

Elogio a Negroponte

Un enfoque quintacolumnista de la innovación contra la brecha digital



Fotografía del OLPC. Julio de 2006

“Los portátiles son una ventana al mundo, pero también una herramienta con la que pensar. Son una manera maravillosa de que los niños aprendan a aprender y a explorar de manera independiente.”

Nicholas Negroponte, presidente de OLPC

“Esta es una máquina totalmente nueva, hay más innovaciones en ella que en todos los portátiles que se han construido hasta ahora.”

Jim Gettys, Vicepresidente de OLPC

La innovación cibercultural contra la brecha digital: Nicholas Negroponte y el caso “One Laptop per Child” (Un portátil por niño/OLPC)

El OLPC es un ambicioso proyecto cuyo propósito es salvar la llamada “brecha digital” conectando a las grandes masas de desheredados del tercer mundo. Consiste en proporcionar ordenadores baratos a la nueva generación de niños de países pobres. Fue presentado en el Foro Económico Mundial de Davos (Suiza) y posteriormente en la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información de Túnez (2005). El responsable del proyecto, Nicholas Negroponte, director del Media Lab del MIT y ex-editor de la revista *Wired*, lo presentó junto al secretario general de la ONU, Kofi Annan, como una iniciativa relacionada con su Grupo de trabajo, “un nuevo espacio para el diálogo” y el PUND (Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo). En principio, el proyecto puede parecer atractivo y razonable pero es preciso investigar con mayor profundidad el proyecto. Analicemos pues el caso desde diversas perspectivas.

El gurú Negroponte

Nicholas Negroponte (1943) no es ciertamente un desconocido en el ámbito de la cibercultura y la comunicación; es un celeberrimo nombre propio ligado a la revolución digital y durante mucho tiempo, el ‘gurú’ informático por excelencia de la década de los 90 del pasado siglo. Ha sido uno de los mayores publicistas de la adopción de un estilo de vida cibercultural. Arquitecto de formación, actualmente es catedrático de Tecnología de los Medios y fundador del Media Lab en el MIT, además de directivo de la empresa Motorola. Es conocido por el gran público gracias al best-seller *Being*

*Digital*¹, traducido en castellano por *El mundo digital* (Ediciones B). Sus artículos se publican en periódicos y revistas especializadas de todo el mundo, viaja constantemente, dando conferencias en congresos internacionales a 90.000 euros cada una. Últimamente está fascinado por la conexión de objetos cotidianos a Internet que, con su infalible olfato y privilegiada información, prevé que constituirán la próxima revolución digital; la red más allá o más acá de los ordenadores. Éste personaje al que apodan 'Nutty Nick', *Nick el chiflado*, quizá por su pasión proselitista y exaltación de lo digital y, especialmente, de la conversión de la humanidad al *ser digital*, del hombre viejo analógico al hombre nuevo binario o digital. Negroponte es quizá uno de los más eficaces apóstoles del "digitalismo", la religión tecno-hermética estadounidense, cuyo neo-gnosticismo protestante -tal como critica Harold Bloom²- pretende recrearnos como entidades digitales y cumplir de manera virtual todos los mitos de las religiones tradicionales. He aquí, en nuestra opinión, la clave pseudo-espiritualista de su último proyecto: ¿Por qué Negroponte quiere crear este ordenador universal? Quizá, no por un puro altruismo -cuestión ésta criticable desde un punto de vista ético en nuestra era de ONGs devaluadas-, sino por cumplir con su propósito de la conversión universal. Volviendo a Bloom, el digitalismo trata de la transformación que ha de liberarnos de todos los males y crear una suerte de paraíso artificial-virtual en la tierra. La transmutación de la humanidad al ser digital es, al parecer, el verdadero proyecto, el próximo salto evolutivo-cognitivo de la humanidad, un dogma de fe de los fanáticos digitalistas. En este contexto, el OLPC posiblemente sea una innovación, pero una innovación muy particular, plagada de trampas e intereses que es preciso, como su propio portátil, *desguazar*, pieza a pieza, hasta sus últimos componentes materiales o ideológicos.

El artefacto (un prototipo)

Pero previamente a otras consideraciones, para valorar los pros y contras, ventajas y problemas, de la propuesta de Negroponte, debemos conocer en detalle *el artefacto*, la base concreta de su proyecto y que ya ha sido ampliamente publicitado en diversos foros.

El proyecto OLPC, cuyas características principales se puede revisar en la dirección web de <http://laptop.media.mit.edu/> que ahora ha creado su nuevo site <http://laptop.org>. En ella se nos señala que cada PC costarán menos de 100 dólares (85 euros), si la demanda llega a 5 millones de equipos. Ahora mismo se cree que el precio final será de unos 140-150 dólares pero que se reducirá, en cuanto se alcance la cifra mencionada de producción, a unos 85 \$, esto es, por debajo de 75 €. El coste es un factor decisivo, ya que se trara de una oferta al tercer mundo.

Físicamente este PC tiene un tamaño de 93mm × 229mm × 64mm y un peso de menos de 1,5 kilos (aunque los tamaños y pesos pueden variar) y viene montado dentro de una carcasa de plástico resistente incluso al agua, de varios colores (amarillo, verde, etc.) y reforzada con funda protectora de goma para que los niños no lo rompan fácilmente. Puede funcionar enchufado a la corriente eléctrica, con baterías o con una manivela que acciona un pequeño generador -similar a la tecnología del inventor inglés Trevor Baylis en 1996 y usada para alimentar una radio- gracias al cual cada minuto de vueltas en la

¹ Negroponte escribió *Being Digital* en 1996 y casi inmediatamente Ediciones B lo tradujo al castellano, en 1997.

² Bloom, Harold, *Presagios del Milenio*

manivela representa 10 minutos de funcionamiento. Se estudia incluso la posibilidad de incorporarle placas solares para solventar el problema de la falta de una red eléctrica que en muchos países del tercer mundo.

En cuanto a hardware, el procesador corre a 500 Mhz con un chip AMD, como alternativa a los de Intel, y con 528 Mb de memoria RAM. Dispone de cuatro puertos USB, para la conectividad de periféricos y sistemas de almacenamiento ya que no cuenta con un disco duro. Las razones esgrimidas para ello es hacerlo más robusto y con menor consumo. Siempre se pueden introducir *flash cards* de memoria en caso de necesidad. En cuanto a su conectividad *on line* dispone de Wi-Fi, con un sistema de *mesh networking* (redes de malla) que le permite conectarse a cualquier otro ordenador similar. La pantalla es de cristal líquido tipo LED (con menos resolución, pero con un consumo 10 veces menor y que se puede utilizar en color o en blanco y negro, para reducir los reflejos solares, y en la que es posible dibujar y escribir con lápiz gráfico). También se puede convertir en un *e-book* plegable para leer libros electrónicos.

En cuanto a software, utiliza el sistema operativo Linux en la distribución RedHat de código abierto y, por otra parte, el resto del software está basado en la pedagogía de Alan Kay y su proyecto Squeak, en Seymour Papert y su teoría constructivista del aprendizaje informático y de David Cavallo. Todos ellos ofrecen distribuciones libres, es decir, el costo es cero. Han aparecido 5 compañías interesadas en trabajar con el MIT en el desarrollo del prototipo: el buscador Google, el fabricante de chips Advance Micro Devices, la empresa mediática News Corp, la de código abierto Red Hat y la de ingeniería BrightStar. El MIT fabricaría entre 5 y 15 millones en 2006 y, entre 100 y 150 millones, en 2007. El proyecto integra de momento a 5 países: Argentina, Brasil, Tailandia, Egipto y Sudáfrica. China, que en un principio se encontraba en el grupo, se ha desmarcado. El objetivo a largo plazo consiste en fabricar cientos de millones de portátiles para distribuirlos -atención al dato- no a individuos sino a países, por lo que serán los gobiernos los encargados de su reparto entre la población.

EL OLPC en su contexto o la brecha digital

José M. Guibert ha realizado un profundo estudio sobre la brecha digital y las telecomunicaciones, recogiendo los siguientes datos de gran interés:

-En los países ricos, con el 15% de la población, poseen el 71% de las líneas de teléfono. Si en los países más ricos se llegan a superar las 60 líneas por cien habitantes (Suecia tenía 68 líneas por cien habitantes en 1997), en los países más pobres hay menos de una línea por cien personas. Además, la calidad y el ancho de banda de estas líneas es también peor.

-Los países de renta menor, con el 55% de la población mundial, poseen menos del 5 por ciento de esas líneas (sólo en la isla de Manhattan hay más líneas que en todo el África subsahariana). La inversión anual per cápita en infraestructuras de información en el años 2000 para los países de la OCDE, en cifras agregadas, ascendió a 115 dólares por habitante, frente a los 19 dólares para el resto del mundo.

-Dentro de estos países pobres, las desigualdades también son llamativas. Por ejemplo, en Kampala, la capital de Uganda viven el 4% de los habitantes del país y poseen el 60% de las líneas telefónicas. En Vietnam, el teléfono llega casi exclusivamente a las cinco principales ciudades del país, mientras el 80% de los habitantes vive en zonas

rurales.

Aproximadamente un 90% de los proveedores de acceso a Internet de todo el mundo, en el año 2000, estaban localizados en los países de la OCDE. Apenas un 0,25% estaban localizados en el continente africano, y de éstos, la mayoría en Sudáfrica. Somalia ha sido el último país del continente africano en incorporarse a Internet, en septiembre de 2000. El coste de acceso a la red en este país para un ciudadano ascendía a 120 dólares, más una tarifa mensual de 30 dólares y un costo de 0,75 por minuto. En la actualidad son más de 300 millones de internautas en todo el mundo, esto no quiere decir otra cosa más que, tan sólo un 5% de la población mundial, está conectado. 1,5 millones de africanos están conectados a la red, o lo que es lo mismo, un 1% de los internautas son africanos, a pesar de sus casi 750 millones de habitantes. Por lo tanto, no podemos hablar del desarrollo de una red verdaderamente global. Como ha señalado recientemente el World Resource Institute, unos 4000 millones de personas apenas han sido afectadas por la revolución de la información. El 80% de la población mundial se encuentra, en estos momentos, al margen del nuevo mundo digital...

Podemos pensar también que las desigualdades, del mismo modo que no se crean por causalidad, tampoco se pueden deshacer por puro ejercicio de voluntarismo. Algunos datos sobre distribución del número de científicos, gasto en investigación, inversiones en telecomunicaciones o número de patentes y licencias revelan que el problema no parece tener soluciones ni fáciles ni inmediatas:

-Según datos de la UNESCO, a comienzos de esta década, de los gastos de Investigación y Desarrollo (I+D) de todo el mundo, el 42,8% se realizaba en los EEUU y menos del 1% se realizaba en África y América Latina juntas.

-En países en desarrollo hay 8 científicos y técnicos por cada mil trabajadores, mientras que en los EEUU hay 126 científicos o técnicos por cada mil trabajadores.

-En sólo cinco países se concentra el 90% de los gastos de I+D y el 90% de las licencias tecnológicas.

-El 90% de la información que hoy en día se posee a través de los mecanismos de patentes o de copyright pertenecen a las economías informacionales.

Todos estos datos pintan un panorama realmente duro para la brecha digital de los países en vías de desarrollo, parte de que nada se dice en este proyecto sobre las brechas digitales internas, el cuarto mundo que señalaba Manuel Castells.

Las objeciones al proyecto OLP

Estos son los datos sobre el prototipo que, pese a su esfuerzo ingenieril y de diseño, no nos dicen todavía nada sobre su carácter de innovación. Como diría Schumpeter, todavía no ha llegado a ser realmente una innovación, al menos no hasta que transforme a la sociedad para el cual se ha creado. Es preciso por tanto, hacer un chequeo previo de sus características, basado en el puro sentido común y no en el entusiasmo proselitista. Vamos a suponer, a modo de experimento mental, que sea posible que lleguen a cumplirse las optimistas previsiones de la construcción y venta de este 'portátil para los niños pobres'. Aún así, este sería el momento adecuado para plantear una serie de dudas

y objeciones técnicas y logísticas que cuestionarían la eficacia del OLPC y su campaña asociada. Sin pretender ser exhaustivos, nuestras objeciones razonables serían varias.

¿Se ha tenido en cuenta la opinión de ONGs con experiencia en el problema de la brecha digital al respecto? Por ejemplo, la APC, la cual parece no haber intervenido en absoluto en tal propuesta. Tampoco se sabe a ciencia cierta quién, realmente, se va a encargar de la distribución del portátil en países del tercer mundo -a través de ONGs, misiones, instituciones gubernamentales, venta directa, etc.-, para salvar un más que probable grado de corrupción, manipulación ideológica, discriminación, etc., por parte de distribuidores interesados o funcionarios corruptos de los gobiernos.

Nada sabemos de posibles manuales o instructores, para una población con escaso o nulo nivel formativo en informática básica, por muy elementales-constructivos que sean los programas iniciales para sus pequeños usuarios. Parece que todo descansa, suponemos, en la competencia de los profesores de los colegios -convertidos en instructores informáticos- y en las bondades pedagógicas de los autores mencionados anteriormente como Papert, Kay y Seymour, que han trabajado en pedagogía informática y enfoques educativos con ordenadores durante mucho tiempo con excelentes resultados y con proyectos realmente importantes. Sin embargo no se sabe su implicación real en el proyecto y caben preguntas como ¿cuál será el nivel de la complejidad del uso? o ¿se tendrán en cuenta los diferentes idiomas a los que va destinado el portátil? Tal vez se han tenido en cuenta estas cuestiones pero sorprende que el site del OLPC no ofrezca ninguna información al respecto mientras que sí lo hace sobre las cuestiones técnicas de forma muy detallada. Que sepamos, tampoco existe previsión de una impresora, un modo extraordinariamente útil de socializar los conocimientos adquiridos entre una población de ‘analfabetos digitales’, ya que se pueden imprimir manuales realizados por los usuarios avanzados y dárselos a los que se inician, etc.

Otra cuestión acuciante es el mantenimiento. Por muy bien contruidos que estén estos portátiles, se plantean muchas dudas de puro sentido común: ¿Qué pasa con la asistencia técnica del hardware? Cuando los ordenadores se estropeen, ¿se arrojarán a la basura o se repararán/reciclarán o habrá talleres de repuestos en los países compradores?. Por otra parte, ¿Se licenciará el hardware para que existan fábricas productoras en cada país? Da la impresión de que como el ordenador es tan barato no merece la pena ser reparado ni se piensa en deslocalizar a los fabricantes. De ser así, nos encontraríamos con un buen ejemplo de pensamiento desarrollado contra los países pobres. Basta con consultar a ONGs como Informáticos Sin Fronteras para ver hasta qué punto se recicla lo que nosotros consideramos basura electrónica. Así las cosas, da la impresión de que no se ha estudiado el contexto tecnológico previo pre o proto-informático en el que la aparición de un portátil puede tener sentido y utilidades reales. Este contexto, por otra parte abarca un abanico de casos diferentes. No parece el mismo el caso de Argentina que el de Brasil o China, el de Sudáfrica que el de Nigeria. En este aspecto, la carencia de estudios al respecto desembocaría en que la utilidad educativa/comunicativa del OLPC quedaría seriamente limitada.

La pregunta que nos hacemos los partidarios de una globalización alternativa, implementada con las ventajas de la cibercultura, pero desde un enfoque crítico, finalmente, sería: ¿Cambiar un rudimentario pizarrín de tizas por un pizarrín electrónico conectado a otros pizarrines, que no necesariamente a Internet) puede ser realmente realista o útil para un niño pobre si no puede hacer absolutamente nada con la información que recibe? Si no tiene para comer si quiera... (O, acaso están pensando en

proporcionar los portátiles a aquellos niños que ya detentan un cierto nivel de vida – comen y sobreviven-, creando de paso una pequeña nueva elite de ‘alfabetizados digitales’...)

La impresión general que recibimos del proyecto, antes de que se despejen estas dudas o de que eventualmente se resolvieran estas serias objeciones es que el proyecto del ‘portátil para niños pobres’ se parece más a una quijotada de inventores, que a un programa real de ayuda al tercer mundo, realmente innovador en todos sus aspectos. Como en muchas otras intervenciones paternalistas, imperialistas o directamente salvíficas por parte de Occidente y más concretamente de Estados Unidos, la iniciativa carece de un conocimiento real de la situación y de un plan mínimamente realista de implementación. Es como si el Plan Marshall hubiera consistido en la distribución universal de navajas suizas, de unas extraordinarias y sofisticadas navajas suizas, y con ello se esperara restaurar el tejido industrial devastado por la segunda guerra mundial...

El modelo cibercapitalista de la innovación cibercultural

Pero más allá de este tipo de objeciones más o menos técnicas o logísticas, lo que descubrimos en el OLPC es el modelo cibercapitalista de innovación, lleno no sólo de lagunas sino corrompido desde sus inicios por una ideología ingenua (aunque tal vez sea deliberadamente ingenua) que niega la fractura económica del mundo provocada por el capitalismo y que apuesta para solventarla por los milagros de la educación humanista y del esfuerzo individual. Esto es, la filosofía que proclama jubilosamente que si conseguimos educar a un niño pobre a través del portátil, conseguiremos devolver la esperanza en la (ciber)utopía al mundo. Así, el proyecto ‘Un ordenador por niño’ se muestra, finalmente, también como el prototipo y vanguardia de la innovación tecnológica y cibercultural del cibercapitalismo. Esta ciberutopía no ataca los problemas esenciales que no son solamente los de la brecha digital. Antes de ésta existe, básicamente, una previa y abismática brecha tecnológica, política y económica. Pero lo que se busca es algo inexistente, el remedio milagroso, mágico-hermético, la piedra filosofal, esto es, simplemente popularizar los misterios de los alquimistas para que todos fabriquemos oro con el silicio. Se trata de la revolución del Gutenberg digital, justamente, en esta era de crisis y descrédito de la educación humanista donde la cultura del libro se desvanece rápidamente.

Negroponte adopta la misma actitud que el misionero decimonónico; una Biblia salvará al mundo. Del mismo que las sectas protestantes que infestan Sudamérica y Africa, se dedican a imprimir millones de ejemplares de la biblia para repartirlos por el tercer mundo, Negroponte, el nuevo evangelizador de la globalización tecnológica, se quiere dedicar a la distribución de biblias digitales para la conversión masiva de los paganos. El portátil se convierte así en la nueva biblia tecno-hermética y digitalista, el artefacto mágico que obrará la conversión universal al *ser digital* . Y para los digitalistas, el mero hecho de ‘ser digital’ parece suficiente felicidad frente al hambre, la ignorancia, la enfermedad, la guerra, la opresión, etc. No hace falta liberar, descolonizar o colaborar con una vía alternativa para que el tercer mundo salga -por si mismo- de la pobreza y el subdesarrollo; la posesión y lectura de la biblia electrónica les redimirá de su bárbaro paganismo. Da la impresión de que una sola generación de niños digitales salvará la brecha digital y la pobreza de este brutal mundo analógico. No se trata de desarrollar maquinaria o energía barata, sino de abrir beatíficas ventanas electrónicas. Gracias a su portátil, los niños pobres más listos o aptos podrán acaso ascender en la escalera social. De acuerdo con esta filosofía, no hace falta en absoluto criticar el modelo del negocio

capitalista, su modo de producción y su modo de explotación. El capitalismo es sagrado y “El mundo digital” es su nuevo vademecum, en la era en la cual, la cibercultura oficial incluso se acerca traviesamente a la cibercultura libre. Por ejemplo, se pretende utilizar *software libre* pero ello obviamente no incluye un *hardware libre*, y este sí que sería verdaderamente revolucionario ya que permitiría a los países tener sus propias factorías de tecnología, revolucionando la cibercultura y tendiendo un importante puente en la brecha digital. No hay, obviamente, posibilidad de producción propia del portátil ni se habla de *copyleft* para la ingeniería del aparato, que sería lo más útil y razonable, incluso para la construcción de clónicos ultrabaratitos. Las empresas implicadas, obviamente, buscan un suculento negocio vendiendo millones de unidades baratas en un inmenso nuevo mercado de usuarios, alentados por organismos internacionales (ONU) y gobiernos nacionales, los más que probables subvencionadores oficiales del invento, en una especie de perverso Domund digital, con portátiles en vez de cabezas de chinitos...

Todo parece confabularse, no para levantar de su postración a la masas de *homeless digital* (otro bonito neologismo de Negroponte) sino para la creación de un lumpenproletariado digital o mano de obra barata desde la más tierna infancia, a disposición de las poco escrupulosas corporaciones multinacionales del ramo. Y así, una vez digitalizado enteramente el mundo global, dentro de muy poco, disponer de un portátil será como tener un reloj digital, esto es, que saber la hora o tener un portátil, obviamente, no te librarás de la miseria y la explotación. En cualquier caso, sean cuales sean los planes o el destino del proyecto, no salimos del paradigma cibercapitalista tanto de la innovación como de esa novedosa y extraña solidaridad o más bien, ‘caridad digitalista’. Mientras Bill Gates abandona la dirección de su emporio para dedicarse a su fundación caritativa, Negroponte lanza el ordenador para los niños pobres. Parece como si los grandes emperadores digitales se han cansado de hacer fortuna y prefieren dedicar su tiempo al altruismo para lavar sus conciencias y aliándose con sus consejeros aúlicos, los gurús digitales. En vez de reconvertir sus negocios en empresas éticas, convertir el software propietario como *windows* en software libre, montar fábricas cooperativas de portátiles en el tercer mundo, etc., es decir, contribuir a provocar una verdadera revolución digital para el conjunto de la humanidad, han optado por retirarse al cómodo status de munificentes benefactores y mecenas de la Nueva Ciudad de Dios, el paraíso digital. Es decir, todos tenemos derecho a la gracia digital, pero no al pan, ese sí hay que ganárselo y pagar por ello. Y el negocio -en manos tan caritativas como expertas- seguirá floreciendo a mayor gloria de Dios del futuro.

Esto no es una verdadera innovación, una innovación integral, con una deriva sociopolítica; pese a las buenas intenciones o los autoengaños, parece simple y llanamente un fraude y un fiasco y un engaño de la genuina innovación que necesitamos, y el análisis crítico y seguimiento del OLPC debiera servir de ejemplo a los informáticos, ingenieros y diseñadores. Crear una nueva tecnología bajo falsos presupuestos no es innovación para salvar la brecha digital, tan sólo, un nuevo instrumento de opresión.

El enfoque quintacolumnista para la innovación hiperpolítica

Pero del mismo modo que hay un modelo cibercapitalista de la innovación puede haber un enfoque alternativo y quintacolumnista de la misma. Hay que comenzar diciendo que la innovación no es el ‘artefacto’ milagroso, cuando la historia de la tecnología está repleta de buenos inventos abandonados; algunos se recuperan en el futuro, cuando el contexto social lo reclama, como ocurrió con el CD o la fotocopiadora. La verdadera innovación no es obra únicamente de un inventor genial sino, en todo caso, de la

innovación social de la producción, del diseño, así como de la decisión política y de la oportunidad social³. Thomas Alba Edison afirmaba que su filosofía de la invención se resumía en satisfacer las demandas que le presentaba la sociedad. Éste era el camino para evitar el fracaso: no inventar nada que no se hubiera demandado. Para innovar socialmente en tecnología hay que redefinir y reorientar todo el sistema. Esto es requiere abandonar el actual modelo (ciber)capitalista y acercarse a la cibercultura libre de los bienes comunales y de la ciencia y la tecnología libres. Y para ello es necesario, imprescindible, previamente, un nuevo modelo hiperpolítico de verdadera participación democrática, de “democracia fuerte” como propone Benjamin Barber, que regenere la comunidad de forma reticular y horizontal. Y de ahí nuestra apuesta por la alterglobalización, por los bienes comunales, el software y hardware libres, *creative commons* y el *copyleft*. Todas estas son innovaciones *sociales* antes que tecnológicas; cambian la filosofía de la acción tecnológica antes que la tecnología misma. Según los modelos más avanzados de la teoría de juegos (Robert Whright), en el juego cooperativo, todos ganamos. Es la única y fundamental innovación a la cual todos los creadores, ya sea de artefactos o de conceptos, nos debemos. Pero para ello, es preciso impulsar el activismo social no desde fuera, como confrontación, sino desde dentro, como quintacolumnismo constructivo, en la realidad y la red, en la universidad o la empresa. Y para llevarlo a cabo proponemos la estrategia y las tácticas quintacolumnistas de agitación, colaboración, coordinación de nodos teóricos y creativos.

No creemos que el proyecto de Negroponte alcance todas sus expectativas, ya que su carencia de un diseño global, integral y comunal, lo convierte en prototipo de innovación conceptualmente obsoleta. Otros proyectos de generación de energía barata y autosuficiente nos parecen más interesantes a la hora de abordar el complejo de problemas que nutren la brecha digital y, en su misma área, otros proyectos veteranos - con el sello de la cibercultura libre- tienen más posibilidades de ser eficaces contra la brecha digital. No obstante, como partidarios, que no creyentes en la cibercultura libre, hemos de ser cautos ante cualquier receta mágica; incluso donde se ha extendido masivamente el software libre, como el Linex en Extremadura, la eliminación de la brecha digital está lejos de conseguirse y, más lejos aún, el despegue económico. La palanca digital para la prosperidad, ya sea propietaria o libre, por si sola es una bonita quimera. De la misma manera que otros pequeños artefactos tecnológicos no han salvado al mundo, es igualmente cierto que “lo pequeño es hermoso” (E. F. Schumacher) y que como señala el filósofo de la tecnología Iván Illich, necesitamos de artefactos básicos pero ‘convivenciales’ (como la bicicleta, etc.) para empezar a salvar la brecha tecnológica, previa a la digital⁴.

No obstante, no por señalar nuestras críticas y objeciones al OLPC vamos a dejar de señalar las posibilidades quintacolumnistas del proyecto de Negroponte, cuya mayor virtud posiblemente se haya en innovar *popularmente*, dándole nuevos usos a su ‘portatil para niños pobres’. De la misma manera que la red y los ordenadores han sido asimilados por la cibercultura libre, hemos de ser capaces de utilizar de manera quintacolumnista el proyecto de Negroponte. Probablemente, es mejor la existencia del OLPC que no exista nada, aunque al mismo tiempo no sea el remedio para todo.

³ Vid el clásico sobre la historia de la tecnología Basalla, George *La evolución de la tecnología*

⁴ Vid Illich, Ivan, *La Convivencialidad*

Por ello, se plantea la cuestión estratégica fundamental: ¿Cómo sería posible apropiarse u orientar de manera quintacolumnista del proyecto? De muchas y diversas maneras:

-infiltrándonos en los organismos distribuidores para impulsar una verdadera proyección social independiente

-utilizando los portátiles para los fines que las comunidades realmente necesiten

-conectando a través de ellos con la cibercultura libre y creando nodos paralelos de cibercultura libre e hiperpolítica

-tejiendo a través de ellos una red de niños y adolescentes participativos, hiperpolíticos, comunitaristas

-pirateando el propio portátil, creando el portátil quintacolumnista...

La imaginación insurgente, basada en una estrategia de aceptación quintacolumnista, puede inocularse como un virus en este proyecto y, fracase o triunfe en la medida que sea, puede sacar partido a todas sus posibilidades hasta convertirlo en una contundente herramienta contra la verdadera brecha, la político-económica, que sigue ahondando diligentemente el cibercapitalismo. Como en la novela de ciencia ficción de Neal Stephenson *La era del diamante. Manual para señoritas*, aquel extraordinario portátil interactivo de un niño rico, extraviado y en manos de un niño pobre, se puede convertir en una revolución educativa en la medida en que se transforme en una verdadera revolución (hiper)política...

Conclusiones y proyectos para la innovación quintacolumnista

La pesquisa ética y política por este proyecto nos sirve finalmente para hacer, desde la quinta columna digital, una apelación a los científicos, diseñadores y creadores de la cibercultura. Es pues una exigencia insoslayable crear innovación éticamente; con errores y limitaciones, pero siempre con un esfuerzo ético en las implicaciones sociales. Para que esta labor investigadora y ética resulta imprescindible, más que formar especialistas, formar grupos o nodos para una innovación hiperpolítica y quintacolumnista. En este sentido, es preciso además de denunciar y no participar sino de manera quintacolumnista en el fraude caritativo de las ONGs tecnológicas, crear y distribuir tecnología gratuita y libre. Este ha de ser nuestro tributo a una vía alternativa a la innovación cibercultural. Así que, como titulaba James Agee su célebre libro, 'elogiemos ahora a los hombres famosos'⁵ y, definitivamente, elogiemos al gurú Nicholas Negroponte, aunque solo sea por abrírnos una nueva 'ventana' a la innovación quintacolumnista.

Si el OLPC consiguiera tan sólo, como señala Alejandro Piscitelli, impulsar a otros fabricantes a crear equipos similares y baratos (Intel y Microsoft), habremos obtenido un avance limitado aunque positivo contra la brecha digital. Parece que algo de esto hay con el proyecto ORIGAMI aunque todavía sus precios son altos. Y la filosofía quintacolumnista, pese a que sus críticas sean radicales, será siempre la de trabajar no desde el maximalismo sino desde el posibilismo hiperpolítico. Pero si, pese a sus posibles mejoras parciales del OLPC contra la brecha digital, sólo refuerza a largo plazo

⁵ Vid Agee. James & Evans, Walker *Elogiemos ahora a los hombres famosos*.

el modelo ciber-capitalista y digitalista, habremos perdido una importante oportunidad. En este aspecto uno de los mayores fallos del proyecto es que no haya nacido ni sea gestionado al menos por la comunidad cibercultural y, mucho nos tememos, que sus posibles correcciones -sin duda, necesarias- no sean atendidas si no son internas. Obviamente, una consulta a modo de conferencia o foro digital mundial, a la cibercultura crítica, a los colectivos y organizaciones contra la pobreza y a intelectuales y tecnólogos de diversas áreas hubiera sido lo más lógico para llevarlo a cabo. Ahora, Negroponte y su equipo se arriesga a malograr los posibles efectos positivos de la iniciativa y sólo dejan la opción quintacolumnista para generar una política cibercultural libre en torno al OLPC -vinculada a la hiperpolítica, también en la educación- donde de momento sólo hay un artefacto con demasiadas expectativas inspirado por un sueño tecno-hermético. ¿Le concederemos el beneficio de la duda antes de su distribución? Por supuesto, pero siempre bajo la lupa crítica y activista del quintacolumnismo.

Por ello, el proyecto de la quinta columna digital está abierto a partir de ahora a sus sugerencias sobre innovación en el 1ª Potlatch de estrategias y tácticas quintacolumnistas, al cual pueden contribuir con sus ideas quintacolumnistas sobre el OLPC y proyectos afines.

Cibergolem

Andoni Alonso andoniap@unex.es

Iñaki Arzoz inakiarzoz@masbytes.es

Bibliografía

Agee. James & Evans, Walker (1994)

Elogiemos ahora a los hombres famosos. Círculo de Lectores, Barcelona.

Alonso, Andoni/Arzoz, Iñaki (2002) *La nueva ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*. Siruela, Madrid.

(2003) *Carta al homo ciberneticus*. Edaf, Madrid.

(2005) *La quinta columna digital, un antitratado comunal de hiperpolítica*. Gedisa, Barcelona

Basalla, George (1991) *La evolución de la tecnología*, Crítica, Barcelona.

Bloom, Harold (1997) *Presagios del Milenio*. Anagrama, Barcelona.

Illich, Iván (1973) *La Convivencialidad*. Barral, Barcelona.

(1974) *Energía y equidad*. Barral, Barcelona.

Negroponte Nicholas (1997) *El mundo digital*. Ediciones B, Barcelona.

Noble David (1999) *La religión de la tecnología*. Paidós, Barcelona.

Stephenson, Neal (1997) *La era del diamante: Manual ilustrado para jovencitas*. Ediciones B, Barcelona.

Webgrafía

www.quintacolumna.org

<http://www.un.org/>

www.siruela.com/ncd.

<http://www.nadaimportante.org/archives/2006/05/19/489>

www.itu.int

http://www.ilhn.com/filosofitis/ensayitis/archives/cat_diseno.php

<http://www.canal-ar.com.ar/Noticias/NoticiaMuestra.asp?Id=3340>

<http://appzone.intel.com/pressroom>

<http://diegosepulveda.blogspot.com/2006/05/durmiendo-y-trabajando-con-el-enemigo.html>

<http://origamiproject.com/default.aspx>