



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Ciencia a la mente y virtud al corazón

Facultad de Ciencias de la Educación y la Comunicación Social

Licenciatura en Periodismo

Trabajo Final de Licenciatura

Tema: Internet y democracia

Alumno: José Manuel Migoya Bussolotti

Directora de la Carrera: Ana Laura García Luna

Tutor: Rubén Morales

Fecha: 7/11/2019

Tema	3
Introducción:	3
Breve historia de Internet	3
Internet e ideología	4
Problema	6
Marco teórico	8
El nacimiento de la democracia	9
Democracia, una definición	10
Democracia representativa	11
La democracia directa	11
Democracia digital	12
Tecnoutopistas y Apocalípticos	13
Tecnoutopistas	13
Apocalípticos	16
The Net Delusion	16
Giovanni Sartori y la teoría de la democracia	19
El Partido de la Red	22
Ideología del Partido de la Red	29
Hacktivismo, por Santiago Siri	30
¿Qué democracia para el siglo XXI?, una introducción	34
Agustín Frizzera, Internet como puente	37
Conclusiones	45
Bibliografía	49

Tema

Internet y democracia. Análisis de los principales aportes prácticos nacidos en Internet a los sistemas de gobierno democráticos occidentales a través del caso del Partido de la Red.

Introducción:

Breve historia de Internet

En 1969 la Universidad UCLA en California, se convirtió en el primer nodo de una nueva red de computadoras diseñadas para mitigar los efectos de un posible ataque soviético en territorio estadounidense. Llamada «Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada» (ARPANET), la red nació bajo el patronazgo del Departamento de Defensa de los Estados Unidos (DoD). El siguiente nodo en conectarse fue el Stanford Research Institute (SRI). Pronto se sumaron computadoras de la Universidad de Utah y de la Universidad de Santa Barbara. Y la red empezó a crecer (Leiner et al., 1997).

Entra en escena Robert Elliot Kahn. Al llegar a DARPA (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa, encargada de ARPANET) en 1972 se convirtió en el propulsor de la red de arquitectura abierta. En esencia, propuso Internet como una red capaz de unir nodos, independientemente de la arquitectura con la que fueran diseñados. De esta forma, cada nodo podría ser desarrollado para adecuarse mejor a su entorno y las necesidades de sus usuarios, sin perder la capacidad de comunicarse con otros mediante el envío de paquetes de datos. Su propuesta se convirtió rápidamente en un programa independiente y se lo llamó «Internetting» (Leiner et al., 1997).

Sin embargo, una red de semejantes características requería un modo de enviar paquetes sin que estos se extraviaran, dañaran o fuesen sabotados. Vulnerabilidades semejantes no podían permitirse en el contexto de la Guerra Fría. Pero el protocolo NCP usado hasta ese momento por ARPANET no era capaz de unir distintas arquitecturas de forma confiable. Entonces Kahn reclutó la ayuda de Vint Cerf

-quien había estado involucrado en el desarrollo de NCP en Stanford- y juntos crearon un nuevo protocolo de comunicación entre nodos. Lo llamaron TCP/IP.

TCP/IP atravesó años de pruebas y mejoras. Y recién en 1983 fue adoptado por toda la comunidad conectada mediante el protocolo NCP de forma coordinada. Más allá del cambio del protocolo, esta fecha tiene una importancia mayúscula para la historia de Internet. Fue en 1983 cuando las redes de las Fuerzas Armadas Estadounidenses -que ya habían adoptado TCP/IP en 1980- se separaron oficialmente del resto de la red, confinándose a la MILNET. Así, Internet (todavía llamada ARPANET) se convirtió en el dominio exclusivo de investigadores y desarrolladores.

Internet e ideología

La idea de que la libre circulación de la información es una herramienta indispensable para el desarrollo saludable de una sociedad precede la creación de Internet. Ya en la década del 60, en el MIT, nació el movimiento hacker, con los preceptos éticos de defender la libre circulación de información, crear software libre y facilitar la adopción de la computación al resto de la sociedad.

En 1984, bajo esta misma ética, Robert Stallman crea el movimiento de software libre para combatir la creciente expansión de los programas privativos. Sobre esta base (GNU), algunos años después, Linus Torvalds, con la ayuda de miles de hackers de todo el mundo, crearía su famoso sistema operativo libre GNU/Linux, hoy presente de un modo u otro en la inmensa mayoría de dispositivos informáticos (Levis, 2014).

Conjunto con el desarrollo acelerado de la herramienta crecieron las ideologías. Se pensó, y todavía se la piensa, a Internet como un medio eficaz de canalizar la información, reducir toda ambigüedad, participar en igualdad de condiciones y evitar la censura. Instrumento fundamental de la era de la información, garante de la libertad, el conocimiento y la democracia (Levis, 2014, p. 122).

Casi 50 años pasaron de su nacimiento a raíz de un proyecto militar estadounidense e Internet ofrece al mundo diversos modos de llevar estos postulados al campo de la democracia, la representación y la transparencia de los procesos políticos.

Si bien su alcance para afectar la democracia puede ser visto en aspectos como el acceso rápido a la información, o los portales de gobierno que facilitan la comunicación con sus ciudadanos, existen diversos proyectos que buscan ir un paso más allá. Quizás el caso paradigmático sea el Partido Pirata Sueco, famoso por su lucha en materia de *copyright*. Pero no es el único. Existen numerosos partidos políticos nacidos en internet que buscan afectar los sistemas democráticos de sus respectivos países. Algunos de ellos plantean, por ejemplo, modificar en mayor o menor medida el funcionamiento de los sistemas legislativos, ofreciéndole al ciudadano la potestad de participar en la toma de decisiones gubernamentales a través de plataformas digitales.

Uno de esos casos, sujeto principal de este trabajo, es el Partido de la Red fundado en Buenos Aires en el año 2012. Como se verá más adelante, su propuesta original era ofrecer a la ciudadanía una plataforma digital para que tenga un voto directo en los proyectos de ley que trata la Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

En un marco de crisis de representatividad política, propuestas como las planteadas por estos partidos o por proyectos como *LiquidFeedback* se ofrecen como una alternativa no tradicional. El presente trabajo se propone investigar la historia del Partido de la Red, las ideas y los actores detrás de su fundación y los resultados que obtuvo en relación a sus objetivos iniciales.