

## **Democratizar la sociedad de la información:**

### **hacia un nuevo contrato social**

por Javier Echeverría Ezponda (Instituto de Filosofía, CSIC)

Conferencia en las Jornadas "Nuevas tecnologías para la democracia", Donostia, Kursaal, 14-12-2000.

#### I.- Introducción.

Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) están suscitando profundos cambios en las sociedades avanzadas y plantean dilemas estratégicos a los estados, instituciones y corporaciones. La rápida difusión de la red Internet es uno de los fenómenos más destacados de la década final del siglo XX y su impacto se manifiesta por doquier. Las redes telemáticas están modificando la guerra, las finanzas, la ciencia, la organización y la actividad empresarial, la delincuencia, el trabajo, el comercio, la administración, la enseñanza, la medicina, el ocio, el arte y la cultura. Por ello se dice que las TIC posibilitan una nueva modalidad de sociedad, la sociedad de la información.

Sin embargo, hablar de una sociedad de la información y del conocimiento no basta. Lo importante es analizar hacia qué tipo de sociedad vamos. Dicho de otra manera: ¿será democrática la sociedad de la información?, ¿será justa?, ¿habrá una sociedad civil de la información? En este artículo sólo me ocuparé de la incidencia de las TIC en la política y la democracia, suscitando la pregunta siguiente: ¿es (o será) democrática la sociedad de la información?.

La respuesta inicial es negativa. El actual desarrollo de las TIC suscita una profunda regresión política y social, sobre todo en lo que respecta a la estructuración del poder, la toma de decisiones de interés general y la distribución de la riqueza. Hay ámbitos donde las TIC generan evidentes progresos: la guerra, las finanzas, el comercio, la investigación científica, etc. Pero en otros sectores producen una importante regresión, que devuelve a las sociedades avanzadas a estadios anteriores de organización política y social. Genéricamente hablando, diré que el actual desarrollo de la sociedad de la información nos conduce hacia una situación neofeudal, no hacia una sociedad democrática. Para modificar esta orientación se requieren acciones enérgicas. Cabe afirmar que hay que establecer un nuevo contrato social (infosocial, podría decirse), que implemente las constituciones existentes y permita orientar la sociedad de la información hacia la democracia.

#### II.- Principios políticos problemáticos en la sociedad de la información.

La existencia de la democracia actual depende de una cierta estructuración del poder y en concreto de dos principios básicos, que son anteriores a la celebración de elecciones libres y a la regla de la mayoría como criterio de toma de decisiones sobre asuntos de interés general. Me refiero a los principios de primacía del poder civil y división de poderes (ejecutivo, legislativo y judicial). Una vez afirmados ambos, pueden acordarse diversos procedimientos para acceder al poder político y ejercerlo, por ejemplo la elección de representantes de los ciudadanos en base al principio "una persona, un voto", el sistema de partidos, el reparto de competencias entre las administraciones, etc. Mas cabe señalar un tercer principio que también es puesto en cuestión a la hora de

aplicar las TIC a la actividad política, a saber: la organización territorial de los tres poderes.

Dada la orientación que está tomando la sociedad de la información en los países avanzados, los dos primeros principios son puestos en cuestión por las TIC *de facto* y el tercero *de jure*. Dicho en términos más precisos, y teniendo en cuenta que la distinción *de facto/ de jure* no resulta pertinente en este caso: la estructura misma del espacio donde se desarrolla la sociedad de la información cuestiona la organización territorial de los tres poderes de una sociedad democrática.

El desarrollo de una sociedad, en efecto, requiere de un espacio y un tiempo en donde desplegarse, evolucionar, consolidarse, estabilizarse, renovarse y, en su caso, menguar. La democracia que conocemos está organizada en base a países y circunscripciones, característica muy relevante, porque afecta a la organización y el funcionamiento de los tres poderes democráticos. El poder ejecutivo actúa en su ámbito jurisdiccional (interior) y transfiere algunas de sus competencias a otras de sus administraciones, en base a criterios territoriales. El poder legislativo es elegido por circunscripciones electorales, a su vez geográficas. Y otro tanto ocurre con el ejercicio del poder judicial, salvo en el caso de tribunales especiales e internacionales. En cambio, el espacio informacional en el que se desarrolla la sociedad de la información desborda las fronteras y es transterritorial por razones tecnológicas estructurales, como luego veremos. Surgen así numerosos problemas para que pueda existir una sociedad de la información democráticamente organizada. No hay que olvidar que la expansión de la democracia se ha producido país por país, es decir, territorio a territorio. Las TIC nos confrontan ahora a un espacio social que no funciona en base a fronteras y demarcaciones geográficas, motivo por el cual la organización de la infodemocracia ha de basarse en criterios muy distintos.

Las TIC también inciden en los procesos electorales y la toma de decisiones. Abundan los pensadores políticamente optimistas que afirman que, puesto que las TIC facilitan el voto electrónico, la sociedad de la información podría construirse como una democracia directa y participativa. Es cierto que las redes telemáticas posibilitan nuevos procedimientos de votación, de consulta y de interrelación entre representantes y representados, así como la emergencia de nuevas formas de organización ciudadana. Pero, al no satisfacerse en el espacio telemático los tres principios antes mencionados, de poco sirven las mejoras tecnológicas que las TIC pueden aportar a la vida política y social si previamente no se ha creado un marco político que organice la sociedad de la información conforme a los tres principios antedichos, junto con otros que señalaré ulteriormente. Las votaciones ciudadanas y las actuaciones de los tres poderes sólo son democráticas cuando una serie de principios han sido previamente satisfechos. En los países dictatoriales también se celebran elecciones y se organizan formas de poder ejecutivo, parlamentario y judicial, sin que por ello quepa hablar de una democracia. Esta contribución trata de mostrar que hay cuestiones previas y más importantes que el voto electrónico a la hora de organizar una sociedad democrática. Por ello es por lo que mi juicio sobre el impacto actual de las TIC sobre la democracia es negativo. Veamos las razones.

III.- Situación actual de la sociedad de la información: el tercer entorno.

Para construir la sociedad de la información no sólo son relevantes las redes telemáticas tipo Internet, sino también otras tecnologías, y en concreto el teléfono, la televisión (y la radio), el dinero electrónico, las tecnologías multimedia, los videojuegos y la realidad virtual <sup>1</sup>. Podrá sorprender la inclusión de algunas de ellas, como los videojuegos y la realidad virtual, que en principio poco tienen que ver con la democracia. Sin embargo, su importancia educativa es enorme y no habrá sociedad democrática de la información sin una adecuada educación de los infoc Ciudadanos. Por ello es por lo que conviene reflexionar sobre un conjunto de tecnologías y no sólo sobre Internet, a pesar de que la red telemática mundial prefigura en gran medida lo que pudiera ser una sociedad civil de la información. Antes de llegar a ello conviene recordar, aunque sea muy sucintamente, algunos de los grandes cambios producidos por las TIC en la vida social, y en concreto en la vida democrática.

En primer lugar, desde la segunda guerra mundial la radio y la televisión han transformado profundamente la actividad política, hasta el punto de que autores como Popper han llegado a afirmar que la televisión es un peligro para la democracia <sup>2</sup>. En segundo lugar, las TIC han desbordado las fronteras de los países, posibilitando la mundialización de actividades tan relevantes como la guerra (infoguerra, ciberguerra), las finanzas, el flujo del dinero y los capitales y, en general, la economía (*eBusiness*, nueva economía). En tercer lugar, la organización empresarial se ha transformado, dando lugar a lo que el sociólogo Manuel Castells denomina empresas-red <sup>3</sup>, cuya organización cambia y cuyas estrategias se despliegan en un marco global. En cuarto lugar, la aparición de una cibercultura de carácter libertario en Internet ha permitido crear nuevas formas de participación política e incluso de teledemocracia directa. Así, John Perry Barlow, fundador de la Electronic Frontier Foundation, hizo pública en 1996 la Declaración de Independencia del Ciberespacio, en la que se niega que los Estados deban tener poder sobre el espacio electrónico, siendo los internautas quienes deben generar sus propias formas de democracia directa <sup>4</sup>. En quinto lugar, el comercio electrónico avanza rápidamente y la mayoría de las instituciones, corporaciones y empresas están construyendo sus Intranets conectadas a Internet, así como sus páginas Web, a través de las cuales desarrollan parte de sus actividades. En sexto lugar, algunas empresas dedicadas a la informática y las telecomunicaciones se han convertido en las más ricas y poderosas del mundo, sustituyendo a los antiguos reyes del acero, del petróleo, del automóvil, del transporte y de la industria. En séptimo lugar, la guerra ha cambiado, hasta el punto de surgir una nueva forma de acción bélica, la infoguerra o ciberguerra <sup>5</sup>. Por último, se ha transformado la vida cotidiana, fuertemente influida por las TIC, y en particular por el teléfono, la televisión, el dinero electrónico, los videojuegos y la informática <sup>6</sup>.

Con el fin de interpretar y comprender estos cambios, he propuesto la hipótesis de que las TIC posibilitan la emergencia de un nuevo espacio social, el tercer entorno (E3), que difiere profundamente de los entornos naturales (E1) y urbanos (E2) en los que tradicionalmente han vivido y actuado los seres humanos <sup>7</sup>. Las redes telemáticas son la

---

<sup>1</sup> Para un estudio más amplio, ver J. Echeverría, Los Señores del Aire. Telépolis y el Tercer Entorno, Barcelona, Destino, 1999.

<sup>2</sup> Ver K. Popper y J. Condry, La télévision, un danger pour la démocratie, Paris, Anatolia, 1994.

<sup>3</sup> M. Castells, La Era de la Información, Madrid, Alianza, 1997-98, 3 vols.

<sup>4</sup> Traducido al castellano en el número monográfico de El Paseante (1998) dedicado a la cibercultura.

<sup>5</sup> Ver A. y H. Toffler, Las guerras del futuro (Barcelona, Plaza & Janés, 1994), así como P. Virilio, La bomba informática (Madrid, Cátedra, 1999).

<sup>6</sup> Ver J. Echeverría, Cosmopolitas domésticos (Barcelona, Anagrama, 1995).

<sup>7</sup> Ver J. Echeverría, Los Señores del Aire, 1999.

expresión más desarrollada de E3, debido a su estructura distribuida, a su carácter multimedia y al grado de interactividad que están alcanzando progresivamente. El tercer entorno no sólo es un nuevo medio de información y comunicación, sino también de acción, como muestran los virus informáticos, la infoguerra, las bolsas interconectadas, el comercio electrónico y el teletrabajo. En conjunto, las TIC generan un nuevo espacio para la interrelación entre los seres humanos donde puede desarrollarse parte de la actividad productiva y en el que, como no podía ser menos, también se suscita el problema del poder. Desde el punto de vista de los individuos surge una nueva necesidad, la de formarse para poder ser persona (y ciudadano) en el nuevo espacio social. Así como los seres humanos han de adaptarse y capacitarse para el primer y segundo entornos (campo, ciudad), cada vez se requiere un mayor grado de conocimiento y competencia para actuar eficientemente en E3.

Si consideramos que el nuevo espacio social engloba todo el planeta, estamos ante la idea de Telépolis <sup>8</sup>. Sin embargo, el tercer entorno también puede ser pensado en ámbitos locales, por ejemplo en las casas, en las escuelas, en las oficinas, en los hospitales, en las empresas o en las ciudades. Cuando esto sucede, hablaremos de telecasas, tele-escuelas, tele-oficinas, tele-hospitales, tele-empresas o tele-ciudades, es decir, de un conjunto de redes telemáticas locales que se superponen a los recintos tradicionales y a través de las cuales son posibles múltiples actividades sociales. La diferencia más importante entre el tercer entorno y los otros dos estriba en la posibilidad de relacionarse e interactuar a distancia a través de redes electrónicas y digitales.

En este artículo se indaga si es posible una democracia en el tercer entorno y cuál es el estado actual del nuevo espacio telemático y electrónico por lo que respecta a una eventual sociedad democrática de la información. Parto de la hipótesis de que el tercer entorno es el espacio en donde puede desarrollarse una sociedad de la información. Trataré de mostrar a continuación que los tres principios mencionados en el apartado anterior entran en crisis cuando hay que implantarlos en el tercer entorno.

#### IV.- Cambios políticos y sociales suscitados por el tercer entorno.

En su desarrollo actual, el nuevo espacio social plantea una serie de problemas muy importantes para la creación de una sociedad democrática en el espacio electrónico. Mencionaré únicamente cinco:

1.- El tercer entorno es transterritorial, es decir, desborda las fronteras jurisdiccionales de los Estados democráticos y las de sus circunscripciones. Independientemente de su lugar de origen, las acciones electrónicas tienen efectos y consecuencias en múltiples sitios del espacio telemático, situados en ámbitos geográficos muy distantes. Las nociones de territorio jurisdiccional y circunscripción son puestas en cuestión.

2.- En el tercer entorno, la noción de ciudadanía cambia. Hablando en términos generales, cabe decir que “ser natural de” es la relación básica en el primer entorno, que le lleva a uno a pertenecer a un pueblo. A este primer principio de pertenencia social se le añade en la *pólis* un segundo principio, el de residencia, de modo que uno forma parte de una sociedad de E2 si ha nacido en el territorio correspondiente o si, sin haber nacido en él, reside en dicho país o ciudad, es vecino de ella y está inscrito en el censo, por lo

---

<sup>8</sup> Expuesta en J. Echeverría, Telépolis (Barcelona, Destino, 1994).

que tiene reconocidos derechos y obligaciones. En el tercer entorno, el lugar de nacimiento y residencia son irrelevantes para actuar y, por ende, tener derechos y responsabilidades. En este caso lo importante es estar conectado a redes, lo cual implica una forma específica de acción y participación en la sociedad de la información. De "ser natural de" o "vivir en" se pasa a "conectarse a" como modalidad de participación en la vida social de E3.

3.- En el tercer entorno surgen nuevas formas de poder, que no están subordinadas al poder civil ni estatal. En E3 no se lucha por el dominio de territorios, sino ante todo por el control de las redes. Los señores del aire, es decir, las empresas transnacionales de teleservicios (telefónicas, televisivas, telebancarias, telemáticas, de contenidos y juegos multimedia, etc.) pugnan actualmente por el poder en el entorno telemático, al par que construyen y diseñan el nuevo espacio social. Esa nueva forma de poder tiene un origen empresarial y mantiene una relación clientelar con los usuarios y consumidores de los servicios que proporciona, no un contrato social basado en el concepto ciudadanía.

4.- En el tercer entorno no hay estado ni poder civil constituido, y no parece fácil que pueda haberlo, dado el carácter territorial del Estado. Adaptar la estructura básica del Estado al tercer entorno implica una transformación radical del mismo, porque los tres poderes de los Estados deberían adoptar una estructura reticular y transnacional, rompiendo la estructura del Estado-nación, basada en la relación de inclusión sucesiva de regiones y territorios. Ello implica convergencias entre las legislaciones y entre los diversos sistemas de función pública, que a mi entender difícilmente pueden darse con la eficiencia y rapidez que requiere el funcionamiento del espacio electrónico.

5.- En cambio, en el tercer entorno sí es posible organizar democráticamente algunas actividades sociales. Buena parte de las comunidades virtuales de Internet o de las diversas asociaciones de usuarios se han autoorganizado en redes locales. Por eso Barlow (EFF) defendió la no ingerencia de los Estados en el ciberespacio. A mi modo de ver, dicho modelo puede expandirse, aunque con limitaciones importantes. La democratización del tercer entorno puede basarse en la creación de un poder civil para cada una de las diversas actividades posibles en E3 y luego ampliarse a una federación de sectores de actividades democráticamente desarrolladas. Al respecto, existen precedentes de este tipo de democracia en los movimientos obreros (basados en sectores de actividad, no sólo en criterios territoriales), en sociedades científicas y profesionales, etc. Este sería el modelo de democracia a impulsar en el tercer entorno, al menos en una primera fase.

En cualquier caso, podemos afirmar que en el tercer entorno y, por ende, en la sociedad de la información, no hay poder civil constituido. Lo que prima es el poder económico: no en vano se oye una y otra vez que Internet es un mercado a conquistar, la nueva frontera (Töffler, Dyson, etc.). Los defensores del neoliberalismo y la desregulación pretenden que no haya poder político alguno en E3, es decir, que primen las fuerzas del mercado. Por ello hemos de concluir que no se satisface el primer criterio para que haya una sociedad democrática de la información.

Tampoco se cumple el segundo. No hay división de poderes en el tercer entorno, y mucho menos procedimientos formales para la elección y renovación de las personas que detentan esos poderes. Cuando se quiere poner orden en Internet, sólo se piensa en ciberpolicías, nunca en ciberjueces, ni mucho menos en ciberparlamentarios que acuerden y promulguen leyes y reglas de actuación y persecución de los delitos, que luego hayan de ser aplicadas por los ciberjueces y respetadas por los ciberpolicías. En

una palabra, porque no hace falta insistir mucho en ello, el segundo requisito para que haya una posible democracia en la sociedad de la información tampoco se cumple.

El problema mayor, sin embargo, atañe al tercero de los principios anteriormente enunciados. Las redes telemáticas desbordan las fronteras territoriales. Baste el ejemplo del virus *I love you* para entender lo que es una acción (destructiva, en este caso) en el tercer entorno. ¿Dónde se cometió el delito? ¿En Filipinas o en la metrópoli, que es donde se produjo la destrucción de datos y ficheros? ¿Quién debe perseguir ese delito? ¿Quién habría de juzgarlo, y con qué leyes y garantías procesales? Hoy por hoy haría falta una ley y unas autoridades transterritoriales en el tercer entorno para que pudiéramos hablar de una organización de la democracia en el espacio electrónico. Tal cosa no existe, ni tiene visos de llegar a existir a corto plazo, precisamente cuando el nuevo espacio social se está formando y expandiendo. Siendo el Estado la forma política-social en la que los tres principios anteriores se han realizado, aunque sea de manera deficiente, los requisitos previos para que haya una sociedad democrática de la información en el tercer entorno no se cumplen.

Lo que ocurre es algo muy distinto, que conviene analizar. En el tercer entorno ha surgido una nueva modalidad de poder transnacional, los Señores del Aire (o de las redes). Aludo a las empresas transnacionales que construyen, mantienen y explotan las infraestructuras tecnológicas que permiten el funcionamiento del nuevo espacio social. Se trata de las grandes compañías eléctricas, telefónicas, televisivas, telemáticas (*hardware*, *software*, microprocesadores, etc.), multimedia, del dinero electrónico, de los videojuegos (o infojuegos, como deberían llamarse) y de realidad virtual, que están organizando sus feudos informacionales en E3. Dichas grandes compañías tienen un poder considerable, pero no consideran a sus usuarios como ciudadanos, sino como clientes. Son ellas las que establecen las reglas de juego, no un poder político más o menos autónomo que, al menos en teoría, primara sobre el indudable poder económico y tecnológico de los Señores del Aire.

Algunos grupos de usuarios han creado islotes de libertad en *Internet*, pero la infraestructura y el funcionamiento de las redes está controlado cada vez más por esas empresas transnacionales de teleservicios, que son las que imperan en el ciberespacio. La sensación de libertad que proporciona *Internet* no es contradictoria, sino complementaria a la situación neofeudal a la que actualmente parece abocada la sociedad de la información. De poco sirve que haya islotes de libertad y democracia electrónica si la organización básica del nuevo espacio social la deciden unas cuantas empresas privadas que están en una relación clientelar, y a lo sumo paternalista, con las personas que se conectan al tercer entorno.

La democratización de las redes telemáticas conlleva una lucha que, a mi juicio, es una de las grandes tareas políticas a emprender en el siglo XXI. Los Estados del segundo entorno pueden suponer una ayuda en esa lucha por la emancipación en E3, pero aun ello es dudoso, pues el poder de los señores del aire mediatiza cada vez las contiendas electorales y el ejercicio del poder en E2. Por ello hay que abandonar la metáfora del ciberespacio y pensar en términos de Telépolis, luchando por una sociedad democrática de la información. Pero el proyecto no es fácil de realizar, e incluso puede ser considerado como utópico, como veremos a continuación.

V.- Ciudadanía y democracia en E3.

El principio igualitario “una persona, un voto” plantea problemas en el tercer entorno, debido a que la identidad de la persona en E3 difiere profundamente de las de E1 y E2.

Se trata, en efecto, de delimitar lo que sería el *demos* en el tercer entorno. Siendo un espacio transterritorial y potencialmente mundial, en principio cualquier ser humano forma parte de dicho *demos*. Ello implica afirmar taxativamente el derecho universal de acceso y conexión al nuevo espacio social, algo que está muy lejos de ser real a corto y medio plazo, e incluso parece utópico por lo que respecta a muchos países del Tercer Mundo.

Pero el acceso no basta, porque además de conectarse a las redes telemáticas es preciso que las personas, para ser infoc Ciudadanos, sepan expresarse libremente y actuar en el nuevo espacio social. Así como el ciudadano de E2 no nace, sino que se hace, así también es preciso educar a las personas para que puedan ser ciudadanos libres y responsables en el tercer entorno. Esta última exigencia parece todavía más utópica que la anterior, y sin embargo resulta imprescindible para que pueda haber una sociedad civil en el espacio electrónico, que luego, además, habría de ser democrática. Nos encontramos así con dos nuevos requisitos de la democracia que son puestos en cuestión por la emergencia del espacio informacional: la posibilidad universal de moverse y actuar en la *pólis* (en este caso en Telépolis) y la de tener las competencias y habilidades precisas para comportarse como un ciudadano en E3, lo cual implica una educación universal en y para el tercer entorno. No me detendré aquí en estos dos puntos, pese a ser tan importantes (o más) que los tres principios anteriormente señalados.

Asimismo hay que recordar que los criterios de identificación de los individuos son muy distintos en los tres entornos, sin perjuicio de que unos criterios puedan superponerse a otros en los diversos procesos identitarios. Las características físico-corporales son lo fundamental en E1, por ejemplo la raza, el sexo, el color de la piel, la altura, la complexión, las posibles anomalías físicas, así como la progenie de cada cual (tribu, clan, antepasados, líneas patri- y matrilineales, etc.). En el segundo entorno surgen sistemas de identificación más complejos y sofisticados, como los nombres y apellidos, el lugar de residencia o los números de identificación atribuidos por los Estados a los ciudadanos para individualizarlos plenamente cara al censo, la fiscalidad, la función pública, etc.

Pues bien, el tercer entorno conlleva nuevos sistemas de identificación, a los que cabe denominar números propios, para distinguirlos de los nombres propios. Por ejemplo: el número de teléfono, el del codificador de TV digital, el número secreto de una tarjeta de crédito, el *password* de acceso a una red telemática, la dirección de *email*, la URL en la WWW, etc., todos ellos implementados por los números de los correspondientes operadores (códigos del banco, de la compañía telefónica o televisiva, del proveedor de acceso a Internet, etc.). Esta segunda parte de la identidad personal es muy importante, porque muestra quiénes son nuestros mentores o tutores en E3, es decir, quiénes completan nuestra identidad en el entorno telemático. Pero aquí no insistiré en este segundo aspecto de los números propios, que nos vincula estrechamente a nuestros respectivos señores del aire, sino en dos hechos previos:

- 1.- La identidad de cada usuario de los teleservicios no la otorgan los Estados, sino los propios señores del aire. Así ocurre en el caso del teléfono, la televisión digital y las tarjetas de crédito. La excepción ha sido Internet, precisamente porque en su origen estuvo promovido por instituciones gubernamentales de los EEUU. Sin embargo, la privatización reciente de los nombres de dominio en Internet, hoy en día a cargo de la

empresa ICANN, muestra bien la tendencia del tercer entorno a crear un nuevo sistema de identificaciones, dependiendo de empresas privadas, no de autoridades estatales. Una muestra más de que los Estados no son la forma social dominante en E3, aunque intenten mantener un cierto control sobre su desarrollo.

2.- Cada persona física o jurídica puede tener varios nombres y números propios en el tercer entorno, sin que esos signos de identificación queden unificados en un sistema único válido para todos los telepolitas. En el tercer entorno no hay un censo general, sino que cada señor del aire tiene su propio listado de clientes, que normalmente mantiene secreto y fuera del alcance de sus competidores, salvo en caso de fusiones y alianzas estratégicas. Por tanto, una misma persona física y jurídica puede actuar en E3 desde diversas ubicaciones y a través de múltiples identidades. Cabe incluso afirmar que ésta es la estructura básica de la identidad en el tercer entorno, siendo tarea de cada sujeto la gestión de dicha identidad plural.

Esa pluralidad de identidades electrónicas es constitutiva del sujeto en E3, y por ello afirmo que cada persona de E1 o E2 es varios en E3, siempre pensando en que el entorno telemático es un espacio para la acción y la interrelación. La pseudonimia forma parte del sistema de identificación en el tercer entorno, e incluso se admite un cierto grado de anonimato, aunque esta peculiaridad, perfectamente posible desde un punto de vista tecnológico, tiende a desaparecer conforme E3 se va consolidando como espacio para la acción social. Por tanto, el principio “una persona, un voto”, se topa con dificultades estructurales en el espacio electrónico.

En los Estados del segundo entorno, no hay democracia sin un censo riguroso de los habitantes de un país, y ello sólo es posible si se parte del principio de que cada persona tiene una única identidad legal a efectos electorales y fiscales. La principal representación externa de la identidad de cada ciudadano en E2 son su nombre y el domicilio legal, que han de ser únicos. A su vez, ese domicilio legal tiene que estar ubicado en una única circunscripción electoral, condición *sine qua non* para que puedan contabilizarse uno a uno los votos de esa circunscripción manteniendo el principio igualitario de un voto por ciudadano entre todos los habitantes de dicho territorio. Ninguno de estos dos requisitos se cumplen en E3, al menos en principio: de ahí que haya problemas para organizar procesos electorales generales en el tercer entorno.

Indiquemos otro problema, vinculado en parte al anterior. En el tercer entorno los números propios cambian frecuentemente, por lo que cabe hablar de identificaciones volátiles, sometidas a los cambios de identidad generados por los usuarios y por sus señores del aire. Cualquiera que haya pasado por la experiencia de que su proveedor de acceso a Internet ha sido comprado por una empresa habrá experimentado esos cambios de signos de identificación, que no emanan de la voluntad propia, sino de operaciones estratégicas y comerciales realizadas por los señores del aire. Esa mutabilidad de la identidad de los ciudadanos en E3 comporta una nueva dificultad estructural, debida en este caso al carácter inestable de E3, que se manifiesta también en los signos de identificación de los sujetos.

Otros problemas provienen del carácter reticular y desterritorializado del tercer entorno, que rompe con el sistema de organización de los Estados-Naciones: (ciudades, provincias, departamentos, comunidades autónomas, etc.). La estructura de los espacios telemáticos es muy distinta. Si consideráramos como unidad electoral básica la circunscripción-red y, por ejemplo, se organizaran elecciones en cada red local, ciertamente podrían elegirse representantes de red. Pero en general las redes no se incluyen las unas en las otras, sino que se intersecan y se interconectan de múltiples

maneras, formando entramados hipertextuales muy complejos, que no son comparables al sencillo esquema de las circunscripciones electorales encajadas. Por otra parte, una misma persona puede ser usuario de varias redes, e incluso ser usuario múltiple de alguna de ellas. Como tal, debería tener derecho a votar en todas y cada una de las redes en las que participa.

Podríamos proseguir, pero los problemas recién mencionados muestran que la instauración de una democracia en E3 se encuentra con importantes dificultades por lo que a la organización de procesos electorales se refiere, algunas estructurales, otras derivadas de la actual estructura de poder en E3 y otras muchas, de las que no nos hemos ocupado, de carácter técnico, jurídico y legal: convergencia entre las diversas constituciones y leyes, elaboración de censos, implantación de nuevos criterios de identificación, autenticidad del voto y del votante, garantía del secreto de voto, etc. Mas supongamos que todos ellos estuvieran resueltos. ¿Podríamos pensar en la posibilidad de unas elecciones democráticas en E3, que permitieran elegir a las personas que legítimamente pueden tomar las principales decisiones sobre la construcción y funcionamiento de E3? En principio sí, aunque tal posibilidad parece muy lejana en la situación actual. Parece factible que los infoc Ciudadanos pudieran elegir a una serie de representantes que, aunque no tomaran las decisiones, pudieran controlar y contrapesar el poder de los Señores del Aire (una Cámara de los Comunes frente a la de los Lores). Aun así, difícilmente cabría hablar de un procedimiento electoral igualitario, dadas las tremendas diferencias que hay entre unos países y otros. Aun dentro de los países más avanzados en sus procesos de adaptación a E3 habría problemas importantes, puesto que la formación como ciudadanos del tercer entorno es muy desigual. Educar para la democracia en el tercer entorno es una tarea paralela a la lucha por la democratización del espacio telemático.

## VI.- Conclusiones.

En resumen, la democratización efectiva del espacio telemático es una tarea a largo plazo, porque algunas de las dificultades antes señaladas tienen difícil solución, al acarrear importantes problemas adicionales, como la mengua de la soberanía de los Estados. En términos generales, hay que negar que actualmente exista una sociedad democrática de la información, e incluso hay razones para afirmar que, partiendo de la situación actual, ese proyecto es en cierta medida utópico.

Insistamos otra vez. La democratización de las redes telemáticas conlleva una lucha en el tercer entorno que, a mi juicio, será una de las grandes tareas políticas a acometer en el siglo XXI. Se requiere establecer un nuevo contrato social (infosocial) que no atañe sólo a los Estados y los ciudadanos, sino ante todo a la nueva forma de poder dominante en el tercer entorno, los Señores del Aire. La necesidad de dicho contrato todavía no se manifiesta claramente. Pero en las próximas décadas, conforme el nuevo espacio social se vaya expandiendo y se susciten en él conflictos agudos, se convertirá en el tema de nuestra época.

\*\*\*\*\*