



Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación

ISSN: 1390-1079

ISSN: 1390-924X

chasqui@ciespal.org

Centro Internacional de Estudios Superiores de
Comunicación para América Latina

Ecuador

MISSERI, Lucas Emmanuel

La institución de la ciberpolítica: gobernanza y código

Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, núm. 132, 2016, -Noviembre, pp. 261-275

Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina
Ecuador

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057384015>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

redalyc.org
UAEM

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

La institución de la ciberpolítica: gobernanza y código

The establishment of cyberpolitics: governance and code

A instituição da ciberpolítica: governação e código

Lucas Emmanuel MISSERI

CONICET / Universidad Nacional de Córdoba, Argentina / lucmisseri@gmail.com

Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación
N.º 132, agosto - noviembre 2016 (Sección Ensayo, pp. 261-275)
ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X
Ecuador: CIESPAL
Recibido: 06-07-2015 / Aprobado: 11-07-2016

Resumen

En el presente trabajo se aborda el problema de la manifestación de lo político en el ciberespacio, sosteniendo la hipótesis de que hay un aspecto institucional nuevo y distinto que podemos definir como “ciberpolítica”. Este aspecto se basa en dos fuerzas instituyentes: por un lado, el rol del código informático en la construcción de la arquitectura comunicacional de la red de redes (internet); por el otro, el rol de las comunidades virtuales como sujetos que se ven constreñidos por esas arquitecturas pero que, al mismo tiempo, pueden modificarlas. Estas comunidades se organizan mediante sistemas de gobernanza en red que horizontalizan el poder ciberpolítico, aunque no están ajenas al conflicto.

Palabras clave: filosofía política; código informático; ciberconservadurismo; ciberlibertarianismo.

Abstract

This paper deals with the problem of politics in cyberspace. It deals with the hypothesis of a new and distinct institutional aspect that can be called “cyberpolitics”. This dimension is based on two founding forces: on one hand, the role of computer code in building the communicational network architecture (internet). On the other hand, the role of virtual communities as subjects that are constrained by this architecture but at the same time can modify it. These communities are organized by networked governance systems that make the cyber-political power horizontal, nevertheless they are not out of conflict.

Keywords: political philosophy; computer code; cyber-conservatism; cyber-libertarianism.

Resumo

O presente trabalho aborda o problema da manifestação do político no ciberespaço, defendendo a hipótese de que há um espaço institucional novo e distinto que podemos definir como “ciberpolítica”. Este aspecto se assenta em duas forças instituintes: por um lado, o papel do código informático na construção da arquitetura comunicacional da rede de redes (internet); por outro, o papel das comunidades virtuais como sujeitos que se vêem constrangidos por esas arquiteturas mas que, ao mesmo tempo, podem modificá-las. Estas comunidades se organizam mediante sistemas de governança em rede que horizontalizam o poder ciberpolítico, ainda que não estejam alheias ao conflito.

Palavras-chave: filosofia política; código informático; ciberconservadorismo; ciberlibertarianismo.

1. Introducción

La Filosofía Política se ha ocupado desde tiempos de Platón de cuál sea la mejor constitución para una *polis* o Estado. En la actualidad, ese interés se ha redefinido, especialmente en la filosofía política de corte analítico, como la preocupación normativa por las mejores instituciones para nuestra sociedad (Goodin, Petit & Pogge, 2007, p. xii). No obstante, considero que a partir del avance en las tecnologías de la información y la comunicación –en adelante TIC–, acaecido en las últimas décadas, se han incorporado nuevas instituciones que aún no han sido asimiladas en los estudios filosófico-políticos y, al mismo tiempo, han surgido formas de relación que involucran a individuos, a esas nuevas instituciones y a las instituciones políticas clásicas que requieren un planteamiento filosófico que las esclarezca. Por esta razón, me propuse la tarea de abordar este problema en el contexto del ciberespacio; por considerar que este concepto oficia de epítome de la revolución de las TIC. En términos más precisos, mi investigación busca responder a la siguiente incógnita: ¿cómo se manifiesta lo político en el ciberespacio? El “cómo” de la pregunta remarca la intención descriptiva de mi labor, sin embargo, también procuro mostrar que, además de haber diversas manifestaciones de lo político –en pugna–, hay una nueva forma de entenderlo. Esto es, una forma ciberpolítica dada por las particularidades del medio, que son: el rol instituyente del código informático y la legitimización de sus arquitecturas a través de comunidades en las que la gobernanza se ejerce como una red interconectada.

La metodología para abordar el problema es filosófica, destacando tres momentos del trabajo: el descriptivo, en el cual defino los términos en cuestión y su campo de aplicación; el segundo momento es el problemático, donde expongo los conflictos de los términos definidos en el primer momento en el contexto práctico político del ciberespacio; y, por último, el hipotético, en el que busco salvar las aporías del segundo momento con hipótesis de solución ligadas a los términos previamente definidos. Como mencioné más arriba, mi hipótesis de base es que existe un fenómeno propiamente ciberpolítico que marca la necesidad de repensar la Filosofía Política para comprender mejor los problemas que genera y encaminar de un modo más claro las propuestas de solución.

Siguiendo esta metodología, el trabajo ha sido dividido en tres grandes partes: en la primera parte se definen los conceptos de gobernanza, ciberespacio y código informático, para explicitar el aparato conceptual con el que se aborda la cuestión central y sus problemas derivados. En la segunda, se abordan las posturas ciberpolíticas extremas en pugna: el conservadurismo estatal y su opuesto, el libertarismo. En última instancia, se abordan las particularidades de lo ciberpolítico en general y cómo se relacionan con las posturas ciberpolíticas tomando como ejes los conceptos de gobernanza y código, tal como fueron definidos.

Considero que, si bien la tarea de esta investigación pueda ser deficitaria, por tratarse de un entorno en cambio permanente, es necesario que desde la filosofía se analice el fenómeno ciberpolítico para ofrecer herramientas hermenéuticas a los millones de agentes que constituyen el ciberespacio, sus cambios y su esfera de influencia, que se extiende más allá de los dos mil millones de usuarios que navegan en internet.

2. Definiciones para una ciberpolítica

En esta sección se explican los conceptos básicos desde los que problematizo la idea de lo ciberpolítico como un nuevo ámbito institucionalizador de la política. Elegí titular el trabajo con la palabra “institución” aprovechando la ambigüedad del término, que al mismo tiempo parece sostener que “se instituye lo ciberpolítico” y que “hay instituciones ciberpolíticas”. A lo largo de las siguientes páginas sostengo que, a partir de esas nuevas instituciones políticas ciberespaciales, se instituye una ciberpolítica. Para esclarecer la extensión y el alcance de ese concepto considero imprescindible definir otros tres que están íntimamente asociados: la gobernanza, el ciberespacio y el código informático. Como expongo a continuación, los conceptos de gobernanza política y código ciberespacial suponen la síntesis conflictiva entre lo humano de la política y lo técnico de la política, entre individuos y arquitecturas institucionales, entre sentido de pertenencia e información sustantiva.

2.1 Gobernanza

Este término ha ido ganando terreno en la teoría política en las últimas décadas, no obstante, aquí me interesa puntualmente cómo se aplica el mismo al ciberespacio y, en especial, a la red que lo hace posible: internet. La relación entre el ciberespacio, que en breve definiré, y la idea de gobierno ha sido contradictoria desde un principio. Ciberespacio, gobierno y gobernanza comparten la misma partícula griega “kyber”, que devino en “gober-”, y que tiene que ver con el hecho de dirigir, regir, guiar y originalmente se aplicaba a la navegación. Paradójicamente, con las ramificaciones de internet se pensó que esa forma ciberespacial era ingerible *per se*, lo que es etimológicamente un oxímoron, puesto que el ciberespacial es el espacio gobernado por anonomásia. Sin embargo, ese no es el problema actual, dado que hay cierto consenso en la regulabilidad del sustrato físico (servidores y cables) y sistemático (códigos y protocolos) de internet. La incógnita está en quiénes lo gobiernan y cómo se gobierna.

Para el especialista en gobernanza de internet, Milton Mueller, la cuestión es si internet tiene que ser gobernada igual que el resto de los espacios políticos o de una forma distinta. Es por ello que prefiere el matiz deflacionario que tiene la palabra ‘gobernanza’ sobre ‘gobierno’, la cual “denota la coordinación y regulación de actores interdependientes en ausencia de una autoridad polí-

tica general” (Mueller, 2010, p. 8). Él habla de redes de gobernanza como “articulaciones relativamente estables de actores interdependientes pero operacionalmente autónomos” (Mueller, 2010, p. 6). Su postura es afín a las de Yochai Benkler, quien elaboró el concepto de producción de pares basada en bienes comunes, y David Johnson, Susan Crawford y John Palfrey, quienes aplicaron ese concepto a las redes de gobernanza. En resumen, la gobernanza de internet implica la acción de los gobiernos, las empresas y la sociedad civil, pero entendida desde una perspectiva en red en la cual los individuos son actores centrales e interdependientes.

2.2 Ciberespacio

Desde la acuñación del término por dos autores norteamericanos de ciencia ficción en la década de 1980, el ciberespacio ha remitido a una suerte de “alucinación consensuada” (Gibson, 1984, p. 51), un espacio heterogéneo caracterizado por el engaño de los sentidos efectuado a través de tecnologías informáticas. Esa idea de una “realidad virtual” perdura en muchos de los discursos en torno al ciberespacio; por ejemplo, John Perry Barlow, famoso por su defensa del ciberespacio, lo calificó como el primer paso hacia “una civilización de la mente” (Ludlow, 2001, p. 30) y Julian Assange, representante de la anteúltima generación de *cyberpunks*, dice que el ciberespacio es “nuestro reino platónico” (Assange, Appelbaum, Müller-Maguhn & Zimmerman, 2012, p. 3). Sin embargo, el ciberespacio tiene un sustrato material insoslayable. Por eso, aquí lo definiré como “red de redes informáticas compuesta a partir de tres dimensiones integradas: una dimensión física, una lingüística y una semántica”.

La primera dimensión se refiere a los requisitos materiales del ciberespacio, el cual no es solo “alucinación” o un engaño de los sentidos, sino los medios que permiten producirlo: nuestros cuerpos humanos, las computadoras, los cables, la fibra óptica, los satélites, los servidores, las antenas y las leyes físicas que los gobiernan. La segunda dimensión es la de los distintos códigos que permiten la comunicación y navegación de redes, esto incluye tanto a los protocolos que hacen posible una red amplia como internet, como a los lenguajes naturales y los artificiales con los que nos comunicamos (y las reglas gramaticales y matemáticas que los gobiernan). Por último, la tercera dimensión es la que se construye a partir de la vinculación entre esos signos y las tecnologías que enlazan distintos nodos en redes interconectadas y el sentido que cada usuario le da a esa conexión. En otras palabras, el ciberespacio es el sentido compartido que se le da al producto de esa interconexión de redes que tiene un sustrato físico y en el que convergen diversas mentes limitadas en su aplicación por ciertos códigos, pero no en su capacidad de interpretación. Considero que esta definición es heredera de las teorías del signo de la lingüística, por lo cual podría aplicarse la idea de red de redes a comunidades lingüísticas. No obstante, la diferencia específica en esta definición está dada por el sustrato material de la informática, mediante el cual se integra la máquina computadora a esa interrelación entre agentes humanos,

mediando de un modo distinto que integra las ventajas físicas de las comunidades lingüísticas y de un modo más rápido, generando la sensación de inmediatez que la narración intersubjetiva podría no tener, permitiendo una interpretación casi mediata por medio del ciberusuario, o usuario de la red de redes.

2.3 Código

En cuanto al código, me atengo parcialmente al planteamiento de Lawrence Lessig, quien lo considera uno de los cuatro constrictores de la conducta humana, a la par de las normas sociales, las leyes jurídicas y el mercado (Lessig, 2006). El código informático puntualmente es aquel que permite construir arquitecturas en el ciberespacio que condicionan lo que se puede hacer; del mismo modo que las arquitecturas físicas (muros, puertas, vallas, cercas, etc.) hacen lo mismo en la delimitación geográfica. No obstante, Lessig va aún más lejos al considerar el código informático (conjunto de programas, software, algoritmos y protocolos) tan constrictor como la ley jurídica en lo que él denomina el mundo analógico –opuesto del mundo digital. Lessig afirma que habría dos códigos en el caso de su país, EE. UU., aunque eso mismo es extrapolable, *mutatis mutandis*, al resto de los países. Por un lado el “código de la costa Este” o del Congreso. Por el otro, el “código de la costa Oeste”, o de Silicon Valley y Redmond (con la excepción del MIT), que aquí llamo “código informático”. Lessig considera que en tanto y en cuanto este último se va haciendo comercial, el código legislativo va ganando poder de control sobre él. Finalmente, Lessig augura que el segundo tomará control sobre el primero cuando se construya una nueva capa identitaria sobre las capas de internet que permita identificar a los usuarios por sus Estados y aplicarles las leyes jurídicas correspondientes a su país. Esto le parece tan inevitable como deseable. En la siguiente sección abordo las posturas que afirman y las que rechazan este deseo con vehemencia.

3. Posturas ciberpolíticas extremas

Una forma de clasificar las posturas con respecto a la gobernanza del ciberespacio es según su intensidad de rechazo o aceptación de un gobierno estatal, es decir, de su deseo o no de que se cumpla la profecía de Lessig. De esa clasificación resultan posturas extremas y moderadas. A las primeras, las podemos clasificar en extremas conservadoras y en extremas libertarias por su relación con la postura que toman ante el grado de injerencia de los gobiernos estatales en la gobernanza ciberespacial. Entre ambos extremos, el máximo y el mínimo, se encuentran las posturas moderadas que se enfocan en morigeraciones de la injerencia estatal sin negarla por completo, pero restándole poder de vigilancia sobre algunos aspectos del actuar de los usuarios. Estas ya las he tratado en otro lugar, por lo cual aquí solo me detengo en las posturas extremas, que son suficientes para mi argumento.

3.1 Conservadurismo ciberpolítico

Entiendo por conservadurismo ciberpolítico la postura que sostiene que las interacciones de los distintos usuarios en el ciberespacio deben ser reguladas, en su totalidad, por y a partir de los Estados en los que viven esos diferentes usuarios. Los autores más representativos de esta postura son Jack Goldsmith y Tim Wu, quienes brindan ejemplos de cuán fuerte sigue siendo la ligazón entre el ciberespacio y los Estados (Goldsmith & Wu, 2006). Puntualmente, ellos destacan el rol hegemónico de los EE. UU. sobre internet y el derecho y la necesidad de ese país –y otros que sostienen la red– de legislar y hacer justicia en el ciberespacio. El ciberconservadurismo se puede resumir como el intento de transformación del ciberespacio en una réplica del “mundo real” o “no virtual”, es decir, instaurando un control estatal de la red de redes. Ese control impediría conflictos concretos –como el de la reproducción de material con *copyright*– y forzaría la identificación de los usuarios de internet, en lo que podría ser un documento de ciberidentidad (idea de Lessig). Para las otras ideologías que están en pugna en el ciberespacio, estas pretensiones ciberconservadoras no tienen lugar, puesto que técnicamente es imposible llevarlas a cabo con efectividad. A lo que Goldsmith y Wu responden que no se trata de tener una efectividad infalible sino de conservar la tradición y lo que se considera moralmente justo.

La primera definición de ciberconservadores fue dada por un ciberliberal: Milton Mueller. Él sostiene que el principal problema de los ciberconservadores es su perspectiva estrecha, puesto que solo procuran calcar las diferencias nacionales en un ciberespacio dirigido estatalmente. Mueller sostiene que el ciberconservadurismo es ciberreaccionario, en tanto que si la creación del ciberespacio constituyó una revolución, el ciberconservadurismo es su contrarrevolución (Mueller, 2006). Pero no solo Mueller se mostró crítico con esta postura sino el propio Lessig, quien comparte la idea de la capa de identificación, pero al mismo tiempo considera que pensar los conflictos del ciberespacio meramente como asuntos locales es ingenuo, porque es negar el carácter global del ciberespacio. Para Lessig no basta con aplicar a las interacciones de los usuarios los códigos legislativos de sus Estados, sino que estos tienen que ir acompañados de códigos informáticos que estimulen o impidan las mismas acciones que estimulan o impiden las leyes jurídicas (Lessig, 2006, p. 292).

3.2 Libertarismo ciberpolítico

En el otro extremo de la ciberpolítica están los libertarios ciberpolíticos o ciberlibertarios, entre los que podemos contar a los *cypherpunks* y algunos grupos *hacktivistas*. Si los ciberconservadores sostienen que las interacciones ciberespaciales tienen que ser reguladas y limitadas por las leyes jurídicas, los ciberlibertarios afirman que la única restricción en el ciberespacio tiene que ser la de las leyes físico-matemáticas. De modo más simple, el único constrictor que reconocen es el código informático. Esta postura es sostenida desde principios de la década de 1990 por los denominados *cypherpunks*. Este último término se

refiere al grupo de la nueva generación –*punks*– que, en el marco del ciberespacio –*cyber*– usa el cifrado como acción política –*cipher*– (Assange *et al.*, 2012, p. 1). Este último aspecto es fundamental porque marca la característica política propia del medio, usan la criptografía como un método de defensa no violento. El encriptado de datos, según ellos, le devolvería la protección al usuario ante Estados que ejercen o pudieran ejercer un fuerte control al estilo distópico del Gran Hermano, retratado en 1984 por Orwell. Ante el avance del panóptico, la encriptación ofrece una defensa matemática que permite –por una serie de operaciones– impedir el acceso de cualquier usuario o intermediario a una serie de datos. Por esta razón, estos ciberlibertarios también se han autodenominado criptoanarquistas, además de *cypherpunks* (Tim May en Ludlow, 2001, p. 61-84).

El más renombrado en la actualidad es el fundador de *WikiLeaks*, el australiano Assange. Él sostiene junto a otros *cypherpunks* el carácter explícitamente dualista de su postura con respecto al ciberespacio:

*El nuevo mundo de internet, abstraído del viejo mundo de los átomos brutos, anhela la independencia. Pero los Estados y sus amigos buscan controlar nuestro nuevo mundo –al controlar sus apuntalamientos físicos. El Estado, como un ejército alrededor de una fuente de petróleo, o un agente de aduanas aceptando sobornos en la frontera, pronto aprendería a apalancar su control del espacio físico para ganar control sobre nuestro reino platónico. (Assange *et al.*, 2012, p. 3)*

La idea de “reino platónico” en este fragmento parece hacer referencia al mundo de las ideas de Platón como algo independiente del mundo de las cosas, es decir, el mundo virtual como independiente del mundo real. Assange se hace eco así de uno de sus defensores ideológicos y legales, Barlow, fundador de *The Electronic Frontier*, quien en 1996 –con ocasión del Acta de Telecomunicaciones propulsada por el Presidente Clinton– sostuvo la independencia del ciberespacio en su célebre manifiesto:

Gobiernos del Mundo Industrial, ustedes codiciosos gigantes de carne y acero, yo vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. En nombre del futuro, yo les pido a ustedes, que son del pasado, nos dejen solos. Ustedes no son bienvenidos entre nosotros. Ustedes no tienen soberanía donde nos reunimos. (Ludlow, 2001, p. 28)

El principal argumento de los ciberlibertarios radica en lo que he denominado el dualismo ontológico del ciberespacio, es decir, la idea de que el ciberespacio es un ámbito ontológicamente distinto del mundo real. De este dualismo ontológico, aunque sea sostenido de un modo meramente retórico, se extrae el hecho de que las reglas tradicionales no se le pueden aplicar. Esto es principalmente porque internet habría sido creada a partir de principios libertarios de horizontalidad que están en su naturaleza, o en su arquitectura informática. Varios autores responden a este argumento remitiéndose a cómo internet en sus

orígenes –Arpanet– fue la creación intelectual de autores filo-libertarios, pero que estaban al servicio del Ministerio de Defensa de los Estados Unidos y que no pudieron mantenerse ajenos al poder coercitivo de ese Estado (Goldsmith & Wu, 2006; Lessig, 2006).

Otra forma de libertarismo en el marco del ciberespacio es lo que en 1995 Jason Sack denominó el *“hacktivismo”*, es decir, el activismo de los hackers (Von Busch & Palmås, 2006, p. 16). En el mundo de habla hispana asociamos directamente el término *hacker* al ciberespacio, pero en el mundo anglosajón este término tiene que ver con algo que precede a internet. *To hack* significa hacer algo de un modo tan feo como ingenioso, con la finalidad de atacar un sistema a partir de la curiosidad intelectual para mejorarlo o cambiarlo (Von Busch & Palmås, 2006, p. 29). De este modo un *hacker* es alguien que lleva a cabo una acción transformadora de un modo heterodoxo, por lo cual suelen levantarse ciertos cuestionamientos morales para con los *hackers*. En principio, un *hacker* tiene un elemento disruptivo y ese elemento puede ser valorado como constructivo o destructivo. Por lo cual se ha distinguido entre *hackers* que “construyen cosas” y *crackers* que “las rompen” (Raymond, 2001, p. 196). Incluso, algunos autores hablan del *hacking* como una forma transformadora positiva que trae aparejada una ética adecuada a nuestro contexto histórico y a nuestras nuevas herramientas en la era de la información (Himanen, 2001).

Según los pensadores suecos Von Busch y Palmås, dentro del hacktivismo puede distinguirse un *“hacktivismo abstracto”*. Este tipo de *hacktivismo* es abstracto en tanto que trabaja con bienes intangibles, como las ideas y el código (Von Busch & Palmås, 2006, p. 36). De esta clase es el *hacktivismo* que está presente en el ciberespacio y, siguiendo la diferenciación de Eric Raymond, también podría hablarse de un *cracktivismo abstracto*, es decir, los generadores de virus y ciberataques. Los suecos se posicionan sobre todo en la diferenciación de Raymond, considerando –al igual que Richard Stallmann o Pekka Himanen– que el *hacker*, a diferencia del *cracker*, es un actor político que se rige por una ética bien definida. Entre los valores de esa ética está el intercambio gratuito, la libertad de expresión, la privacidad del individuo, la libertad de movimiento, etc. A diferencia del *cracktivismo*, el *hacktivismo abstracto* no busca mantenerse meramente en las zonas autónomas temporarias y en el cultivo del caos¹, sino que busca, por medios no violentos y prácticas minimalistas, sentar las bases para el cambio socio-político (Von Busch & Palmås, 2006, pp. 95-96). Entre los casos más destacados se encuentran la teoría de Nabeel Hamdi del cambio pequeño, el “optimismo perverso” del diseñador Tibor Kalman e incluyó en esta lista los programas de los *cyphepunk*s tendientes a proteger la privacidad de los usu-

1 El concepto de “zona autónoma temporal” fue acuñado por el pensador anarquista Hakim Bey y remite a un espacio de ilegalidad temporal. Esto es extrapolado por algunos *crackers* al ámbito de la web. Para más información véase: Hakim Bey “The Temporary Autonomous Zone” (en Ludlow, 2001, pp. 401-433).

rios de internet, como es el caso de TOR², desarrollado por Jacob Appelbaum y otros programadores.

Von Busch y Palmås (2006, p. 111) consideran, a partir de la teoría de Michel Serres y Manuel de Landa, que el año 1999 supone un nuevo 1968 para nuestra generación y que con él se pasó de la metáfora del sistema como motor al sistema como software. Esta metáfora es congruente con la idea de un dualismo del ciberespacio, es decir, la afirmación de un mundo virtual por contraposición a un mundo real. El software del sistema se ejecuta en el hardware del mundo real, por lo cual los *hacktivistas*, olvidando la semiosis original del verbo *to hack*, llaman a “hackear el mundo real”. Esto es, a aplicar las estrategias minimalistas del ciberespacio al espacio concreto. Esto está asentado en la creencia de que el mundo virtual carece de los vicios del mundo real o que, por lo menos, es más proclive a los valores que ellos sustentan y que el ciberespacio no solo tiene que reclamar independencia sobre los Estados, sino anexarlos a su revolución social, económica y cultural.

4. Fuerzas instituyentes de lo ciberpolítico

Como sostuve más arriba, el ciberespacio instituye una nueva forma de la política y genera nuevas instituciones políticas como las cibercomunidades, IANA, ICANN³, los Foros de Gobernanza de Internet, los Ministerios de Internet, etc. Esto se debe a dos aspectos innovadores en su combinación: por un lado, el rol fundacional de los códigos informáticos que construyen arquitecturas que limitan las interacciones en las redes, y por el otro, la gobernanza en red como alternativa horizontal a los modelos estatales/empresariales de gobiernos de corte verticalista. Ambos rasgos anteceden en milenarios a la idea del ciberespacio, creo que puede sostenerse la preexistencia del trabajo horizontal en red en las comunidades primitivas y de ciertas arquitecturas institucionales que impedían ciertas prácticas, como el incesto. Lo novedoso con la gobernanza y el código ciberespaciales es el alcance de los mismos, la conexión *end-to-end*, o individuo a individuo, y la dificultad de un dominio unificado o centralizado. Esto se debe a varios aspectos: en principio, al carácter global del fenómeno y, en segundo lugar, a ciertas estructuras informáticas que le dieron los técnicos que forjaron internet. Como expongo a continuación, los códigos trabajan en capas con protocolos y, actualmente, hay innumerables capas y algunos buscan crear una capa que elimine la relación individuo a individuo; en cambio, los procesos de

2 The Onion Router (TOR) es una red de software gratuito y abierto que impide la vigilancia sobre el contenido de los mensajes privados. Véase <<http://www.torproject.org>>.

3 IANA e ICANN son dos organismos internacionales encargados de administrar los nombres y números IP de todos los sitios de internet del mundo. Hay varios debates en torno a la internacionalización de ambos organismos que se encuentran en EE. UU. El Foro de Gobernanza de Internet es uno de los espacios desde donde se debate, este nació en 2005 y actualmente realiza eventos anuales abiertos a los distintos agentes ciberpolíticos.

gobernanza intentan darle participación política a los individuos o usuarios. En este contexto el código informático y la gobernanza en red son dos fuerzas generadoras de instituciones que se equilibran mutuamente y que dependen de todos los actores políticos del ciberespacio.

4.1 Cibercomunidades y gobernanza en red

Howard Rheingold acuñó el término “comunidades virtuales”, también llamadas cibercomunidades, y las definió como “conglomerados culturales que emergen cuando suficiente gente se topa con otra lo suficientemente a menudo en el ciberespacio” (Tovey, 2008, p. 173). Desde otro punto de vista, menos azaroso, se puede decir que son grupos de usuarios de internet asociados bajo un interés común, que comparten información pertinente con alta frecuencia, moderan los intercambios procesando esa información y permiten contextualizarla. Es una labor colaborativa en el sentido más explícito del término. Todos trabajan para construir esa comunidad, desde quienes comparten contenido a quienes ponen su pericia al servicio de la contrastación de la veracidad de los mismos datos y de la contextualización, aunque no obstante no siempre sean conscientes de pertenecer a esa comunidad. Si bien son estructuras mayormente horizontales, hay dos figuras que ocupan un rol predominante: el programador y el experto temático. Muchas veces ambas funciones confluyen en las mismas personas, aunque no siempre. El programador permite ordenar la información en el ámbito ciberespacial por su conocimiento de software y muchas veces se encarga de alojar la plataforma que permite el intercambio que genera la comunidad. En cambio, el experto es aquel que, por sus conocimientos en los temas tratados, su participación y su involucramiento en la comunidad, se destaca y tiene una autoridad simbólica.

El poder del programador se apoya en su relación con el código, se puede decir que este depende del mercado en tanto que es él el que paga el alojamiento del sitio; o podría haber una tercera figura que ejerza ese rol: el dueño del sitio web (cuyo nombre está asociado a su URL o dirección en internet). En cambio, el experto temático toma su poder de las normas sociales que le brindan reputación. Hay algunos autores que sostienen que, en la era de la información, la moneda de cambio en el ciberespacio es la reputación (Botsman, 2010). No importa cuál sea el nombre real de un usuario, cuánto dinero tenga o cuánto conozca, sino los testimonios registrados en la red de sus participaciones positivas, es decir, su reputación ciberespacial. Empieza a hablarse de un “capital de reputación”. Ese capital surge de la interacción entre los distintos usuarios y del autocontrol que ellos ejercen.

Las cibercomunidades cumplen un rol central en el desarrollo ciberpolítico, puesto que son ellas las garantes de la equidad en ese ámbito, al legitimar ciertas prácticas, medidas y expertos. Hay distintas comunidades virtuales, como la comunidad del software libre, donde el trabajo mancomunado genera una revolución que pone en jaque al software privativo y, por extensión, a las posi-

bilidades de vigilancia de los gobiernos sobre los ciudadanos. Hay comunidades ligadas a causas, temas, modas, actividades, hobbies, juegos, etc. De las primeras, las comunidades ligadas a causas, es pertinente mencionar el rol del *hacktivismo* o activismo de los *hackers*. El mismo surge cuando los miembros de una comunidad de expertos programadores ponen su pericia en el ámbito del código a favor de causas que no siempre se dejan constreñir por las leyes jurídicas y las normas sociales. Un ejemplo de esto son *Anonymous* y otros grupos *hacktivistas*. La pluralidad de las cibercomunidades, el simple acceso a las mismas y su participación en los procesos y debates en torno a la regulación del control estatal sobre los usuarios, constituyen la garantía de la gobernanza del ciberespacio. Si bien la horizontalidad no es absoluta porque existe una gran brecha entre lo que algunos llaman “pobres y ricos informáticos” (Loader, 1998, p. 9) –es decir, entre quienes tienen acceso a estas nuevas tecnologías y el grado de uso que pueden de hacer de ellas.

4.2 Código y arquitecturas informáticas

Como mencioné al principio de este texto, Lessig distingue cuatro constrictores de la conducta humana: la ley jurídica, entendida como una orden respaldada por la amenaza de sanción; las normas sociales, como imposiciones de los miembros de una comunidad; el mercado, como la constrictión a través del precio de los productos y servicios; y, finalmente, la “arquitectura”, es decir, cómo es y cómo diseñamos el mundo en el que vivimos (Lessig, 2006, pp. 340-342). Esta metáfora es la que me interesa puntualmente, porque la arquitectura informática surge como resultado de un conjunto de códigos. Es por ello que, a diferencia de las leyes jurídicas y las normas, son autoejecutables, esto es, no necesitan de la policía o de otros individuos. También son de naturaleza automática, dado que no necesitan de la facultad del juicio que precisan las otras tres constrictiones. No necesitan de agencia y su temporalidad, a diferencia de las otras, es anterior en lugar de posterior. Lessig hace una historización de la mega-arquitectura de internet. La primera arquitectura fue de tipo no-comercial, más bien científica, fin-a-fin. La segunda, la actual, es más bien una arquitectura de tipo comercial en la que los datos son parcialmente interceptados para ser vendidos a empresas. Por último, la tercera que él avizora es la gubernamental y en eso coincide con Wu y Goldsmith al esperar una división geográfica del ciberespacio, un internet de internets.

Si bien tiendo a disentir sobre la profecía de Lessig, coincido en la idea que cita de Mark Stefik: “diferentes versiones del ciberespacio apoyan diferentes clases de sueños. Nosotros elegimos, sabiamente o no” (Lessig, 2006, p. 6); y la más explícita de Mitch Kapor: “en el ciberespacio su arquitectura es su política” (Lessig, 2006, p. 24). Las arquitecturas informáticas (protocolos, códigos, mediaciones) del ciberespacio posibilitan y ordenan la interacción entre los distintos usuarios. Esas arquitecturas permiten ciertas funciones e impiden –o por lo menos intentan disuadir de– hacer otras. Esas arquitecturas digitales son la

política de internet, y no una política “natural” como creen algunos ciberlibertarios utópicos, sino una política elegida. La lucha ciberpolítica está en la elección de las arquitecturas que definen las redes ciberespaciales que permiten las interacciones.

Parafraseando a Juvenal podríamos decir que el gran desafío de las arquitecturas informáticas es ¿quién regula a los reguladores del código? Los reguladores son los técnicos, principalmente programadores. Estos pueden responder a un Estado, una empresa privada, una comunidad o cibercomunidad y un interés egoísta. Hay pensadores optimistas como Himanen que consideran que en la era de la información los expertos tienden a la colaboración y, si realizan tareas que proyectan escenarios negativos al servicio de un poder estatal o privado, las deshacen en su tiempo libre con actividades *hacktivistas*. No obstante, el principal problema parece ser nuevamente la brecha entre los que saben y pueden aplicar su voluntad y conocimiento sobre programas y quienes solo pueden ser meros usuarios obligados a las limitaciones y decisiones de los programadores. La posible salida a este problema está en buscar una construcción más democrática de las arquitecturas informáticas que conforman el ciberespacio. El medio está siendo actualmente la cibercomunidad, en tanto que se hace eco de necesidades de usuarios y pone al servicio los esfuerzos de los expertos. Sin embargo, para evitar una tecnocracia y garantizar la continuidad de la gobernanza en red, debería salvarse la brecha entre técnicos y usuarios, educando desde las instituciones tradicionales (como las escuelas) a los ciudadanos para ser ciberciudadanos honestos, colaborativos y respetuosos de los valores democráticos.

5. Conclusión

Para terminar este trabajo, recupero la pregunta con la que lo inicié: ¿cómo se manifiesta lo político en el ciberespacio? La hipótesis de trabajo es que hay algo particular en el modo en el que se dan las relaciones de poder en el ámbito ciberespacial, algo que reclama un nuevo esfuerzo de la filosofía política para entender sus posibilidades y sus límites. Ese algo particular ha sido denominado aquí “ciberpolítica” y las características que la instituyen y de las que se generan nuevas instituciones políticas que exigen nuevos planteamientos desde las teorías tradicionales son, principalmente: el rol constitutivo del código informático y la gobernanza en red.

Se definió al primero como un conjunto de programas y protocolos que generan una arquitectura informática que construye la conducta de quienes interactúan en el ciberespacio. En cambio, por gobernanza en red se entiende el modo de tipo horizontal en el que actores interdependientes regulan esas interacciones sin contar con una autoridad política general. Estas dos características están en conflicto y al mismo tiempo se complementan. Los códigos son generalmente impuestos a la mayoría por un grupo de técnicos que sirven a

un Estado, una empresa o sus propios intereses. La gobernanza en red procura, por medio de la organización en comunidades virtuales, la revisión, mejora y sustitución del código que genera la arquitectura del ciberespacio. El problema radica en que este ámbito es complejo.

La pregunta por la arquitectura ideal del ciberespacio es la actualización de la pregunta por la mejor constitución posible, ya realizada por los antiguos griegos. Del mismo modo que con la pregunta tradicional la pregunta sobre la mejor *politeia* ciberespacial no encuentra consenso. Esto tiene que ver no solo con las complejidades tradicionales de toda organización política, sino con los problemas ligados a la idea de ciberespacio como tal. Este mismo ha sido definido aquí como una red tridimensional (física, lingüística y semántica). Las posturas sobre la mejor arquitectura informático-institucional del ciberespacio, que ponen el acento en la primera dimensión, tienden a ser ciberconservadoras; es decir, intentan negar el sustrato intangible del ciberespacio, la interacción global y el nuevo orden que allí se da. Como ya vimos, implica un regreso ingenuo a las ideas de la geografía tradicional, del poder estatal sobre el individuo, en este caso entendido como usuario. Para estos autores, quien controle los cables y los cuerpos tiene derecho a controlar el ciberespacio.

En el extremo opuesto vimos a los ciberlibertarios, que acentúan el rol de la segunda dimensión, la que he denominado controvertidamente como lingüística y que podríamos llamar también físico-matemática o informática. Los ciberlibertarios tienden a sostener que no importan las raíces físicas del ciberespacio, este trasciende los cables y los cuerpos. El ciberespacio es un nuevo ámbito de interacción ideal para la libertad. Al avance de los Estados se opone el uso de la criptografía, la cual –según estos autores– pone a la física al servicio de la libertad, impidiendo que los poderes estatales puedan irrumpir en el ciberespacio como lo hacen en el espacio geográfico.

Sin embargo, incluí una tercera dimensión que llamo semántica, en la que hay un sentido compartido que se le da a las interacciones en el ciberespacio. Este sentido es comunitario y se da con los otros. Si bien los usuarios tienen las limitaciones de lo físico y las posibilidades de lo matemático a su alcance, ellas solo tienen sentido en relación con un otro. El ciberespacio nace a partir de herramientas comunicativas y la comunicación implica una alteridad, una conexión; del mismo modo que lo implican los términos que he empleado, como “interacción” o “interdependencia”. El código y la gobernanza surgen de las comunidades virtuales, en las cuales estos toman sentido y son aplicados. Los usuarios son individuos, pero en una comunidad, y, como dice Andrew Murray (2007, p. 73), el ciberespacio es “una comunidad de comunidades”. La acción ciberpolítica se lleva a cabo allí, en ese contexto, y el futuro de las arquitecturas informáticas que conforman el ciberespacio depende del equilibrio entre los intereses y valores que encumbran cada una de esas comunidades, junto a su pericia para transformarlos en códigos informáticos.

Referencias bibliográficas

- Assange, J.; Appelbaum, J.; Müller-Maguhn, A. & Zimmerman, J. (2012). *Cypherpunks: Freedom and the Future of the Internet*. Nueva York: OR Books.
- Botsman, R. (2010). *What's Mine Is Yours: The Rise of Collaborative Consumption*. Harper Business.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Nueva Jersey: Ace Books.
- Goldsmith, J. & Wu, T. (2006). *Who Controls the Internet? Illusions of a Borderless World*. Nueva York: Oxford University Press.
- Goodin, R.E.; Petit, P. & Pogge, T. (2007). *A Companion to Contemporary Political Philosophy*. Singapur: Blackwell.
- Himanen, P. (2001). *The Hacker Ethics and the Spirit of the Information Age*. Londres: Random House.
- Lessig, L. (2006). *Code: version 2.0*. Nueva York: Basic Books.
- Loader, B.D. (Ed.). (1998). *Cyberspace Divide: Equality, Agency and Policy in the Information Society*. Londres-Nueva York: Routledge.
- Ludlow, P. (Ed.). (2001). *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*. Cambridge: The MIT Press.
- Mueller, M. (2010). *Networks and States: The Global Politics of Internet Governance*. Cambridge: The MIT Press.
- Mueller, M. (2006) The New Cyber-Conservatism: Goldsmith/Wu and the Premature Triumphalism of the Territorial Nation-State. Review of Goldsmith and Wu's "Who Controls the Internet. Illusions of a Borderless World", Internet Governance Project. Disponible en <http://bit.ly/2ervNpG>.
- Murray, A.D. (2007). *The Regulation of Cyberspace: Control in the Online Environment*. Abingdon: Routledge-Cavendish.
- Raymond, E. (2001). *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. Cambridge: O'Reilly.
- Tovey, M. (Ed.). (2008). *Collective Intelligence: Creating a Prosperous World at Peace*. Oakton, Virginia: Earth Intelligence Network.
- Von Busch, O. & Palmås, K. (2006). *Abstract Hacktivism: the Making of a Hacker Culture*. Londres-Estambul: Bitstream Vera-Lightning Source.