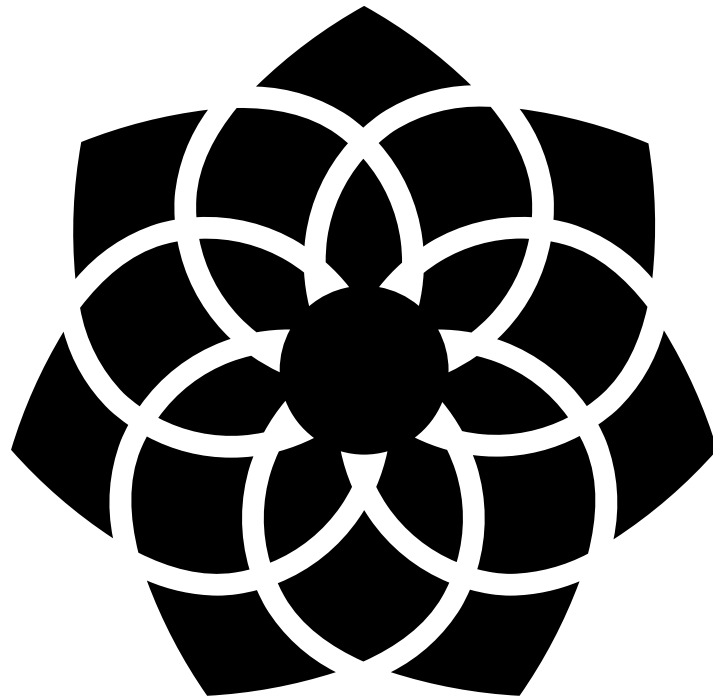


Breve Enciclopedia de las Prácticas Democráticas de las Especies



Bernardo Sainz Martínez

@bsainzm

sainz-martinez.com



Índice

Prólogo	3
Introducción	4
I. El Líder Sintético de Carr.....	5
II. La Gran Balanza de los Huna	7
III. Mayoritarismo Miriniano	9
IV. Minoría Dominante en la Federación Triádica	11
V. El Clan de los Oradores	13
VI. Pluralismo Legislativo en Wynn	15
VII. El Espejo Ilar	17
VIII. SARCC y el Imperio Lawrs.....	19
IX. Voto Asimétrico en Hiritar	21
X. La Veda Apolítica de Fior	24
XI. La Armada Democratizadora de la Federación.....	27
XII. El Solipsismo del Boeh	29
XIII. Democracia Directa en U-404	31

Prólogo

Esta breve colección de relatos o descripciones fantásticas está inspirada en un ejercicio de *reductio ad absurdum* que le propuse a los estudiantes de Introducción a la Política en Queen's University. Después de esbozar una lista con conceptos que caracterizan o definen a una democracia, les pedí que idearan un sistema político, o mejor aún, un mundo, en el que sólo uno de estos conceptos primara en detrimento de los otros. La idea era llevar una idea sesgada de la democracia a sus últimas consecuencias: ¿Cómo sería ese sistema? ¿Diríamos que es plenamente democrático? ¿Es justo? Después de exponer los sistemas políticos creados por los alumnos, el objetivo era comentar la complejidad del concepto de democracia, la importancia de las distintas características que le atribuimos y cómo la falta de alguno de sus principales aspectos podría corromper a todo el sistema.

Estos relatos nacieron también de la nostalgia. Son un intento desesperado por ejercitar la imaginación que creo haber tenido en la infancia. Así que, inspirado por el éxito del ejercicio con los estudiantes y con el fin de remediar mi decadente creatividad, intenté combinar fantasía y política en algunas entradas de blog. Tengo que reconocer también la influencia de los cuentos de Ken Liu, *The Bookmaking Habits of Select Species* y *Advanced Reader's Picture Book of Comparative Cognition*, que inspiraron el formato de los relatos.

Esteré muy complacido si estos cuentos logran entretener a alguien, o aún mejor, si pueden ser material para incentivar discusión o enseñanza sobre democracia. Si no logran nada de esto, estoy satisfecho con haberlos escrito como pasatiempo.

La lección de estos relatos es simple: Una democracia es mucho más que votar.

Introducción

La democracia es una de las formas de gobierno menos comunes entre las especies inteligentes del cosmos. Las democracias más importantes de las que se tiene registro, además, han sido relativamente efímeras y en su mayoría fueron consumidas por la inestabilidad o la incapacidad de adaptarse o reaccionar al violento contexto de las relaciones interplanetarias. Sin embargo, en los últimos milenios se ha detectado un incremento considerable de intentos democráticos y el concepto de democracia se ha puesto de moda entre académicos y estudiosos de los sistemas políticos.

Esta breve enciclopedia recopila y condensa, de manera superficial, algunos de los desarrollos democráticos más relevantes de los últimos siglos en universo consciente. La enciclopedia pretende ser un recurso para ampliar las acepciones de lo que puede ser una democracia, entender todas sus aristas y analizar cómo las prácticas democráticas pueden adaptarse a diferentes realidades sociales, políticas, biológicas y geográficas. Intentamos seleccionar los casos más controvertidos, algunos democráticos en un sentido estricto mientras que otros sólo de manera tangencial.

Los editores de la enciclopedia estamos convencidos de que estos casos servirán no sólo como un anecdotario académico sino para advertir a gobernantes sobre los errores aquí presentados, inspirar por los logros de algunas de estas civilizaciones, y para animar a que se repliquen los aspectos de los sistemas democráticos que puedan conducir a sociedades más justas.



I. El Líder Sintético de Carr

A diferencia de otras naciones de su entorno, Carr ha demostrado tener una desmedida confianza por la tecnología. Hasta hace algunas décadas, esta nación contaba con un sistema democrático parecido al del resto de su sistema, en el que representantes seleccionados en votaciones abiertas cumplían encargos políticos por periodos específicos. Sin embargo, los líderes de Carr fueron poco a poco automatizando procesos y delegando decisiones de política pública a distintos programas de inteligencia artificial, empezando por los sistemas de riego de la ciudad y la planeación urbana, hasta ceder órganos completos de gobierno. Con la mejora exponencial de la tecnología que se desarrollaba en sus laboratorios y los buenos resultados de los sectores gobernados por programas, comenzó a popularizarse la idea de ceder el control total del gobierno a una nuevo ser artificial que velara por el bien de todos los ciudadanos.

Al contrario de lo que supusieron algunos observadores extranjeros, el plan nunca fue darle el poder a una inteligencia artificial independiente, sino crear una inteligencia dinámica que encarnara la cambiante voluntad de todos los ciudadanos. Esta idea fue bautizada por los grupos más patrióticos como el Líder Sintético, un juego de palabras por su artificialidad y por ser la síntesis de la voluntad nacional. Después de grandes debates parlamentarios, el código final del Líder Sintético fue aprobado en la misma sesión en la que se disolvió la Asamblea Nacional. Aunque la idea de ceder el gobierno al Líder Sintético convencía a prácticamente todos los parlamentarios, el debate giró en torno a los detalles de su implementación. Por ejemplo, si se legislaría un reglamento externo que permita a los ciudadanos, ya sea por una mayoría calificada o por unanimidad, extinguir al Líder Sintético e intentar otra forma de gobierno. Al final del día, la Asamblea decidió que el código del Líder Sintético, al encarnar la voluntad de la nación, tenía la capacidad de eliminarse a sí mismo si la nación así lo exigiese, por lo que una legislación externa al líder no sería necesaria.

En su primera versión, el Líder Sintético se actualizaba periódicamente en lo más parecido a elecciones que han tenido en Carr en años. Cada ciudadano era sometido a un intenso examen de personalidad y preferencias políticas, e incluso a un profundo análisis psicológico. Estos datos alimentaban al sistema del Líder Sintético y su toma de decisiones por el siguiente ciclo. Con el desarrollo de mejor tecnología neuronal y la duplicación digital de personalidades, el Líder Sintético requirió por decreto que la mente de todos los ciudadanos estuviera constantemente conectada a un sistema central para optimizar la representación ciudadana. Con esta actualización, el Líder se hizo capaz de evolucionar orgánicamente junto con la población, en tiempo real y sin necesidad de exámenes.

Muchas de las decisiones del Líder Sintético sorprendieron a la población. El cambio del himno nacional, por ejemplo, confundió a los ancianos más conservadores, pero fue una alegría para la mayoría de la población que en secreto estaba harta de la chirriante melodía. Otros cambios fueron más radicales. El Líder Sintético tomó una política exterior agresiva, reforzó a las fuerzas del orden y prohibió muchas de las distracciones más banales de la ciudadanía. La explicación del Líder Sintético fue que velaba por la verdadera voluntad de los ciudadanos, sus deseos profundos de maestría sobre sí mismos y no por sus decisiones más superfluas que podrían tornarse su propio perjuicio. En cuanto a políticas públicas, la economía de Carr está en su mejor momento y los ciudadanos parecen gozar de gran prosperidad y estabilidad. Desafortunadamente, el gobierno de Carr no cuenta con mediciones tradicionales de aprobación, y desde hace varios años la comunicación de Carr con el exterior se limita a repetir que el Líder Sintético representa y encarna a la perfección al cien por ciento de los ciudadanos.



II. La Gran Balanza de los Huna

Cualquiera que haya visitado una ciudad huna se habrá maravillado con la inmensa balanza que preside la plaza central. Esa balanza, ahora una reliquia conservada con fines ceremoniales, solía ser el método predilecto de toma de decisiones políticas, y la lógica del cálculo de pesos aún persiste en su sistema político.

Antes de que adoptaran un sistema democrático, los huna solían resolver sus diferencias por combates de fuerza bruta. Algunos individuos de esta especie pueden pesar hasta diez veces más que el promedio. Los especímenes más grandes llegan a medir hasta tres metros de alto, mientras que la mayoría no llega a los noventa centímetros. La disparidad en cuanto a tamaño llevó, como habría de suponerse en el desarrollo temprano de cualquier especie, al dominio de los fuertes sobre los débiles. Esto se tradujo en un arcaico sistema de peleas y sometimientos para la toma de decisiones y la selección de líderes.

La sociedad huna dio un paso hacia la democratización cuando durante periodos de sequía y hambruna los huna más grandes comenzaron a ceder frente a demandas de clanes de pequeños, que eran capaces de cazar entre las grutas de su escarpado ecosistema. Fue así como después de años de despotismo, los huna idearon un régimen en que en cualquier duelo para la toma de decisiones o selección de líderes se haría en condición de kilo por kilo, por lo que un sólo e inmenso huna podría enfrentarse muchos pequeños. Este sistema duró poco ya que los combates multitudinarios solían derivar en auténticas batallas campales.

Con el tiempo y después de muchos trágicos combates, un grupo de líderes sabios, ahora conocidos como *los maestros de la balanza* o *los seis pacifistas*, argumentaron que dado a que al final del día el grupo con mayor masa corporal solía ganar el combate, lo más lógico sería declarar ganador al bando cuyos individuos sumaran un mayor peso total, y así evitarse los inconvenientes de la batalla. Fue en este

punto, hace alrededor de mil quinientos años, en el que comenzaron a construirse las inmensas balanzas en las que se montaban los “combatientes” para definir disputas y elegir líderes.

No pasó mucho para que el sistema se sofisticara, primero con la creación de pesas que representaban la masa total del individuo, con lo que se podía prescindir de las enormes balanzas, y después con la inclusión de otras cualidades más allá del peso con las que se podía obtener “peso” político. Fue así como los individuos más sabios, honorables, o valientes, y no sólo los más robustos, podían aspirar al privilegio de colocar más peso en la balanza.

Hoy el sistema es mucho más complejo y el peso que cada miembro de la comunidad puede colocar en la balanza digital no tiene nada que ver con el peso real del individuo, sino con los méritos que acumula en servicio a la comunidad o en su carrera intelectual. A pesar de que el sistema democrático de los huna sigue siendo imperfecto y es criticado por su radical meritocracia, jerarquía, y posible arbitrariedad en la asignación de pesos, en general, la balanza ha dado resultados prácticos para la toma de decisiones y ha sido motor de estabilidad y desarrollo. El peso del individuo, ya sea en términos literales o figurados, siempre ha sido determinante para la política huna.



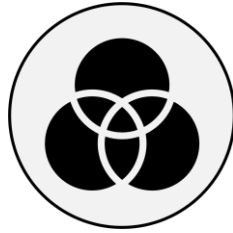
III. Mayoritarismo Miriniano

Los mirinianos pasan la mayor parte de su tiempo flotando por los turbulentos cielos de su planeta. Se les suele ver al aterrizar o al despegar, ya que es difícil encontrarlos entre las densas nubes amarillas que cubren la atmósfera. Para emprender el vuelo los mirinianos usan sus alas como cualquier ave, pero una vez alcanzada una buena altura, despliegan los enormes sacos de gas en sus espaldas para mantenerse flotando por largos periodos. Ya en el aire, los miembros de un clan se enganchan unos a otros con sus patas traseras formando una gigantesca ala delta encabezada por un líder.

A pesar de lo rudimentarias que puedan parecer estas creaturas, se ha descubierto que tienen un sistema de deliberación democrática muy exacto, con el cual eligen a sus líderes y toman decisiones sobre emigración, aterrizaje, recursos, e incluso sobre entrar en conflicto con otros clanes. El debate democrático de los mirinianos ocurre a cientos de metros de altura. Cuando el líder del clan toma una decisión, la comunica al resto del clan mediante vibraciones en sus patas traseras. El mensaje se esparce por toda el ala delta. Si algún individuo no está de acuerdo con la decisión, éste responde con su propuesta y se separa del resto para retar al líder. A continuación, viene la votación. Aquellos que prefieren al nuevo líder se separan del ala delta y crean una nueva con el retador a la cabeza. Una vez que todos los miembros han decidido a quien seguir, el ala en la que hay más individuos, aunque sea por uno sólo, es la ganadora, y el resto pronto se reagrupa bajo el nuevo líder. Los mirinianos han perfeccionado un sistema dinámico en el que siempre lidera quien tiene el apoyo de la mayoría.

A los investigadores aún no les queda muy claro cómo se da un conteo tan rápido en las mentes de todos los mirinianos, ya que parece que automáticamente intuyen qué ala tiene más votos, aunque los clanes mirinianos pueden tener cientos de individuos. Una teoría es que pueden contar a cada miembro que se va uniendo por las vibraciones en sus patas y que todos están conscientes del total de individuos del clan. Algunos otros académicos han visto con menosprecio este proceso y dudan si este sistema puede ser

considerado democrático o si se trata de mero instinto. Dada la complejidad de las decisiones que toma el líder miriniano, y la capacidad de los miembros del clan para retar una decisión que les parece incorrecta, no nos queda duda de que se trata de un sistema de elección mayoritaria en toda regla.



IV. Minoría Dominante en la Federación Triádica

No existen muchos registros sobre el origen del sistema político triádico, ni se conoce la fecha exacta en la que se escribió su sagrado Pergamino Fundacional. Lo que queda claro es que la Federación Triádica fue una de las primeras especies multiplanetarias.

Uno de los principios más interesantes del sistema político triádico, plasmado en el Pergamino Fundacional, es que las decisiones que atañen a todos los ciudadanos de la federación deben decidirse por un parlamento en el que individuos de los tres planetas están igualmente (y no proporcionalmente) representados. Además, todos los órganos de gobierno requieren de la representación el consenso entre individuos de los tres planetas. Lo más sorprendente del Pergamino Fundacional es que no existen mecanismos para modificar ninguno de estos principios. Se especula que este texto y sus principios consociativos fueron creados por líderes políticos y religiosos para asegurarse de que la especie se mantendría unida y en paz a pesar de las divergencias evolutivas que surgirían en cada planeta en los siguientes siglos.

Cualquiera que ha visto a un miembro de la Federación Triádica seguramente recuerda sus largas ancas y reptiliana piel púrpura. Estos individuos son originarios de los planetas Katta y Riom, que tienen condiciones atmosféricas y ecosistemas relativamente similares. Lo que muchos no saben es que los habitantes del tercer planeta de la Federación, Ocombo, han desarrollado una seca piel amarilla y sus piernas se han embarnecido para soportar mayor gravedad. Mientras que la población púrpura ha crecido exponencialmente en los últimos siglos hasta sumar a cientos de millones de habitantes, la población amarilla de Ocombo prácticamente ha desaparecido. De hecho, sólo conocemos una docena de poblados ocombianos, que probablemente sumen apenas unos 20,000 habitantes. Esta disparidad demográfica significa que un voto ocombiano equivale a millones de votos de los otros dos planetas de la federación. La situación le ha dado un gran poder a los pocos ocombianos restantes que se han convertido, en la opinión de algunos, en la élite política y burocrática de la federación.

Algunos han amasado grandes fortunas vendiendo su influencia y poder político, otros se han dedicado a la preservación de su cultura y los intereses de los ocombianos, aunque esto signifique poner sus intereses por encima de los problemas de las inmensas urbes de Katta y Riom, que, además, tienen importantes sectores de la población sumidos en la pobreza.

A pesar de que existe un consenso en cuanto a preservar el Pergamino Fundacional, grupos radicales de Katta y Riom argumentan que la mejor salida para sus planetas es la extinción de los ocombianos. De hecho, varios de estos grupos han intentado infiltrarse en Ocombo y atentar contra sus habitantes. Ya que la extinción de uno de los planetas no está considerada en el Pergamino Fundacional, los académicos de la Federación Triádica debaten si esto significaría la disolución de la federación o si las otras dos regiones podrían mantener el parlamento y las instituciones federales sin miembros ocombianos.



V. El Clan de los Oradores

A pesar de que la mayoría de las naciones de Yota se rigen por sistemas autoritarios, existe un grupo que tiene claras prácticas democráticas: El Clan de los Oradores.

El Clan nació hace apenas ciento cincuenta y cinco años, cuando un grupo de cortesanos, intelectuales, y burgueses, hartos de los caprichosos designios de un nuevo monarca, decidieron experimentar en secreto con la fundación de una nueva sociedad más democrática. Poco a poco, la comunidad fue creciendo hasta consolidarse como una pequeña nación que ha sabido defenderse y ganar el respeto del resto del planeta.

Una peculiaridad de los yotinos es su hábil lenguaje de señas. Esta especie de artrópodos tiene, en la parte superior del torso, cuatro largas extremidades y cuatro flexibles articulaciones en cada una. La combinación de complejas señales con estos brazos les permite expresar largas oraciones e ideas profundas en instantes. Como si se tratara de modulaciones de la voz, los yotinos tienen estilos propios en la manera en la que mueven las extremidades y chasquean los finos dedos. Esto es especialmente relevante en el caso del Clan de los Oradores, dónde el debate se encuentra en el centro de la vida política.

El sistema de gobierno del Clan es relativamente simple; la toma de decisiones se hace mediante torneos de debate en los que se discuten todas las áreas del gobierno y en los que todos los ciudadanos están invitados a participar. Tras la escritura de una mínima constitución (que se asemeja más a la normativa de un evento deportivo que a una ley), el acto fundacional de la comunidad fue un primer debate. La primera cuestión: quién sería el mejor juez para posteriores torneos. Los ganadores del debate fundacional, votados por la mayoría de los miembros del Clan, se convirtieron en los primeros jueces vitalicios. Mientras que los jueces son valorados por su neutralidad y talante moral, los políticos partidistas llevan a cabo sus agendas mediante la victoria en los torneos.

Todos los días el Clan realiza miles de debates. Algunos duran pocos segundos, mientras que otros se prolongan por semanas. Cualquier miembro del clan puede plantear preguntas e inscribirse a los torneos a favor o en contra de las mociones, que se organizan en distintos niveles de acuerdo con su urgencia o relevancia. Los miembros del clan están siempre atentos a las actualizaciones de los resultados que guiarán a la comunidad. Lo más parecido a gobernantes que tiene el Clan de los Oradores no son los jueces, sino los campeones que suelen llegar a las finales y están consolidados en los niveles más altos de los torneos. La mínima constitución del Clan está también sujeta a ser debatida y modificada.

Los debates del Clan de los Oradores atraen a miles de espectadores. Los dos (o más) contendientes comienzan frente a frente, pero se desplazan por la arena blandiendo sus brazos a gran velocidad. Para un observador no educado el evento parece una batalla con látigos, cuando lo único que se esgrime son argumentos, refutaciones e ideas. El público celebra y abuchea de acuerdo con los razonamientos que les entretienen o favorecen.

En pocas palabras, el sistema democrático del Clan depende del criterio de los jueces para seleccionar a los ganadores de los debates, y la selección de jueces depende de su persuasión para ser elegidos por los votantes. Muchos críticos argumentan que este sistema es cercano al espectáculo y a la demagogia y que lleva a que se tomen malas decisiones en el largo plazo, y que los jueces, a pesar de su pretendida neutralidad, suelen tener claras preferencias ideológicas y un exceso de poder. Otras críticas son que los cargos vitalicios de los jueces, aunque tienen la pretensión de generar estabilidad, no parecen responder a principios plenamente democráticos y que un sistema en el que siempre hay ganadores y perdedores, pero no consenso, llevará al resentimiento y la polarización.



VI. Pluralismo Legislativo en Wynn

Wynn no es una república multicultural. Sus tradiciones, lenguaje y cultura son claramente homogéneos y no existen diferencias étnicas ni raciales entre sus grandes ciudades. De hecho, la sociedad de Wynn es considerada una de las menos diversas en cuanto a ideología y cultura. Sin embargo, al entrar en contacto con otras especies, hace alrededor de 1000 años, la casta política y económica de Wynn quedó fascinada con la pluralidad de sus costumbres y con la radical diferencia de sus cosmovisiones. En este periodo de contacto con otros mundos Wynn era un sistema aristocrático en el que una élite dominante elegía a príncipes y regidores. La aristocracia de Wynn comenzó a invitar a miembros de otras especies a sus cortes como consejeros, como un intento de expandir su creatividad y como una manera de presumir de progresismo frente a otros miembros de la alta burocracia del estado. La presencia de miembros subvencionados de otros mundos se volvió una constante en las esferas de gobierno de Wynn y algunos de estos consejeros impulsaron a Wynn hacia un sistema más democrático, pero en el que consolidaron sus privilegios e influencia.

El resultado de este peculiar desarrollo político es el sistema actual, en el que el parlamento de Wynn, a pesar de ser elegido de manera directa por la mayoría de los ciudadanos, tiene al menos un 50 por ciento de legisladores "contratados" cuyo requisito básico es no ser habitantes originarios del planeta, con el fin de aumentar la pluralidad y la creatividad en la legislación y premiar la imparcialidad y el conocimiento técnico en los asuntos del estado. Incluso el líder del ejecutivo de Wynn ha sido en 346 de los últimos 500 años de una especie distinta a la de la población. A pesar de la vasta pluralidad del gobierno, la población de Wynn permanece homogénea, esto se debe al particular cóctel de gases que se respira en el planeta y a su radical presión atmosférica. La infraestructura necesaria para que otras especies convivan con los wynnianos es compleja y costosa.

En nombre de la tradición pluralista de Wynn, el gobierno ha hecho grandes inversiones para atraer el mayor talento político e intelectual y asegurar su cómoda

supervivencia dentro de la difícil atmósfera. Sobra decir que la vida del legislador en Wynn es muy bien pagada, y el deseo de fama ha llevado a que los políticos más hábiles de distintos mundos se registren como candidatos en las elecciones. A pesar de que los candidatos para la sección plural no pueden ser habitantes de planeta, sí deben demostrar su deseo de defender los intereses de Wynn y no pueden estar sujetos al poder de otros estados. En general, a los ciudadanos de Wynn no parece importarles votar por "mercenarios políticos" interesados en el puesto por la buena paga, siempre y cuando hagan bien su trabajo.

Este radical pluralismo ha tenido resultados ambivalentes. Por un lado, el talento de algunos de los legisladores de la sección plural se ha traducido en ideas que han revolucionado el desarrollo económico y generado bienestar. Por otro lado, Wynn se ha convertido en un laboratorio de prueba para ideas de políticas que no parecen responder a los verdaderos problemas e intereses de la población. Algunos críticos consideran que los wynnianos sufren de un fuerte complejo de inferioridad, que no confían en su propia capacidad para gobernarse y que han transformado su gobierno en un club de políticos e intelectuales retirados de cientos de sistemas.

A medida que la democracia se fortalece y las condiciones económicas mejoran, más grupos, principalmente en las clases bajas, comienzan a exigir poner un límite a la sección plural del parlamento e incluso eliminarla. Argumentan que las ventajas de la diversidad no pueden estar por encima de los intereses de la especie wynniana y que se gastan demasiados recursos en alojar y consentir a élites extranjeras. A pesar de estas voces, el consenso político en Wynn tiende más a enorgullecerse de atraer tan variadas cosmovisiones y de ser punta de lanza en las ideas más innovadoras y progresistas.



VII. El Espejo Ilar

La historia política de la especie acuática ilar siempre ha girado en torno a la profecía del Monarca Óptimo. Esta profecía, basada en antiguos textos, indica que a la muerte de un monarca nace un nuevo individuo que es capaz de sustituirlo y llevar a la comunidad al mejor futuro posible. En una etapa primitiva el Monarca Óptimo era elegido, o “encontrado”, mediante pruebas físicas y de destreza intelectual. Sin embargo, conforme los ilar fueron desarrollando tecnología, centraron sus avances en la manipulación genética y la eugenesia. Hasta hace unas décadas, el gobierno de los ilar consistía en analizar genéticamente a individuos para determinar si poseían las características genéticas adjudicadas al Monarca Óptimo. Sin embargo, la dictadura de Dicaio “el longevo” puso en evidencia que a pesar de las más avanzadas técnicas de condicionamiento genético, el poder absoluto y lo impredecible de la política pueden corromper a cualquiera. Después de una sangrienta la revolución y el asesinato de Dicaio, un renovado gobierno ilar se dispuso a reinterpretar la profecía del Monarca Óptimo abandonando el camino del determinismo genético.

Tras la revolución, los sabios ilar decidieron que la mejor herramienta de búsqueda del Monarca Óptimo vendría de la mano de la creación de realidades virtuales. El sistema propuesto consistió en crear una simulación computacional de la sociedad al momento del inicio del régimen. Una vez que se recopilan todos los datos para la simulación, la forma de elegir al Monarca es correr la simulación alterando la variable del gobernante y reemplazándolo con todas las opciones posibles. El sistema, según los científicos ilar, permite saber cuáles serían las consecuencias de que cada uno de los ciudadanos gobernara. El sistema fue bautizado como El Espejo y su creación fue una tarea titánica, a la que se destinaron la mayoría de los recursos del gobierno de transición. La propuesta tiene una clara pretensión democrática ya que nadie es excluido de la simulación. En los mundos virtuales creados por El Espejo, todos los ciudadanos ilar tiene la oportunidad, y

la obligación, de gobernar a la comunidad al límite de sus habilidades y de experimentar los resultados de su gobierno.

El primer día de selección todos los ciudadanos tomaron su turno para conectarse al Espejo. Unos segundos en la realidad pueden ser percibidos cómo décadas para el individuo conectado. Una vez que todos los ciudadanos experimentan su vida como gobernantes, el sistema define quién tiene los mejores resultados y elige al nuevo Monarca Óptimo. La nueva constitución no sólo obliga a todos los ciudadanos a presentarse para las simulaciones, sino que también obliga a quien sea elegido a tomar el mando como Monarca de manera vitalicia. En su primer uso, El Espejo eligió a una desconocida académica con poca experiencia política, que, aunque sorprendida, tomó con entusiasmo el bastón de mando. Cuando fallezca, se hará otra simulación en la que El Espejo erigirá al sucesor.

Un problema con la tecnología del Espejo es que aún no es posible constatar la fidelidad con la que representa al mundo real. Dada la brevedad del trance, la mayoría de los individuos no recuerdan decisiones específicas de su gobierno en la realidad virtual, y sólo mantienen vagas intuiciones, como si hubieran despertado de un intenso sueño. Además, la selección del Espejo se da con base en indicadores generales, como desarrollo económico y nivel de vida, pero no parece que el sistema tome en consideración los medios utilizados para llegar a estos resultados. Los críticos del Espejo se preocupan de que se repita una dictadura, mientras que los más fieles a la profecía argumentan que cualquier límite al gobierno del Monarca Óptimo sólo sería un estorbo para conseguir un mejor futuro.

Aún es temprano para juzgar si el experimento ha sido un éxito o un fracaso. Por lo pronto, la reconstrucción de las instituciones y la pacificación parecen aseguradas. El nuevo sistema de gobierno de los ilar, como el antiguo, llaman la atención por la utilización de tecnología y por poner tanta confianza en una sola persona. Muchos se preguntan por qué idear sistemas tan complejos y ambiciosos, y si el dogmatismo con respecto a la profecía del Monarca Óptimo no será en realidad un estorbo para lograr un buen gobierno.



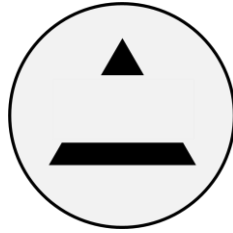
VIII. SARCC y el Imperio Lawrs

La expansión del Imperio Lawrs ha consistido en el envío de oleadas de colonos para el descubrimiento y población de nuevos mundos y en algunos pocos casos para la conquista. Dado el tamaño del imperio y la precaria tecnología con la que comenzó su expansión, la emperatriz Lawri V y su consejo se enfrentaron a grandes problemas para asegurar el éxito de las colonias más lejanas, a las cuales podía tardarse décadas en llegar. En los primeros intentos los colonizadores fueron enviados con una legislación y protocolo calcado de las colonias centrales, en las que el Imperio podía intervenir fácilmente. Esto provocó que existiera poca flexibilidad para adaptarse a planetas peligrosos y diversos y que la población de la colonia sintiera una vacío de representación por la distancia que los separaba del centro del Imperio y por la incapacidad de alterar de forma significativa su propio modelo de gobierno. Dos revoluciones y tres colonias abandonadas fueron suficientes para que el Imperio se planteara cambiar el modelo de expansión colonial lejana.

La primera idea fue permitir a los colonos crear su propio sistema autónomo de gobierno, dentro de la fidelidad al Imperio, al llegar al planeta de destino. Sin embargo, se estimó que dada la fragilidad de toda colonia en sus primeros años, la tarea de diseñar desde cero un gobierno autónomo sería una pérdida de recursos y aumentaría la probabilidad de conflicto en un momento vulnerable y en un contexto potencialmente hostil. Hay que tomar en cuenta que los grupos de expansión colonial enviados por el Imperio pueden ser de hasta 150,000 habitantes en una sola nave, y que en ellos conviven distintos grupos étnicos, religiosos y socioeconómicos. La brillante y democrática solución fue la creación del Sistema Anónimo de Redacción Constitucional Colonial o SARCC. Este sistema fue ideado para que ya existiera una constitución colonial específica, aceptada como legítima por todos los colonos, y acorde con los derechos fundamentales defendidos por los cánones del Imperio, al llegar al planeta objetivo.

El SARCC funciona durante el viaje. Los miles de pasajeros que viajan en una nave de expansión colonial entran en un estado de hibernación de al menos cinco años. Una vez en hibernación, sus mentes son conectadas al SARCC en el que todas las memorias, experiencias, y cualquier conocimiento sobre su identidad, capacidades, y contexto familiar, social, y económico es suprimido. En pocas palabras, ninguno de los pasajeros sabe quién es fuera del sistema. Las mentes desidentificadas de los pasajeros entonces son informadas de su simple objetivo: "Crear una colonia exitosa para todos". Dentro del SARCC las mentes entran en un ágora virtual dónde cuentan con información sobre el planeta destino, la población de la colonia y sus capacidades técnicas. El protocolo exige largos periodos de diálogo y reflexión para crear una constitución colonial eficiente y justa. Una vez que la nave llega al planeta destino, los colonos recuperan la memoria de su identidad, pero toda memoria del proceso constituyente es eliminada y sólo la constitución final es informada a la colonia en el aterrizaje fundacional.

Por lo pronto, el SARCC parece tener buenos resultados como método constituyente, y a pesar de que las constituciones que ha generado varían en las cuestiones específicas, todas las colonias que lo han utilizado han creado sistemas que garantizan estándares de justicia básicos para todos, además de que suelen tener medidas democráticas para cierta alternancia y transparencia del gobierno colonial. El único problema al que ahora se enfrenta el Imperio Lawrs es que las colonias que han utilizado el SARCC tienden a desligarse de la cultura, ideología, y símbolos imperiales y tienen mayor apego a sus propias constituciones como símbolo de su identidad. Algunas veces en el Imperio llaman a intervenir a las colonias SARCC antes de que sea demasiado tarde y busquen la independencia.



X. Voto Asimétrico en Hiritar

La especie hiritar evolucionó en un ecosistema vertical, anclada a inmensos precipicios y acantilados en las pocas zonas habitables de su planeta. Los individuos hiritar se desplazan escalando estos acantilados con las ventosas de sus seis extremidades. Esta realidad geográfica y evolutiva ha significado que el desarrollo social de la especie sea profundamente desigual. Cada comunidad hiritar se compone de una ciudadela profunda donde la vida es más llevadera y por los asentamientos más cercano a la superficie dónde terribles tormentas solares afectan la supervivencia. Las subterráneas ciudadelas colgantes son el centro económico y social dónde habitan los ciudadanos más ricos, mientras que la superficie sirve como granja de energía y puerto de salida del planeta y concentra a los más pobres. Los ascensores del planeta se encuentran paralizados, de manera tanto literal como figurativa.

Las élites hiritar decidieron abrirse a la idea de la democracia planetaria por la influencia económica y cultural de los sistemas vecinos, pero una vez instaurada, la primera elección planetaria desembocó en un gobierno corrupto que favorecía descaradamente los intereses de las ciudadelas. Decepcionados con los resultados, autodenominados “Grupos Democráticos Revolucionarios de la Superficie” (GDRS) sabotearan los ascensores de las principales ciudadelas desencadenando una devastadora guerra civil.

Tras los acuerdos de paz de la “guerra de la democracia” se acordó que los votos de los habitantes tendrían mayor o menor valor de acuerdo con la altura a la que nació cada individuo. De tal manera que el voto de los más pobres y afectados por las tormentas solares y otros riesgos de la superficie podría valer hasta 3 veces más que el voto de alguien nacido en la cómoda profundidad de la ciudadela. Esta asimetría pretendía dar mayor poder a los habitantes más pobres y afectados por las condiciones geográficas y atmosféricas del planeta. En las siguientes elecciones, sin embargo, el resultado volvió a ser decepcionante. La influencia mediática de los candidatos afines a

las ciudadelas logró convencer a miles de votantes de la superficie. El gobierno surgido de las segundas elecciones siguió ignorando las necesidades de la superficie y alineándose con a las zonas más ricas del planeta.

Los GDRS, desesperados por la falta de resultados de la democracia, amenazaron con volver a la violencia y alertaron a la mediación interplanetaria para lograr una mesa de negociación para reescribir la ley electoral. Los grupos negociadores de la superficie querían mantener el valor añadido a sus votos, pero controlar la influencia que las élites de la ciudadela tenían en las mayorías. Las élites de las ciudadelas, sin embargo, no estaban dispuestas a ceder en su influencia ni a incentivar secesiones que destruyera el pacto sobre un sólo gobierno planetario, con el que podían interactuar y hacer negocios más fácilmente con otros planetas. El acuerdo al que se llegó fue el siguiente: Todos los ciudadanos tendrían derecho a un voto con valor de 1, sin embargo, los ciudadanos que habiten más cerca de la superficie pueden sumar a su voto un valor de 2, con base en la aprobación de un examen de “madurez cívica”. Esta solución fue llamada Voto Asimétrico Meritocrático (VAM). Uno de los grandes problemas del acuerdo fue quién diseñaría el examen. La propuesta que se aceptó fue que los temas del examen serían elegidos por un comité de ciudadanos elegidos al azar, 50% de la superficie y 50% de las ciudadelas, y que tendrían que ser contenidos básicos de la elección, como conocimiento de las leyes, de los candidatos y de sus propuestas. Los GDRS pensaron que esta respuesta lograría que los ciudadanos de la superficie fueran menos manipulables y a la vez mantener su ventaja electoral como grupos vulnerables, por lo que destinaron todos sus recursos en educación cívica. Por otro lado, dado el bajo nivel educativo de los ciudadanos de la superficie, las élites de la ciudadela calcularon que el VAM simplemente reduciría el porcentaje de votantes con bono electoral, lo que podría ser una ventaja para sus candidatos.

Hasta ahora la aplicación del VAM ha tenido un éxito moderado. Los resultados en el primer momento de su implementación dieron un gobierno con mayor contrapeso al poder de las élites y que ha dado algunos pasos para aliviar la pobreza de la superficie. Sin embargo, el VAM ha tenido consecuencias negativas, como que las élites intenten obstruir la educación de la superficie y resentimiento de los habitantes de ciudadelas inconformes con ser tratados de manera desigual en la ley electoral. También se ha

notado un incremento de desigualdad en la superficie, entre grupos que logran el bono electoral y los que no.

Muchos comentaristas creen que una nueva guerra o el rompimiento del gobierno planetario es inminente y que el énfasis en la ingeniería electoral y la asimetría del sistema debería ser sustituido con intentar crear instituciones no partidistas que generen desarrollo económico e igualdad social.



X. La Veda Apolítica de Fior

La especie fiorense se comunica de manera telepática. Como si se tratara de una transmisión de radio, sus cabezas cornudas transmiten naturalmente emociones e ideas en un rango de un par de metros. Es quizás este desarrollo biológico lo que hizo que Fior se convirtiera en el mayor ejemplo de un “empacho informativo sistémico”.

La democracia en Fior es antigua y sus ciudadanos se han caracterizado por una participación apasionada en el debate político. Con el desarrollo de sistemas computacionales complejos, los fiorenses crearon tecnología para amplificar el rango de transmisión de cada individuo, mediante extensiones, cascos y antenas que conectan directamente al lóbulo transmisor del cerebro. Esta tecnología también permitía a cada individuo seleccionar de quién recibía señales telepáticas, amplificar y bloquear señales a gusto del individuo, lo cual es imposible para los fiorenses de manera natural. El desarrollo de amplificadores telepáticos provocó que los habitantes de Fior se volcaran aún más en el debate político, con el beneplácito del gobierno que celebraba el aumento de participación cívica y confiaba en que estas capacidades serían un paso en el desarrollo de una democracia más avanzada. El cambio también fue impulsado por las compañías que desarrollaron la tecnología de ampliación de transmisión telepática, que buscaban aumentar las interacciones y el consumo de información. Durante muchos años se habló de Fior como un ejemplo de salud democrática y participación ciudadana en la que el constante debate llevaba a los ciudadanos a involucrarse en organizaciones civiles, partidos políticos y a constantemente transmitir opiniones y comentarios en el espacio público.

Este alto ritmo de activismo, desafortunadamente, comenzó a generar algunos efectos secundarios en la sociedad. La polarización y el tribalismo en cuanto ideología política e incluso entre géneros y edades incrementó exponencialmente. Por un lado, los grupos y líderes más activos y radicales controlaban el espacio mental de la ciudadanía y a menudo lograban acallar a las voces más moderadas. Los grupos ideológicos se

bloqueaban mutuamente generando cámaras de eco. Por otro lado, los poderes económicos, que tenían acceso a una mayor área de influencia se beneficiaban del constante ruido y debate. Poco a poco, el espacio mental de los fiorenses comenzó a saturarse de información dudosa y disputas innecesarias. Como consecuencia, los índices de felicidad y de confianza de la ciudadanía comenzaron a bajar y los ciudadanos reportaban estar menos satisfechos con su vida diaria, más estresados y frustrados con la sociedad, y ser incapaces de concentrarse en nada que no estuviera relacionado con eventos políticos o sociales. La vida de los fiorenses se convirtió, literalmente, en un constante dolor de cabeza.

La preocupación por el desgaste social hizo que surgiera el “Movimiento Veda Apolítica” que proponía la limitación de transmisiones mentales con temas políticos y la prohibición de amplificadores de transmisión. El Movimiento fue apoyado por gran parte de los moderados, hartos de la polarización del espacio público, pero también por miles de ciudadanos que simplemente estaban agotados y cuyas mentes necesitaban un descanso.

El primer gran logro del Movimiento fue presionar al gobierno para establecer varias semanas de “descanso apolítico” al año, en el que se les pedía a los ciudadanos evitar transmisiones controvertidas o políticas y concentrarse en temas culturales, deportivos, artísticos o empresariales. Estos descansos fueron celebrados por la población, y dado su éxito, el Movimiento fue más allá y comenzó a promover el “derecho a una vida no politizada”. En contra de intereses económicos y políticos, los gobiernos locales de Fior fueron experimentando con distintas vedas y viendo las reacciones que tenían en la ciudadanía.

A 53 años de la fundación del Movimienrto, queda claro que Fior ha sufrido un increíble cambio cultural. La actividad política de Fior hoy se concentra sólo en una semana al año, “La Semana de las Decisiones”, en la que está permitido utilizar amplificadores telepáticos y todos los ciudadanos estudian, comentan, debaten, eligen a representantes, pasan leyes, para después volver a desconectarse de todo lo político. El debate puede ser intenso durante estos periodos, pero la cordialidad entre ciudadanos se reestablece a lo largo del año. Los gobiernos actuales de Fior desincentivan el debate político fuera de la “semana de las decisiones” y a diferencia de lo que pasaba hace años,

es visto como poco apropiado o de mal gusto dar una opinión política fuera de este periodo.

Gran parte de la academia considera que el caso de Fior es excepcional y muchos especulan que su sociedad perderá dinamismo y pronto se verá vulnerable a retrocesos antidemocráticos. Otros, más optimistas, se limitan a comentar que esta veda apolítica es un sano desarrollo que sólo fue posible porque Fior ya había consolidado niveles muy altos de democracia.



XI. La Armada Democratizadora de la Federación

Cientos de especies desarrolladas han considerado que la democracia es mucho más que un instrumento práctico o justo para la toma de decisiones y que es en realidad un valor en sí mismo al que las civilizaciones deben aspirar. Por esta razón han existido intentos de influir en culturas para democratizarlas y que gocen de los beneficios del gobierno del pueblo. La Federación Civilizatoria es sin duda el más grande esfuerzo registrado para promover la democracia. La Federación, conformada por cientos de sistemas, se rige por el principio de que las democracias son la forma más alta de gobierno y que solo éstas son capaces de evitar los riesgos del autoritarismo, resolver problemas de justicia planetaria, potenciar el desarrollo económico y social, y mantener pacíficas relaciones interplanetarias.

En su primera asamblea, la Federación promulgó un programa de expansión democrática que se concentraba en dar incentivos a sistemas autoritarios para abrazar la democracia, como acceso a mejor tecnología y a rutas comerciales, e incluso grandes alicientes para que tiranos y monarcas despóticos dejaran el poder. Esta propuesta, desgraciadamente, no tuvo mucho éxito. La complejidad de la política interna de cada sistema impedía un cambio rápido y muchos casos retornaban pronto a regímenes autoritarios, o aún peor, se sumían en guerras civiles. Sin embargo, en este primer periodo hubo tres proyectos de democratización exitosa: Lutha, Mira, y Bastell.

Los analistas de la federación se dispusieron a entender mejor cuales eran las características que hacían a estos sistemas más propensos de pasar de la autarquía a la democracia. La primera conclusión de este estudio apuntó a un común denominador: en los tres casos la federación había podido tratar con un solo líder o casta dominante para toda la especie, civilización, o planeta. A partir de este descubrimiento se estableció como primer axioma que cualquier intento democratizador exitoso debía partir de la existencia un único gobierno planetario estable. La segunda conclusión del estudio comparativo fue mucho más controvertida. Los analistas se dieron cuenta de que el

gobierno planetario estable con el que era más propensa la aceptación de la democracia, en los tres casos, se había conseguido mediante guerras civiles, despotismo y terribles injusticias. El debate no se hizo esperar, los datos indicaban que la forma más efectiva de llegar a la democracia y con ella a la justicia global era mediante la consolidación de un gobierno planetario, sin embargo, la forma de consolidar un gobierno único en un sistema, civilización, o planeta parecía pasar necesariamente por una guerra de unificación.

Después de muchas deliberaciones el pleno de la Federación Civilizatoria decidió que el fin de llegar a un verdadero gobierno democrático justificaba un periodo de “democratización beligerante” y fue así como se fundó la Armada Democratizadora. Desde entonces la Federación elige sistemas¹ para el programa de expansión democrática en los que despliega a la Armada Democratizadora para gestionar, acelerar y catalizar la democratización de las civilizaciones.

Muchos de académicos y pensadores consideran [REDACTED]

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED] de la Federación.

Nota: Los Editores de la Breve Enciclopedia de las Prácticas Democráticas de las Especies no pretenden emitir juicios de valor sobre las prácticas y los medios de la Federación Civilizatoria.

¹ Las características de estos sistemas suelen alinearse, por mera casualidad, con los intereses económicos de los miembros más poderosos de la Federación.



XII. El Solipsismo del Boeh

El Boeh es un caso excepcional, del que sólo es posible hablar de democracia en un sentido quizás demasiado amplio. Se trata del único caso conocido en el que un sólo organismo habita toda la superficie de un planeta. El Boeh podría describirse como una red neuronal subterránea que se expande por miles de kilómetros en el planeta del mismo nombre y se alimenta tanto de la luz solar como de sedimentos y corrientes de líquidos subterráneos. Uno de los aspectos más interesante del Boeh es que no parece tener mucha actividad sensorial y dado que ya se expande por casi toda la superficie del planeta, tampoco tiene necesidad de movimiento.

¿Cómo puede esta misteriosa entidad considerarse democrática? La respuesta está en su mente. Al colocar sensores en distintas zonas del Boeh, los investigadores han descubierto que tiene una vibrante actividad neuronal. Los estudios revelan que se encuentra constantemente “pensando” y que miles de “ideas” interactúan de formas complejas en los distintos caminos que llevan a sus colosales órganos centrales. Una primera hipótesis es que los pensamientos del Boeh no tienen gran complejidad y son simplemente reflejos de estímulos naturales. En otras palabras, que el Boeh tiene un nivel de consciencia muy básico o que está sumido en una especie de irracional sueño profundo del cual no podemos saber nada. Una segunda hipótesis es que el Boeh sí tiene un complejo discurso interior y que funciona como una sola mente que delibera y reflexiona, aunque no queda muy claro sobre qué. La tercera hipótesis es que los estímulos que leemos en la mente del Boeh son independientes y en sí mismos conforman pequeñas consciencias. Es decir, que dentro del Boeh existe un mundo en el que distintos pensamientos, o entes pensados, deliberan, debaten e incluso toman decisiones. Los defensores más radicales de esta tercera hipótesis argumentan que los patrones de estímulos de la red neuronal parecen dialogar y organizarse, han incluso afirmado que los entes pensados del Boeh llegan a “votar” dentro de su “ecosistema” mental.

La existencia del Boeh es recogida en esta Enciclopedia por esta última hipótesis. Claro que darle identidad individual a impulsos neuronales o pensamientos ha sido polémico dentro de la comunidad científica, pero ha generado un valioso debate entre los teóricos y filósofos de la política. Algunos se han inspirado en esta teoría y en el pensamiento solipsista del Boeh para reflexionar si en realidad otros seres inteligentes no somos también múltiples, deliberativos y de alguna manera democráticos en nuestro pensamiento y toma de decisiones y no tan despóticos y autoritarios al gobernar nuestras propias acciones como solemos creer.



XIII. Democracia Directa en U-404

U-404 solía ser un sistema con una impecable tradición democrática. La democracia no solo era motivo de orgullo sino un símbolo de identidad nacional. Por esta razón, los gobiernos del sistema se obsesionaron con demostrar su talante democrático e igualitario innovando en métodos de democracia directa, con lo que pretendían demostrar que podían tener un gobierno popular sin vestigios autoritarios, meritocráticos, o elitistas, como la representación o los partidos políticos. Muchos de estos avances fueron exitosos, admirados y replicados por otras civilizaciones.

De todos los desarrollos de democracia directa que se llevaron a cabo en U-404, quizás el elemento más icónico fue el Módulo de Voto Personal (MVP) que se asignaba a cada ciudadano al momento de cumplir la mayoría de edad, y en el que recibía constantemente notificaciones sobre las votaciones en las que debía participar. El gobierno de U-404 fue delegando cada vez más decisiones a los módulos de votación e incluso reduciendo la mayoría de edad en su obsesión por ampliar la participación.

Este énfasis en la democracia directa se encontró con la oposición de algunos grupos, sobre todo intelectuales y élites económicas, que argumentaron que la democracia debía ser un sistema para la toma de buenas decisiones políticas y no un fin en sí mismo. En otras palabras, que delegar más decisiones a la gente y ampliar la base electoral podría ser contraproducente. Sin embargo, la opinión general era que la sabiduría popular sí resultaría en buenas decisiones políticas las cuales responderían a los problemas y sensibilidades de la mayoría y que la democracia era, de hecho, un valor en sí misma, ligada a el derecho inalienable de cada individuo de autodeterminarse, participar y tomar decisiones en su comunidad. Bajo esta lógica, negarle el voto sobre cuestiones comunitarias a cada individuo sería atentar contra su autonomía y derecho de participación. A pesar de la oposición, el sistema de democracia directa se implantó para todas las decisiones políticas de U-404 y el derecho a que todos los votos sean contados para todas las decisiones se volvió uno de sus principios más arraigados. U-404 eliminó

todos los cargos representativos y meritocráticos del estado y desapareció cualquier decisión de gobierno que no pasara por una votación de toda la población en la que “la soberanía se hiciera presente”. El equivalente del gobierno representativo quedó relegado a un grupo de técnicos especializados en el MVP.

Uno de los principales problemas que comenzaron a surgir con este sistema fue la relegación de las minorías, tanto identitarias como ideológicas, para las que era imposible ganar elecciones y contra las que se legislaba constantemente. Una de estas minorías fue el pueblo Chiv, una orgullosa y pequeña nación en uno de los polos del planeta, que dadas sus condiciones geográficas y particular cultura solía divergir en necesidades con las mayorías. Abrumados por las constantes derrotas electorales, las élites del pueblo Chiv comenzaron a conspirar y establecieron contacto con el Imperio Bagnor que codiciaba los recursos de U-404. El pueblo Chiv y el imperio Bagnor llegaron a un acuerdo, la armada del imperio invadiría U-404, pondrían a los Chiv en el gobierno y a cambio el imperio podría explotar los recursos del planeta. En pocos días, el imperio organizó una inmensa ofensiva.

La invasión fue rápida y brutal. A pesar de contar con recursos bélicos, el gobierno de U-404 fue incapaz de tomar decisiones eficientes para movilizar la defensa. Dada su sagrada tradición de democracia directa, cada decisión estratégica, cada movimiento de tropas, cada posibilidad de mediación o tregua fue puesta a voto popular generando debates, contradicciones y conflictos internos. El imperio Bagnor, conocido por su disciplina marcial y con el apoyo de los traidores Chiv, dominó en todos los aspectos del conflicto.

Hoy el gobierno autocrático de alianza entre el imperio Bagnor y las élites Chiv se mantiene, pero U-404 se ha convertido en un sistema subyugado y empobrecido. Muchos estudiosos de este caso consideran que la radical confianza en la democracia directa de U-404 fue la principal causa de su caída y que de tener medidas excepcionales y de emergencia para defenderse, el ejército de U-404 pudo haber contenido al invasor.