



# Revista Iberoamericana de Argumentación

ἐπεὶ δὲ ταύτην τὴν ἐπιστήμην ζητοῦμεν

## Directores

Luis Vega  
Hubert Marraud

## Secretaria

Paula Olmos

## Edición Digital

Roberto Feltrero

## Reseña:

Enrique Alonso González

*La quimera del usuario* (2014), *El nuevo Leviatán* (2016).

Enrique Alonso González, *La quimera del usuario. Resistencia y exclusión en la era digital*, Madrid: Abada, 2014, 280 pp. [ISBN 978-84-15289-95-1].

Enrique Alonso González, *El nuevo Leviatán*, Madrid: Díaz&Pons, 208 pp. [ISBN 978-84-94249-69-3]

Por: Víctor Aranda Utrero

*Becario FPU-MECD*

*Departamento de Lingüística General, Lenguas Modernas, Lógica y Fª de la Ciencia, Tª de la Literatura y Literatura Comparada. Universidad Autónoma de Madrid*  
*vicarandau@gmail.com*



Copyright©VÍCTOR\_ARANDA

Se permite el uso, copia y distribución de este artículo si se hace de manera literal y completa (incluidas las referencias a la Revista Iberoamericana de Argumentación), sin fines comerciales y se respeta al autor adjuntando esta nota. El texto completo de esta licencia está disponible en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/legalcode.es>

La Hidra parió a la terrible, enorme, ágil y violenta Quimera que exhala indómito fuego. Tres eran sus cabezas: una de león de encendidos ojos, otra de cabra y la tercera de serpiente, de violento dragón. [León por delante, dragón por detrás y cabra en medio, resoplaba una terrible y ardiente llama de fuego]. Pegaso la mató y el valiente Belerofonte (Hesíodo, 1978: 85; 320-325).

Aquel día castigará Yahvé, con su espada pesada, grande y poderosa, al Leviatán, a la serpiente huidiza, al Leviatán, la serpiente tortuosa, y matará al dragón que está en el mar. (Nácar-Colunga, 1944: 608; Isaías, 27:1).

La Quimera y el Leviatán son dos criaturas míticas, fabulosas: mientras que la primera, originaria de Asia Menor, devoraba incesante los rebaños de la atemorizada población, la segunda sería, en la tradición judaica, un monstruoso animal marino que encarnaba la contraparte de Dios. Son, también, los núcleos de dos sintagmas nominales que dan título a los últimos libros de Enrique Alonso, *La Quimera del usuario* (2014) y *el Nuevo Leviatán* (2016), publicados respectivamente por Abada Editores y Díaz & Pons. En el contexto de ambas obras, “Quimera” y “Leviatán” simbolizan ciertas amenazas que ya no deben hacer frente pastores y marinos, sino más bien los *ciudadanos* de la llamada *sociedad de la información*<sup>1</sup>. Y tales amenazas apuntan directamente a las conquistas de «los sindicatos obreros, los partidos de clase y los movimientos que se esforzaron en plantear un contrapoder a la burguesía decimonónica» (Alonso, 2016: 8). Por tanto, este *manual* y esta *historia política de la red* comparten, por decirlo ya y de forma muy sintética, una pregunta más que evidente en su trasfondo. ¿Qué le cabría esperar a un ciudadano (o, mejor, qué nos cabría esperar) con respecto a sus (nuestros) derechos civiles en la era digital y qué puede hacer (qué podemos hacer) para su conservación?

Preliminarmente, convendría matizar que en la sociedad de la información cada uno de nosotros es algo más que un ciudadano, es un *usuario*. Este “ser algo más” no implica, o al menos no por ahora, una suerte de reconocimiento legal cualitativamente distinto al de ciudadano; al contrario, supone un cambio cuantitativo en las habilidades que a este se le atribuyen. En efecto, nos dirá Alonso, si un ciudadano puede acceder al escritorio de un ordenador identificando sus herramientas principales, redactar texto y correo o hacer algunas consultas en la Red (Cf. Alonso, 2014: 17), entonces se trata de un usuario. Existen, además, dos tipos ideales de usuario: el *tecnóforo* y el *hacker*. Mientras que el primero (también denominado *neoludita*) se opone al desarrollo de las

---

<sup>1</sup> En adelante, usaremos “sociedad de la información” y “era digital” como sinónimos para hacer referencia a aquel conjunto de ciudadanos que incorpore, en su forma de vida, las *tecnologías de la información y la comunicación* (TIC).

nuevas tecnologías, demandando una mayor simplificación de las mismas o, de modo más radical, negándose a utilizarlas, el segundo representa la cultura del *software libre* tanto como un proselitismo que excluye al resto de la población. Así, el ciudadano que ya esté inmerso en las TIC oscilaría entre estos dos polos, entre ser un *simple usuario* (donde la preservación de los derechos civiles no puede ser garantizada) y entre lograr ser un *usuario empoderado* (que retiene intactas, pues, el conjunto de sus libertades).

Quizás no haya ningún concepto dentro de la historia de la filosofía que sea tan poliédrico y equívoco como la noción de “libertad”. Cuando hablamos del *conjunto de libertades* de un usuario, distinguimos en la idea de libertad al menos dos sentidos que pueden ser pertinentes para la presente reseña: la libertad *positiva* y la *negativa*. En lo que sigue, presentamos una guía de lectura para *La Quimera del usuario*, basándonos por lo tanto en estos *dos conceptos de libertad*. Como explica el filósofo Isaiah Berlin:

El sentido “positivo” de la palabra “libertad” se deriva del deseo por parte del individuo de ser su propio dueño. Quiero que mi vida y mis decisiones dependan de mí mismo, y no de fuerzas exteriores, sean éstas del tipo que sean. Quiero ser el instrumento de mí mismo y no de los actos de voluntad de otros hombres. Quiero ser sujeto y no objeto, ser movido por razones y por propósitos conscientes que son míos y no por causas que me afectan, por así decirlo, desde fuera (...) Sobre todo, quiero ser consciente de mí mismo como ser activo que piensa y quiere, que tiene responsabilidad de sus propias decisiones y que es capaz de explicarlas en función de sus propias ideas y propósitos (Berlin, 1998: 231-232).

Su sentido “negativo” es el que está implicado en la respuesta que contesta a la pregunta “cuál es el ámbito en que al sujeto –una persona o un grupo de personas– se le deja o se le debe dejar hacer o ser lo que es capaz de hacer o ser, sin que en ello interfieran otras personas” (...) Normalmente se dice que yo soy libre en la medida en que ningún hombre ni ningún grupo de hombres interfieren en mi actividad. En este sentido, la libertad política es, simplemente, el ámbito en el que un hombre puede actuar sin ser obstaculizado por otros. Yo no soy libre en la medida en que otros me impiden hacer lo que yo podría hacer si no me lo impidieran; y si, a consecuencia de lo que me hagan otros hombres, este ámbito de mi actividad se contrae hasta un cierto límite mínimo, puede decirse que estoy coaccionado o, quizá, oprimido (Berlin, 1998: 220).

La voluntad del sujeto de actuar con arreglo a una serie de razones que asume y que es capaz de justificar racionalmente es un ideal típicamente ilustrado. Y como es sabido, la sociedad ilustrada es, ante todo, una sociedad de la educación. Esto es, que un ciudadano logre consumir su deseo de ser dueño de sí mismo (que sea, pues, libre en el sentido positivo) requiere, como condición necesaria, cierta *alfabetización*. Desde este punto de vista, cabe preguntarse en qué medida la sociedad de la información de hoy día es también *una* sociedad de la educación. ¿Existe para un usuario cualquiera una instrucción pública que garantice su toma de responsabilidad frente a las acciones

que realice en el entorno de las TIC (en general) y en la Red (en particular)? El primer capítulo de *La Quimera del usuario* aborda justamente esta cuestión, mostrando, tras una breve digresión sobre el liberalismo español decimonónico, algunas dificultades de dicho proyecto de *alfabetización digital*. La principal es, naturalmente, la financiación o, de otra manera, *quién paga las facturas*. Al margen de que el usuario en formación no es por definición un niño en edad escolar y de lo complicado que resulta determinar el currículo que se debería ofrecer, «no existe una voluntad ideológica detrás del proyecto de la alfabetización digital o, mejor dicho, existe una que no tiene la profundidad ni el alcance que tuvo su antecedente liberal» (Alonso, 2014: 20). Esto implica que una gran parte de usuarios se sitúen actualmente entre el Estado (que, por otra parte, se ha ido convirtiendo paulatinamente en un *súper-usuario*, equipando las instituciones públicas con muy diversas tecnologías) y las grandes empresas, más preocupadas, claro, por el beneficio industrial. De esta forma, y sin poder distinguir nítidamente entre los motivos políticos y los económicos, el usuario (pretendidamente, “el consumidor”) parece ser el responsable último de una formación (continua) que se antoja tan imprescindible como obsolescente. Dado que ni el tecnófobo ni el hacker proponen alternativas viables para la alfabetización digital, el ciudadano de a pie que aspire a ser un usuario empoderado necesitará cultivar sus aptitudes por su cuenta para preservar su autonomía en la Red.

El capítulo tercero, “Interludio: la crisis de la memoria”, tiene que ver con el modo en que las sociedades preservan cierta información relevante a través de soportes que sean más o menos imperecederos. Más específicamente, discute cómo gestionar este asunto en la era digital, partiendo de la sistemática pérdida de datos a la que estamos más que habituados los usuarios. Pero, ¿cómo puede este hecho llegar a interferir con nuestra libertad? Tras un repaso histórico de los diferentes soportes que han adquirido protagonismo en la sociedad de la información (desde los viejos disquetes hasta las ya popularísimas memorias USB, pasando por el CD y el DVD), Alonso argumenta que el conflicto con la mencionada libertad se origina en la *incompatibilidad de formatos*. Esto es, la industria entendió que para resguardar de la copia los contenidos producidos por sus distribuciones convenía asegurarse de que estas y aquellos mantuvieran formatos distintos. Un ejemplo típico del problema de la incompatibilidad es el caso de los Video Home System (VHS), aquellos cassettes domésticos que conservaron celosamente los recuerdos de muchas familias entre los años ochenta y los dos mil. Pues bien, una vez que estos han sido sustituidos y los mecanismos de lectura de las cintas no están a la venta, ¿qué ocurrió con todos esos

recuerdos? Lo que se intenta transmitir al lector en este capítulo es que hemos depositado nuestra memoria en unos soportes sometidos a una alta obsolescencia y sujetos a las leyes del mercado: esta inmediatez de las TIC sería la causante de cierta amnesia colectiva<sup>2</sup>. Y si ser libre también es en cierto grado ser consciente (atendiendo por supuesto al sentido positivo de la palabra), entonces la pérdida de conciencia implica una pérdida de libertad. El autor nos señala, justamente, sus recelos frente a «lo plausible que resulta una corporación dedicada a la adquisición de fondos documentales originales u obsoletos a los que brinde acceso del modo que ella quiera, al coste que ella quiera y, sobre todo, a quien ella quiera» (Alonso, 2014: 112). Ante esta indeseable posibilidad, Alonso propone *normalizar* el uso de la Red, es decir, reclamar a las compañías proveedoras que acepten ciertas condiciones mínimas para garantizar que la Red sea un servicio público donde no quepa la discriminación ni la exclusión de ningún dato. Ahora bien, ¿en qué medida pueden los distintos Estados entrometerse en un asunto como este? «Bastaría con legislar al respecto e imponer un formato único apoyado en un estándar y sostenido con recursos públicos. El software apropiado debería quedar al alcance de cualquiera» (Alonso, 2014: 106). No obstante, hasta que este momento llegue, parece que quien quiera conservar su memoria tendrá que pagar por ello: los recuerdos, en la era digital, son también “bienes de mercado”.

En cuanto a la *libertad negativa*, los capítulos segundo y cuarto ofrecen sendos ejemplos de coacción e interferencia en el ámbito privado del usuario. De esta manera, el segundo (titulado “La primera guerra del software”) relata cómo la encarnizada batalla por el control de los escritorios, que estalló en torno al “modelo PC”, podría fácilmente haber terminado con la abdicación del usuario empoderado. Para entender lo que está aquí en juego, conviene recordar que el texto electrónico está constituido por una serie de *capas*: un ordenador, un sistema operativo, un editor de textos, la lengua en la que este se redacte y una unidad de almacenaje (el papel, el archivo, etc.). Como es obvio, una empresa que fabrique terminales, por ejemplo Microsoft, bien puede tener la idea de que la arquitectura de su ordenador solamente ponga en marcha su propio sistema operativo. No es para nada descabellado: hasta 2005, los productos Apple sufrían una gran incompatibilidad con otras marcas. Además, siguiendo en esta línea, es plausible pensar que un fabricante de sistemas operativos pretenda determinar completamente el conjunto de aplicaciones que va a manejar el usuario. La ambición de Microsoft, tras una sentencia judicial desfavorable, concluyó con la apertura parcial de su código para gobiernos usuarios de sus artículos: se

---

<sup>2</sup> A este respecto, el lector podría consultar el libro de Nicholas G. Carr titulado *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* (Referencia completa en la bibliografía).



dictaminó que las pretensiones expuestas justo arriba constituían un ataque a la libre competencia y a las leyes de mercado. Pero este *modelo de negocio* no recibiría únicamente un revés judicial, sino también la oposición de la cultura hacker. Así, dentro de la primera guerra del software, Alonso nos cuenta los primeros coletazos del movimiento del software libre, o sea, el vasto proyecto GNU de Richard Stallman (1983) coronado finalmente por Linus Torvalds y sus altruistas e inesperados colaboradores<sup>3</sup>. «Es así como en torno a 1992 aparece la primera versión funcional de un sistema operativo totalmente libre capaz de plantar cara al software propietario en todas las capas de trabajo» (Alonso, 2014: 64). Para terminar el capítulo, se reflexiona sobre el desenlace de esta contienda, sobre si finalmente *ganaron* Apple y Microsoft o GNU/ Linux; en definitiva, sobre si la gran industria consiguió coaccionar al ciudadano hasta convertirlo en un simple usuario inmerso en un vastísimo “sistema arancelario” o si, por el contrario, aún hay reductos de libre decisión en el escritorio de nuestros ordenadores. Aunque el autor argumenta que el movimiento hacker defendió en su momento principios morales más valiosos, aduce también que no habría logrado articular modelos asociativos exportables a la mayoría de usuarios. Ese carácter *quasi* sectario deja por hacer la principal tarea que ellos ya reconocían en su fino y acertado diagnóstico: traducir los derechos protegidos por las sociedades tradicionales al nuevo marco de la sociedad de la información, incluyendo, por supuesto, la libertad negativa.

El cuarto capítulo, “La segunda guerra del software”, traslada el campo de batalla a la Red. En sus primeras páginas, el lector encontrará una somera discusión que trata de calibrar el nivel de profundidad de los cambios que dicha Red ha ido propiciando en las formas de vida humanas. Después, se define tentativamente lo que es la Red y a la vez se esboza su estructura típica de “tela de araña”, subrayando por lo tanto la capital importancia del protocolo TCP/ IP. Más adelante, se narran los orígenes de lo que hoy conocemos como la Red, desde las primeras interconexiones realizadas por la ARPA hasta el desarrollo de la Web gracias al contenido HTML y al protocolo HTTP<sup>4</sup>. Sin ser todavía un medio global, a principios de los noventa la inmensa acumulación de capital en torno a los portales de información (que originó el mini crack de la conocida como “burbuja punto com”) preludiaba el fenómeno de *domesticación* de la Red. Tal proceso de domesticación llegaría a su fin con la aparición del gigante de Larry Page y Serguei Brin, Google: el usuario, para satisfacción de Francis Bacon, “sabe” y en consecuencia “puede”, pues toda la

---

<sup>3</sup> La historia del surgimiento de GNU/ Linux inspiró en Eric S. Raymond una distinción entre dos modelos de trabajo: la catedral y el bazar. (Referencia completa en la bibliografía).

<sup>4</sup> Para profundizar en esta historia, Cf. *Infra* (véase *El nuevo Leviatán*).

información está disponible a golpe de click. Y, en este contexto, los escritorios parecen dejar paso a otro emplazamiento como lugar apropiado para el trabajo, a saber, la Nube. ¿Qué implicaciones tiene, pues, trabajar en la Nube y en qué medida afecta a ese ámbito personal de no interferencia del usuario? Lo más evidente es que de este modo se reduce la dependencia del usuario frente a su PC, puesto que ninguna de las acciones llevadas a cabo en un terminal de Red se guardará dentro del mismo, sino en otro lugar (físico, sí) gestionado por una empresa dedicada a ello. Y los usuarios de la Nube están, con este gesto, cediendo parte de su propiedad a la citada empresa de almacenaje. De esa manera, «el simple usuario da un paso más y deviene *usuario registrado*, ese es el punto al que nos dirigimos» (Alonso, 2014: 152). Siendo el simple inicio de sesión el destino de nuestros usuarios pretendidamente empoderados, cabe destacar que, a pesar de Google, la migración a la Nube aún no es completa. Por otra parte, según el autor, este proceso estará capitaneado por una serie de compañías rivales que lanzarán al mercado potentes iniciativas en esa dirección. Esto (*una nube en muchas manos*) quizá facilitaría que dichas compañías aceptasen unos estándares mínimos que protejan al usuario, pero lo que ya parece estar más allá de toda duda es que el problema de los soportes originará una nueva cadena de dependencias. Frente a la crisis de la memoria, grandes corporaciones. «Se trata, en definitiva, de valorar las garantías que se ofrecen a la libre circulación de los contenidos y a la posibilidad de recuperarlos parcial o totalmente en un momento dado» (Alonso, 2014: 189). De forma análoga, habrá que ponderar por cuánto tiempo la empresa contratada se compromete a preservar mis datos y qué clase de resguardo tendré frente a una eventual pérdida o desaparición de los mismos. También sería fundamental interesarse por las cuestiones relativas a mi intimidad, es decir, hasta qué punto puede asegurarse que nadie espíará los materiales que produzco. Las recomendaciones de Alonso para conservar nuestra pequeña esfera de privacidad intacta son varias: no aceptar formatos privativos (o sea, liberar nuestros ordenadores de imposiciones indeseadas), fragmentar al máximo cada pedazo de información producida, asociarse en la Red con otros usuarios para intentar no quedar al margen y, por último, tomar conciencia de que *el valor* en ella proviene de la concentración de presencias en los sitios web. En otras palabras, sería la capacidad del usuario para producir datos la que, a su vez, genera un negocio y un beneficio que nos resulta incontrolable. Tal vez saberlo (si realmente “saber es poder”) sea el primer paso para la emancipación del usuario ante esa coacción ejercida por la gran industria.

Los dos últimos capítulos de *La Quimera del usuario*, “Alta integración” y “El

futuro de la presencia”, pueden leerse como el bosquejo de lo que según el autor sucederá en el futuro de las TIC y de qué manera ello influirá sobre los usuarios y sus libertades. El primero de ellos parte del ocaso del modelo PC y de la proliferación de iPad’s, Tablets, Notebooks, Netbooks, Smartphones, etc. Parece que, ante esta enorme diversidad, un modelo que aspire a la supremacía dentro de unos años habrá de satisfacer al menos tres condiciones mínimas: potencia, portabilidad y acceso a la Red. Estas condiciones responden a una serie de tendencias que hoy se advierten en la era digital (Cf. Alonso, 2014: 220-222), entre las que destacaremos la creciente ubicuidad de acceso a la Red y lo que ello implica. Como resulta obvio, garantizar este acceso permanente equivale a optimizar la creación del valor que se genera en Internet. En consecuencia, no habrá que descartar la tentación de las empresas a restringir las herramientas de las que un usuario dispone a aquellas que de hecho producen dicho valor. Se crearía, entonces, algo menos que un simple usuario: «un modelo de *usuario menguado* al que solo se le facilita el acceso a recursos directamente orientados a la producción de valor en la Red» (Alonso, 2014: 218). Pero esta ubicuidad de la Red también conduce, en opinión del autor, a una *realidad aumentada* que fusionará dicha Red con nuestras estructuras cognitivas y perceptivas. No se trata de imaginar hipótesis Matrix, conspiraciones o las más variadas distopías, sino de entender que las formas de vida humanas evolucionan hacia una gran imbricación con estructuras informacionales cuyo eje neurálgico será la Red. Así las cosas, «no me preocupa el hecho en sí, sino quiénes pilotan este proceso y qué capacidad tienen para imponernos sus condiciones» (Alonso, 2014: 242). En lo que respecta al último capítulo, “El futuro de la presencia” desgrana los efectos que esta ubicuidad de la Red tendrá sobre tres realidades: *cuerpo, ciudad y mundo*. ¿Variará la forma en que uno construye su propia identidad personal en un mundo donde nuestra actividad cotidiana puede desarrollarse íntegramente en la Red? ¿Necesitarán en esta situación las empresas la comparecencia física de sus trabajadores, cualificados o no? Si la respuesta es negativa, ¿habrá un progresivo despoblamiento de las ciudades en favor de medios rurales capaces de proporcionar paz y desconexión? Pero quizá para el usuario la consecuencia auténticamente amenazante para su autonomía sea, sobre todo, el *efecto nivelador* de la globalización: frente a ello, Alonso nos invita a repensar el valor de la diferencia y de las pequeñas minorías. En las últimas líneas del libro nos recuerda que, en el fondo, no hay mejor instrumento para preservar esos bienes que la Red. «Lo pequeño, lo lejano, aquello que se oculta o permanece al margen de las tendencias dominantes constituye una esperanza a la que no debemos renunciar y la Red se ha constituido en su refugio natural al favorecer el contacto entre la diferencia»



(Alonso, 2014: 271-272).

Hasta aquí la reseña de *La Quimera del usuario*. A continuación, expondremos las costuras argumentativas de *El nuevo Leviatán*, empezando con un párrafo extraído de la obra de Thomas Hobbes, publicada en 1651, que lleva por título *Leviatán, o La materia, forma y poder de un Estado eclesiástico y civil*:

La naturaleza, arte por el que Dios ha hecho y gobierna el mundo, es imitado por el arte del hombre, como en tantas otras cosas, en que este puede fabricar un animal artificial (...) ¿Qué es el corazón sino un muelle? ¿Qué son los nervios sino cuerdas? ¿Qué son las articulaciones sino ruedas que dan movimiento a todo el cuerpo, tal y como fue concebido por el artífice? Pero el arte va aún más lejos, llegando a imitar esa obra racional y máxima de la naturaleza: el hombre. Pues es mediante el arte como se crea ese gran Leviatán que llamamos República o Estado, en latín *civitas*, y que no es otra cosa que un hombre artificial. Es este de mayor estatura y fuerza que el natural, para cuya protección y defensa fue concebido (Hobbes, 1989: 13).

Si la Red fue fabricada por el arte del hombre y si en alguna medida cabe decir que lo fue para la protección y defensa del mismo, entonces el nombre *nuevo Leviatán* parece plenamente justificado. Es más, las conexiones en red entre hombres naturales genera aparentemente un hombre artificial “de mayor estatura y fuerza”: Internet. Para comprender en qué grado este flamante Leviatán constituiría también una *civitas*, esto es, un lugar sujeto a soberanía, instituciones o leyes, nada mejor que atender a ciertos pormenores de su origen e historia política<sup>5</sup>. Y dichos pormenores aparecen recogidos justamente en la segunda obra de Enrique Alonso, que será analizada en lo que sigue.

El capítulo con el que comienza la misma, “La Red de los primeros días”, trata de desmitificar el origen militar de la Red, situándose en el contexto de la Guerra Fría tras la puesta en órbita del primer satélite (Sputnik 1) por parte de la Unión Soviética. Justo un año después, en 1958, se crea la Advanced Research Projects Agency (ARPA) que estaba dirigida a la mejora de las telecomunicaciones estadounidenses. Ante todo, fue un movimiento defensivo surgido de la inseguridad frente a la potencia soviética y que, una vez creada la Information Processing Techniques Office (IPTO), hizo de la ARPA el lugar propicio para garantizar la conexión entre cada uno de los núcleos principales del Departamento de Defensa. A la cabeza de la IPTO estaba Joseph C. R. Licklider, cuyo texto de 1960 “Man-Computer Symbiosis” se haría célebre: desde el principio, él ya fue consciente de las aplicaciones civiles que las investigaciones que desarrollaba la IPTO podían llegar a alcanzar. «Eran conscientes

---

<sup>5</sup> Tanto es así que recomendamos leer *El nuevo Leviatán* y después *La Quimera del usuario*, a pesar de que el primero fuera publicado posteriormente (en especial, a partir del capítulo cuarto –“La segunda guerra del software”– en el que la Red desempeña ya un papel más que crucial).

de trabajar dentro del esfuerzo militar de la Guerra Fría, pero también sabían (...) que su trabajo iba más allá del consumo militar. Estaban abordando un problema con un alto potencial para afectar, en definitiva, a la sociedad civil» (Alonso, 2016: 20). El mundo tendría que esperar unos años más, hasta 1969, para ver la primera conexión en red, establecida entre la UCLA (Universidad de California) y el SRI (Stanford Research Institute). No obstante, el funcionamiento de la IPTO distaba mucho de parecerse al que cabría esperar de una organización en plena refriega tecnológica: apostaba por la rotación del personal investigador y no respondía ante altos cargos militares, sino que daba explicaciones de sus avances únicamente al Secretario de Defensa. De esta forma, gente como Licklider, Vannevar Bush, Roberts, Tylor o Baran, compartieron opiniones en una atmósfera de relativa independencia, ya que el proyecto de creación de redes y mejora de las telecomunicaciones estuvo en un segundo plano. Dichas observaciones «arrojan una nueva luz acerca del nacimiento de Internet. Podría decirse que en sus primeras etapas contó con el viento en contra y que solo la apreciación de su interés civil en el ámbito de las comunicaciones mantuvo la iniciativa en marcha» (Alonso, 2016: 17). El éxito de lo que sería ArpaNet se explica, en opinión del autor, por la ausencia de un procedimiento jerárquico en las conexiones entre máquinas: las diferencias entre ellas fueron salvadas por una red libre de escala. Esta manera de gestionar ArpaNet acabó reflejándose en un conjunto de documentos que hoy conocemos como “el código de la Red”; en 2006, Lawrence Lessig publicaría un ambicioso intento de regulación del ciberespacio (*el código es la ley*). Los primeros documentos que se incluyeron en tal código fueron los *Request for Comments* (RFC), editados por Jon Postel, cuyas modificaciones serían consideradas nuevos RFC. Así, y con el propósito de una Red más eficiente, apareció en 1986 la Internet Engineering Task Force (IETF), que almacena todos estos RFC. Pero quizá fuera aún más decisiva la aparición de un RFC en concreto, el RFC-801: en él se promulgaba un cambio en el protocolo o, lo que es lo mismo, la total migración de todos los nodos desde el NCP al TCP/ IP. «A partir de aquel punto, quien deseara formar parte de ArpaNet solo tenía que llegar hasta un nodo ya integrado y conectarse al router mediante TCP/ IP. No era necesaria ninguna otra maniobra (...) El resto es historia» (Alonso, 2016: 39).

Pasando ya al segundo capítulo, “Los gurús en la sociedad de la información”, el autor dibuja un retrato robot de ciertos personajes muy diversos que, de una manera u otra, tienen gran influencia e impacto sobre cuestiones críticas que conciernen a la era digital. Dicho retrato produce un conjunto enormemente heterogéneo donde, al menos, pueden ser incluidos cuatro subconjuntos: los padres fundadores, los

conocidos como gurús del software libre, “los chicos buenos” (etiqueta que explicaremos más adelante) y algunos filántropos entre los que se cuenta Tim Berners-Lee. Todos ellos son hoy en día referentes, todos ellos han inspirado modelos de entender los negocios, la vida y la Red y, más importante, la ideología de todos ellos es terriblemente dispar. Empezando por el principio, los citados Vannevar Bush y Joseph Licklider deben ser considerados, junto con Vinton Cerf, *padres fundadores*. «El punto de contacto entre estos personajes sería la visión de un futuro en el que hombres y máquinas se relacionaran de formas nuevas, capaces de mejorar la cognición y el comportamiento humanos» (Alonso, 2016: 45-46). Mientras que Licklider escribió el mencionado texto “Man-computer Symbiosis”, Bush es el autor de “As We May Think” y Cerf del RFC-3271, cuyo título “The Internet is for Everyone” deja claro que no aborda detalles técnicos. Así, los padres fundadores comparten tanto ese estilo profético como un poco disimulado orgullo por sus atinadas descripciones del porvenir digital: esto les convirtió en referentes al mismo tiempo que reafirmaba sus convicciones. En lo relativo a los *gurús del software libre*, la gran figura es Richard Stallman, cuyo nombre ha aparecido ya en nuestra reseña asociado a GNU Linux<sup>6</sup>. Es el momento de asociarlo también a la licencia *copyleft* y, como no podía ser de otra manera, a la comunidad hacker. Tal vinculación de su figura con la comunidad fue criticada principalmente por Erik S. Raymond, creando la Open Source Initiative (la OSI) para defender su modelo del código abierto. Tampoco le falta a Raymond un gran texto premonitorio que citamos a pie de página, *La catedral y el bazar*. En este sentido, es «un personaje también característico que quizás no estaba dispuesto a permanecer bajo la sombra de un gurú tan popular y dinámico como Stallman» (Alonso, 2016: 72). Los “chicos buenos”, que cotizan en el *mercado de valores*, representan un modelo de negocio y emprendimiento que no tiene absolutamente nada que ver con los Stallman, Bush, Cerf y compañía. Son Bill Gates y Steve Jobs los artífices de la expansión de los PCs a través de dos exclusivos productos: Windows y Macintosh. El *sueño americano* que vivieron ambos personajes (la superación de las adversidades y su vuelta al alma máter para reivindicar la lucha contra la desigualdad desde el estrellato) está relatado al detalle en las páginas del capítulo que resumimos. Otras historias vitales contrastan, sin embargo, con la de los dueños de Microsoft y Apple y fueron igualmente relevantes (en este caso, para la revolución del texto) en el desarrollo de la Red y de los artículos vinculados con ella. Se trata de Ted Nelson, humanista, y Tim Berners-Lee, físico. Sus proyectos supusieron la consumación de las previsiones de Vannevar Bush; en efecto,

---

<sup>6</sup> Para más detalles del proyecto “GNU” y la definición de “software libre”, puede consultarse la exposición de las *cuatro libertades* que se realiza en Alonso, 2016: 62.

el segundo reconoció que el hipertexto e Internet ya estaban desarrollados y que (solo) había hacer que casaran. El padre de la Web tampoco poseía un perfil especialmente técnico cuando entró a trabajar en el CERN, pero «Berners-Lee tiene a finales de 1990 tres herramientas capaces de poner en marcha la revolución dentro de la revolución: un lenguaje de edición orientado al hipertexto, un navegador (...) y un protocolo que permite obtener documentos HTML» (Alonso, 2016: 88). A diferencia de otros gurús de la sociedad de la información, Berners-Lee no optó por “proteger” el HTML 2.0 bajo un formato privativo, patentándolo. Muy al contrario, impulsó su difusión en la IETF (con la consiguiente RFC, en 1995) y en la actualidad se reserva un asiento privilegiado en su World Wide Consortium (W3C) para participar en la política emergente de la Red. Con todo lo expuesto en esta parte de *El nuevo Leviatán*, Alonso pretende que sus lectores comprendan que la afinidad hacia unas celebridades y no hacia otras evidencia ciertos valores y no otros. Y esos valores podrían, o no, moldear un Internet más democrático.

La pregunta “¿quién manda aquí?”, cuando el deíctico “aquí” denota la Red, es una cuestión enormemente compleja. Aunque es cierto que durante sus primeros años (y hasta la década de los noventa) estaba controlada por las instituciones que tomaron parte activa en su desarrollo, la explosión de la “burbuja de las punto com” desplazó el foco de interés desde el mercado de valores al gobierno de Internet. «Es así como se inicia el proceso de penetración y transformación de las organizaciones que hasta entonces se habían ocupado de la gestión de tales recursos» (Alonso, 2016: 99-100). El tipo de recursos que deben ser gestionados en la Red se dividen en cuatro grandes bloques: el cable, el código, los nombres y la Web. Del código ya hablamos más arriba y, como se recordará, la IETF era la encargada de almacenar los RFC y de velar por la eficacia de la Red. Pues bien, John Postel creó en 1972 la Internet Assigned Numbers Authority (IANA) para el registro de los nombres de dominio y las correspondientes IP<sup>7</sup>. Como también dijimos, la organización que se dedica a la administración de la Web es el consorcio W3C fundado por Tim Berners-Lee. Quedan las estructuras reguladoras a nivel físico: la International Telecommunication Union (ITU) acoge a aquellas operadoras de telefonía consideradas más potentes, permitiendo una preciada comunicación entre estas y los Estados. Para terminar con la cuestión de las organizaciones que conviven en la Red, cabe mencionar también a la Internet Society (ISOC), que desempeñaría un papel importante en la denominada *etapa de transición* entre ArpaNet y NSFNet. Dicho esto, vamos a examinar con más detalle la propiedad del cable, la gestión de la ley (es decir, del código), la importancia de los nombres y, por último, el gobierno de la Web.

---

<sup>7</sup> Actualmente, la Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN) ha asimilado la estructura de la IANA y maneja los registros locales de dominios (Cf. Alonso, 2016:110).

Preguntarse por la propiedad del cable implica preguntarse por quién o quiénes están al mando de los ingenios físicos por los que circula la información que constituye la Red. «La liberalización de las telecomunicaciones fue concebida ante todo como un traspaso de responsabilidades desde los estados hacia el mercado (...) de esa lista de ciento seis compañías, solo una docena aproximadamente tienen capacidad real para determinar las dinámicas de los mercados» (Alonso, 2016: 112). Dichas compañías se conocen como *compañías de backbone* o compañías Tier 1. En el Tier 2, aparecen las empresas que distribuyen Internet y telefonía móvil a nivel regional (lo más habitual es que estas subcontraten las redes de las compañías de Tier 1); dentro del Tier 3, están aquellas que, a nivel local, invierten en pequeñas redes. En este entramado, la función de la ITU consiste precisamente en tratar de limar las eventuales desigualdades que el mercado puede llegar a producir. Sin embargo, para el autor la verdad es que, a pesar de los esfuerzos de la ITU, el gobierno de la infraestructura de la Red depende a fin de cuentas de pactos puntuales y estratégicos entre compañías y organismos nacionales y transnacionales. En lo relativo al código, la gobernanza se asemeja a un modelo casi de *patronazgo*. «La novedad no es por tanto la renovación de las estructuras que procedían de etapas anteriores, sino más bien su integración en un modelo de financiación que ya no depende en exclusiva del capital público» (Alonso, 2016, 122). Es el caso, por ejemplo, de la IETF y la ISOC<sup>8</sup>. La ISOC, que se considera a sí misma una organización dirigida a toda clase de público, ofrece su asiento *platino* por tan solo cien mil dólares anuales. Además, su consejo de administración es mayoritariamente norteamericano. Por otra parte, la IETF tiene una estructura jerárquica que imposibilita que un usuario de a pie pueda pertenecer a la lista de correo donde se está trabajando para la creación de nuevos RFC. Luego coincidimos con Alonso en que, simplemente, aquí no cabe hablar de un control ciudadano reconocible. En cuanto a la ICANN (que, por cierto, tiene un asiento privilegiado en la ISOC), estamos ante una organización de profundas raíces en el sector privado y que parece haber sabido respetar mejor que la ISOC los equilibrios de poder entre las partes implicadas. Mientras que cede la gestión de los dominios (.com, .org o .edu) a empresas privadas por grandes sumas de dinero, la IANA (auspiciada por la ICANN) asigna direcciones IP para los registros regionales. Si atendemos al modo en que se configura la cúspide de la ICANN, la elección de los quince miembros del Board of Directors permite la incorporación de gente procedente del sector civil. Por tanto, «como se puede ver, la ICANN es cualquier cosa menos una organización con una estructura fácil de describir» (Alonso, 2016: 141). Finalmente, los

---

<sup>8</sup> Por este sistema de acogimiento, la IETF se ha convertido en un satélite de la ISOC.



estatutos para el gobierno de la Web fueron progresivamente difundidos por diferentes RFC, cuya capital importancia haría que tanto Tim Berners-Lee como la IETF sintieran la necesidad de crear un Consorcio. Berners-Lee consideraba que su proyecto debería avanzar con mayor rapidez y eficacia y, a su vez, mantenerse conectado con el ámbito empresarial: la IETF no era capaz de satisfacer estas demandas. Debido a ello, acabó dirigiendo una organización, la W3C, que en opinión de Alonso supo combinar lo mejor del modelo de la IETF y del característico de empresas como Microsoft. No en vano es considerada por sus interlocutores (más concretamente por la IANA) como una de las partes implicadas en el gobierno de la Red, a la altura, según la ICANN, de la ISOC. El principal objetivo de la W3C (su *Misión*) sería potenciar al máximo la Web, asegurando su crecimiento a largo plazo. De esta manera, la conclusión que se nos invita a extraer de este tercer capítulo dedicado a la gobernanza en Internet es que «la Red no solo es una realidad nueva por sus funciones y alcance, sino que también ha creado nuevas formas de administrarse que plantan cara a los viejos modelos y normas, algo que habrá que evaluar con sumo cuidado» (Alonso, 2016: 149).

El último capítulo de *El nuevo Leviatán* se ocupa de los denominados “grandes agentes” o “agentes sistémicos de la Web”. Son los buscadores, las redes sociales, las plataformas de entretenimiento y los principales actores del comercio electrónico. Para hacerse una idea de la relevancia que estas empresas han adquirido, el autor defiende que basta con advertir la presencia de todas ellas en los comités de las organizaciones que gobiernan la Red. Si de los buscadores se trata, son Google y Yahoo! quienes, sin duda alguna, capitalizan esta parcela. Aunque Yahoo! apareció primero (en 1994 de la mano de Jerry Yang y David Filo), el algoritmo de indexación que caracteriza a Google y la exclusión de cualquier publicidad facilitaron el triunfo de la fórmula de Page y Brin. Esa fórmula, que hace del *PageRank* el segundo secreto mejor guardado de todos los tiempos, supo atraer el dinero mediante enlaces publicitados que se muestran arriba o en el lateral derecho de una búsqueda concreta. Ya en 2004, tras el lanzamiento de un servicio de mensajería llamado “Gmail”, se convirtió en ese agente sistémico con gran presencia en la Web que hoy conocemos (hasta el punto de comprar YouTube, lanzar ambiciosos proyectos como las Google Glasses, manejar Google Earth, etc). Yendo ya a las redes sociales, Facebook, Twitter y WhatsApp tienen en común que «su derecho a contar como agentes sistémicos de la Web no se justifica por su utilidad, sino por el consumo de nuestro tiempo efectivo como usuarios de la Red que han conseguido desde su aparición» (Alonso, 2016: 162). En cambio, cada una de estas redes sociales parte de un sistema de recompensas al usuario diferente en cada caso. De este modo,

los “likes”, “retweets” o, incluso, el “doble tic” son estrategias para conseguir que cada uno de nosotros pase el mayor tiempo posible en sus plataformas. Una vez fidelizados un número suficiente de usuarios, estas pueden ser monetizadas mediante publicidad, los *trending topic* publicitados, una pequeña tasa anual, etc. Pero si estamos hablando de “monetizar”, el invento de Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim o, dicho de otra forma, YouTube, paga por visualización a los grandes canales (esto es, a aquellos que cuentan con un mayor número de suscriptores), dando lugar al *fenómeno youtuber*. Es obvio que los “nativos digitales” cada vez se distancian más de la televisión y emplean estos canales como medio principal de entretenimiento. Tan exitoso ha resultado dicho modelo que *Spotify* quiso exportarlo a la música, poniéndose de acuerdo con aquellas discográficas que preferían que sus canciones se reprodujeran antes que descargarse. Por último, en lo que respecta al comercio electrónico, Alonso argumenta que la Web afecta a sectores tan diversos como el transporte (recuérdense las denuncias a Uber y la polémica similar que arrastra BlaBlaCar), la vivienda, la gestión de los espectáculos, etc. Pero son, sin titubeos, eBay y Amazon los dos gigantes del comercio en la Web. Y Amazon, como Google, también se ha expandido a otras maneras de negocio a través de los *ebooks* Kindle. «Son compañías nacidas genuinamente de la era digital pero con los pies muy bien asentados en la realidad comercial. Ambas disponen de una vasta red de almacenes y se han introducido con fuerza en la distribución de mercancías y en el pago online» (Alonso, 2016: 183). Todas las plataformas que han ido apareciendo aquí (tal vez junto con Skype y Wikipedia) conducen, de una forma u otra, nuestro uso cotidiano de los diferentes recursos digitales y, por ello, deberán ser tenidas en cuenta.

A modo de epílogo, Alonso se pregunta cuál sería el balance democrático de la Red una vez han sido expuestos su historia, presente y devenir político. Los equilibrios entre organizaciones dedicadas a su gobierno, Estados y los agentes sistémicos de la Web parecen dejar fuera al ciudadano. El influjo de las grandes personalidades (gurús de la sociedad de la información) cada vez se antoja más tenue; a cambio, economías privadas se hacen con los sectores estratégicos de la Red. «Esa especie de caldero de intereses garantiza un sistema de equilibrios pero no asegura un porvenir justo (...) Pero es ese mismo caldero el que, de forma un tanto paradójica, brinda a los usuarios oportunidades para redefinir su ciudadanía bajo unas nuevas condiciones» (Alonso, 2016: 193). Por lo tanto, podemos concluir que la Red es un conglomerado de partes mutuamente interesadas (*multi-stakeholders*) donde la democracia representativa solo sería una entre dichas partes: así, la casilla de salida del usuario es, recuperando aquí

el subtítulo de *La Quimera del usuario, la exclusión*. Siendo todavía precipitado realizar un pronóstico de cuáles serán las estrategias de *resistencia* que conduzcan a la Red a un gobierno más transparente y democrático, la principal virtud de los libros reseñados es que ponen el foco en un problema para el cual *aún no hay teorías disponibles*. Ante una revolución que para muchos ya ha alcanzado cotas de cambio civilizatorio, la obra de Enrique Alonso se atreve con una empresa que no siempre es fácil: prelude de qué manera y bajo qué condiciones el ciudadano occidental podrá seguir siendo tal cuando se instale definitivamente el paradigma digital. Y eso no debería dejarnos indiferentes.

## REFERENCIAS

- Alonso, E. (2014). *La Quimera del usuario. Resistencia y exclusión en la era digital*. Madrid: Abada Editores.
- Alonso, E. (2016). *El nuevo Leviatán. Una historia política de la Red*. Madrid: Díaz & Pons.
- Berlin, I. (1998). *Cuatro ensayos sobre la libertad*. Madrid: Alianza.
- Carr, N. (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus.
- Hesíodo (1978). *Obras y fragmentos*. Madrid: Editorial Gredos.
- Hobbes, T. (1989) *Leviatán, la materia, forma y poder de un Estado eclesiástico y civil*. Madrid: Alianza Editorial.
- Nácar-Colunga (1944). *Sagrada Biblia*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos.
- Raymond, E. (2001). *The Cathedral and the 11-530*. Madrid: Tecnos/Universidad de Murcia, 1991.