

Democracia y sociedad de la información *

JAVIER ECHEVERRÍA EZPONDA

Instituto de Filosofía, CSIC

Las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones (NTIT) están suscitando profundos cambios en las sociedades avanzadas y plantean dilemas estratégicos a los países en vías de desarrollo. La rápida difusión de la red Internet es uno de los fenómenos más destacados de la década final del siglo XX, pero la transformación proviene de otras muchas tecnologías: informática, bases de datos, teléfonos móviles, satélites de telecomunicaciones, televisión digital, realidad virtual,

tecnologías multimedia, etc. En conjunto, las redes telemáticas están modificando profundamente la guerra, las finanzas, la organización y actividades empresariales, el trabajo, el comercio, la administración, la enseñanza, la medicina, el ocio, el arte y la cultura. Por ello cabe afirmar que las NTIT están posibilitando un profundo cambio, que afecta a casi todas las actividades sociales, incluida la vida cotidiana. En esta conferencia me ocuparé de su influencia sobre la política y la democracia.

1. Introducción

A principios de los 90, Clinton y su Vicepresidente Al Gore propusieron la metáfora de las *autopistas de la información*, luego sustituida por las denominaciones más precisas de *Infraestructura Mundial de la Información* (IMI) e *Infraestructura Nacional de la Información* (INI). El lanzamiento de satélites de telecomunicaciones, la instalación de grandes infraestructuras tecnológicas para la transmisión de datos y mensajes (antenas parabólicas, torres de telecomunicaciones, redes de repetidores...), el cableado con fibra óptica de ciudades y territorios, la reutilización de redes ya existentes (telefónicas, eléctricas) y otras iniciativas semejantes a nivel local y regional forman parte de la construcción de esas grandes infraestructuras de la información. Desde el informe Bangemann (1993), la Unión Europea prefirió hablar de una *Sociedad de la Información*, insistiendo en la importancia social de estas acciones e innovaciones¹. A mi modo de ver, ambas denominaciones son insuficientes y, en cualquier caso, ya no basta con hablar de sociedad de la información. Aunque

* Conferencia dictada en el Aula de Cultura de "El Diario Vasco", San Sebastián, 23 de mayo de 2000.

¹ La expresión "sociedad de la información" tiene su origen en Japón y fue trasladada a Europa en la obra de Simon Nora y Alain Minc, *L'informatisation de la société*, Paris, La documentation française, 1978.

en su momento dicho concepto fue un avance, hoy en día es posible afinar más el análisis conceptual de estos cambios, siguiendo al menos dos vías de indagación. La primera consiste en contraponer la *sociedad del conocimiento* a la de la información. Muchos autores están explorando este nuevo concepto, del que no voy a ocuparme aquí. La segunda es más modesta, pero, a mi juicio, más efectiva. Consiste en adjetivar la sociedad de la información, es decir, en preguntarse si la sociedad de la información que se está construyendo será o no una sociedad civil, democrática, humanizada, justa, tolerante, multicultural, etc. Esta conferencia se centra en una de estas cuestiones: ¿es (o será) democrática la sociedad de la información?

Antes de afrontarla, conviene recordar algunos momentos claves. 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 democracia². En segundo lugar, las NTIT han desbordado las fronteras de los países, posibilitando la mundialización (o globalización) de actividades tan relevantes como la economía financiera. En tercer lugar, la organización empresarial se ha transformado, dando lugar a lo que el sociólogo Manuel Castells denomina *empresas-red*³, cuyas estrategias se despliegan en un marco mundial. En cuarto lugar, la aparición de una cibercultura de carácter libertario en Internet ha permitido imaginar nuevas formas de participación política e incluso de democracia directa, hasta el punto de que John Perry Barlow, fundador de *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 directa⁴. En los últimos cinco años, los debates sobre Internet han proliferado⁵, habiendo aparecido defensores y detractores acérrimos de la misma⁶. 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

² Ver K. Popper y J. Condry, *La televisión, un danger pour la démocratie*, París, Anatolia, 1994.

³ M. Castells, *La Era de la Información*, Madrid, Alianza, 1997-98, 3 vols.

⁴ Traducido al castellano en el número monográfico de *El Paseante* (1998) dedicado a la cibercultura.

⁵ En castellano, pueden consultarse las obras de J. L. Cebrián, *La Red*, Madrid, Taurus, 1998, José B. Terceiro, *Sociedad Digital*, Madrid, Alianza, 1996, y P. Mathias, *La ciudad de Internet*, Barcelona, Bellaterra, 1998.

⁶ Para la cibercultura, ver M. Dery, *Velocidad de escape: la cibercultura al final del siglo XX*, Madrid, Siruela, 1998. Entre los críticos de Internet cabe mencionar a P. Virillio, *Cibermundo: la política de lo peor*, Madrid, Cátedra, 1997, T. Maldonado, *Crítica de la razón informática*, Barcelona, Paidós, 1998, e I. Ramonet, *La tiranía de la comunicación*, Madrid, Debate, 1998.

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 ciberguerra⁷. Y por último, *last but not the least*, ha cambiado la vida cotidiana, que está fuertemente influida por las NTIT, y en particular por el teléfono, la televisión, el dinero electrónico, los videojuegos y la informática⁸.

Con el fin de interpretar y comprender estos cambios, he propuesto la hipótesis de que las NTIT están posibilitando 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 humanos⁹. Las redes telemáticas son la 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. Por tanto, las NTIT generan un nuevo espacio para la interrelación y la interacción entre los seres humanos, en el que puede desarrollarse parte de la actividad productiva y en el que, como no podía ser menos, también se suscita el problema del poder. Hablando en términos generales, 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 Telépolis¹⁰. 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 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*. En esta conferencia se trata de indagar si es posible una democracia en E3 y cuál es el estado actual del tercer entorno por lo que respecta a una eventual sociedad democrática de la información.

⁷ Ver A. y H. Toffler, *Las guerras del futuro*, Barcelona, Plaza & Janés, 1994, así como P. Virilio, *La bomba informática*, Madrid, Cátedra, 1999.

⁸ Ver J. Echeverría, *Cosmopolitas domésticos*, Barcelona, Anagrama, 1995.

⁹ Tesis expuesta más ampliamente en J. Echeverría, *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Destino, 1999.

¹⁰ Expuesta en J. Echeverría, *Telépolis*, Barcelona, Destino, 1994.

2. *La crisis de los Estados*

En sus distintas variantes, el Estado-Nación ha sido la forma social predominante durante la época moderna. En mayor o menor grado, el Estado ha logrado integrar y transformar, no sin violencia ni conflictos, a formas sociales que le habían pre-existido y que han sido modificadas profundamente por su inserción en el sistema de Estados-Naciones. Los Estados han llegado a controlar los territorios (orden público, fronteras, medio ambiente, suelo, aguas territoriales, espacio aéreo), la población y sus flujos (censo, residencia, identificación de los ciudadanos), los mercados (locales, municipales, comarcales, que han pasado a formar parte del mercado nacional), el dinero (de la moneda feudal al billete de papel con garantía del Banco central), la propiedad (garantizada por el Estado, incluidas las normas sucesorias), las lenguas (instauración de lenguas oficiales, minusvaloración o desaparición de las minoritarias), los pueblos (transformación de los paisanos en ciudadanos), la educación (enseñanza obligatoria), las culturas (aglutinadas en torno a una Historia oficial y a una cultura dominante), el poder político (soberanía popular, Gobierno central), la legislación (el derecho consuetudinario convertido en derecho positivo y subordinado a constituciones y leyes votadas por Parlamentos nacionales), la guerra (monopolio estatal de la violencia), la religión (hasta llegar a la separación Iglesia/Estado en algunos países), la justicia (eliminación de los juicios populares, emergencia de un poder judicial independiente, por encima de los jueces locales), la residencia (institución del censo general, que fija a los ciudadanos a un domicilio legal), la ciencia (promovida en su mayor parte por instituciones públicas) e, incluso, las diversas formas de producción económica (agrícola, ganadera, industrial, etc.), que han pasado a ser reguladas por los Estados, hasta llegar a los impuestos sobre el consumo y el valor añadido. No hay que olvidar que durante el siglo XX un gran bloque de países, el Segundo Mundo, hoy casi desaparecido, estatalizó buena parte de estos sectores sociales, haciendo que las sociedades estuvieran estrictamente vertebradas por los Estados.

Esta enumeración de formas sociales que han sido gradualmente asimiladas por los Estados podría ampliarse, pero el elenco anterior puede bastar para ilustrar una primera tesis: en el Estado se integran formas sociales de origen muy heterogéneo. Fuera del control estatal quedan pocas actividades humanas, mayormente la vida íntima y privada, aunque autores como Orwell en su obra *1984* llegaron a imaginar Estados que controlaran estrictamente los ámbitos domésticos e incluso los pensamientos y sentimientos de las personas. A mi juicio, los Estados-Nación son entidades demasiado complejas como para definir las en base a un solo criterio, por ejemplo el de Weber (monopolio de la violencia) o el de Kant (imperio de la Ley). Para entender las nuevas formas de poder en el tercer entorno, es preferible tener en cuenta esa pluralidad

de formas sociales aglutinadas por el Estado-Nación, así como las diversas tensiones entre el Estado y dichas formas sociales (golpes de Estado militares, evasión de capitales, fraude fiscal, economía sumergida, dinero negro, etc.).

Conviene recordar que el predominio del Estado sobre otras formas sociales ha sido un proceso largo y complicado, que nunca ha tenido un éxito total. Véase el resurgir de los nacionalismos en la extinta Unión Soviética, y en general en Europa. Sólo en algunos países se ha logrado instituir democracias parlamentarias para gobernar los Estados, afirmando la primacía del poder político sobre otras formas de poder. Como mínimo, el poder de la riqueza, de la religión y de las armas son anteriores al poder estatal, siendo pocos los países en los que dichos poderes han sido efectivamente subordinados al poder civil. Al hablar de democracia, primero hay que hablar de "*cracia*", luego de "*démos*". Es decir, primero hay que haber afirmado y consolidado la primacía del poder civil sobre otros poderes y, además, haber establecido el principio de división de poderes (ejecutivo, legislativo y judicial), de modo que el poder ejecutivo y el poder judicial se atengan a las leyes vigentes (primacía de la ley). Una vez clarificada la estructura de poder, se plantea el problema del *démos*, es decir del sujeto que ejerce ese poder civil tripartito y cómo lo ejerce (democracia directa, representativa, partidos políticos, etc.). La estructuración del poder en un país es previa a la elección por parte de los ciudadanos de las personas y organizaciones (por ejemplo partidos políticos) que van a ejercer el poder civil, integrando bajo su férula a los demás poderes.

Pues bien, diremos que, en las últimas décadas, la expansión de la forma "Estado" ha encontrado unos límites claros, e incluso cabe afirmar que dicha forma social ha entrado en crisis. Los economistas neoliberales preconizan el adelgazamiento de los Estados, la reducción del gasto público y, en general, la privatización de los servicios públicos, con escasas excepciones. Se dice que la iniciativa privada, la librecompetencia y, en general, el mercado, son más eficientes que el Estado a la hora de impulsar el sector servicios. Se privatizan las comunicaciones, se preconiza la desregulación de importantes ámbitos productivos, se lucha contra los monopolios (habitualmente generados o permitidos por los Estados), se insiste en liberalizar el mercado de trabajo (y, por supuesto, el mundo financiero y empresarial), mientras que la educación, la sanidad y las pensiones se ven afectadas por la ola creciente de desestatalización, que tiene su correlato en la mercantilización de dichos servicios. Valores fundamentales del Estado, como la independencia y la soberanía, tienden asimismo a declinar, en favor de formas de interdependencia y soberanía compartida. Hasta la necesidad de los Ejércitos nacionales está en cuestión, apareciendo organizaciones militares cuyo ámbito de actuación tiende a ser global (NATO).

Desde la perspectiva de una pluralidad de formas sociales y de sus respectivas interacciones y subsunciones, cabe decir que el Estado, en tanto forma social predominante, ha entrado en crisis. Dicha crisis no sólo se puede explicar por factores internos (las contradicciones del Estado del bienestar, de las que

habla Claus Offe¹¹), sino también por la emergencia de una forma social nueva, Telépolis, que surge en un nuevo espacio social (*el tercer entorno*) en el que pueden desarrollarse muchas de las actividades básicas de una sociedad. Digamos que el Estado ha llegado a controlar y dominar casi por completo el primer y el segundo entorno. El tercer entorno, en cambio, es un espacio social que desborda la jurisdicción de los Estados.

Los Estados tienen unos límites territoriales claros (interior, frontera, exterior), que las tecnologías telemáticas están superando. Ello permite el flujo de capitales, bienes, información y conocimiento por encima de las marcas territoriales que identifican a los Estados y sus mercados nacionales. La riqueza que se genera en el tercer entorno apenas es controlada por los Estados, siendo así que las inversiones, la innovación y los recursos humanos afluyen cada vez más a ese nuevo espacio social. Como resultado, una nueva forma social está desplegándose gracias a las tecnologías telemáticas, desbordando los límites territoriales de los Estados. Con ello no se afirma que los Estados vayan a desaparecer: son formas sociales asentadas y consolidadas en los dos primeros entornos, que seguirán teniendo una presencia importante en dichos espacios. Lo que ocurre es que, en relación al desarrollo de las fuerzas productivas, que se concentran cada vez más en el tercer entorno, el papel de los Estados es secundario, y por eso está menguando la importancia de dicha forma social. La producción de riqueza en ámbitos territoriales, tradicionalmente controlada por los Estados, tiene ahora una forma rival de producción, la teleproducción, con su telecompra, televenta, teletrabajo y teledistribución. Por el tercer entorno circularán más bienes y dineros que por el primero y el segundo, siendo así que los Estados-Naciones controlan bien estos dos últimos, pero no el tercero. La sociedad de la información implica un cambio profundo, que afecta a la estructura misma de los Estados. Los talleres, las oficinas y las fábricas devienen estructuras reticulares, no recintos con interior, frontera y exterior, sin que las circunscripciones y las regulaciones territoriales basten para controlar la desaforada expansión del capital y del mercado en el tercer entorno, a la que estamos asistiendo desde hace unos años. No hay más que ver cómo circula hoy en día el dinero, a través de las redes telemáticas, y no a través de fronteras territoriales, para hacerse una idea de las nuevas potencialidades económicas que Telépolis presenta en comparación con los Estados, limitados por sus fronteras territoriales.

Lo que vale para la circulación del dinero, vale también para la transferencia de conocimientos e información. El tercer entorno supone un nuevo espacio social, al que difícilmente pueden adaptarse los Estados que ejercen soberanía sobre un determinado territorio. Cada vez más, la riqueza se crea y fluye en el tercer entorno, y por ello Telépolis es una forma social alternativa a la de los Estados-Naciones. Si la modernidad ha estado caracterizada por la

¹¹ C. Offe, *Contradicciones del Estado del Bienestar*, Madrid, Alianza, 1994.

vinculación territorial entre Estado y Capital, la desterritorialización posibilitada por las tecnologías telemáticas está en la base de la crisis del Estado como forma social dominante. Las empresas que han adoptado una estructura reticular se están adaptando relativamente bien al tercer entorno. Los Estados que mejor sobrevivirán serán aquellos que adopten la forma de Estados-red, no de Estados territoriales. Pero ello implica profundos cambios estructurales, que habrán de acometer en las próximas décadas. Cabe incluso dudar de que puedan existir Estados-red, aunque Castells piensa que la actual Unión europea está evolucionando en esa dirección¹².

Conviene recordar que la forma social a la que genéricamente denominamos mercado se ha expandido recientemente por ámbitos importantes de la actividad social. Valgan como ejemplos la vida doméstica, en la que ha irrumpido el mercado a través de los medios de comunicación de masas, la ciencia y la técnica (cada vez más dependientes de esquemas empresariales), el ocio (que se ha industrializado) e incluso la política democrática, estrictamente mediaticizada por unos partidos políticos que funcionan cada vez más como empresas que luchan por el poder y la financiación, y para ello compiten por los votos, teniendo como objetivos fundamentales el incremento de su capital político y su expansión por todo el territorio estatal, más que la realización de sus propios programas de gobierno. Contrariamente a lo afirmado por Claus Offe, quien percibe una creciente desmercantilización¹³, pienso que el mercado, en tanto forma social que rivaliza con el Estado, se ha expandido durante las últimas décadas por ámbitos sociales nuevos y significativos, mientras que el Estado ha visto frenada su penetración en muchos sectores de la actividad social. El mercado se ha expandido hacia ámbitos de actividad social apenas controlados por los Estados, como los ámbitos privados, imbricándose cada vez más profundamente en la vida social, mientras que el Estado ha perdido la fuerza expansiva de la que hizo gala durante los últimos siglos.

3. *Neofeudalismo en el Tercer Entorno*

La estructura espacial de E3 difiere profundamente de E1 y E2, y no sólo por sus características físicas, sino ante todo por sus propiedades métricas y topológicas. El tercer entorno es distal y reticular, mientras que los entornos naturales y urbanos, en tanto espacios para la interrelación entre personas, están basados en la proximidad y en la recintualidad, o, dicho en términos más familiares, en la vecindad y en la territorialidad. No hay sociedad sin espacio y tiempo donde desplegar las múltiples acciones que conforman la vida social, y por ello es preciso preguntarse por la estructura del espacio-tiempo en el que pudiera desarrollarse la sociedad de la información. A mi modo

¹² Ver M. Castells, *o.c.*, vol. 3.

¹³ Offe, *o.c.*, p. 70.

de ver, la sociedad informacional no sólo difiere de las anteriores formas de sociedad (como la sociedad industrial) por su informacionismo (la información como base de la riqueza y de la vida social), sino ante todo por la distalidad, la reticularidad y el carácter multicrónico del espacio-tiempo en el que dicha sociedad de la información se despliega.

Ello afecta directamente a la democracia, porque ésta, tal y como se ha ido constituyendo en el segundo entorno, no sólo depende de una cierta estructuración del poder y de unos procedimientos para acceder al mismo y ejercerlo, sino que, antes incluso que ello, depende de la estructura del espacio y del tiempo en donde se desarrolla una sociedad democrática. La democracia es una forma social de segundo entorno, y por ende adecuada a la estructura vecinal y territorial de dicho espacio social. No en vano está organizada en base a países y circunscripciones, difiriendo la organización legal de la democracia según los diversos países, aunque en muchos de ellos haya coincidencia en los principios básicos. Al ser el tercer entorno un espacio distal y trans-territorial, las instituciones democráticas han de estructurarse conforme al nuevo espacio social, es decir, han de ser distales y reticulares. La democracia de las Naciones-Estados choca con la estructura espacial del entorno telemático.

Una vez aceptado que en el tercer entorno, como en cualquier espacio social, se plantea el problema del poder, a continuación habrá que preguntarse por la estructuración del poder en el nuevo espacio social, así como por las modalidades de elección y ejercicio del poder. Lo importante es que la determinación territorial y vecinal que ha marcado el funcionamiento de las sociedades democráticas deja de tener relevancia en E3. Se plantea así el problema de la tele-democracia, o democracia reticular (democracia-red), que debe ser distinguida estrictamente de la democracia basada en la territorialidad y en la cercanía.

Dado un territorio T en E1 y E2, una sociedad es democrática si organiza la vida social en base a una serie de principios que rigen en la totalidad de T. Prescindiré aquí de la enumeración sistemática de dichos principios, aludiendo únicamente a algunos de ellos. Además, esos principios (o reglas de juego, como también se dice) han de tener validez durante un lapso de tiempo, es decir, han de ser estables en el tiempo. Promulgar leyes y normas implica afirmar la validez de las mismas para el futuro, conformando así el tiempo futuro en base a unos principios de funcionamiento social. Por otra parte, hay que precisar el ámbito espacial de aplicación de dichas leyes, es decir el territorio donde hay jurisdicción. En tercer lugar, hay que definir qué actividades humanas quedan normativizadas y cuáles no. La democracia afecta al tiempo, al espacio y a las acciones, al instituir un poder sobre un tiempo social (que puede ser abierto o estar delimitado temporalmente, como las leyes presupuestarias o los programas-marco), sobre un espacio social (que siempre está delimitado territorialmente, sin perjuicio de los convenios internacionales que puedan luego establecerse) y, dentro de ese espacio-tiempo,

sobre las diversas actividades sociales y humanas que sean objeto de regulación democrática. Es importante subrayar este último punto, porque no todas las acciones sociales y humanas se ven determinadas en la misma medida por las leyes democráticas. Una democracia reglamenta las acciones públicas, e incluso algunas privadas, pero, al menos en principio, no las ideas ni los pensamientos. Por eso suele afirmarse la libertad de expresión y de conciencia.

Por lo que respecta a la variable espacial, hay que resaltar que la democracia puede instaurarse en espacios más o menos extensos. No sólo hay Estados democráticos, sino también corporaciones e instituciones que funcionan con diversos grados de democracia interna. Por ejemplo, una comunidad o sociedad civil puede funcionar democráticamente, o no. Una institución militar y una corporación privada no suelen hacerlo. Aun así, el canon de la democracia son algunos Estados- Naciones, por lo que al hablar de democracia en el tercer entorno tomaremos ante todo como punto de comparación a esta modalidad de democracia.

Pues bien, en el tercer entorno la democracia se encuentra al menos con cinco problemas estructurales:

3.1.- El tercer entorno es transterritorial, es decir, desborda las fronteras jurisdiccionales de los Estados democráticos, así como las de sus circunscripciones. Independientemente de donde haya sido originada, una determinada acción tiene efectos y consecuencias en múltiples sitios de E3, situados en ámbitos geográficos muy distantes. Las nociones de territorio jurisdiccional y circunscripción son puestas en cuestión.

3.2.- 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 a una sociedad se le añade en el segundo entorno 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, de modo que está inscrito en el censo y tiene reconocidos una serie de derechos y obligaciones. En el tercer entorno, el lugar de nacimiento y residencia son irrelevantes para intervenir, 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.

3.3.- En el tercer entorno surgen nuevas formas de poder, que no están subordinadas al poder civil ni estatal. En el tercer entorno no se lucha por el dominio de territorios, sino ante todo por el control de las redes. Los señores del aire (o de las redes), es decir, las empresas transnacionales de teleservicios (telefónicas, televisivas, telebancarias, telemáticas, etc.) luchan actualmente por el poder en el entorno telemático, al par que construyen y diseñan el nuevo

espacio social. Esa nueva forma de poder, debido a su origen empresarial, no se caracteriza por su democracia interna.

3.4.- En el tercer entorno no hay estado ni poder civil constituido, y no parece fácil que pueda haberlo, dado el carácter territorial de la forma "Estado". La creación de formas supranacionales de poder político, como la propia Unión Europea, son intentos de adaptación a E3. Sin embargo, adaptar la estructura básica del Estado al tercer entorno implica una transformación radical del mismo, porque los tres poderes básicos de los Estados deberían adoptar una estructura reticular. Ello implica convergencias entre las legislaciones y entre los funcionarios estatales, que difícilmente pueden darse. No es de extrañar que las organizaciones jurídicas estén siendo las últimas en tratar de adaptarse al tercer entorno, porque siempre han tenido a gala la existencia de marcos competenciales y ámbitos jurisdiccionales muy precisos, más allá de los cuales intervenían otros agentes legales, siguiendo pautas y normas muy distintas.

3.5.- 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 democráticamente en las redes, y por eso teóricos como Barlow han defendido la no injerencia de los Estados en el ciberespacio. A nuestro modo de ver, dicho modelo puede expandirse, aunque con problemas y 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 a veces en sectores de actividad, no sólo en criterios territoriales), en sociedades científicas y profesionales, etc. A nuestro juicio, este es el modelo de democracia a impulsar en el tercer entorno, al menos en una primera fase, hasta que se constituya un poder civil en E3 (constitución de Telépolis).

Centrémonos en el tercer punto, que es el más importante hoy en día, puesto que en E3 aparecen formas de poder que no están subordinadas a ningún poder civil, al menos en tanto agentes de E3, debido a que en E3 no hay constituido poder civil alguno, ni mucho menos rige el principio de división de poderes¹⁴.

Muchos cibernautas creen que las redes telemáticas posibilitan una democracia directa y nuevas formas de liberación personal. Afirman que en *Internet* las decisiones pueden ser tomadas directamente por los ciudadanos, sea a través del voto electrónico o de asambleas virtuales. Así ocurre en diversas redes privadas y comunidades virtuales, pero por lo que respecta a las decisiones básicas sobre la construcción y funcionamiento del nuevo espacio social, la

¹⁴ Retomamos aquí ideas ya expuestas en *Los Señores del Aire*.

realidad es muy distinta. En las redes telemáticas ha surgido una nueva forma de dominio, los *señores del aire*, que son quienes las construyen, diseñan y hacen funcionar. Ello es claro en las redes militares y financieras, pero también va siéndolo en el caso de *Internet*, que aglutina la sociedad civil del entorno electrónico. 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 unas cuantas empresas transnacionales de teleservicios, que son las que imperan en el ciberespacio. La sensación de libertad que proporciona *Internet* no es contradictoria, sino complementaria de la *situación neofeudal* a la que actualmente parece abocada la sociedad de la información. Basta pensar en que todos y cada uno de nuestros pasos por la red son controlables por los señores del aire para tener una idea más exacta de nuestra condición en la red. Hoy por hoy, en el tercer entorno somos súbditos, no ciudadanos. 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.

Puesto que uno de los aspectos de mi libro "*Los Señores del Aire*" que más han sido puestos en cuestión en las recensiones publicadas es la comparación de los usuarios de los servicios telemáticos con los telesiervos, dedicaré un breve espacio a argumentar más ampliamente esa tesis. Hay muchos argumentos para comparar la situación actual de los telepolititas con la de los siervos de la gleba, en la medida en que se intenta inducir sobre ellos una relación de obligada pertenencia a algunas redes telemáticas, en lugar de una participación voluntaria en el mundo telemático.

4. *Telesúbditos en el entorno telemático.*

Así como los siervos pertenecían a la tierra (o al dómos, o a la familia), los señores del aire tratan de generar en los usuarios una relación de pertenencia, identificación y fidelidad a sus dominios informacionales. De ahí que quepa hablar de telesiervos de la gleba digital, aunque la expresión "telesúbditos" pueda ser más adecuada en muchos casos. En el fondo, se trata de una cuestión de grados. Entre los telesúbditos hay quienes son auténticos telesiervos, no todos. También hay algunos que luchan por ser telepolititas libres, individual y colectivamente. En ellos se encarnan las tendencias democratizadoras en E3, y por ello hay que prestar atención a estos combates por libertades en medio telemático. Se trata de una lucha de liberación de la dependencia actual con respecto a los señores del aire, ejemplificada por la plataforma Linus y por diversas comunidades virtuales que forman teleciudades libres, que son toleradas por los señores del aire. Hechas las matizaciones anteriores, hay razones para mantener la noción de "telesúbditos", en base a los siguientes argumentos:

4.1.- El telepolita depende representacionalmente del teleseñor correspondiente a la hora de existir y de actuar en E3 a través de tecnologías diseñadas y controladas por el señor del aire. Esto es particularmente importante a la hora de construir la imagen propia (telecuerpo, cuerpo digital), de obtener una identidad en el feudo de E3 (que siempre es asignada y controlada por el teleseñor), de moverse por E3 (conforme a las constricciones y reglas impuestas por el teleseñor a través de los administradores de red y de servidor) y de dar salida a los productos de su actividad (por ejemplo del teletrabajo, pero también las actividades lúdicas y de entretenimiento que uno desarrolle en E3). Todas estas expresiones del sujeto en E3 son modeladas por el señor del aire a través de sus artefactos telemáticos y así es como se imprime sobre el sujeto (es decir sobre las representaciones digitales del mismo) la impronta del teleseñor, su tecnosello. Los telesiervos tenemos nuestro "telesayo", nuestro uniforme digital, aunque luego podamos introducir variantes y adornos personales. Cuando salimos a E3 somos producidos por el realizador (en TV), formateados (en Internet, en medio informático) y podemos ser desensamblados, montados, recombinados, archivados, etc. No en tanto cuerpo de E1 o persona de E2, pero sí en tanto entidades de E3. Ahí es donde somos telesiervos. De ello no se infiere que pasemos a serlo en E2 o en E1.

4.2.- Como ampliación del argumento anterior, y en virtud de las propiedades mnemónicas de E3, resulta que todos o casi todos nuestros pasos y acciones en E3 pueden ser controladas, archivadas y operadas (cruce de datos) por los señores del aire. Esto vale para el teléfono (listado de llamadas, tiempo, números más frecuentes), para el dinero electrónico (compras, aficiones, incluso facturas completas de lo que uno ha comido o bebido), para la televisión (sobre todo para la digital: canales que uno ve, programas, tiempo que está, uso del mando a distancia) y por supuesto para Internet (navegadores que se usan, direcciones visitadas, búsquedas, información obtenida en la red y bajada de ella, tiempo de conexión, listado de correos electrónicos enviados, mailings, grupos de debate, compras en Internet, etc.). Aunque los contenidos se respeten y no haya violación de las conversaciones o de los mensajes, por respeto a las normas legales de E2, la información antes mencionada tiene un valor añadido considerable para los señores del aire o para los intermediarios del tercer entorno. Obsérvese que esto no sólo afecta a los individuos, sino también a las colectividades, en la medida en que esos datos valen para componer segmentos de mercado, tendencias de los usuarios en E3, etc. Los teleseñores obtienen así una información muy valiosa, que no se traduce directamente en dinero (no atracan a sus telesiervos), sino en dominio informacional estricto sobre sus súbditos.

4.3.- Cuando un señor del aire compra o conquista su teledominio a otro señor del aire (por medio de *OPAS*, alianzas estratégicas, intercambios de acciones, etc.) los usuarios de los teleservicios pasan a depender del nuevo

señor del aire. En este sentido son plenamente comparables a los siervos de la gleba en la era medieval. Al poco tiempo se les obliga a emigrar, es decir a conformarse a los formatos y reglas del nuevo señor del aire. Se dirá que somos libres para cambiar de teleservicio, y ello es cierto en teoría. Los actuales *feudos informacionales* dejan emigrar libremente a sus paisanos, aunque desconectarse de una red suele ser muchos más difícil que conectarse. Sin embargo, ocurre que ya estamos marcados por la impronta del teleseñor y por las identificaciones que éste nos ha inducido (sistemas operativos, navegadores, portales, herramientas de búsqueda, procesadores de texto, presentadores y programas de TV, espectáculos ofertados por el señor del aire, etc.). La migración voluntaria no es nada fácil, porque uno tiene que coger todos sus aperos del tercer entorno y volverlos a formatear y configurar en el nuevo feudo al que emigre. Por eso es difícil emigrar hacia las comunidades libres (comuneros) que se han ido creando en E3. Los señores del aire ofrecen condiciones ventajosísimas a la hora de lograr nuevos telesúbditos (usuarios), distribuyen gratuitamente servicios cuya producción es muy costosa o permiten el pirateo (*software*, vídeos, discos compactos, etc.) hasta que los pillos electrónicos se hayan habituado a esas marcas digitales y sean atrapados y en su caso perseguidos como delincuentes menores. Por otra parte, desengancharse de un teleservicio es cada vez más difícil a nivel administrativo. Es muy fácil entrar en alguno de los feudos del aire, pero no es tan fácil salir.

4.4.- Tarde o temprano, los señores del aire acaban cobrando diezmos y primicias (como las parroquias y feudos medievales) por moverse y actuar en sus feudos electrónicos. Al respecto hay diferencias entre unos y otros: los hay más liberales y humanistas. Pero otros cobran por igual al curioso, al despistado, al que se equivoca de camino, al niño, al anciano, al teletrabajador o al empresario de E3. Normalmente, a este último se le cobra menos, porque puede negociar con los señores del aire su adscripción al teleservicio (cambios de teléfono, de sistema operativo, de navegador, etc.). El ciudadano está inerme frente a los impuestos de los señores neofeudales y lo más que puede pedir es una tarifa plana, es decir, saber cuál va a ser el impuesto anual o mensual por poder estar en E3.

4.5.- Algunos señores del aire tienen auténtico derecho de pernada digital, porque, aparte de imponer unos contratos draconianos por usar los teleservicios que ofrecen, exigen toda una serie de datos personales e íntimos a la hora de ser aceptados como telesiervos. Es de suponer que, como sucedió en el Medievo y en el Renacimiento, los telepolitas más conscientes vayan emigrando hacia los dominios de aquellos señores del aire que dulcifiquen sus actitudes en este sentido. La posibilidad de invadir la intimidad y la privacidad por parte de los señores del aire es mayor que la muchos señores feudales del medievo, que sólo entraban en las casas en casos de guerra (para la leva), recaudación o delito manifiesto. No se trata de un poder ideológico, sobre

las ideas o creencias, sino informacional, es decir, sobre lo que es y hace en E3 cada telepolita. De nuevo cabe hablar en este caso de servidumbre, por inexistencia de privacidad en E3 (no en E2 ni en E1) para los telesiervos.

4.6.- En el caso de los telepolititas que quieren ganarse la vida en E3 (teletrabajadores, autónomos, pequeñas empresas informacionales, etc.), los artefactos tecnológicos que les permiten acceder a E3 son sus instrumentos de trabajo y sus medios de subsistencia en E3. Pues bien, esos instrumentos no son propiedad suya, sino que están alquilados por el señor del aire, el cual prohíbe modificarlos, desensamblarlos, etc. Somos pues *aparceros del aire*, al no ser propietarios de los medios de producción en E3. "La tierra para quien la trabaja" es un lema campesino, de E1, como la lucha por la propiedad de los medios de producción es un lema de E2 (comunista, socialista, etc.). La rebelión de los telesiervos irá en esta dirección, sea arrebatando esos medios a los señores, sea construyendo sus propias plataformas o colectividades libres del tercer entorno.

4.7.- No hay que olvidar que los señores del aire ofrecen seguridad, protección, *firewalls*, sistemas criptográficos y tratan de fidelizar a sus usuarios (audiencias, páginas *Web*, grupos de discusión, *chats*, etc.) con las imágenes, logotipos y servicios propios del feudo electrónico correspondiente. Son estrategias típicamente feudales.

4.8.- El tercer entorno no sólo permite controlar y vigilar las acciones de los telepolititas en E3, sino que permite memorizarlas, es decir, tener información sobre lo que hacen los telesiervos en los feudos electrónicos. Ello no sólo en los ámbitos públicos de E3, lo cual sería notable (veedores electrónicos permanentes), sino también en los privados y en los íntimos. Desde este punto de vista, no sólo somos súbditos, sino siervos, porque la memoria de nuestros actos en E3 la tiene el señor del aire, no nosotros. Y todo ello sin entrar para nada en los contenidos de las acciones, sólo con las acciones mismas.

A estos ocho argumentos se les podrían añadir más. Pero valga este primer listado para justificar, aunque sea parcialmente, la posibilidad de una tele-servidumbre en E3, y en muchos casos la realidad efectiva de una relación de estricta dependencia y subordinación a la nueva forma de poder.

En una palabra. La democratización de las redes telemáticas conlleva una lucha de liberación en el tercer entorno y, a nuestro 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 propias contiendas electorales en E2, así como la información sobre la actividad política y económica. 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.

5. Ciudadanía y democracia en E3

Hemos afirmado que hay que democratizar el tercer entorno, que hoy por hoy es comparable a un régimen neofeudal. Sin embargo, el principio igualitario "una persona, un voto" plantea problemas en el tercer entorno, debido a que la noción de identidad del sujeto en E3 difiere profundamente de las de E1 y E2.

Decíamos antes que "ser natural de" o "haber nacido en" es el principal criterio de adscripción de una persona a una sociedad en E1, aunque no hay que olvidar que la pertenencia a una etnia o confesión religiosa concreta han sido formulaciones más restrictivas de la pertenencia a una sociedad rural. En cambio, en los entornos urbanos y en los Estados-Naciones se añade un segundo criterio de ciudadanía, el de "residir en", independientemente de donde se haya nacido. Pues bien, ninguno de esos criterios valen en E3, donde lo importante es "conectarse a", es decir, acceder al tercer entorno a través de un determinado teleservicio o interfaz con el espacio electrónico.

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.). El lugar de nacimiento da nombre asimismo a muchos forasteros. 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 leva, 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. Incrementar la población a la que se proporciona algún tipo de acceso a E3, o sea, el número de usuarios de un teleservicio, es un objetivo lógico por parte de los señores del aire,

máxime si se tiene en cuenta que las tasas de audiencia, de acceso y de utilización son indicadores objetivos del valor de cada dominio o feudo informacional.

Pero en este apartado no insistiremos en este segundo aspecto de los números propios, que nos vincula estrechamente a nuestros respectivos señores del aire, sino en dos hechos previos:

5.1.- 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, de la televisión digital y de 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 ICANN¹⁵, muestra bien la tendencia del tercer entorno a crear un nuevo sistema de identificaciones, dependiendo de empresas privadas, y 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.

5.2.- 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 (o telesúbditos), 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 (E1) y jurídica (E2) 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 cuestión de cada sujeto la gestión de dicha identidad *plural*.

Esa pluralidad de identidades digitales es constitutiva del sujeto en E3, y por ello afirmamos 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

¹⁵ *International Corporation for Assigned Names and Numbers*, presidida actualmente por Esther Dyson, una de las principales ideólogas de la privatización de las redes telemáticas y de la consideración de Internet como un gigantesco mercado, en lugar de como un espacio social. Véase su obra *Release 2.0* para ilustrar las tesis mercantilistas y neoliberalizadoras en torno a las redes telemáticas. Frente a esta nomenclatura, que es la imperante en los EEUU, los Estados han superpuesto un segundo criterio de asignación de nombres y números propios, el basado en los sufijos que abrevian el nombre de los Estados donde reside el usuario (".es" en España). La existencia de este doble criterio muestra que los Estados tratan de mantener un cierto control sobre E3, aunque la tendencia a privatizar la gestión de los nombres de dominio con sufijo geográfico también se manifiesta en muchos países.

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 la estructura de E3 plantee problemas para organizar procesos electorales en el tercer entorno.

Indiquemos otro problema, vinculado en parte al anterior. La identidad física de las personas en E1 es muy estable, pese a todos los cambios físicos que una persona puede experimentar a lo largo de su vida. En el segundo entorno uno puede cambiar de residencia, pero no de padre, madre y lugar de nacimiento. En el tercer entorno, en cambio, los números propios cambian frecuentemente, por lo que cabe hablar de identificaciones volátiles, siempre sometidos a los cambios de “personalidad” generados por los propios 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.

Otra dificultad estructural proviene del carácter reticular y desterritorializado del tercer entorno, que rompe con el sistema de organización de las unidades administrativas básicas en los Estados- Naciones: las circunscripciones (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 red¹⁶. 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 reticulares muy complejos, que no son comparables al sencillo esquema de las circunscripciones electorales encajadas. Por otra parte, una misma persona puede ser usuario

¹⁶ En el caso de redes locales pequeñas ni siquiera es preciso elegir representantes, porque la democracia directa entre todos los usuarios suele funcionar bien, como muestran los distintos ensayos que se han hecho al respecto.

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. En la situación actual del tercer entorno, ello implicaría la elección por parte de los usuarios de los directores de las compañías telefónicas, televisivas, telemáticas y de dinero electrónico. Algo impensable y utópico, hoy por hoy, por lo que la democratización del tercer entorno se muestra de nuevo como un proyecto a muy largo término.

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 telepolitas 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.

Los comentarios precedentes no tienen como objetivo indagar la posibilidad de procesos electorales en E3, algo que parece muy prematuro hoy en día. Se trata más bien de investigar los requisitos precisos para que ello pueda suceder en algún momento y para que pueda ser puesto en práctica en redes locales y globales. Cuando se habla de democracia electrónica, se piensa en la utilidad que pueden tener las redes telemáticas para facilitar las elecciones en ámbitos del segundo entorno, es decir para elegir alcaldes, diputados o presidentes de gobierno. No cabe duda de que redes tipo *Internet* pueden contribuir a potenciar los procesos democráticos en E2, facilitando el acceso a la información, potenciando la relación directa entre representantes y representados y fomentando modalidades de democracia directa. Pero aquí nos interesa indagar si es posible organizar formas democráticas de poder político en el tercer entorno. En la actualidad ello parece inviable, y para plantear una democratización de E3 hay muchos problemas por resolver. Por ello podemos concluir que en la actualidad no existe una sociedad democrática de la

información, y que su eventual instauración no parece cosa fácil, dados los numerosos problemas que se oponen a este proyecto.

En todo caso, la conclusión que podemos extraer de lo anterior es que es preciso delimitar algún espacio propiamente político en E3, un *teleforo* dedicado estrictamente al debate y ulteriormente, a la actividad política en E3.

6. *Los derechos fundamentales en el tercer entorno*

Algunas constituciones democráticas, como la actual de Alemania, empiezan afirmando el respecto a los derechos fundamentales de las personas como la regla básica del orden constitucional. También en este aspecto la emergencia del entorno telemático plantea problemas importantes, entre los cuales mencionaremos muy brevemente los siguientes, sin pretender comentarlos ni analizarlos.

6.1.- No hay ciudadanos en una democracia sin respeto estricto a su fuero íntimo, es decir a la posibilidad de tener y expresar su propio juicio sobre los asuntos públicos. El voto secreto ejemplifica esta regla básica, que va más allá del propio voto, porque implica un respeto a la persona, sus ideas, sus creencias, su libertad de pensar, opinar, asociarse y manifestarse públicamente. Resumiremos este principio diciendo que no hay democracia sin intimidad de los ciudadanos, y por ello un poder democrático siempre limita el ámbito de su ejercicio hasta las fronteras de la intimidad de las personas, regulando y juzgando sus acciones, no sus intenciones. La prohibición de la tortura y de los malos tratos ilustra perfectamente esta defensa de la intimidad, irrenunciable en una democracia.

Pues bien, en el caso del entorno telemático la existencia de ámbitos íntimos no está garantizada en absoluto. La inviolabilidad de los domicilios, salvo indicios de delito, suele estar garantizada por los Estados democráticos, siendo así que en el actual tercer entorno se considera a las personas como clientes y usuarios, cuyos comportamientos son objeto de análisis y estudio sin protección alguna para su intimidad. Al no haber una distinción clara entre espacios íntimos, privados y públicos, los señores del aire se auto-atribuyen un derecho de "pernada electrónica", es decir, la posibilidad de almacenar, cruzar y en su caso comercializar los múltiples datos íntimos y privados que las redes electrónicas registran conforme las personas actúan en el tercer entorno. Sea a la hora de llamar por teléfono, de ver una televisión digital, de usar una tarjeta de crédito o de navegar por Internet, no se distingue entre acciones íntimas, privadas y públicas en el espacio electrónico, en gran medida porque los hábitos y comportamientos de las personas en E3 proporcionan una información de gran valor para los señores del aire que construyen y mantienen los teleservicios. Así como la mente propia, el respeto al cuerpo y a la imagen propia o la inviolabilidad del domicilio marcan límites claros para la intimidad de las per-

sonas en E1 y E2, en el tercer entorno esas fronteras no existen, por la propia estructura no recintual del nuevo espacio social. Definir la intimidad de la persona-red en E3 es uno de los principales problemas conceptuales a resolver, por ser un prerrequisito para la democracia.

6.2.- En general, hay que replantear la declaración de derechos humanos, que no en vano fue firmada por Estados, no por los señores del aire. Exigir a las empresas transnacionales de teleservicios que respeten los derechos básicos de los ciudadanos de E3, empezando por el derecho al fuero íntimo y al acceso universal, es una de las primeras tareas a acometer para civilizar y democratizar E3.

6.3.- Otro tanto cabe decir de los derechos de los grupos y colectividades en E3, dada la nueva forma de estructuración de dichos grupos (o comunidades virtuales, como las denominó Rheingold).

6.4.- Hay que redefinir la noción de delito, así como la de juicio justo y pena debida, adecuándola a un espacio social multicultural, como es el tercer entorno. Recientemente, el grupo de los siete países más ricos del mundo se ha reunido para estudiar la creación de una ciberpolicía, es decir, es unos servicios de orden y seguridad pública en el tercer entorno. Curiosamente, no se ha pensado en crear primero ciberjueces, y previamente una ciberlegislación, sin duda porque los Estados prefieren mantener la ficción de su soberanía a la hora de juzgar los ciberdelitos conforme a sus propias leyes. Sin embargo, las paradojas que plantea la ausencia de una legislación penal sobre el tercer entorno son múltiples. Por ejemplo, ¿dónde se ha cometido el delito? ¿Allí donde se actuó físicamente o allí donde se produjeron las consecuencias perniciosas para los bienes y las personas? Si, como suele ocurrir en el caso de los virus informáticos, las consecuencias de esas acciones de sabotaje se manifiestan en varios países a la vez, ¿qué sistema judicial tiene la prioridad para encausar al delincuente? ¿Qué normas y procedimientos penales se le aplica? Por poner un ejemplo extremo, con el fin de subrayar el multiculturalismo del tercer entorno: si un ladrón electrónico roba manipulando un ratón, ¿se le cortará la mano, o sólo la conexión? ¿Se sigue afirmando la presunción de inocencia en el tercer entorno y el derecho a una defensa o se da vía libre a los ciberpolicías para que encarcelen a los presuntos delincuentes? ¿Con qué mandato judicial? ¿Será la ciberpolicía una policía judicial? ¿De qué poder judicial? Podrían aportarse otras paradojas en el orden penal, pero las anteriores pueden servir para ilustrar las enormes consecuencias que tiene el carácter transterritorial del tercer entorno. Y no hay que olvidar que la cuestión de la democracia no sólo afecta al poder ejecutivo y al legislativo, sino también al judicial.

6.5.- Otra cuestión relevante para la democracia: ¿qué ocurre con la fiscalidad en el tercer entorno? Si el comercio electrónico en Internet plantea problemas

con el pago del IVA, ¿qué decir de los flujos de dinero electrónico a través de las redes telemáticas financieras, que no son Internet, sino redes específicas para la movilidad del capital? ¿Qué Estado de segundo entorno asumiría la tarea de recaudar esos impuestos? Como ha mostrado Castells, las redes telemáticas por donde fluye el dinero electrónico se han convertido en los grandes instrumentos para la evasión de capitales y el lavado del dinero negro generado por las mafias internacionales. No es raro que los defensores de la desregulación del sector de las telecomunicaciones insistan en que Internet, ante todo, ha de ser un mercado libre. Pero entonces, ¿quién financia esos servicios de orden y justicia en el nuevo espacio social?

Como puede verse, el tercer entorno pone en cuestión principios básicos de las democracias avanzadas, incluida la noción de propiedad. En primer lugar porque el espacio- tiempo informacional tiene una estructura muy distinta a la de los Estados- territorio en los que se ha consolidado la democracia. En segundo lugar porque el poder civil y político no prima sobre otras formas de poder, sino que ni siquiera se ha constituido como tal. En tercer lugar porque la noción de ciudadanía cambia, y ello en aspectos auténticamente fundamentales. Y, sobre todo, porque en el tercer entorno ha surgido una nueva forma de poder, la de los señores del aire, que supone una regresión política y social hacia esquemas feudales de organización de las sociedades.

Por todo ello, la respuesta que ofrecemos a la pregunta planteada al principio de esta conferencia es claramente negativa. No existe una sociedad democrática de la información. Y lo que es peor. No hay visos de que vayamos hacia ella. Por eso es imprescindible que, en lugar de considerarnos como clientes y usuarios de los teleservicios informacionales, comencemos a pensar que estamos ante un nuevo espacio social, en el que pretendemos ser ciudadanos con derechos y deberes reconocidos. Por suerte, el tercer entorno no sería nada si no hubiera masas de personas conectados a él. Pese a que la situación es claramente regresiva con respecto a las democracias avanzadas del segundo entorno, se trata de reiniciar la lucha por la libertad, la democracia y la justicia. Los grandes problemas políticos vuelven a plantearse, pero esta vez en un nuevo espacio social, cuya estructura y funcionamiento conviene conocer.