

Error 404: democracia en los partidos digitales no encontrada

Julia Rone

Utopía Pirata

© 2020 – Partido Interdimensional Pirata

<https://utopia.partidopirata.com.ar>



La copia comparte cultura.

Esta edición se libera bajo la Licencia de Producción
de Pares.

https://endefensadelsl.org/ppl_deed_es.html

Error 404:

Democracia en los partidos digitales no encontrada

Esta es una traducción pirata del artículo
“Error 404: digital party democracy not
found¹” publicado el 18 de febrero de
2019 en ROAR².

¹<https://roarmag.org/essays/error-404-digital-party-democracy-not-found/>

²<https://roarmag.org/>

Esto es una reseña del libro de Paolo Gerbaudo, “El partido digital: La organización política y la democracia online” (*Pluto Press*, 2018).

En la década de 1960 el activista estudiantil alemán Rudi Dutschke propuso el concepto de “la larga marcha a través de las instituciones”, descrito por Herbert Marcuse como una estrategia para trabajar “en contra de las instituciones hegemónicas, pero desde su interior”. No sólo se refería a subvertir el orden existente, sino a algo mucho más elegante: cumplir debidamente con el trabajo propio e ir aprendiendo cómo funcionan las instituciones mientras se mantiene una posición crítica. Para poder cambiar las reglas del juego, primero tendríamos que dominarlas.

Pero como señaló el académico en movimientos sociales David Mayer, el problema es que transitar las instituciones usualmente transforma más a quienes las transitan que a las instituciones mismas.

Cincuenta años después, transformar la indignación radical en cambios positivos no es menos desafiante. Como consecuencia de la Gran Recesión del 2008, los activistas tuvieron una visión tecnotópica, una novedosa y valiente idea sobre cómo institucionalizarse preservando al mismo tiempo el impulso crítico y la inclusividad democrática.

La solución fue “actualizar” y democratizar radicalmente el propio concepto de partido a través del uso de medios digitales y plataformas para toma de decisiones en línea. Siguiendo el ejemplo del software *Liquid Feedback* de algunos *Partidos Piratas*, el movimiento *Cinco Estrellas* de Italia adoptó una plataforma propia llamada *Rousseau*, mientras que *Podemos* creó *Participa* en España.

Pero estos “partidos digitales”, ¿realmente se volvieron más democráticos? ¿“Transitar las plataformas” no ha creado su propia distribución desigual de poder? El último libro de Paolo Gerbaudo (profesor en el *King’s College* de Londres), *The Digital Party* [“El partido digital”], plantea esta pregunta sobre la base de 30 entrevistas a activistas, expertos y un análisis abarcativo de las publicaciones de los partidos.

The Digital Party actualiza el trabajo previo de Gerbaudo sobre las relaciones de poder en el movimiento de las plazas del cual han re-emergido algunos partidos políticos. Entrando en diálogo con el nuevo libro de Della Porta y colaboradores, *Movement parties against austerity* [“Movimientos partidarios contra la austeridad”], Gerbaudo analiza el surgimiento y estructura organizacional de los partidos digitales populistas, incluyendo los partidos piratas de Alemania y Suecia, el *Movimiento Cinco Estrellas* italiano, *Podemos*

de España, *La France Insoumise* [La Francia insumisa] y las campañas digitales del Partido Laborista inglés y de Bernie Sanders en Estados Unidos.

En tiempos donde los politólogos despotricaban sobre la apatía política, el partido político tuvo un retorno inesperado mediante una transformación radical. Como han demostrado Simon Tormey y Ramón Feenstra y a pesar de una fuerte crítica a los partidos políticos que se impuso en el discurso social, en España se registraron 295 partidos políticos entre 2009 y 2010, número que casi se duplicó en el período de protestas que ocurrieron en todo el país entre 2011 y 2012.

Aún así es válido afirmar que salvo los expertos en política española, nadie se enteró de esos partidos. Diferente es el caso de los partidos digitales que se las arreglaron para emerger y ganar cientos de miembros en muy poco tiempo con su propuesta tecno-populista. ¿Cómo lo hicieron?

El surgimiento de los partidos digitales refleja un quiebre político en respuesta a dos hechos diferentes pero entrelazados: la recesión de 2008 y la revolución digital. El quiebre es entre los *insiders* de la política/economía y los *outsiders* conectados, personas con estudios y acceso Internet por arriba del promedio

que se ve en dificultades económicas, condiciones precarias de trabajo, desempleo, bajos salarios y generalmente con cierta sensación de alienación del sistema político y sus formas de representación.

Esta gente joven, educada y a menudo en bancarrota encontró en los partidos digitales un canal para darle voz a sus reclamos sobre derechos digitales (privacidad y transparencia ante todo), democracia real y justicia económica; reclamos que los principales partidos políticos fallaron en dar respuesta y que se han convertido en la base del éxito electoral de los partidos digitales.

Desde una perspectiva histórica más amplia, Gerbaudo muestra cómo los partidos digitales difieren de los partidos industriales masivos de la era fordista y de los partidos neoliberales de finales de los '90. Hace un paralelismo entre la forma principal de organización partidaria y la forma de producción dominante, siendo los partidos digitales la respuesta lógica al surgimiento del capitalismo de la plataforma dominado por los gigantes monopólicos como *Facebook*, *Google* y *Amazon* entre otros.

El partido digital arquetípico se parece bastante a las plataformas en línea. En primer lugar, promueve un modelo de membresía similar al proceso de regis-

tro que requieren *Facebook* o cualquier otro gigante de la web. Además, el partido digital reúne información política y descansa sobre la base del trabajo gratuito de sus miembros, de forma similar a cómo las plataformas en línea dependen de nuestras contribuciones y participación para funcionar. El partido digital parece democrático y habla sobre la democracia, pero al final de cuentas es *Facebook* disfrazado.

El partido digital tiene dos aspectos al mismo tiempo, uno destructivo y otro constructivo. En el capítulo *Death of the Party Cadre* [“La muerte de los cuadros partidarios”], Gerbaudo analiza la notable transformación que llevan a cabo los partidos digitales al deshacerse de —o más bien, no molestarse en instituir— atributos clásicos del partido como tener sedes centrales altamente simbólicas, células locales y espacios físicos para reunirse en persona.

En lugar de eso, les activistas trabajan a distancia, desde sus casas, en bares, siempre en movimiento. Se trata de una dinámica similar a la que se dio en *Silicon Valley* y *San Francisco*, donde el trabajo se tercerizó a distintos espacios de trabajo: la burocracia del partido es sustituida por una micro-burocracia distribuida —una barcracia, podríamos decir— que está en todos lados y en ningún lugar a la vez.

La participación se glorifica, pero es una forma de participación altamente individualista que se ajusta perfectamente a la desconfianza neoliberal hacia las formas de organización “no espontáneas”. El partido se virtualiza y su antigua estructura organizacional se transforma en un proceso.

La “migración”³ a plataformas digitales en línea, constituye lo que Gerbaudo llama la parte constructiva de los partidos digitales. Sin embargo, esta promesa de que las plataformas garantizan una participación más abierta e incluso se han quedado cortas.

Las plataformas no son intermediarias neutrales y objetivas. Las reglas y las relaciones de poder están codificadas en el mismo software que usamos.

Por ejemplo, a diferencia de Podemos la plataforma de participación del *Movimiento Cinco Estrellas, Rousseau*, es una ramificación de software propietario⁴ que es particularmente vulnerable. Gerbaudo narra un incidente impactante que se dio en 2017 cuando una hac-

³Se habla de migración en términos técnicos cuando se da un proceso de adopción de tecnologías que reemplazan a otras u otras prácticas, por ejemplo, se migra de Microsoft Windows a GNU/Linux (nota de la traducción).

⁴Se dice software propietario al software que no es libre, que no se puede estudiar ni modificar libremente.

ker “de sombrero negro”⁵ logró acceder y descargar información personal de los miembros de *Rousseau* y la puso en venta por 0,3 Bitcoin, que en aquel momento equivalían a 1000 Euros.

Probablemente la mayor contradicción entre las ideologías de la web y la praxis de los partidos digitales yace el predominio de un tipo de democracia plebiscitaria en línea, a expensas de otros dos modelos de democracia, el representativo y el deliberativo. El uso más prominente de las plataformas partidarias en línea es el de votar por sí o por no las propuestas que hace el liderazgo del partido.

Los líderes de los partidos digitales tienen poder sobre la elección del momento para impulsar propuestas, su contenido y encuadre. Incluso pueden ignorar los resultados de una votación pública cuando éstos no les gustan. Pero esto último raramente es necesario dado que la mayoría de las votaciones en las plataformas

⁵La silicona hace referencia al material con el que están hechos los componentes informáticos (de ahí el mote *Silicon Valley*) y la “dictadura benevolente” es un principio de gobierno de proyectos de software libre donde la persona (usualmente un varón cis) que inició el proyecto tiene poder de veto frente al desarrollo del proyecto, aunque acepte colaboraciones de muchos participantes. Esto claramente da lugar a situaciones abusivas, por ejemplo, Linus Torvalds es el “dictador benevolente” de Linux y tuvo el privilegio de abusar y menospreciar a miles de colaboradores durante años.

digitales resultan a favor de las propuestas de los cuadros.

Así, el dismantelamiento de las viejas burocracias y formas de mediación se encontraron mano a mano con una centralización inesperada de poder. “Hiperlíderes” con pinta de celebridades, figuras carismáticas como Pablo Iglesias o Bernie Sanders, encontraron el reflejo de su imagen en la “super base”, un conjunto de seguidores fieles que son miembros del partido, que reaccionan al mensaje del líder, votan, *laikéan* y comparten en línea, en lo que podría pensarse como una forma de democracia “reactiva”.

Como Gerbaudo señala aforísticamente: “Parece que dejamos la ley de hierro de la oligarquía solamente para darnos de frente contra la ‘ley de silicona’ del ‘dictador benevolente’”.⁶ El partido digital actualizó la forma del partido tradicional, pero en el proceso se perdieron un montón de cosas. Esto no significa sin

⁶La silicona hace referencia al material con el que están hechos los componentes informáticos (de ahí el mote *Silicon Valley*) y la “dictadura benevolente” es un principio de gobierno de proyectos de software libre donde la persona (usualmente un varón cis) que inició el proyecto tiene poder de veto frente al desarrollo del proyecto, aunque acepte colaboraciones de muchos participantes. Esto claramente da lugar a situaciones abusivas, por ejemplo, Linus Torvalds es el “dictador benevolente” de Linux y tuvo el privilegio de abusar y menospreciar a miles de colaboradores durante años.

embargo que debamos volver a la vieja versión del partido. Gerbaudo hace una serie de propuestas sobre cómo mejorar la herramienta partidaria digital. En primer lugar, los miembros de base tienen que tener más iniciativa y voz. Aun más, la administración de las plataformas en línea tienen que ser separada de los referentes del partido para evitar su manipulación. Los partidos digitales también tienen que encontrarse regularmente en espacios físicos desconectados para promover distintas formas de integración social.

Por último, los partidos digitales se han enfocado tanto en reformar su composición orgánica que descuidaron el contenido de sus propuestas. Estos partidos tienen que abandonar la ilusión de que pueden representar a todos y enfocarse en desarrollar un programa político coherente, o dicho de modo tradicional, una plataforma. Por suerte es una tarea factible aunque difícil.

El trabajo de Gerbaudo abre nuevas interrogantes: ¿Cómo los partidos digitales se adecúan a distintos sistemas partidarios nacionales y cómo su éxito es influenciado por la fuerza relativa de apoyo de otros partidos? ¿Por qué el Partido Pirata en Alemania fracasó tan espectacularmente, mientras que el *Movimiento Cinco Estrellas* está ahora formando una colación de gobierno en Italia?

Otro problema a explorar son las interacciones entre los partidos y los movimientos sociales, ¿cómo los partidos digitales respondieron a las exigencias de los movimientos sociales?

En tercer lugar, ¿los partidos digitales tuvieron logros importantes en Europa del Este debido al alto nivel de digitalidad de las problemáticas allí? Si no, ¿por qué?

Aunque *The Digital Party* se haya enfocado en los movimientos progresistas europeos, resulta altamente importante examinar las múltiples formas en que las que la ultra-derecha ha hecho uso de los medios digitales y ha cooptado prácticas “progresistas” como las firmas y el financiamiento colectivo. La tipología y análisis que provee Gerbaudo son una base sólida para profundizar en estas cuestiones.

En última instancia, *The Digital Party* es una obra ambiciosa, imaginativa y de amplia escala que no duda en hacer grandes preguntas mientras esquiva el peligro más importante para las ciencias sociales, es decir el foco en problemas específicos que solo preocupan a un pequeño círculo académico.

Sería justo decir que esta es una obra tecnoscéptica, aunque nunca alarmista ni pesimista. Es un relato cuidadoso y razonado de las transformaciones

tecno-políticos que están teniendo lugar en frente nuestro. En un sentido, Gerbaudo es como un “hacker de sombrero blanco” político, que revela las fallas en el modo de operación de los partidos digitales y muestra cómo pueden ser reparados. Esperemos que nos llegue su actualización.