participativa que la actual.

La tecnología para construir algo así ya existe. El elemento clave ahora es la aceptación por parte de los diferentes gobiernos interesados en su parte de responsabilidad. No se trata simplemente de aceptar todas las propuestas que se reciban de forma acrítica. De todas formas ello será imposible pues muchas veces llegarán propuestas contradictorias desde diversos grupos, por no decir de las propuestas que, inevitablemente chocarían con un estado de derecho, pero sí estaría bien mostrar transparencia y voluntad para revisar esas propuestas, analizar las que tienen sentido y contestar a los grupos que han hecho la propuesta de forma razonada y convincente las razones para aceptar o rechazar las propuestas en cuestión.

Los gobiernos siguen pensando que la e-democracia es sobre todo una cuestión de tecnología, cuando en realidad es también -y de forma importante- una cuestión de esfuerzo humano. No tiene sentido crear un fascinante sistema tecnológico para facilitar la e-participación en relación a una nueva ley si luego no hay un esfuerzo humano paralelo para explicar a los participantes qué propuestas se han adoptado, cuáles no y por qué. Si no se hace así, los efectos de la e-participación son exactamente inversos a los esperados; los ciudadanos y ciudadanas que han participado en el proyecto básicamente se sienten estafados, y su confianza en el sistema político es todavía menor que antes. Además, una mala campaña de e-participación menoscaba precisamente a aquellas personas que más tendríamos que cuidar; las que han decidido que participar en un proceso de e-participación era importante, gente que cree que la política sigue valiendo la pena. Es vital tratarles con respeto y mostrar que genuinamente estamos interesados por sus opiniones.

Ello no significa que el voto electrónico sea inútil. O que no sirva de nada montar un foro clásico, ni siquiera es una crítica a las aplicaciones sencillas para comprar un billete de avión. Simplemente es una invitación a ir más allá del ciberespacio que no tiene efecto en el mundo real y pensar en un activismo político en el espacio híbrido, en el que lo mejor del espacio real y el digital se unen para potenciar la participación y el debate colectivo.

David Casacuberta Sevilla  
Dpt. de Filosofía  
Universidad Autónoma de Barcelona