

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE CIENCIA POLÍTICA
Tesis Licenciatura en Ciencia Política

El sentido de la política en la era digital
¿Pueden las tecnologías digitales
arreglar la Democracia?

Alvaro Guerrero Jauregui

2019

EL SENTIDO DE LA POLITICA EN LA ERA DIGITAL

¿Pueden las tecnologías digitales arreglar la Democracia?

Licenciatura en Ciencia Política

Universidad de la República

Alvaro Guerrero Jauregui

Abstract / Resumen

El trabajo esta dividido en tres capítulos, el primero de carácter descriptivo, dedicado a presentar presenta un diagnóstico de la Democracia en general y la creciente sensación de insatisfacción ciudadana con su desempeño. Un segundo capítulo focalizado en describir como se propone desde las distintas concepciones democráticas, incorporar las nuevas tecnologías digitales para mejorar la Democracia.

El tercer capítulo, propone revisar el actual marco teórico de los conceptos de e-política y e-participación en boga, a partir de dos visiones diferentes contemporáneas de la filosofía política, recuperando de cada una elementos para que podrían ser de utilidad en la búsqueda de un nuevo sentido de la política, imprescindible para ayudar a construir a futuro, una mejor Democracia.

Indice

Abstract / Resumen.....	1
Capítulo 1 – El problema con la Democracia.....	4
1.1. Los indicadores sobre el estado de la Democracia.....	4
1.2. Qué no dicen los indicadores sobre el estado de la Democracia.....	5
1.3. La tensión en la Democracia desde la visión de los clásicos.....	6
1.4. Crisis de legitimidad de la Democracia Liberal Representativa.....	7
1.5. La desafección y el surgimiento de una ciudadanía diferente	9
1.6. Apoyo y participación política.....	10
Capítulo 2 – Teoría Democrática y Tecnologías Digitales.....	11
2.1. Calidad democrática y Tecnologías Digitales.....	11
2.2 Gobierno electrónico y gobierno digital.....	12
2.3 Las tecnologías digitales y los modelos democráticos.....	14
2.4 Tecnologías digitales y Democracia Representativa.....	15
Transparencia y democracia liberal.....	15
Gobierno Abierto y Nuevo Servicio Público.....	16
Los planes de Gobierno Abierto.....	18
Las tecnologías digitales y el Gobierno Abierto.....	20
Perspectivas críticas sobre Gobierno Abierto	21
Los límites del Gobierno Abierto.....	21
2.5. Democracia Participativa.....	23
En oposición a la Democracia Liberal	23
Un poco de historia.....	25
Características de la Democracia y la Cultura Participativa.....	26
Objetivos de la Participación y Participación Empoderada.....	27
Cultura Participativa y Tecnologías Digitales.....	28
Límites de la Democracia Participativa.....	29
2.6. Democracia Deliberativa.....	30
NI4D (National Initiative for Democracy).....	30
Crítica a la Democracia Participativa	31
El giro Deliberativo.....	32
La Democracia Deliberativa.....	33
Los mini-publics o dispositivos de innovación democrática.....	34
Características y condiciones para la deliberación.....	36
Deliberación en línea (on-line).....	37
Democracia Digital Deliberativa.....	39
Límites de la Democracia Deliberativa.....	41
2.7 La alternativa de la Sociocracia.....	42
El método del consentimiento.....	43
La Sociocracia.....	43
Holocracia o Sociocracia 3.0.....	44
Capítulo 3 – El sentido de la Política en la era digital.....	45
4.1. Otra sociedad, la misma política.....	45
La política en un mundo virtual.....	46
La nueva constitución colaborativa, distribuida y abierta de Islandia (The icelandic Crowdsourced Constitution).....	47
La ideología de la no ideología (MiVote).....	48
Inteligencia Artificial y bien común.....	48

Apps diseñadas para 'arreglar' la democracia	49
Preguntas abiertas sobre las Apps.....	51
4.2. Nuevos y viejos conceptos.....	52
Política 2.0.....	52
Participación Política	53
E-participación.....	53
Un marco apropiado para interpretar la e-participación.....	55
4.3. Byung-Chul Han.....	55
Un tiempo sin aroma.....	56
La participación, la soledad y la comunicación en la era digital.....	57
El capitalismo de las emociones y la crisis de la libertad.....	58
4.3. Daniel Innerarity.....	59
La transformación de la política.....	59
La ilusión de las nuevas tecnologías.....	60
La invisibilidad del Presente.....	61
Los nuevos espacios políticos.....	62
Espacio emocional y comunidad.....	63
El conocimiento como bien común.....	63
El Futuro y su utopía.....	64
4.4. Reflexiones finales.....	65
La e-participación, el Capitalismo y la Democracia Liberal.....	65
La democracia que aprende.....	66
La Democracia del Futuro.....	66
Comunidad y el sentido de estar juntos.....	67
La Política en la era digital.....	68
ANEXOS.....	70
Anexo I – Motivación personal y relato sobre la elaboración.....	70
Anexo II – Tecnología y Democracia en la era Digital.....	72
2.1. Capitalismo digital.....	72
2.2. Nuevas desigualdades en la era digital.....	73
2.3 Perspectivas sobre la tecnología.....	76
2.4 Impacto y evaluación de las tecnologías.....	77
2.5 Tecnologías Digitales.....	78
2.6 El Cambio en las tecnologías digitales.....	79
2.7 Ideologías Digitales.....	80
La Ideología Californiana.....	81
Hackerdom (el reino de los Hackers).....	82
El movimiento Open-sources.....	83
El ciberactivismo y el ciberutopismo.....	85
2.8 Culturas Digitales.....	86
Cultura de la conectividad.....	87
Sobreabundancia de información.....	88
Cultura de la individualidad.....	89
Virtualización del espacio público.....	90
La ciudadanía digital.....	91
Identidad Colectiva Digital.....	91
Bibliografía.....	92

Capítulo 1 – El problema con la Democracia

1.1. Los indicadores sobre el estado de la Democracia

El conocido reporte de Freedom House 2018 irrumpe con el título "Democracy in Crisis" (Democracia en Crisis) mostrando los caballeros de las potencias demócratas replegados atrás de la heroína algo así como el personaje de Capitana América, atajando una lluvia de flechas. Para los paladines de la Democracia Liberal, la situación de crisis se justifica por el retroceso de los derechos políticos y las libertades civiles en buena parte del orbe:

“La democracia enfrentó su crisis más grave en décadas en 2017, ya que sus principios básicos, incluidas las garantías de elecciones libres y justas, los derechos de las minorías, la libertad de prensa y el estado de derecho, fueron objeto de ataques en todo el mundo. Setenta y un países sufrieron disminuciones netas en los derechos políticos y las libertades civiles, con solo 35 ganancias registradas. Esto marcó el 12º año consecutivo de declive en la libertad global.”
 (“Freedom in the World 2018” 2018)

Por su parte la The Economist Intelligence Unit presenta su informe mostrando un escenario estancado, con algunos indicadores en crecimiento y otros en retroceso, pero señalando la caída en la confianza política: "La democracia se estanca. Por primera vez en tres años, el índice de Democracia no se deterioró en 2018. Pero tampoco registró ningún progreso a escala global. En todo el mundo, fue evidente una profunda desilusión con el funcionamiento del gobierno, que hizo caer la confianza en las instituciones políticas. Y, en definitiva, en la propia democracia." (EIU 2018)

Para algunos analistas la pérdida de apoyo así como la disminución de la satisfacción con la democracia, son señales de debilidad: “Los datos del proyecto Variedades de la Democracia (V-Dem) junto con varias otras fuentes muestran que la democracia es más débil de lo que lo ha sido durante décadas. El apoyo público y la satisfacción con la democracia también están disminuyendo, según el Proyecto de Opinión Pública de América Latina (LAPOP) y Latinobarómetro.” (Mainwaring 2018)

Este escenario se repite en prácticamente todo el mundo, para ejemplificarlo tomemos al Uruguay de la 'era progresista' (2004 al 2017), según el informe mencionado de la EIU una de las 20 democracias completas, ocupando el puesto 15 en el índice consolidado, con excelente puntuación en el componente 'proceso electoral y plural', también el 'libertades civiles', pero con magros valores en 'cultura política' y 'participación política', este último en paulatino decaimiento desde el 2010, coincidiendo con la tendencia generalizada en todas las regiones analizadas. Si obtenemos los indicadores para Uruguay registrados en el proyecto 'Variedades de Democracias' y comparamos los valores del 2008 con el 2018, observamos que en todos los componentes indicados se muestra un retroceso: Liberal Democracy Index: de 0,84 a 0,77, Participatory Democracy Index: de 0,79 a 0,71, Egalitarian Democracy Index: de 0,77 a 0,71 y Deliberative Democracy Index: de 0,85 a 0,79. (“V-Dem Project”)

Un dato curioso, la sección 2 del informe de V-Dem se refiere a la Amenazas de la Democracia en la era digital (Threats to Democracy in the Digital Age), en el análisis se considera como amenazas la manipulación de la

información, la proliferación de fakenews, campañas sucias, etc.

Por su parte el informe del Latinobarómetro, elaborado específicamente para nuestra región, presenta resultados similares: “El año 2017 muestra dos extremos, por una parte se acentúa el declive de la democracia, al mismo tiempo que los avances económicos de la región indican la menor cantidad de hogares con dificultades para llegar a fin de mes, desde 1995. El crecimiento económico y la democracia no van para el mismo lado. El declive de la democracia se acentúa en 2017, con bajas sistemáticas del apoyo y la satisfacción de la democracia, así como de la percepción de que se gobierna para unos pocos. El informe da cuenta de múltiples indicadores que también confirman la baja. “ (Corporación Latinobarómetro 2017)

En Uruguay, desde el 2004 al 2016, la respuesta de "Apoyo a la Democracia: Es preferible a cualquier otro régimen de gobierno?" paso de 78% a 68%. Como es de esperar tomando el corte por edad, entre los millenian llega a ser sólo del 62% el apoyo a la democracia.

La caída en el indicador de apoyo democrático, no necesariamente se explica por la existencia de altos niveles de corrupción, de hecho Uruguay aparece en el lugar 13vo. del índice de corrupción ordenando todos los países de menor a mayor. (V-Dem Institute 2019)

“A partir de 2010 y debido al fin de las medidas contra cíclicas comienza una ola de de protestas en la región, el apoyo a la democracia declina de manera sistemática año a año hasta llegar al 48% en 2018. Estamos en el mismo punto que estuvimos en el piso de la crisis asiática en 2001 en cuanto a apoyo a la democracia se refiere luego de siete años consecutivos de disminución. Que la democracia está en serios problemas es un hecho desde hace años, es lamentable que sólo ahora cuando afloran sus manifestaciones mas evidentes, se llame a la alarma y a una toma de consciencia de aquello.” (Corporación Latinobarómetro 2018) El informe concluye que el declive de la democracia es lento e invisible “como la diabetes”.

Por otra parte y desde hace décadas, se viene registrando una paulatina disminución de la participación política en general, medida por ejemplo en los porcentajes de afiliaciones a partidos políticos, incluso tomando partidos fuertemente institucionalizados y de tradición militante, por ejemplo en Europa la tasa de afiliación ha partidos ha pasado de 9,8% a 5,7% en algo más de 20 años luego de la caída del Muro de Berlín. (Mair 2015, 36) La tendencia se confirma hasta nuestros días y en todos los continentes. (Scarrow 2015)

1.2. Qué no dicen los indicadores sobre el estado de la Democracia

A partir de los distintos índices e indicadores, ¿qué podemos deducir o afirmar con respecto al estado de la Democracia? En primer lugar que estamos frente a un fenómeno nuevo, un apoyo mayoritario al ideal democrático como régimen de gobierno pero a la misma vez un descontento amplio con el desempeño de la democracia real.

En segundo lugar que el descontento es un fenómeno generalizado, podríamos decir global y aumenta en las

generaciones más jóvenes, a la vez no aparece necesariamente vinculado con la situación económica ni el nivel educativo de la persona y si aparece asociado a a pérdida de confianza en las instituciones representativas y al cuestionamiento de la 'clase política'.

Con respecto a la participación ciudadana, encontramos indicadores que muestran un escenario favorable tomando como componentes la afiliación a sindicatos o la concurrencia electoral en países donde el voto no es obligatorio, sin embargo otros indicadores muestran un escenario de repliegue generalizado de la participación, tanto social como política.

Aunque podamos afirmar que ha cambiado la capacidad convocante y movilizadora de los partidos políticos y sus líderes en general, necesitamos una explicación para comprender si es un fenómeno temporal o establecido, si es posible revertirlo modificando los partidos (o creando nuevos) si dependen de los líderes y las formas en que se manejen o si por el contrario, existe un divorcio irreconciliable entre el ciudadano y la política, que es independiente del accionar político de las élites dirigenciales.

Según el informe ya mencionado sobre el estado de la Democracia: 'The Global State of Democracy: Exploring Democracy's Resilience' los partidos políticos tienen un rol fundamental en superar la situación actual de descontento, para lo cual deben transitar un camino de transformación para recuperar la confianza ciudadana. (IDEA 2017, 98) Algunos datos confirman los cambios de preferencia entre los partidos 'viejos' y los 'nuevos' aunque el nivel de militancia y adhesión se encuentra en general muy por debajo que 20 años atrás.

Nos podríamos también preguntar si estamos en un escenario de crisis y por consiguiente de eminentes cambios o si por el contrario los síntomas detectados por los indicadores mencionados, son parte de una tensión esencialmente constitutiva del concepto mismo de Democracia, cuya resolución no sólo no es posible, sino que resulta saludable. Esta tensión permitiría impulsar mejoras, modificaciones adaptativas que mitiguen el descontento, pero sin alterar radicalmente el modelo existente. (Norris 1999, 3)

1.3. La tensión en la Democracia desde la visión de los clásicos

La teoría clásica elitista de la Democracia, considera que la participación ciudadana debe limitarse a las elecciones y luego retirarse a la esfera privada para dejar a los gobernar a los elegidos, incluso según esta visión, prohibiéndose las acciones ciudadanas que intenten influenciar en las decisiones o en la gestión del Estado. (Schumpeter 1942)

La visión elitista parte de un desprecio a la capacidad ciudadana de participar en los asuntos públicos: "Todas las teorías de la élite descansan en dos supuestos básicos: que las masas son intrínsecamente incompetentes y que son, en el mejor de los casos, materia inerte y moldeable a voluntad, y en el peor, seres ingobernables y desenfrenados con una proclividad insaciable a minar la cultura y la libertad." (Bachrach 2014, 20)

Para la visión elitista el repliegue de la ciudadanía a la esfera privada no expresa un problema sino todo lo contrario, es un signo de buena salud democrática, una señal de credibilidad en los líderes en quienes confiamos el tratamiento de los asuntos públicos, por el contrario para la teoría democrática clásica, la participación política es vista como una forma de desarrollo de las capacidades humanas. (Bachrach 2014, 23)

Para Bobbio, en todos los regímenes democráticos existen efectos perversos “en el sentido de que en el propio seno de las democracias se desarrollan situaciones que la contradicen y amenazan con derrocarla: a) la ingobernabilidad; b) la privatización de lo público; c) el poder invisible.” (Bobbio, Pontara, and Salvatore 1985, 14)

La ingobernabilidad producto de la crecientes demandas de la ciudadanía y la imposibilidad del sistema político de dar respuestas efectivas a las mismas: "Nos vemos obligados a constatar cada día más que la máquina estatal, incluso la más perfecta, se ha hecho demasiado débil y demasiado lenta para satisfacer todas las demandas que los ciudadanos y los grupos le formulan." (Bobbio, Pontara, and Salvatore 1985, 15)

Sobre la privatización de lo público, se entiende como el repliegue de la idea del Estado como mecanismo de solución de los problemas y conflictos sociales y con respecto a la existencia de poderes invisibles se hace referencia al control de las decisiones políticas en un régimen democrático: "una de las muchas posibilidades de interpretación del estado democrático es la que lo representa como una casa de cristal en la que ya no hay amnesias... El político democrático es uno que habla en público y al público y, por tanto, debe ser visible en cada instante". A medida que aumenta el poder del Estado, debería aumentar el poder de los ciudadanos para controlarlo, tendencia que parece no estar ocurriendo. (Bobbio, Pontara, and Salvatore 1985, 24)

Para Bobbio la democracia de los antiguos era un acuerdo entre individuos que actuaban públicamente sin intermediación. En la actual democracia representativa, los actores intermedios poseen más poder que los individuos, tergiversando el sentido original de la Democracia: “Lo que ha sucedido en los estados democráticos es lo opuesto totalmente: los grupos, grandes organizaciones, asociaciones de la más diversa naturaleza, sindicatos de las más heterogéneas profesiones y partidos de las más diferentes ideologías se han convertido cada vez más en sujetos políticamente relevantes, mientras que los individuos lo han hecho cada vez menos.” (Bobbio 1993, 2)

En esta línea, existiría un conjunto de 'promesas incumplidas', como ser la derrota del poder oligárquico y el establecimiento de una democracia sustantiva e igualitaria en derechos, promesas que al no haberse materializado en términos generales, no cuestionarían la Democracia en sí, sino una implementación específica de la misma, que podríamos llamar Democracia Representativa y en particular se apunta a la pérdida de legitimidad de sus instituciones.

1.4. Crisis de legitimidad de la Democracia Liberal Representativa

Las instituciones en general, y como tales las democráticas en particular, expresan un conjunto de valores, ideas y

normas, dominantes en un momento dado de la Historia: "El tema de la legitimidad trasciende el plano de las creencias individuales para adquirir a la vez una importante dimensión objetiva. Es que las instituciones de una sociedad no constituyen solamente sistemas de reglas o modos de organizar y de distribuir funciones. Son siempre la puesta en acto - más o menos fiel, más o menos distorsionada - de ciertos valores, ideas y normas." (Nun 2000, 105)

Para Nun, la manifestaciones dominante de la democracia en la actualidad, surgen del liberalismo clásico. El liberalismo se democratizó con la incorporación del sufragio universal pero manteniendo su marco institucional previo, con lo cual sería una exageración el uso de Democracia Liberal, adjetivando el sustantivo, deberíamos hablar de "liberalismos democráticos", en los cuales son escasas las expresiones concretas de la idea de comunidad que se autogobierna. (Nun 2000, 153)

Para Madison, el gobierno debía estar en manos de 'sabios, patrióticos y justos' que pueden hacer que "la voz pública, pronunciada por los representantes del pueblo, resulte más acorde con el bien público que si fuera pronunciada por el pueblo mismo, reunido a estos fines" (Madison, cap.X de El Federalista)

La Democracia Representativa que tenemos, mantendría el carácter elitista del liberalismo, por lo que la democracia que tenemos, estaría lejos de representar 'el gobierno del pueblo' más bien se trataría del 'gobierno de los políticos', y estos cada vez más, no priorizarían el interés común:

"No sólo nos encontramos ante democracias representativas que se asumen como 'gobiernos de los políticos' sino que se trata de políticos que en general, y so pretexto de las exigencias de la globalización o los capitales, aceptan sumisamente los pesados condicionamientos que les imponen las fuerzas económicas dominantes. No es extraño, entonces, que la democracia representativa se esté volviendo cada día menos atractiva para amplios sectores de la población, aunque la sigan prefiriendo." (Nun 2000, 159)

Para Manuel Castells el alejamiento entre la clase gobernante y la ciudadanía ha derivado en una crisis de legitimidad política, que ha alcanzado un punto de no retorno al partir del cual se inicia una época de transición hacia otros modelos democráticos: "La ruptura de la relación entre gobernantes y gobernados. La desconfianza en las instituciones, en casi todo el mundo, deslegitima la representación política y nos deja huérfanas de un cobijo que nos proteja en nombre del interés común. No es cuestión de opciones políticas, de derecha o izquierda. La ruptura es más profunda, tanto a nivel emocional como cognitivo. Se trata del colapso gradual de un modelo político de representación y gobernanza: la democracia liberal." (Castells 2017, 6)

"En la raíz de este nuevo panorama político mundial está la distancia creciente entre la clase política y la ciudadanía" (Castells 2017, 13). El sentimiento mayoritario de que los actores políticos 'ya no nos representan', corresponde a una crisis de legitimidad no sólo de las personas específicas que ocupan puestos de responsabilidad política, sino de toda la clase política en general. Para el autor, la 'madre de todas las crisis', no es otra cosa que la

crisis de una construcción conceptual que sólo lleva dos siglos con nosotros. Por más que el discurso neoliberal iguale el concepto a una de sus representaciones, la idea de Democracia no se agota en la Democracia Representativa Liberal.

Y en la génesis del problema puede encontrarse el hecho de la profesionalización de la política, donde aparece una clase política que trasciende ideologías, donde las distintas opciones partidarias se confunden y surge el discurso de ser una verdadera alternativa: “pueden diferir en políticas, pero se acuerdan de mantener el monopolio del poder dentro de un marco de posibilidades preestablecidas por ellos mismos. La decepción recurrente de esas esperanzas va erosionando la legitimidad, al tiempo que la resignación va dejando paso a la indignación cuando surge lo insoportable. ". (Castells 2017, 17)

1.5. La desafección y el surgimiento de una ciudadanía diferente

En nuestros días si bien podemos considerar superada la visión elitista clásica de la Democracia, al menos a nivel discursivo, es amplio el consenso en la necesidad de promover el involucramiento de la ciudadanía, y aunque se ha intentado lograrlo de distintas formas, parecería que no se ha podido revertir la tendencia registrada. A pesar de todos los intentos, el descontento y la desafección continua en aumento.

La insatisfacción con la Democracia y en particular la disminución del apoyo a las instituciones representativas, podría deberse a un cambio en la ciudadanía más que a un deterioro de las instituciones o a la falta de eficacia de las mismas. Quizás estamos frente a un ciudadano diferente, con otros valores, que ya sea por haber perdido el interés o por haber sido manipulado, siente un rechazo hacia la política en general y hacia clase política en particular.

La teoría del capital social de Putnam, enfatiza la importancia de la confianza social en la confianza política, mostrando un cambio significativo en los patrones de interacción social en las sociedades contemporáneas. (Putnam 2001). Sin embargo Kenneth Newton llega a la conclusión contraria, no existe relación estadística entre la confianza social y el soporte político. (Newton 1999)

También han surgido explicaciones culturales, cambios en los valores (posmateriales) producto de la modernización en las sociedades post-industriales, que han generado un ciudadano mas expresivo, más individualista y más crítico de las fuentes tradicionales de autoridad. (Inglehart 1999)

Sin embargo, a pesar de las diferencias en el mapa cultural relevado por la encuesta mundial de valores, donde aparecen diferencias importantes entre las regiones y los países, el fenómeno de desafección no es específico de una trayectoria particular sino que atraviesa todas las regiones analizadas.

El ascenso de lo que Crouch denomina 'Post-Democracia', ocurre cuando la democracia según el autor, se convierte en un espectáculo electoral cuyos protagonistas son líderes carismáticos poseedores de discursos vacíos

de contenidos y un vasto repertorio de mecanismos de manipulación de la opinión pública, disminuye el porcentaje de la ciudadanía que se identifica con luchas colectivas y que posee una visión positiva de la política y aumenta el ciudadano crítico, demandante de la responsabilidad y de la rendición de cuentas, que permanece atento a la actuación de los dirigentes para señalan errores o desvíos. (Crouch 2004)

A diferencia de la modernidad clásica donde las condiciones económicas tenían una influencia determinando en el soporte a la Democracia, o la afiliación a corrientes ideológicas por lo general polarizantes, nuevos asuntos han aparecido en las últimas décadas, que generan nuevas expectativas que compiten con las tradicionales de crecimiento económico. La nueva agenda de derechos, los problemas ambientales y los derechos de las mujeres, han representado una ideología alternativa al clivaje tradicional de izquierda y derecha. La lógica multidimensional de las expectativas políticas puede explicar porque el ciudadano es mas critico con el gobierno y sus resultados. (Crouch 2004, 140)

1.6. Apoyo y participación política

Dalton se cuestiona "Que significa que más ciudadanos comiencen a ser suspicaces con las elite políticas, más distantes de los partidos y mas escépticos con las instituciones de gobierno? Hay razones legítimas para preocuparse dado que estas tendencias podrían erosionar la vitalidad de la democracia o eventualmente socavar el proceso democrático en sí. " (Dalton 2007, 157) Y concluye que es importante el apoyo político dado que afecta la forma de relacionarnos con los otros y tienen consecuencias evaluativas, afectivas, cognitivas y participativas.

Si bien existen distintos tipos de acciones política y todas incluyen potencialmente múltiples motivaciones, la encuesta mundial de valores, muestra la correlación negativa entre el apoyo político y la motivación a participar en acciones de protesta, en movimiento de control, de transparencia o de reforma institucional. Del mismo modo la disposición a participar en procesos de decisión o mecanismos de democracia directa aumenta, en la medida que disminuye el apoyo político. (Dalton 2007, 181)

Entonces la disminución del apoyo político a las instituciones representativas, no sólo no explicaría la desafección ciudadana, sino que dos décadas correlacionaba con el aumento en la disposición a participar políticamente, entonces la apatía podría ser más un producto de la propia política, es decir de la opinión crítica o la desilusión como como se viene llevando adelante la política contemporánea, más que deberse a un cambio social o cultural (Norris 1999, 22).

Defiendo en este trabajo que los cambios que estamos viviendo propios de la era digital, no sólo incluyen la incorporación de un nuevo repertorio de acciones políticas desafiando los mecanismos anteriores, sino que repercuten en la evaluación que hacemos del funcionamiento político en general y de las instituciones representativas en particular.

Capítulo 2 – Teoría Democrática y Tecnologías Digitales

2.1. Calidad democrática y Tecnologías Digitales

Estudiando los datos de la World Telecommunications/ICT Indicators del 2010, David Sterrett desarrolla un modelo estadístico evaluando el uso de Internet con las variaciones en los indicadores de calidad democrática en 157 países, "los resultados muestran la correlación positiva entre el uso de internet y cuatro indicadores de democracia: un índice de las libertades civiles, un índice de derechos políticos, un indicador combinado de derechos y un índice de democracia/autocracia". (Sterrett 2012, 94)

Aunque tomáramos como válido el estudio y aceptemos que la información analizada corresponde con la realidad, no nos será posible comprender la relación entre la calidad del régimen democrático y el uso de las tecnologías digitales, sin contar con una teoría política que integre los conceptos y de alguna manera la explique.

Básicamente el problema es que los fenómenos planteados en el capítulo anterior resultan ambiguos, pueden ser comprendidos de formas distintas, por una parte 'Internet genera una sociedad mas balcanizada' (Sunstein 2007) aunque esa fragmentación podría contribuir a la pluralidad de discursos y beneficiar a la democracia (Dahlberg 2007), con un ciudadano si se quiere mas individualista pero a la vez más interconectado e informado, que podría tender a asumir posturas políticas polarizadas pero también a movilizarse abandonando una postura apolítica:

"Internet permite a todos los ciudadanos la posibilidad de seleccionar con quién quieren relacionarse en la red y qué tipo de noticias o de información desean ver. Los investigadores tienen posturas enfrentadas sobre si la selección que uno hace online crea una polarización que es perjudicial para la deliberación o una movilización que es beneficiosa para la democracia. " (Sterrett 2012, 90)

Van Lerberghe propone analizar la relación de las TICs y la política en cuatro dimensiones, una dimensión política, referida a la capacidad de movilizar y empoderar a la sociedad civil, una dimensión democrática, correspondiente al uso de las tecnologías para involucrar al ciudadano en las decisiones públicas, una dimensión cívica, que fomenta el uso de las mismas para informar, educar y ampliar las capacidades del ciudadano y una dimensión tecnológica dada por el uso de diversas herramientas y tecnologías convergentes, el uso real de los servicios y su desempeño.

En el enfoque del autor, si bien es posible utilizar una batería de indicadores para medir avances y retrocesos en cada dimensión propuesta, hace falta una estrategia política impulsada desde el Estado, para incidir en las variables y alcanzar un mejor resultado. En este sentido, comparte ejemplos de estrategias 'audaces' y efectivas de conversión democrática utilizando tecnologías digitales, como ser

la ciudad francesa de Issy-les-Moulineaux de 63.000 habitantes y un índice de penetración de Internet en hogares del 70 por ciento, donde se comprobó el impacto en todos los indicadores observados.

Un elemento crucial para que dicha conversión ocurra, según el mismo autor, es el que los líderes políticos se conviertan en defensores de las ventajas de incorporar tecnología digital a los procesos políticos para profundizar la democracia (e-champions). (Van Lerberghe 2008)

Por desgracia, los líderes políticos (salvo contadas excepciones), no son proclives a cuestionar el modelo de democracia representativa, donde la participación política ciudadana se limita a ir cada algunos años a votar para luego desentenderse prácticamente de la política, un modelo diseñado hace tres siglos, cuando el correo regular era una novedad y trasladarse de una punta a otra de cualquier nación, llevaba muchos días. Las nuevas tecnologías ofrecen para bien o para mal, muchas más posibilidades que las que hasta ahora hemos ensayado.

"Estonia, el país donde Skype fue desarrollado, se mueve a la fase experimental de voto electrónico vía Internet en el 2005. Ya no hace falta que los Estonios se desplacen para votar, pueden hacerlo desde cualquier parte del mundo". (Vayenas 2017, 1) Si bien hacerlo por Internet, incrementó en 6 puntos la participación electoral, la participación de los votantes entre 18 y 24 años, no se vio incrementada al contrario de lo que se podría haberse esperado. Test similares se han realizado en Francia y en Suiza, con similares resultados.

2.2 Gobierno electrónico y gobierno digital

“El concepto de Gobierno Electrónico trata de lograr un mayor dinamismo y personalización en la relación entre el Estado y las personas. En términos generales podemos decir que consiste en una automatización de las respuestas que brinda la administración ante una creciente demanda y exigencia de inmediatez por parte de una sociedad que cada vez se encuentra más informatizada.”

(Wikipedia 2019)

Se llama gobierno electrónico, a la tendencia de utilizar las tecnologías digitales para facilitar la operación, la administración y distribución de la información, así como para mejorar la ejecución de los servicios del gobierno. Según el portal de la OEA es “la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) al funcionamiento del sector público, con el objetivo de brindar mejores servicios al ciudadano e incrementar la eficiencia, la transparencia y la participación ciudadana... Se busca alcanzar mayores niveles de eficiencia y eficacia en el quehacer gubernamental aumentando la calidad de los servicios públicos, incorporando más y mejor información en los procesos decisorios y facilitando la coordinación entre las diferentes instancias de gobierno y sociedad civil.” (OEA 2019)

"El Gobierno Electrónico ofrece la promesa de aprovechar el uso de las TICs no sólo para mejorar el desempeño del sector público, sino también para mejorar la democracia en sí misma. Para esto, la

visión tecnocrática de e-government es suplantada por una visión donde la tecnología empodera a los ciudadanos comunes, acercándolos a los líderes, las TICs son vistas a mediano plazo, en una herramienta de transformación y democratización" (West 2007b, 17)

Una definición más acorde a las tecnologías podemos encontrar en West: "Gobierno electrónico refiere a la interfase entre el gobierno y la ciudadanía y como esta es modificada a través de la tecnología." (West 2007a)

Haciendo más fácil la interfase entre el gobierno y los ciudadanos, existe un significativo ahorro de tiempo y de dinero para ambas partes: "Gobierno electrónico es el mecanismo para hacer más eficiente el gobierno, apoyándose en la tecnología para hacer más cosas con el mismo presupuesto." (OECD 2003)

En realidad se podrían diferenciar distintas interfaces, según se relacione el gobierno con otros actores: (Milakovich 2011)

Government-to-Government (G2G) - la interconexión de las distintas partes y organizaciones del Estado.

Government-to-Employee (G2E) - el relacionamiento online con los empleados y trabajadores.

Government-to-Business (G2B) - relacionamiento entre el gobierno y las empresas

Government-to-Citizen (G2C) - relacionamiento entre el gobierno y el ciudadano.

Por otra parte, no toda innovación tecnológica transforma realmente la forma de relacionarse del gobierno, ni toda transformación ocurre simultáneamente, cuando hablamos del Gobierno, existen procesos graduales e incrementales de incorporación tecnológica, cuyos impactos muchas veces se ven dificultados por la propia lógica del Estado: "El hecho de que el gobierno se encuentre fragmentando en distintos organismos, dificulta a los tomadores de decisión, la incorporación de innovaciones tecnológicas. Por el contrario, el proceso política esta caracterizado por intensos conflictos por el control de recursos." (West 2007a, 17)

Más allá de las dificultades mencionadas, es indudable que han existido avances significativos en gobierno electrónico, de la mano de la incorporación de tecnología, como ser la incorporación de expedientes electrónicos, la estandarización e integración de las bases de datos del Estado y la interconexión de las distintas agencias y organismos brindando una plataforma para trabajar en red.

Con respecto a la 'interfase' con la ciudadanía si bien en la mayoría de los casos se han implementado portales de Gobierno, es posible reconocer distintos grados de madurez de los mismos, desde el escenario de la cartelera ('billboard stage') donde los funcionarios públicos usan los sitios web del gobierno como un mecanismo unidireccional para mostrar información, hasta un escenario de democracia interactiva ('interactive democracy stage') donde podemos encontrar aplicaciones para

expresar opiniones y ejercer rendición de cuentas, interactuar con los servicios públicos y personalizar los contenidos disponibles según nuestras preferencias e intereses. (West 2007b)

Mientras en la era industrial se esperaba del gobierno que contara con una burocracia profesional y tuviera procedimientos establecidos y estandarizados, en la era digital existen mayores expectativas, como las de poder acceder a la información pública e interactuar con los servicios públicos de una forma eficaz y eficiente. La inclusión de tecnología en la administración pública no es un fin en sí mismo, sino un medio para cubrir dichas expectativas.

Para los más optimistas, la convergencia entre la Sociedad de la información y el Gobierno Digital, es el camino para alcanzar algunos de los objetivos del milenio, como la reducción de la corrupción o el desarrollo de instituciones más transparentes, aunque sin un modelo definido de como lograrlo podría ser sólo una manifestación voluntarista de deseo. (Janowski 2015)

2.3 Las tecnologías digitales y los modelos democráticos

Hasta el momento las nuevas tecnologías han sido utilizadas más como plataformas de resistencia que como herramientas de transformación democrática. Han servido para coordinar movilizaciones de protesta, para denunciar y derrocar dictadores, para controlar y denunciar toda clase de ilícitos y también para hacer renunciar a presidentes electos, el ejemplo emblemático es la protesta en Islandia coordinada por redes sociales contra el primer ministro, el 4 de abril de 2016 luego que se conocieran los 'Panamá Papers', un 6% de la población manifestándose alcanzó para hacer que el ministro renunciara al otro día. (Vayenas 2017, 32)

Desde los Gobiernos se han impulsado planes e iniciativas diversas para lograr acercar la gestión pública a la ciudadanía, ya sea mejorando el acceso a la información, habilitando mecanismos diversos de consulta o recibiendo iniciativas o denuncias realizadas en forma digital, aunque sin alejarme demasiado de la idea tradicional de Democracia Representativa. Se han bautizado con nombres como 'Democracia líquida', 'smartocracy' , 'emergent democracy' o 'structural deep democracy', variantes que habilitan distintos dispositivos participativos, pero sosteniendo la centralidad y la función de las viejas instituciones representativas, en todo caso complementándolas con alguna instancia de democracia directa.

David Held utilizada la definición de Modelo de Democracia, para referirse "a la construcción teórica diseñada para revelar y explicar los elementos clave de una forma democrática y su estructura subyacente de relaciones" Los modelos son 'redes complejas de conceptos y generalizaciones acerca de aspectos políticos, económicos y sociales' que combinan afirmaciones descriptivas de como funciona la realidad, con aspectos normativos, es decir afirmaciones sobre como deberían funcionar".

(Held 2008, 26)

La utilidad de trabajar sobre el modelo teórico en lugar de discutir sobre el caso real, es que nos permite extraer conclusiones de la generalización, a la vez de recortar la complejidad del problema. Elegir un modelo teórico de democracia, implica una decisión, no sólo técnica sino política, ya que cada modelo no sólo intenta explicar lo que ocurre con nuestras democracias, sino también lo que debería ocurrir, de algún modo, elegir un modelo desde el poder político, implica iniciar y articular acciones que permitan avanzar en la dirección prevista, para transformar la realidad.

Veamos entonces como presentan los tres modelos teóricos democráticos más extendidos actualmente, la incorporación de los nuevos conceptos asociados a las tecnologías digitales, y sobre todo que prescripciones realizan sus defensores, para intentar visualizar la dirección hacia la cual la Democracia debería avanzar en la era digital.

2.4 Tecnologías digitales y Democracia Representativa

"Está claro ahora, que 1968 pasará a ser el año en que comenzaron las nuevas políticas de la próxima década o más ... Y, por lo tanto, este es el año en que las viejas políticas pasan a ser cosa del pasado. Pero si esto es cierto, y creo profundamente que es así, entonces no hay una pregunta más importante que ¿Cuál es la nueva política, cuáles son sus componentes y qué significa para el futuro del país? El elemento más obvio de la nueva política es la política de participación ciudadana a partir del involucramiento personal". (Robert Kennedy, 1968)

Transparencia y democracia liberal

El liberalismo y en particular la democracia liberal, surge de la desconfianza en las autoridades políticas y religiosas tradicionales. Las innovaciones liberales tenían como objetivo el de limitar los poderes discrecionales de la época, estableciendo mecanismos institucionales que permitieran un mayor control de la ciudadana, que no estuvieran basados en la confianza sino en mecanismos de contra poderes y de rendición de cuentas.

De este modo quienes asumieran responsabilidades ejecutivas, deberían estar sometidos a las leyes, que a su vez serían redactadas por legisladores en quienes la ciudadanía depositara su confianza para que los representará y fueran de ese modo defensores de los intereses de los representados.

En los hechos a lo largo de los últimos 200 años, mas democracia ha significado cada vez más supervisión en todo sentido y en particular en los aspectos económicos, cada vez más mecanismos e instituciones para alcanzar el control anhelado basado en la ley, y a la misma vez ha significado cada vez menos y menos confianza en las autoridades. (Warren 1999)

Para muchos, la falta de transparencia con que se manejan los asuntos públicos, no sólo evita o hace

ineficientes los mecanismos diseñados de control y de rendición de cuentas, sino que sería culpable del deterioro de la confianza de la ciudadanía hacia las autoridades y hacia sus representantes.

Para Donald Gordon, el término 'transparencia' ha sustituido al de 'reforma' en los discursos políticos, repetido como un nuevo mantra aunque no se este demasiado convencido de su importancia ni se este de acuerdo con su verdadero significado. Transparencia significa 'abierto al escrutinio' y a la vez 'percibido fácilmente'.

Si bien existe un acuerdo en que los gobiernos democráticos deben ser transparentes, se discute el grado de apertura o la conveniencia de restringir cierta parte de la información por razones diversas. "No hay información sobre nuestro gobierno que deba ser secuestrada por un tiempo indeterminado o deba ser ocultada a la ciudadanía por el simple deseo de los gobernantes.". El argumento de los elitistas es que el pueblo no puede 'manejar tanta transparencia', el ejercicio de la política requiere conocer una parte de la realidad que es mejor mantenerla oculta del escrutinio ciudadano, para no generar el rechazo y el caos. (Gordon 2014)

Por su parte, quienes impulsan la necesidad de hacer más transparente la gestión pública, no lo hacen tanto por razones normativas sino instrumentales, siendo la idea la de convencer a un ciudadano apático y descreído, de que vale la pena involucrarse positivamente en los asuntos públicos. Para lograrse se elabora un programa de transformación del gobierno, conocido como Gobierno Abierto.

Gobierno Abierto y Nuevo Servicio Público

“Gobierno Abierto se trata de una declaración de intenciones, una especie de reconocimiento implícito de un modelo viciado y la ruptura con éste”

(Eduard Chaveli) (Crespo 2014))

La alianza por el Gobierno Abierto (OGP - Open Government Partnership) (OGP 2019) es una iniciativa mundial formalizada en septiembre de 2011 que actualmente agrupa a 79 países de todos los continentes, con algunos entusiastas y pocos detractores, se presenta como un camino de transformación o mejor dicho de salvación para rescatar de la caída de confianza y popularidad en que estaban cayendo la mayoría de las democracias liberales en el contexto de la crisis económica y financiera del 2008. (Peters 2013, 8)

El memorándum elaborado por el nobel gobierno de Obama y enviado como su primer comunicado oficial a todas sus dependencias, planteaba la necesidad de tomar acciones inmediatas y concretas para marcar un cambio con respecto a la forma anterior de gestionar el gobierno:

“Los tres principios de transparencia, participación y colaboración forman la piedra angular de un

gobierno abierto. La transparencia promueve la rendición de cuentas al proporcionar al público información sobre lo que está haciendo el Gobierno. La participación permite a los miembros del público contribuir con ideas y experiencia para que su gobierno pueda elaborar políticas con el beneficio de contar con la información que está dispersa en la sociedad. La colaboración mejora la efectividad del gobierno al alentar las asociaciones y la cooperación dentro del gobierno federal, en todos los niveles de gobierno y entre el gobierno y las instituciones privadas.” (Orszag 2008)

Douglas Schuler (2010) presenta cuatro ideas que podrían ser la base de lo que sería una democracia con un Gobierno Abierto. En primer lugar, la Inteligencia cívica vista como inteligencia colectiva directa dirigida a enfrentar los problemas comunes: "A causa de que el Gobierno y otras elites grupales no son capaces de hacer frente a los problemas, se requerirá una forma más profunda de inteligencia cívica construida por ricas interacciones entre ciudadanos distribuidos en todo el mundo. Esta inteligencia no emergerá únicamente de una serie de votos u otras técnicas algorítmicas.....".

La segunda idea es visibilizar la tensión entre la Democracia entendida como un ideal de convivencia y como forma de organización política o mejor dicho como estructura de poder, que puede no ser tan amigable a integrar inteligencia colectiva: "...democracia se define también por procesos inclusivos y transparentes, aunque a veces se bloquea el acceso a estos procesos y además, éstos a su vez son a menudo amañados por la élite política o económica".

El tercer concepto propuesto por Schuler es que Gobierno Abierto ofrece un conjunto de iniciativas provocadoras para la reconstrucción del gobierno, con el objetivo de aumentar y mejorar las habilidades de las sociedades democráticas y el cuarto concepto es la deliberación en línea, vista como un proceso de comunicación directa a través de las tecnologías de la información disponibles, mediante la cual la gente discute de manera abierta sus razones, intereses, habilidades y valores con la intención de llegar a un acuerdo para la toma de decisión. (Douglas 2010)

Desde esta perspectiva Gobierno Abierto es más que la tendencia a desarrollar actividades buscando una nueva relación con la ciudadanía, encarna un nuevo modelo de gestión del Gobierno: *"representa el nacimiento de un modelo de gestión pública, bajo el cual se habrán de modificar sus estructuras administrativas actuales, con el fin de contar con la capacidad suficiente para procesar las demandas ciudadanas"* (Mariñez Navarro and Valenzuela 2013, 47)

Brainard y McNutt (2010) explican el nuevo modelo denominado Nuevo Servicio Público (New Public Service: NPS) diferenciándolo de la Administración Pública weberiana (Old Public Administration: OPA) sustentada en la teoría de la elección pública y la Nueva Gerencia Pública (New Public Management: NPM) sustentada en la teoría de la elección racional. (Brainard and McNutt 2010)

Mientras en la vieja escuela weberiana el Estado es el único encargado de proveer con eficiencia y efectividad los bienes, la información y los servicios en una relación autoritaria regulada con los ciudadanos y grupos voluntarios, y en la Nueva Gerencia Pública (NPM) visualiza el interés público como resultado de la búsqueda de los intereses privados donde el Estado actuaría como facilitador de las elecciones individuales usando técnicas del mercado, en el Nuevo Servicio Público (NPS) las relación entre el gobierno y los ciudadanos y organizaciones voluntarias es transaccional orientada al intercambio. (Douglas 2010)

Se parte de la premisa de que el ciudadano individual posee motivaciones democráticas para participar en la esfera pública y que el interés público es el resultado del diálogo entre todas las partes, donde el Estado debe desarrollar nuevas capacidades, incluida la capacidad de entablar diálogos amplios y prolíferos con diversos sectores: "Un Gobierno Abierto es aquel que entabla una constante conversación con los ciudadanos con el fin de oír lo que ellos dicen y solicitan, que toma decisiones basadas en sus necesidades y preferencias, que facilita la colaboración de los ciudadanos y funcionarios en el desarrollo de los servicios y que comunica todo lo que decide y hace de forma transparente y abierta" (Calderon and Lorenzo 2010, 10)

La búsqueda de una nueva legitimidad, sería el objetivo o el beneficio para el Gobierno a cambio de 'abrir la caja negra' de la administración del Estado (Easton 1967). Si bien existen temas complejos que pudieran ser contraproducentes, como posibles invasiones a la privacidad de las personas públicas o la necesidad de catalogar cierta información como confidencial, el resultado sería muy favorable: "Los efectos positivos de un sistema más transparente son innegables, especialmente cuando un gobierno tiene una historia de restricciones en el acceso de los ciudadanos para conocer que sucede dentro de su gobierno"(Mariñez Navarro and Valenzuela 2013, 15)

Para aquellos más fanáticos, Gobierno Abierto representa una cambio radical en nuestro sistema democrático: "Una evolución de nuestro sistema democrático de convivencia y valores basada en el establecimiento de mecanismos para la transparencia de los gobiernos, así como de espacios permanentes de colaboración y participación de los ciudadanos más allá del ejercicio de derecho de sufragio cada cuatro años." (Calderon and Lorenzo 2010, 9)

Los planes de Gobierno Abierto

"Gobierno Abierto es un concepto que es posible de imaginar solo cuando determinadas tecnologías están disponibles y son públicas y gratuitas." (Manchado 2010)

Para los defensores de Gobierno Abierto, es responsabilidad del Estado el impulsar las estrategias

iniciativas que promuevan la mayor transparencia, así como el mayor involucramiento del la ciudadanía: "Un gobierno participativo promueve el derecho de la ciudadanía a ser parte central en la formulación e implementación de las políticas y a facilitar el camino para que la administración pública se beneficie del conocimiento, las ideas y la experiencia de los ciudadanos. Así, se promueve el protagonismo, el involucramiento y la deliberación de los ciudadanos en los asuntos públicos" (Naser, Ramírez Alujas, and Rosales 2017)

Algunas de las estrategias recomendadas incluyen establecer coordinaciones entre directores de tecnología e información para discutir y decidir sobre procedimientos técnicos y operativos, como ser los procedimientos de adquisición y compras del Estado o la integración de soluciones informáticas para diseminar información gubernamental. También mejorar el acceso a Internet de las instituciones del Estado y las organizaciones de la sociedad civil, crear contenidos que sean relevantes y accesibles para toda la población y promover asociaciones entre el sector público y el privado para trabajar en soluciones a los problemas sociales complejos.(Gant and Turner-Lee 2011)

Para avanzar en dichas estrategias la Alianza de Gobierno Abierto, recomienda elaborar planes de acción a nivel Nacional y Subnacional bianuales, e incluir las iniciativas que serán impulsadas y monitoreadas en cada período "Los planes de acción nacionales incluyen compromisos para promover la transparencia y rendición de cuentas, empoderar a los ciudadanos, combatir la corrupción y aprovechar las nuevas tecnologías para fortalecer la gobernanza." (Naser, Ramírez Alujas, and Rosales 2017)

Se promueve la institucionalización de espacios de dialogo y colaboración buscando una especie de alianza entre el gobierno y la sociedad civil en todos los niveles, tanto para elaborar y acordar las iniciativas, como para evaluar, monitorear y acompañar su cumplimiento "Cuando existen estos espacios, cuando los ciudadanos disponen de información transparente y el Estado promueve activamente la participación ciudadana, emergen las condiciones para fundar una ciudadanía activa que participe en la visión y la vida del país, de la región y del mundo... Se trata de una nueva forma de gobernar." (Naser and Ramírez Alujas 2014)

Dentro de las iniciativas abarcadas por los planes de Gobierno Abierto, encontramos también el desarrollo de nuevas aplicaciones digitales, aprovechando la apertura de bases de datos públicos (Open Data) para asegurar el acceso a una nueva clase de bienes comunes: "No es el Estado el que crea todas las aplicaciones sino es la sociedad misma la que crea las aplicaciones que necesita." (Naser, Ramírez Alujas, and Rosales 2017)

En los últimos años, el término Estado Abierto, ha sustituido al de Gobierno Abierto, en la intención de mantener las políticas de gobierno abierto independientemente de la coalición gobernante.

Las tecnologías digitales y el Gobierno Abierto

“Cuando hablamos de Gobierno Abierto el concepto va más allá de la oferta de servicios en línea, se habla fundamentalmente de valores, de repensar administraciones y gobiernos, sus procedimientos y sus dogmas....Open Government es la aplicación de la cultura dopuntocerista a la Administración Pública y al gobierno” (Naser and Ramírez Alujas 2014, 11)

Uno de los elementos realmente novedoso de la iniciativa de Gobierno Abierto, es el uso de las tecnologías digitales como canal de acceso a la información así como plataforma para generar oportunidades de participación y colaboración entre el gobierno y la ciudadanía.

“A través de internet el ciudadano se empodera, se organiza y construye la arquitectura social necesaria para reivindicaciones o intereses puntuales. A la vez los gobernantes pueden cumplir su deber de apertura y transparencia.” (Calderon and Lorenzo 2010, 11)

No se trata simplemente de usar las aplicaciones y las herramientas digitales para alcanzar las viejas aspiraciones de 'abrir' y acercar el gobierno a la gente con costos asumibles por el Estado, se trata de intentar aprovechar las nuevas culturas digitales para 'hacker la Democracia'.

"Open Government en su programa de máximos defiende que los ciudadanos también actuemos como hackers, abriendo el código del funcionamiento de nuestros gobiernos y Estados, y devolviendo el código de control de esos resortes a la comunidad. El e-government no transforma la sociedad, simplemente hace mas fácil la vida a los ciudadanos. " (Calderon and Lorenzo 2010, 13)

Aunque para algunos el cambio cultural y organizacional que se pretende impulsar en el Estado es el factor relevante y no el uso de las nuevas tecnologías, en mi entender no es posible hablar de un cambio cultural sin comprender la constante retroalimentación que existe entre tecnología y cultura, entre tecnologías digitales y culturas digitales.

Por ejemplo, no parece posible defender una iniciativa de abrir información del Estado al público, mediante un procedimiento que tuviera entre sus pasos, el completar manualmente formularios para ser presentados en diversas dependencias, para luego tener que presentarse físicamente hasta obtener la información solicitada. Una propuesta de esta naturaleza no sería viable en la era digital, no por ser ineficiente, sino por ser ostensiblemente carente de sentido.

Muchos de los procedimientos que antiguamente se mostraban con orgullo como signos de un Estado consolidado y formalizado, contenedor de una burocracia competente y profesionaliza, hoy serían simplemente indefendibles. No se trata de sustituir los pasos recurrentes o innecesarios de los procedimientos administrativos, tampoco presentar mecanismos alternativos soportados en el uso de Internet lo que hace falta, sino preguntarse hacia donde vamos con estos cambios, a que clase de

Gobierno estamos dándole forma y sobre todo para qué.

Perspectivas críticas sobre Gobierno Abierto

Desde una perspectiva crítica, la transparencia y la apertura serían condiciones necesarias para hablar de rendición de cuentas efectiva y entonces no representarían una novedad ya que la rendición de cuentas es desde hace décadas un factor necesario para poder hablar de una Democracia de calidad. (Page 2012)

Y desde una perspectiva aun más crítica, Gobierno Abierto no sería una doctrina de gobierno, ni un modelo de gestión pública alternativa a los ya existentes, sino una estrategia de marketing político para impulsar programas que otrora serían considerados de modernización o de reforma del Estado, y como tales con pocas adhesiones. Presentándolos como innovaciones y como parte de un plan consistente y sistémico que no persigue una verdadera transformación del Estado sino sólo modificar algunos de sus aspectos defectuosos, evitando las resistencias tradicionales.

Si bien es cierto que las iniciativas agrupadas bajo el 'paraguas' de Gobierno Abierto, poseen elementos en común como ser la referencia a la apertura de la información pública y el objetivo de ampliar la participación ciudadana en el proceso de elaboración y el seguimiento de políticas públicas, ninguno de esos elementos es realmente un elemento nuevo, habiendo sido preocupaciones recurrentes en otros décadas. Ni siquiera el uso del término es realmente nuevo, ya fue utilizado en 1957 por Wallace Parks, en su artículo "The Open Government Principle", tratando el tema de la libertad de información en relación con la rendición de cuentas. (Jiménez 2013)

Tampoco es novedoso los principios manifestados, la comisión Europea en el año 2003 decía que el Buen Gobierno es aquel que tiene determinadas características: apertura, transparencia, flexibilidad y participación. (Manchado 2010)

Los límites del Gobierno Abierto

"No podemos hablar de gobierno abierto en gobiernos que no son democráticos" (Manchado 2010)
Al margen de los problemas de implementación que en cada contexto puedan ocurrir y quizás estarse detectando y corrigiendo en el futuro, Gobierno Abierto tiene dificultades por la propia forma en que esta concebido. En primer lugar, existe un intento fallido de desmarcarse de las iniciativas de Gobierno Electrónico, quedando en muchos casos 'atrapado' dentro de organismos dirigidos por técnicos informáticos donde prima una visión ingenieril del estilo 'funciona, esta bien hecho, no funciona hay que repararlo', que poco tiene que ver con los complejos procesos políticos y sociales de transformación del Estado y de construcción de ciudadanía.

Por otra parte, a diferencia del contexto de Gobierno Electrónico, en el caso de Gobierno Abierto no está claramente establecido cual es el problema a resolver, ya que aumentar la transparencia, la colaboración y la participación parecen ser más eslóganes políticamente correctos que principios orientadores de la acción.

En segundo lugar, Gobierno Abierto surge de una concepción de Democracia Representativa, que es una forma de organización del poder y que en la actualidad esta fuertemente cuestionada por diversas razones. Las iniciativas promulgadas no intervienen ni cuestionan aspectos de fondo como ser la legitimidad o la representatividad de los distintos espacios de decisión siendo presentadas como complementos de las instituciones representativas actuales, quizás como estrategia para evitar el rechazo de las elites gobernantes.

Esta postura digamos no cuestionado del estatus-quo lleva a implementar dispositivos de participación consultivos, cuyos resultados deben ser refrendados por las 'autoridades', no siendo en muchos casos vinculantes con las decisiones políticas finales. El problema es cuestión de Democracia, o mejor dicho de falta de Democracia, y tiene poco que ver con incorporar tecnologías sin saber bien el para qué.

Parafraseando a Bill Clinton, podríamos decir “es la política, estúpido”, no es un tema de administración o de gestión pública, como podemos ver en el discurso de Barack Obama, los principios rectores de Gobierno Abierto, tienen que ver con la necesidad de profundizar valores democráticos y no con aprovechar nuevas tecnologías. (Manchado 2010, 111) Discurso que por otra parte ha ido perdiendo fuerza en los líderes políticos actuales más preocupados en temas más coyunturales.

"Mi administración se compromete a crear un nivel sin precedentes de apertura en el gobierno. Vamos a trabajar juntos para asegurar la confianza del público y establecer un sistema de transparencia, participación pública y colaboración. La apertura será fortalecer nuestra democracia y promover la eficiencia y la eficiencia en el gobierno" (Obama, primer párrafo del memorando para los jefes de los departamentos ejecutivos y agencias 2008)

Frente a la ausencia de un posicionamiento político, de un marco ideológico de transformación, se potencia el carácter pragmático y voluntarista, sumando iniciativas que son evaluadas cuantitativamente en vez de por su impacto estratégico. Los planes son evaluados por la cantidad y proporción de compromisos ejecutados en lugar de por el avance logrado en la calidad democrática.

En tercer lugar, sin el impulso y liderazgo de una clase política digamos ausente, la resistencia cultural y organizacional del propio aparato del Estado, termina relegando o marginando las iniciativas que pudieran ser más transformadoras, ejecutando aquellas que menor impacto presentan, digamos que son menos disruptivas.

Sólo a modo de ejemplo, el gobierno abre un sin número de base de datos, sumándolas a los portales públicos de Datos Abiertos (Open Data), pero sin monitorear sus usos, sin preguntarse quienes obtienen la información y con qué propósitos, sin ni siquiera preguntar a los ciudadanos usuarios de los portales, si son esas las bases de datos que desean conocer, sin medir la satisfacción de los navegantes con los sitios de búsqueda disponibles.

Las propias iniciativas de Gobierno Abierto, no son tan 'abiertas', en muchos casos es imposible acceder a la información de la propia ejecución de los planes e iniciativas, conocer quienes impulsaron las mismas y a quienes beneficio realmente su implementación: "No tiene sentido crear un fascinante sistema tecnológico para facilitar la e-participación en relación a una nueva ley, si luego no hay un esfuerzo humano paralelo para explicar a los participantes qué propuestas se han adoptado, cuales no y por qué" (Manchado 2010, 117)

En último lugar, la iniciativa de Gobierno Abierto en términos generales no estaría mejorando el desempeño de la Democracia ni estaría ayudando a recuperar la confianza en las instituciones, las encuestas de opinión marcan una continua tendencia a la baja en todos los indicadores de evaluación democrática a pesar de la década transcurrida, de los recursos invertidos y de la implementación de sucesivos planes de acción.

Pareciera que las evaluaciones realizadas por la OGP (Alianza para el Gobierno Abierto) sólo evalúan la capacidad de planificar, establecer compromisos y llevarlos adelante, no así el impacto real en la credibilidad, la corrupción o la proporción de los ciudadanos que sienten que la política tiene algún sentido.

Hace falta cambiar el paradigma economicista de la eficiencia y la eficacia propio de Gobierno Electrónico, por un paradigma político que busque la transformación del Estado y la satisfacción de la ciudadanía con la forma en que está participando y colaborando con dicha transformación.

2.5. Democracia Participativa

En oposición a la Democracia Liberal

"En el instante que la gente habilita que las representen, pierden su libertad"
(Rousseau, El contrato Social)

Para Benjamin Barber la Democracia Liberal es sólo una de las concepciones teorías para comprender la Democracia en la actualidad. La Democracia Representativa, para el autor sería una Democracia "delgada" donde los valores democráticos no se toman en forma absoluta sino en forma provisional, donde los significados son individuales y los fines, son personales o privados. La topología utilizada

incluye: Democracia Representativa y Democracia Directa, la primera se divide a su vez en tres versiones (Democracia Autoritaria, Democracia Judicial y Democracia Pluralista) mientras que la Democracia Directa se puede separar entre Democracia Unitaria y Democracia Fuerte (Strong Democracy). (B. Barber 2004a, 141)

La coexistencia de distintas concepciones en un mismo contexto, no implica conflicto ni contradicción, sino por el contrario podría ser la manifestación de la tensión entre quienes promueven uno y otro modelo, por ejemplo en la Democracia de EEUU, se podría decir que los ciudadanos norteamericanos son anarquistas en sus valores, realistas en sus significados y minimalista en su temperamento político. (B. Barber 2004a, 5)

En la Democracia Fuerte, la participación política es el mecanismo para tomar las decisiones y resolver los conflictos a diferencia de en la Democracia Representativa que se regiría por el ejercicio de la autoridad, las decisiones arbitrarias o la negociación. El proceso participativo sería un proceso recursivo sin fin, que incluye la deliberación, la toma de decisión y la acción. (B. R. Barber 1998)

Una Democracia Fuerte, implica una ciudadanía participante, activa y preocupada por los problemas comunes y una comunidad también fuerte: "El futuro de la democracia radica en una democracia fuerte, con la revitalización de una forma de comunidad que no sea colectivista, una forma de razonamiento público que no sea conformista, y un conjunto de instituciones cívicas que sea compatible con la sociedad moderna." (B. Barber 2004a, 150 y 219)

En la conceptualización de la Democracia Directa la participación directa en consultas masivas a toda la población, se combinan con los mecanismos de representación y las prácticas de la democracia liberal, marcando la diferencia entre influir en el proceso de decisión y contar con la capacidad de decidir. En el primer caso se habla de "participación parcial" y en el segundo de "participación total". Siendo este último, el proceso donde cada individuo, miembro de un colectivo, tiene el mismo poder que los demás, para determinar el resultado de cada decisión que deba ser tomada en ese cuerpo. (Pateman 1970)

Para concluir, la concreción de una Democracia Fuerte, donde todos los ciudadanos participen de los asuntos públicos, no es preferible por motivos utilitarios, sino por acercarnos al deber ser, al ideal moral de la Democracia: "La idea de que los ciudadanos participen directamente en las decisiones públicas, no solo representa el verdadero sentido y el significado de la idea de democracia, además y más importante, constituye el ideal moral inherente en la idea misma". (Behrouzi 2006, 11)

La justificación moral de la Democracia Participativa, contrapone a la idea de un individuo egoísta y preocupado mayormente por su propio interés, el concepto de autonomía social y un donde a los dos

principio democráticos básicos de libertad e igualdad, se le suma el principio de comunidad: "Un ser social que entiende la interdependencia e interconexión entre sus interés privados de una lado y los intereses comunes de la comunidad del otro". (Behrouzi 2006, 22)

Un poco de historia

Carole Pateman en su "Participatory democracy revisited" repasa el proceso histórico que dio origen al modelo de Democracia Participativa, datando su nacimiento en los años 60: "En los años sesenta, los defensores de una concepción participativa de la democracia, que tenía en el centro a una ciudadanía políticamente activa, cerraron filas contra los defensores de una teoría democrática 'realista'". (Pateman 2012, 1)

El argumento 'realista' basado en algunos estudios de opinión realizados en Norteamérica, interpretaban el desinterés creciente de la ciudadanía, como expresión de la preferencia por dejar a la clase política gobernar sin interferencias, reservándose exclusivamente la participación política al acto electoral. Esta apatía política era vista como funcional a la democracia.

Durante la década de 1980, la "participación ciudadana" vuelve a formar parte de la agenda política vinculada a las teorías del desarrollo. En 1996 el Banco Mundial publica el 'Participation Sourcebook', donde se daba cuenta de la explosión de las Organizaciones No Gubernamentales (ONGs), observando la vitalidad creciente de la sociedad civil organizada.

A partir de 1990 y frente al impulso alcanzado por el Presupuesto Participativo en la ciudad de Porto Alegre en Brasil, proliferan en todo el mundo, experiencias que buscan acercar a la ciudadanía a los procesos de toma de decisión a nivel municipal. (Rendón Corona 2004) En 2007 el Banco Mundial edita una publicación de 300 páginas describiendo las experiencias relevadas en todos los continentes, realizándose en el año 2010, la primer conferencia mundial sobre el tema.

El Presupuesto Participativo no fue el único dispositivo de participación impulsado desde el gobierno, en los últimos 40 años se han explorado una diversidad de nuevos dispositivos de participación como los 'Juicios Ciudadanos' comenzados en la década del 70 en USA, mientras que las asambleas populares (Citizens' assemblies) comenzaron en Canada, British Columbia en 2004: Por diversas razones políticas, económicas, emocionales e intelectuales, tanto los líderes políticos como los ciudadanos, están impulsando diversos 'experimentos' cívicos, algunos exitosos y otros no, que buscan una democracia más efectiva." (Leighninger and Bradley 2006, 2)

La buena recepción de estas experiencias, para los defensores de la Democracia Participativa, demuestran que existe en la ciudadanía capacidad e interés en participar a diferencia de la creencia elitista mencionada previamente: "...una crítica familiar que a menudo se presenta en contra de los

argumentos para una mayor participación ciudadana en la política es que la mayoría de las personas no son lo suficientemente capaces de hacerlo o no están interesadas. La idea de que muchas personas podrían sentirse atraídas por la participación, según Mark Warren, es “Dogma romántico”. Por el contrario, la evidencia empírica de los 'mini públicos' (Robert Dahl) muestra que los ciudadanos acogen y disfrutan la oportunidad de participar y deliberar, y que se toman sus deberes en serio.” (Pateman 2012, 9)

Características de la Democracia y la Cultura Participativa

“Si se quiere movilizar a ciudadanos, se debe hacer que se sientan parte de algo más grande que ellos mismos.”
(Leighninger and Bradley 2006)

Desde 1989 se ha incrementado la cantidad de ciudadanos que participan de procesos de toma de decisión pública, a partir de la implementación de mecanismos de innovación democrática. Se trata de innovaciones a los procedimientos 'tradicionales' de participación política implementados desde el Estado, como ser las elecciones, o los mecanismos de consulta directa como ser plebiscitos y referéndum.

Para definir dichas innovaciones, Graham Smith propone tomar en cuenta dos aspectos: que los mecanismos apunten directamente a involucrar al ciudadano como tal, no como miembros de colectivos, grupos de interés o partidos políticos, y que involucren decisiones estratégicas o relevantes sobre diseño e implementación de políticas públicas, o de definiciones legislativas o constitucionales. (Smith 2009)

En una democracia participativa, las personas deben tener substancial e equitativamente las mismas posibilidades de participar e incidir directamente en las decisiones que los afectan. (Fung 2004, 4)

Se parte de la idea de individuos que aprenden a participar mediante la misma participación, no por contar con una educación o conocimiento particular. Se busca democratizar igualando las posibilidades de incidir en las decisiones, buscando la construcción de una sociedad participativa, para lo cual hace falta cambios estructurales, reformar todas las estructuras de autoridad anti democráticas y elitistas. (Pateman 2012)

No sólo aprende el individuo en forma independiente, sino que existe toda una comunidad que aprende, como desarrolla Morse en “Community Learning”, revindicando la generación de conocimiento que se produce al particular colectivamente, así como la importancia de las estructuras que lo sostienen: Postulado I: “El proceso comunitario crea un nuevo conocimiento colectivo en la forma de sentidos compartidos o ideas colectivas.” Postulado II: “Los procesos estructurados de dialogo y deliberación facilitan el proceso comunitario”

Postulado III: "El proceso comunitario crea, mantiene y fortalece las relaciones que constituyen la estructura social de la comunidad". (Morse 2006, 69)

Objetivos de la Participación y Participación Empoderada

Hasta la década del 70, la participación ciudadana era asociada por lo general con posturas de izquierda, sindicatos, partidos, movimientos sociales idealistas o anti capitalistas como el movimiento cooperativo. En todos los casos defendiendo un modelo agonista de confrontación de intereses, donde la participación y la organización era la forma de construir contrapoder. A diferencia de la postura contemporánea mayoritaria, que concibe la participación como sistémica, colaborativa e integrada al Estado y sus instituciones. (Baiocchi and Ganuza 2016, 18)

Instituciones que son parte de un sistemas de gobierno cada vez más complejos, con un aparato administrativo cada vez más amplio y profesionalizado y a la vez cada vez menos efectivo a la hora de resolver los problemas de la sociedad. Es evidente que existen debilidades en el proceso de decisión, como ser la falta de una visión estratégica a largo plazo, o la carencia de legitimidad, debilidades que se quieren revertir con la participación popular, pero desde el aparato político del Estado, no existe un acuerdo de la relevancia ni el sentido de implicar a los ciudadanos: "No se llega a un acuerdo sobre el papel que podría o debería ejercer el ciudadano en nuestro sistema de decisiones." (Dienel and Harms 1977)

Mientras que para algunos la sólo ampliación de las oportunidades de participación traería a los ciudadanos de nuevo a la política y permitiría recuperar la confianza en las instituciones y hasta permitiría resignificar el sentido del Bien Común, para otros la 'cura al mal de la Democracia' que representa la participación, sólo sería tal, si se logra ampliar a todos los sectores de la población y de una forma efectiva. (Newton 2012; Zittel and Fuchs 2012)

Hace falta revertir la tendencia, para algunos intrínseca del propio Capitalismo, de reducir y concentrar las oportunidades de participación, proponiendo nuevas instituciones, que tengan la capacidad de direccionar adecuadamente las políticas públicas y que puedan reestructurar democráticamente los procesos de gobernanza. En este sentido no todos los nuevos dispositivos de 'innovación democrática' tendrían los mismos objetivos, ni lograrían los mismos resultados, para lo cual hace falta una clasificación más amplia, pudiendo discriminar aquellos que priorizan la deliberación de los que priorizan la participación y por otra parte, aquellos que tienen capacidad para vincular las decisiones de aquellos que son consultivos. (Goodin 2012)

Dentro de los dispositivos vinculantes, se encuentran los llamados dispositivos de Gobernanza Participativa Empoderada (EPG - Empowered Participatory Governance), que comparten los mismos

principios generales: el contar con una orientación práctica haciendo foco en problema tangibles y específicos, el propiciar la participación de abajo hacia arriba (bottom-up), involucran a personas "comunes" afectadas por los problema y a los funcionarios públicos cercanos al mismo y el de desarrollar procesos deliberativo para llegar a la solución. (Fung and Wright 2003b)

La participación como emancipación representa la recuperación radical del terreno público, no significa que todos debemos participar todo el tiempo y de todos los asuntos, ni que ya no sean necesarios acceder a opiniones expertas, sino que todos estamos informados de que esta ocurriendo, o podemos estarlo, y podemos participar de procesos transparentes y colaborativos, como parte de una comunidad empoderada de ciudadanos iguales. (Baiocchi and Ganuza 2016, 160)

Cultura Participativa y Tecnologías Digitales

“Vivimos en un mundo controlado por corporaciones y nuestra habilidad para crear y compartir contenidos, se encuentra divorciada de nuestra capacidad de participar en la gobernanza de las plataformas donde esos contenidos circulan. “ (Jenkins, Ito, and boyd 2015)

Para los defensores de la Democracia Participativa, las tecnologías digitales deben jugar un rol diferente a las que juegan en las Democracias Liberales Representativas, mientras que en las últimas se utilizan preferentemente para acceder y difundir información, en las primeras estarían más asociadas a la obtención y difusión del conocimiento. La propia dispersión y fragmentación con que se presenta la información, atenta contra nuestra propia capacidad de 'cosechar el conocimiento' (B. Barber 2004b, 44)

Pero para alcanzar el objetivo de sintetizar y aprovechar el conocimiento obtenido, hace falta potenciar una cultura participativa, basada en pares, interactiva, no jerárquica e independiente de instituciones dominadas por elites. La 'política participativa' designa una forma de acción política que promoviendo la cultura participativa, construye organizaciones horizontales. (Allen and Light 2015, 42)

La Cultura Participativa no surge con las nuevas tecnologías, pero el acceso a un número cada vez mayor de herramientas digitales que incrementan la colaboración, la co-creación y la interconexión, facilita la aparición de organizaciones más democráticas, que brindan mayores oportunidades de participar e influir en la creación de productos culturales.

De este modo, las plataformas y las nuevas aplicaciones digitales, permiten que las personas interactúen, investiguen, dialoguen, accedan y compartan información, construyendo colectivamente visiones y soluciones a problemas comunes. Las 'Apps' catalizan y permiten compartir la producción cultural.

La Cultura participativa implica cierta noción de afiliación y de construcción de una identidad colectiva que a su vez requiere habilidades específicas: "La verdadera participación requiere muchas cualidades: agencia, la habilidad de entender la situación social suficiente como para comprometerse, la capacidad para contribuir efectivamente, la posibilidad de conectar con otros, resiliencia emocional para manejar la retroalimentación negativa y un estado social donde se pueda hablar sin sufrir consecuencias" (Jenkins, Ito, and boyd 2015)

En la era digital, herramientas como 'change.org' permiten que personas quizás sin experiencias políticas previas, inicien acciones que alcancen una masiva difusión rápidamente, generando habilidades y nuevas capacidades del propio accionar. Los nuevos medios digitales dan la oportunidad de influir en la agenda pública, dándole 'voz' a nuevos relatos sociales, fomentando diversas clases de aprendizajes colectivos, . (Allen and Light 2015, 156)

En resumen, en la medida de que se aproveche las tecnologías digitales para aumentar la participación y la deliberación pública, no sólo se mejora la gestión del gobierno haciéndola más inteligente y transparente, sino que 'se hace más democrática a la Democracia', redefiniendo las estructuras de poder, en la medida que grupos poco representados, sin voz o con poca influencia en las estructuras representativas, puedan influir en los procesos políticos, dándole mayor legitimidad y credibilidad a las decisiones. (Buss, Redburn, and Guo 2006)

Límites de la Democracia Participativa

"Es mucho más fácil generar estupidez colectiva que inteligencia y sabiduría colectiva"

(Atlee and Zubizarreta 2010)

La principal motivación de los ciudadanos para involucrarse es poder hacer una diferencia, ya que somos conscientes del impacto que tienen en nuestra vida las decisiones referidas a políticas públicas que se toman en todos los niveles de gobierno. Sin embargo, en la actualidad ni siquiera a nivel local, resulta sencillo disponer de oportunidades y espacios de participación, que tengan significado y que logren convocar a participar en forma permanente, habiendo cada vez menos colaboración entre los ciudadanos y los funcionarios públicos a la hora de buscar soluciones a problemas comunes. (Leighninger and Bradley 2006)

Los datos presentados en el primer capítulo, muestran que no existe una correlación entre la amplitud de la cultura participativa y las personas que son parte de las nuevas culturas digitales. Es decir, a pesar de que cada vez más personas incorporan los valores, los hábitos y la prácticas de las nuevas tecnologías, el público deseoso de ser parte de los nuevos dispositivos participativos se mantiene estable o incluso se reduce a medida que se pierde el factor disruptivo de los mismos.

En la medida que los espacios creados no logran ampliarse, aumenta la posibilidad de que ocurran desvíos como ser la dominación de un subgrupo, la obstaculización de quienes no participan, la apropiación del rédito político por parte de un grupo organizado o la balcanización de los procesos de decisión de las políticas públicas consideradas. (Fung and Wright 2003b)

La balcanización mencionada también puede verse en la explosión de micro acciones impulsadas por pequeños grupos de activistas, muchas veces aprovechando las herramientas digitales, focalizadas en una problemática específica pero con poca capacidad de llegada al público masivo. Una constante producción de iniciativas que parafraseando a Bauman podríamos calificar de 'líquidas', inconexas, que así como aparecen se terminan rápidamente disolviendo, dejando paso a otras nuevas. Sin existir un relato ni una ideología que las integre, no alcanzan a lograr amplias adhesiones, quedando reducidas a sus partidarios originarios o desapareciendo sin dejar rastro.

Por otra parte, las experiencias participativas empoderadas masivas e impulsadas con los recursos del Estado, por diversas razones en muchos casos no se pueden sostener en el tiempo, generando momentos de alta expectativa, demandando compromisos irreales o irrealizables, fuera de las posibilidades de ejecución y sin una clase política comprometida con lograr las transformaciones necesarias, terminan retroalimentando el clima de descontento y desafección política creciente.

2.6. Democracia Deliberativa

“A 'Plan B' when congress doesn't represent (Un 'plan B' para cuando el parlamento no nos representa).” (Senador Mike Gravel)

NI4D (National Initiative for Democracy)

Desde el 2002 hasta el 2012, el entonces senador norteamericano Mike Gravel, impulsó si demasiado éxito una iniciativa a nivel Nacional, para hacer realidad la promesa del 'gobierno del pueblo, para el pueblo y por el pueblo'. La Iniciativa proponía una enmienda constitucional, para habilitar a cualquier ciudadano a realizar propuestas de solución a problemas comunes, que fueran evaluadas y calificadas colectivamente mediante audiencias públicas, juicios ciudadanos y encuestas deliberativas, para luego ser plebiscitadas en elecciones nacionales. (Ravitz 2019)

La fundamentación de la propuesta se encuentra en detalle en el sitio oficial (“ni4d.us/en/act”) donde se alude a un principio básico, el de la precedencia de la soberanía popular, siendo los gobiernos y las constituciones, de algún modo consecuencias de dicha soberanía.

Si bien no se llegó a aprobar a nivel Nacional, si se instrumentaron propuestas similares en varios estados, con disimiles resultados.

Algunas de las críticas o limitaciones encontradas a la iniciativa incluían, la dificultad que representaba el formato de ley en que debían presentarse las propuestas para ser consideradas, los tiempos excesivamente lentos del proceso completo, la saturación que se produce al considerar un número creciente de propuestas en forma aislada y la partidización de las propuestas al acercarse el período electoral. (Atlee 2012)

Si bien se sugirió incluir algún mecanismo de priorización de las propuestas para establecer en que orden serían consideradas, habilitar una categoría de 'propuesta urgente' para aquellas que debieran ser tratadas inmediatamente y separar el período de consideración de las propuestas del ciclo electoral, aparecieron otras críticas sobre la calidad de las propuestas elaboradas mediante el procedimiento establecido.

Si bien es posible calificar las propuestas mediante la opinión de especialistas y expertos designados por temas, estudiando la viabilidad técnica y las posibilidades reales de instrumentación de cada una, implementar esta clase de filtro, como mínimo resulta una contradicción con el planteo original. Por otra parte, jerarquizando el conocimiento técnico sobre el conocimiento popular, se habilitaría un canal de bloqueo o sabotaje administrativo de cualquier iniciativa que fuera contraria a los intereses del gobierno.

Crítica a la Democracia Participativa

“Limitar el poder del dinero, aumentar el poder de la deliberación.” (Atlee 2012)

Desde las asambleas atenienses hasta nuestros días, la idea de participar políticamente esta asociada a la posibilidad de debatir, de argumentar y discutir con el objetivo de convencer a la mayoría de los participantes, previamente a cualquier votación. (Elster 1998, 2)

"La deliberación para Aristóteles es el la actividad paradigmática de la virtud política y el auto gobierno. Sólo aquellos que son capaces de deliberar, puede auto gobernarse." (Bohman 2000, 24)

En la Asamblea Constituyente Francesa de 1789, Emmanuel-Joseph Sieyès argumentó a favor de la necesidad de deliberar, “dado que el deseo de la nación no podía conocerse simplemente contabilizando las preferencias de cada delegado”. A diferencia de lo que ocurría según su opinión absurdamente en una Democracia (en aquel entonces el término era peyorativo), donde las personas forman su opinión pensando en sus casas, luego vienen a votar y se vuelven a continuar pensando a solas. (Elster 1998, 3)

En el siglo XIX, J.S.Mill defendía la idea de "gobierno de las discusiones", argumentando a favor de la deliberación como mecanismo para evitar el error humano. En el siglo XX, encontramos en el ideal de John Rawls de equilibrio reflexivo (reflective equilibrium) la necesidad de alcanzar una deliberación

moral. En Habermas, la 'situación ideal de habla' es un escenario donde agentes libres e iguales deliberan, tanto sobre fines como sobre los medios para alcanzarlos, con la única condición de que prime la racionalidad, la 'fuerza del mejor argumento': "la opción política, para ser legítima, debe ser el resultado de una deliberación llevada adelante por agentes libres, iguales y racionales." (Elster 1998, 5)

Para los defensores de la Democracia Deliberativa, el camino para mejorar la calidad democrática no pasa por generar espacios o dispositivos que puedan ser de amplia participación pero sin promover la interacción y el intercambio de opiniones: "Simplificar el problema e instituir mecanismos de democracia directa, puede ser una forma de degradar la política pública, dejando que las campañas influyeran masivamente al público, sin generar inteligencia, puede ser la forma de alejar a la gente de la política en lugar de acercarla." (Atlee 2012, 19)

Para generar 'sabiduría pública' (Atlee), hace falta diseñar espacios donde los participantes puedan interactuar y conversar, donde se puedan considerar distintas opiniones y es más, dicha interacción no sólo puede hacer la diferencia entre producir buenas o malas decisiones, sino también entre generar confianza o desconfianza en los interlocutores. Atlee también se pregunta, cuál debería ser la forma de dichas interacciones, proponiendo la siguiente respuesta: "Aquellas que ofrecen el abanico de perspectivas sobre un tema, tanto como la información que los participantes manejan para defenderlas, como sus motivos y sentimientos al respecto." (Atlee 2012, 31)

La idea es que la respuesta agregada de un colectivo, siempre será mejor que la de sus integrantes en forma separada, siempre que exista un proceso abierto de deliberación para elaborar dicha respuesta, entendiéndose como deliberación, al pensar sin preconcepciones cual es la mejor forma de resolver un asunto, con un amplio rango de información y perspectivas, analizando las potenciales consecuencias de las diversas aproximaciones. (Atlee 2012, 57)

La teoría deliberativa no cuestiona la arquitectura política de las democracias modernas, basada en la representación de intereses, sino el mecanismo de legitimación política, la autoridad política que otrora surgía de la confianza en la clase política de establecer las leyes y las políticas públicas como manifestación de la voluntad general, hoy debe surgir de otro lado. (Ganuzza 2012, 29)

El giro Deliberativo

"La disposición a participar en deliberaciones es más alta que lo que las investigaciones sobre comportamiento político sugieren y mayor en las aquellas personas que están descreídas de los partidos políticos, sindicatos y otros grupos de interés" (Neblo 2010)

En los últimos años, ha ganado relevancia en la teoría política un cambio de paradigma conocido como

'el giro deliberativo', que al privilegiar la deliberación invita a revisar varios de los problemas habituales de la teoría política moderna. Un aspecto a revisar es el de la legitimidad política, en una sociedad que se identifica con el pluralismo y la igualdad, el giro deliberativo busca la legitimidad mediante el proceso, la actitud y la capacidad de los participantes para buscar consensos amplios, en vez de sumar preferencias y la aplicación de la ley de la mayoría. (Ganuza 2012, 23)

La pluralidad no sólo en las preferencias, sino en cuanto al politeísmo de valores existente en la actualidad. La teoría deliberativa, propone superar la tendencia actual de participar orientado a fines e intereses individuales, para fortalecer los lazos de cooperación y solidaridad. "El objetivo de la teoría deliberativa sería, entonces, conceptualizar ese escenario político en el que los individuos hablan sobre los asuntos públicos y pueden influir en la formación de la voluntad política y en consecuencia, pueden tomar parte en los conflictos de valores y fines a partir de sus propios contexto de vida (Habermas) o de sus visiones comprensivas del mundo (Rawls)." (Ganuza 2012, 25)

La deliberación, junto con la negociación y la votación, son los principales mecanismo colectivos que nos hemos dado para resolver nuestras diferencias, pero al contrario de los otros dos, al deliberar partimos de la convicción, de que las preferencias de los participantes no son preestablecidas e inmutables, sino por el contrario, esperable de que se transformen durante el proceso deliberativo. (Elster 1998)

La Democracia Deliberativa

“Mediante la deliberación se toman decisiones mas justas, se construyen acuerdos más duraderos y se mejora moral o intelectualmente a los participantes” (Fearon 1998)

La idea de la Democracia Deliberativa, se sustenta en dos valores fundamentales, la deliberación y la igualdad política. Por deliberación se entiende el pensamiento sopesado de las alternativas políticas una vez que contamos con toda la información relevante para poder hacerlo y por igualdad política, se entiende un proceso de decisión, donde las preferencias de cada integrante tienen el mismo peso. Cuando una porción de la población es consultada sobre el punto de vista del resto, la igualdad política implica la representatividad. (J. Fishkin 2009a, 23)

"Deliberación es una forma de discusión que intenta modificar las preferencias en base a las cuales las personas deciden como actuar. La deliberación es 'política' cuando conduce a la decisión que asume la comunidad" (Przeworski 1998, 140)

La concepción de la democracia deliberativa pone al razonamiento público en el centro de la justificación política: "La Democracia Deliberativa es un sistema social y un arreglo político institucional que condiciona el ejercicio del poder al libre razonamiento entre iguales." (Cohen 1998, 193)

Otras definiciones menciona la deliberación como elemento central: “La Democracia Deliberativa es la democracia donde se aplica la deliberación pública como principio para la toma de decisiones.” (Bohman 2000, 19)

El valor democrático implícito de la Democracia Deliberativa radica en la idea de que toda decisión colectiva, debe ser tomada por todos los afectados o sus representantes facilitando la libre argumentación entre ciudadanos iguales, y atando el ejercicio del poder público a la decisión colectiva. (Elster 1998, 8)

Pero para que pueda ser creíble que la Democracia Deliberativa mejore la democracia tal cual la conocemos, hace falta superar tres clases de problemas, los problemas teóricos sobre el procedimiento deliberativo, problemas empíricos surgidos de la implementación práctica y problemas de legitimación. (Ganuza 2013)

Dentro de los problemas teóricos podemos encontrar el argumento feminista de la validez de otras argumentaciones no racionales, el debate histórico de John Dewey y Walter Lippmann sobre los intereses de la ciudadanía, el argumento elitista sobre las diferentes capacidades para recibir y procesar información, escuchar al otro, argumentar y ponderar en forma racional distintas alternativas, perspectiva centrada en el lenguaje y el dominio de una clase de conocimiento invalidado otros. (Pappas 2012)

Como parte de los problemas de legitimación, hace falta resolver las iniquidades de acceso al procedimiento deliberativo, lograr incorporar a aquellos grupos e individuos que no tienen ni tiempo ni interés en participar de un debate público, evitando la fuerte sobre representación de personas altamente educadas y políticamente activas. (Steiner 2012, 34).

Para resolver los problemas prácticos, se han diseñado y experimentado diversos dispositivos de participación que se agrupan bajo el nombre de 'minipopulos' o 'públicos pequeños' (mini-publics). Se trata de innovaciones institucionales que habilitan que el ciudadano juegue un rol más o menos formal en los procesos de decisión vinculados a las políticas públicas. (Smith 2009, 9)

Los mini-publics o dispositivos de innovación democrática

Los dispositivos de innovación democrática se pueden clasificar de diversas maneras, una posibilidad es hacerlo por el tipo de inclusión, si el acceso es abierto o limitado y por se persigue mayor diversidad en la participación o se pondera establecer redes y relaciones a futuro entre los participantes. (Karpowitz and Raphael 2016)

En caso de ser limitada la participación, El reclutamiento para conformar el público deliberativo, puede

basarse en alguno de los cuatro mecanismos siguientes: elección, selección randómica, selección por objetivos o representatividad o auto selección. (Nabatchi et al. 2012, 50)

También es posible clasificarlos por el propósito, quien convoca y locus de la acción, el origen que cree el individuo que es el motivo para iniciar o accionar, podrían ser espacios convocados por el Gobierno para evaluar o legitimar una cierta política pública, o una respuesta a un pedido de parte de la sociedad civil para buscar solución a una determinada problemática. (Nabatchi et al. 2012)

Por su parte Fishkin utilizada dos dimensiones principales, el método de selección de los participantes y la preferencia sobre el tipo de la opinión pública buscada, diferenciando refinada de 'sin pulir'. (J. S. Fishkin 2009)

Los dispositivos mencionados se tratarían de esferas publicas perfectas, creadas para asegurar las siguientes características democráticas: la participación y la deliberación, el flujo de información y la transformación individual, el control popular y la capacidad del estado, y el efecto político. (Fung and Wright 2003a, 13)

Algunos de los dispositivos mas renombrados:

a) La 'Encuesta Deliberativa' (Fishkin) consiste en agrupar 250 a 500 ciudadanos elegidos al azar, colocados uno o dos días a escuchar evidencia de expertos y deliberar en pequeños grupos. Para el autor es la única forma de asegurar la existencia de un 'microcosmos deliberativo' donde se puedan asegurar todas las condiciones requeridas para desarrollar la democracia deliberativa. (J. Fishkin 2009b, 15; Goodin 2012)

b) El Día de la Deliberación (Deliberation Day) es un día feriado previo a una elección nacional, donde todos los ciudadanos que participarán de dicha elección, son invitados (y económicamente incentivados) a participar, siendo asignados aleatoriamente a distintos grupos, como preparación para la votación, una semana después.

A su vez, los candidatos de los partidos políticos que competirán en la elección, realizan presentaciones transmitidas a nivel nacional al comienzo del día y los grupos deliberativos pueden identificar preguntas claves sobre cada tema, que serán realizadas a los representantes locales de dichos partidos en diversas reuniones locales.

Esta propuesta institucional, es la primera que pretende obtener una opinión deliberativa (refinada) a nivel nacional, que sirva como insumo para el proceso institucional representativo. (Ackerman and Fishkin 2004)

c) La 'Asamblea Ciudadana' (British Columbia Citizens Assembly) 160 ciudadanos elegidos en forma

estratificada que se reúnen en forma regular durante un año para aprender y deliberar y hacer recomendaciones puestas luego a referéndum de toda la población.

d) Planning Cells - Grupos de 25 personas elegidas al azar, reunidas algunos días a las que se les proporciona información sobre un issue, deliberando y ponderando distintos cursos de acción.

e) Juicios Ciudadanos - 12 a 24 ciudadanos elegidos al azar, por cuotas o estratificados, deliberando de 2 a 4 días hasta producir un informe con recomendaciones. (Goodin 2012)

f) Conferencias de Consenso - Una muestra estratificada de ciudadanos interesados en participar en forma voluntaria, en la discusión de un tema donde existe controversia técnica, buscando alcanzar recomendaciones de acuerdo.

g) 21st Century Town Meetings - 5000 ciudadanos reunidos durante un día. Divididos en pequeños grupos con apoyo de TICs y lectores de votos para ir votando a medida que se van proponiendo resoluciones.

Características y condiciones para la deliberación

“El ideal deliberativo, tiene precondiciones para que ocurra 'la fuerza del mejor argumento'. Es necesario compensar el poder de los actores más poderosos mediante una variedad de mecanismos, para que dicho ideal ocurra.” (Fung and Wright 2003a)

El propio Habermas reconoce que las 'condiciones ideales de habla' son situaciones poco comunes 'raro como una isla en el océano en la praxis diaria'. Sin embargo en el proceso de toma de decisión, hay momentos donde la deliberación puede estar presente si existe una sociedad con suficiente 'cultura deliberativa'. (Steiner 2012, 183)

Dryzek identifica las siguientes condiciones para la proliferación de dicha 'cultura deliberativa': un alto nivel de educación y alfabetización, un lenguaje en común, y la costumbre de expresar las preferencias. Y ciertas condiciones desfavorables como ser, los fundamentalismo religioso, la conformidad ideológica y la existencia de grupos autónomos. (Dryzek 2010)

Por su parte Coleman, define las condiciones necesarias para que existan procesos deliberativos. En primer lugar tanto la participación en el proceso, como la configuración de la agenda temática, deben estar abiertos a todos en igualdad de condiciones. En segundo lugar, todos los puntos de vista relevantes deben poder expresarse en igualdad de condiciones, En tercer lugar no debe existir capacidad de veto, en cuarto lugar La deliberación debe ser libre y no reglado su resultado y por último la deliberación debe ser vinculante con respecto a la decisión finalmente adoptada.

Para ello algunos autores mencionan la posibilidad de institucionalizar un 'sistema deliberativo' (Parkinson and Mansbridge 2013), que incluya distintos dispositivos interactuando y diseñados para

profundizar la deliberación así como ampliar la participación. Combinando mini publics, con dispositivos de consulta masivos, instancias presenciales con instancias digitales. (Coleman 2016, 11)

Según Gastil, deliberar, no es igual a discutir, argumentar, criticar o refutar, si bien son mecanismos presentes en la comunicación entre personas y en muchos casos no se diferencian, deliberar implica un proceso comunicativo respetuoso, donde colectivamente se examina un asunto o problema, para alcanzar una solución razonable en un tiempo adecuado y que considera todos los diferentes puntos de vista. Una deliberación democrática, debe ser inclusiva, participativa y contar con una 'comprensión iluminada' (enlightened understanding), donde todos los participantes conocen el asunto en debate, acceden a los diversos puntos de vista y opiniones sobre el mismo, y conocen quienes defienden cada uno y con qué argumentos. (Gastil 2008)

Para Goodin, las características y condiciones dependerán del objetivo propuesto para el dispositivo, que puede ir desde ayudar a definir políticas públicas (Making Policy), elaborar recomendaciones para los tomadores de decisión, informar al público, construir redes o habilitar espacios de 'vigilancia popular'. En todos los casos, deberá quedar claro cual es el objetivo y el alcance a todos los participantes antes del inicio, así como cual será el mecanismo formal de 'empoderamiento', es decir que impacto y difusión tendrá el resultado de la deliberación. (Goodin 2012)

Por último, para Fishkin el grado en que se alcancen las siguientes condiciones durante el proceso deliberativo, establecerá la calidad del resultado de la deliberación: (J. S. Fishkin 2009)

- a) Acceso a la Información - La extensión del acceso de los participantes, a la información precisa, que se crea relevante para el tema en discusión.
- b) Balance sustantivo - La importancia que se le dé a presentar con la misma dedicación cada perspectiva, así como los contra argumentos y consideraciones de cada uno.
- c) Diversidad - De qué forma la mayor cantidad de posiciones distintas están presentes en participantes de la deliberación.
- d) Sinceridad - El grado en que todos los participantes sinceramente consideran todos los argumentos.
- e) Consideración igualitaria - El grado en que todas las opiniones y argumentos son tomados en cuenta, independientemente de la persona que la propuso o presentó.

Deliberación en línea (on-line)

“El mayor desafío es el diseño, no está en la tecnología sino en como se diseña el espacio de participación.”
(Wright and Street, 2007)

Parece unánime la opinión entre autores y académicos, sobre la posibilidad de utilizar las tecnologías

digitales para resolver algunos de los problemas de la participación en 'mini-publics', al permitir la comunicación de muchos a muchos, al eliminar la restricción de los límites geográficos y al brindar posibilidades para buscar y compartir información de un modo más sencillo. (Baek, Wojcieszak, and Delli Carpini 2012)

Si bien existe un riesgo de que las personas más familiarizadas con las TICs dominen la discusión y de que la brecha digital signifique un problema para asegurar la inclusión igualitaria. (Smith et al. 2009) El diseño del dispositivo deliberativo en línea, es decir las características de como está construido, tendrían un alto impacto en el resultado de la deliberación. (Coleman and Blumler 2009). Características como la existencia de facilitadores o moderadores, el uso de mensajes asíncronos y no en tiempo real, la forma de identificarse y acceder, así como las escasas reglas y barreras para opinar, serían elementos que favorecerían la deliberación. (Smith and Ryan 2015)

Las características deseadas de la plataforma de deliberación en línea, se pueden agrupar de la siguiente forma: (Davies 2009)

- Suportabilidad (supportiveness) - Debe soportar los distintos requerimientos de los distintos grupos y usuarios.
- Comprensibilidad (Comprehensiveness) - Debe ser fácil de utilizar y permitir todas las acciones que ocurren en una deliberación cara a cara (face-to-face).
- Inclusividad (Inclusiveness) - Debe maximizar las personas que participan, minimizando las barreras para hacerlo.
- Calidad (Quality) - Debe garantizar la calidad de las interacciones y el proceso de toma de decisión.

Para otros autores, si bien la deliberación en línea facilita la participación, no sería suficiente para permitir la interacción necesaria, las preguntas y sucesivas respuestas que ocurren en una conversación cara a cara. No serían suficiente para que exista una transformación interna en las creencias y opiniones de las personas, al partir de una concepción errónea que reduce la deliberación al intercambio racional de ideas, omitiendo la complejidad del fenómeno deliberativo. (Lupia 2009)

Strandberg y Kimmo resumen estudios comparados sobre proyectos de deliberación online desde 2002 al 2012 en USA, Korea, Finlandia, Inglaterra, Alemania y Suiza, llegando a la misma conclusión: Internet no sólo contiene muchas funcionalidades útiles para organizar discusiones democráticas, incluso podría ser la solución ideal para organizar deliberaciones ciudadanas. Incluso podría ser aún mas efectivo combinado con instancias presenciales.

Según las observaciones relevadas por los autores, las decisiones de diseño afectan significativamente los resultados internos, como ser cambios en los propios participantes, o la evaluación que se realiza de la propia participación, pero agregan que existe poca evidencia en general en los estudios del

impacto externo alcanzado y cuando la hay, es poco lo que se ha podido comprobar. El 80 por ciento de los proyectos analizados, no lograron ningún resultado externo y el resto sólo resultados potenciales. (Strandberg and Kimmo 2015, 106)

"Una crítica común a los dispositivos deliberativos online, como ser las encuestas deliberativas on-line, los ciberjurados o los foros de discusión, es el bajo nivel de resultados obtenidos. Las personas gastan mucho tiempo y energía buscando posiciones de consenso, sólo para ver como son ignoradas o rechazadas políticamente." (Schlosberg, Zavestoski, and Shulman 2009, 137)

Una explicación posible a este resultado es que quienes conducen y promueven la deliberación en línea, no tienen el poder ni la capacidad para asegurar el impacto externo sobre las políticas públicas, focalizándose preferentemente en asegurar el procedimiento, la correcta implementación metodológica del dispositivo diseñado.

Por otra parte, aun son relativamente pocos los espacios deliberativos en línea (on-line) y son muy desiguales las posibilidades de acceso a los mismos, si tomamos en cuenta todas las formas de organización política. Según Kies si bien Internet ayudó a abrir canales de comunicación nuevos, que podrían ser de utilidad para esclarecer distintas opiniones entre los integrantes de una misma organización y en particular entre los integrantes y sus dirigentes, la participación política sigue siendo fuertemente estratificada y las instancias más importantes siguen siendo presenciales. (Kies 2010)

Para otros, lejos de complicar la deliberación, la deliberación online aumenta las posibilidades de la deliberación cara a cara, no siendo dispositivos contradictorios sino complementarios, pudiendo integrarse perfectamente mecanismos en línea con espacios presenciales o sincrónicos. (Price 2009)

Para aumentar el impacto externo, hace falta una teoría más orientada a la práctica y no limitada a describir las condiciones ideales de realización de las deliberaciones, una teoría que oriente y articule las distintas acciones que se lleven adelante, con una concepción de la propia Democracia. (Coleman 2016)

Democracia Digital Deliberativa

A diferencia de las teorías de la Democracia Participativa y la Democracia Deliberativa, la teoría de la Democracia Digital Deliberativa (3D) aporta una dirección concreta de como permitir la expresión y la participación ciudadana, compartiendo el poder con las elites y sin atentar contra las libertades y derechos. (Behrouzi 2006, 139)

La idea de transformar las instituciones apoyándose en la tecnología no es nueva, la Teledemocracia surgida en los años 70, aludía a formas de democracia directa mediante el uso de la TV por cable (de

acceso abierto interactivo) para realizar consultas y encuestas para tomar decisiones públicas. Ross Perot en su campaña presidencial, propuso realizar 'electronic towns meetings' retomando la idea aprovechando la masificación de las computadoras personales (P. J. S. Fishkin 1995)

En la cyberdemocracia la aspiración es utilizar Internet del mismo modo, como un soporte permanente al involucramiento político de la ciudadanía, que participe y decide sin intermediarios, sin depender del Estado para organizarse o ser convocados. Pensado como un sistema de democracia directa basado en comunidades virtuales autogestionadas, una suerte de autarquía digital presentada como superadora de las instituciones representativas.

La Democracia Digital se concibe como un modelo alternativo a la Democracia Representativa aunque sin reemplazar algunas de sus instituciones. En primer lugar porque denuncian como falaz el argumento elitista de que los problemas comunes deben ser resueltos por una clase política profesionalizada y dedicada a buscar el 'bien común'. Por otra parte, propone un cambio de paradigma de la mano de la tecnología, para priorizar el involucramiento de los ciudadanos en los procesos de decisión pública. (Hague and Loader 1999)

"En este contexto se requiere que el Estado promueva herramientas de participación y foros de debate para que los ciudadanos puedan opinar y aumentar la deliberación en el proceso político. A la vez comprende el uso de herramientas generadas en la era digital y las formas de participación canalizadas a través de las mismas. " (Campos and Silván 2012, 60)

La Democracia Digital refiere entonces a un conjunto de tecnologías, aplicaciones y experimentos o innovaciones, que aprovechan las tecnologías digitales no sólo para abrir la información del Estado, para recibir iniciativas o realizar consultas públicas, sino para lograr niveles de 'autonomía democrática' (Held 2008) que implica la reconstrucción de la sociedad civil y la reformulación del poder del Estado.

Así como la democracia representativa constituyó el parlamento como espacio de deliberación preferencial, la Democracia Digital Deliberativa, propone crear un espacio público virtual, donde el ciudadano pueda conocer que temas están en discusión, cuales son las principales posiciones y argumentaciones y pueda ser parte de la deliberación, intercambiando ideas y opiniones.

Dicho espacio público, podría contar con la realización de conferencias duales (online y presenciales), utilizadas para diseñar, monitorear o evaluar las políticas públicas, promoviendo el enlace (linkage) entre los ciudadanos y sus representantes, así como los funcionarios responsables de la ejecución de las mismas. (Coleman 1999, 201)

Una variante interesante de la Democracia Digital Deliberativa se conoce como Democracia Líquida, y toma de la Democracia Directa el dispositivo de consulta directa a toda la ciudadanía, sobre aquellas

leyes consideradas críticas o polémicas, pero realizando la consulta a través de Internet. En dichas instancias, cada ciudadano puede participar directamente o designar a otra persona, por área temática, para confiarle su voto. Las personas designadas pueden ser parte de los representantes elegidos o también pueden ser personas referentes en cada materia, en quienes confiamos para que voten según su criterio.

Límites de la Democracia Deliberativa

"El ideal deliberativo donde se podrían encontrar a debatir distintos puntos de vistas previo a votar en los asuntos públicos, simplemente no ocurre." (Noveck 2010, 58)

"La deliberación tiene un aire anti democrático, al no sostener la validez de las diferencias y buscar el consenso, en algunos casos, de forma forzada." (Sanders 1997)

Más allá de los procedimientos y los dispositivos diseñados concienzudamente, existen dificultades de otra sustancia para establecer procesos deliberativos, como la falta de cultura de dialogo y la desconfianza hacia el consenso.

El consenso para algunas personas es entendido como una forma de manipulación, que hace difusa las reales diferencias de pensamiento y de intereses, es visto como un proceso tedioso e ineficiente, donde amplias mayorías terminan sometiendo a pequeñas minorías, cuanto más pequeño y cerrado es el grupo, más tiende a una unanimidad irreal y acrítica. "El lado oscuro del consenso es la homogeneidad y la conformidad, el hecho de que para conseguirlo se elimine la diversidad. El único consenso real es el que surge de un verdadero diálogo en un proceso de búsqueda de sentido (o sentir) colectivo (co-sensing) o sentir juntos." (Atlee and Zubizarreta 2010)

Para los seguidores de Dewey, más que hablar de Democracia Deliberativa, deberíamos hablar de Democracia Experimental, en la medida que estemos continuamente buscando alternativas para integrar, para incluir y fomentemos el aprendizaje colectivo como resultado de cualquier dispositivo o iniciativa que se desarrolle, y evaluemos las mismas por el conocimiento obtenido y no sólo por sus impactos medibles u objetivos.

Otra limitación reside en la propia lógica del Estado, en el modelo tradicional burocrático el Gobierno pretende tener un único punto de falla a la hora de tomar decisiones, tomándolas en el lugar donde corresponde y mediante el procedimiento adecuado que incluye el asesoramiento de expertos, contando con toda la información necesaria y luego de haber hecho la identificación del problema, evaluado las alternativas y previsto los resultados.

Si bien las tecnologías digitales y los dispositivos deliberativos mencionados, habilitan una nueva lógica de acción colectiva (Bennett 2013), planteada como un nuevo modelo ya adoptado generalmente por la sociedad civil, donde la información fluye abiertamente, dicha lógica no es la preponderante en el

Estado: "Pero mientras las comunidades online han habilitado que las personas 'clickeen juntas' en vez de 'bowling alone', no han producido cambios aun en la forma en que las instituciones de gobierno obtienen y usan la información". (Noveck 2010, 55)

Por último otra dificultad que no alcanza a resolverse en el planteo de Democracia Deliberativa es la posibilidad de construir proyectos alternativos, incluso por fuera de los planteados o permitidos por las autoridades. Hace falta construir nuevos públicos, nuevas lecturas de la realidad social, nuevas estrategias para problematizar y desnaturalizar las percepciones convencionales preexistentes. Hacen falta nuevas ideologías y nuevas herramientas comunicativas, que son tan válidas políticamente como la argumentación racional. (Dahlgren 2015)

Para algunos la Democracia Digital Deliberativa no sería un medio para mejorar la Democracia como la conocemos, sino un horizonte a alcanzar, cuando todos podamos participar en un plano de igualdad y reciprocidad, cuando exista una cultura de dialogo generalizada y un nuevo sentido de comunidad. (Kohn 2000, 417)

Para otros, la Democracia Digital resulta simplemente un mito. Según ellos, Internet no ha aumentado o mejorado la participación política hasta ahora, ni lo hará en el futuro, ya que en vez de igualar las posibilidades de todos, aumenta la desigualdad. En vez de promover la deliberación, los dispositivos de participación en línea propuestos, concentran la producción y el acceso a la información, aumentando las posibilidades de influir en los resultados de aquellos que los utilizan. De este modo, aumentan la desigualdad política en vez de disminuirla. (Hindman 2008)

En resumen, si bien sin deliberación y sin debate no se puede hablar de Democracia, la proliferación de ambos en espacios virtuales, incluso en forma abierta y amplia, no es condición suficiente para que exista una colectividad que busca en sus decisiones el 'bien común' y no simplemente favorecer a unos u otros.

Más allá de los dispositivos a utilizar, más allá de ser presenciales u en línea, el objetivo de la deliberación democrática no debería necesariamente ser el alcanzar un consenso, tampoco el de tomar decisiones concretas, o el de comprender mejor las preferencias de la ciudadanía por parte del Estado, el compromiso de todos, tanto de quienes convocan y organizan, como de quienes participan, debería ser el de construir un sentido nuevo de comunidad, que termine materializándose en mejores y más democráticas decisiones.

2.7 La alternativa de la Sociocracia

"La soberanía del hombre está oculta en la dimensión de sus conocimientos."

("Scientia est potentia." Bacon 1561 - 1626)

El método del consentimiento

Existen distintos métodos para tomar decisiones, el método autocrático concentra las decisiones en uno o en pocos individuos, proporcionando una dirección consistente que dependiendo de la capacidad de quien este al frente, podrá ser correcta en la mayoría de los casos, pero es improbable que resulte efectiva en aquellos temas más complejos.

El método democrático, basado en la agregación de preferencias individuales, puede evitar la discrecionalidad y el abuso de poder, pero presenta una serie de desviaciones, como el avasallamiento de las minorías y la polarización, que en ocasiones genera exclusión y desafección.

Por su parte el método del consenso, ponderado por la democracia deliberativa, busca alcanzar una decisión inclusiva de todas las perspectivas, aunque para alcanzarlo se deba invertir un tiempo y esfuerzo considerable, el resultado puede resultar en una agregación de ideas y propuestas inconexas no necesariamente con sentido, como afirma el dicho: "El camello es un caballo diseñado por consenso".

Por último el consentimiento, donde todas las propuestas son aceptadas salvo que alguien plantee una objeción de principios ('paramount objections'), puede insumir menos tiempo, pero también derivar en escenarios de bloqueos cruzados, al darle capacidad de veto a todos los participantes. (Barnes 2016)

En la medida que los tiempos se han acelerado y han aumentado la complejidad de las decisiones a tomar, las organizaciones modernas han tendido a aplicar este cuarto método en detrimento de los otros tres.

La Sociocracia

“La Sociocracia es un conjunto de herramientas y principios que buscan la mayor distribución en forma igualitaria del poder.” (Rau and Koch-Gonzalez 2018)

En los años '70 el Holandés Gerard Endenburg, buscando una forma de organización diferente para la compañía de su familia, concibe una alternativa a la tradicional pirámide jerárquica, Inspirado en el método del consentimiento mencionado previamente. El método sociocrático o el de la organización en círculos sociocráticos (Sociocratic Circle Organisation Method (SCM) se basa en conformar grupos de personas ('círculos') abocados a una determinada función y temática dentro de una organización, con una visión compartida, así como roles y procedimientos establecidos para alcanzar sus objetivos. (Endenburg and Bowden 1998)

Dentro de los procedimientos establecidos se encuentra el de diferenciar las reuniones 'operacionales'

donde se discute el qué, de las reuniones 'políticas' donde se discute el 'como'. También conocidas como reuniones tácticas ('tactical meetings') y reuniones de gobernanza ('governance meetings'). (Barnes 2016, 82)

La idea es promover una organización más flexible y adaptable a los cambios, creando y reorganizando los círculos a medida que sean necesarios, orientada al propósito y no al control, como las ciudades que al doblar su tamaño aumentan la productividad a diferencia de las empresas tradicionales que tienden a reducirla. “Una organización más ciudad y menos empresa” (Robertson 2015)

Una organización sociocrática, distribuye el poder de manera más uniforme, promoviendo el involucramiento y la agencia de todos sus miembros, conformando equipos que se auto gobiernan, co-crean y aprenden, con liderazgos distribuidos, donde nadie es ignorado y todos participan en un plano de igualdad. Se promueve el flujo de la información omnidireccional y la transparencia. (Rau and Koch-Gonzalez 2018, 18)

Holocracia o Sociocracia 3.0

Desde la idea inicial propuesta por Augusto Comte en 1851, de que deberían gobernar los estados un grupo de científicos sociales expertos en la sociedad hasta nuestros días, la Sociocracia ha crecido en simpatizantes y en experiencias, habiendo a su vez evolucionado en su concepción y aplicabilidad.

A partir de la incorporación de conceptos propios de las metodologías de desarrollo de Software Agile y Lean Thinking, y el uso de aplicaciones específicas como la Holocracia (Robertson) se plantea una visión más potentes y escalables del modelo sociocrático, conocida como Sociocracia 3.0. (Bockelbrink, Priest, and David 2019)

La versión 3.0 de la Sociocracia, articula los siguientes principios en su formulación:

El principio de efectividad: dedicar tiempo y esfuerzo a aquellas tareas que acercan al objetivo establecido.

El principio de consentimiento: propone que las objeciones se puedan plantear abiertamente y se tomen en cuenta al momento de tomar decisiones inclusivas.

El principio del empirismo: plantea probar todas las suposiciones a través de la experimentación y la revisión continua.

El principio de mejora continua: sugiere incorporar cambios en forma incremental, para permitir el aprendizaje empírico constante.

El Principio de Equivalencia: dice de involucrar a todas las personas en la toma y seguimiento de las decisiones que les afectan.

El Principio de Transparencia: propone que toda la información sea accesible para todos en la organización, a menos que haya una razón de confidencialidad justificada.

El principio de responsabilidad: que establece la necesidad de alcanzar acuerdos y asumir tareas para que la organización funcione.

Capítulo 3 – El sentido de la Política en la era digital

"La política trata del estar juntos y los unos con los otros de los diversos."

"Los hombres se organizan políticamente según determinadas comunidades esenciales en un caos absoluto, o a partir de un caos absoluto de las diferencias."

"¿Tiene la política todavía algún sentido? La respuesta es: el sentido de la política es la libertad."
(Arendt 1950)

4.1. Otra sociedad, la misma política

"Lejos de revolucionar la conducta política en el mundo real, Internet tiende a reflejar y reforzar los patrones de comportamiento existentes." (Chadwick y May, 2003)

Valdría preguntarse luego de 20 años de usar Internet, ¿qué hemos aprendido sobre la forma de hacer política en el nuevo entorno digital? Es posible que aún no hayamos aprendido suficiente y por eso toda propuesta pareciera ser experimental y efímera, así como aparecen innovaciones interesantes, desaparecen, muchas veces sin siquiera haberse podido extraer alguna conclusión útil.

Por otra parte, como ya vimos en capítulos anteriores, las tecnologías digitales son un terreno en disputa, un escenario dinámico y cambiante, donde las nuevas aplicaciones buscan llamar la atención de un público heterogéneo. En Internet cohabitan distintos tipos de usuarios con intereses muy disimiles, que a su vez experimentan, prueban y aprenden.

Según diversos estudios sobre patrones de uso de internet, existen diferencias marcadas entre cuánto, cómo y qué usan los jóvenes y los adultos, de las tecnologías digitales, por señalar algún ejemplo, los cuatro tipos de sitios menos interesantes para la juventud son los sitios de citas románticas, de pornografía, los sitios de partidos políticos, y del Gobierno, mientras que los más concurridos en orden creciente son los sitios de juegos y compras en línea, los portales de noticias, de películas y de música.

Temas específicos como los derechos de las minorías étnicas, o las desigualdades sociales, resultan significativamente más interesantes que los sitios políticos específicos. Solo el 6.2% de los jóvenes visita los sitios de los partidos políticos frecuentemente, similar al porcentaje que visita los sitios de contenidos homo o transexuales. (Banaji and Buckingham 2013)

Sitios creados luego de la crisis del 2008, para soportar el accionar de los nuevos movimientos sociales, como el Español 'V de Vivienda' (vdevivienda.net) o el húngaro 'Another World is Possible' (lmv.hu), hoy apuntan a páginas comerciales o han migrado de su intención inicial. La velocidad de los cambios digitales genera nuevas realidades por momentos incomprensibles.

La política en un mundo virtual

El espacio social, donde ocurren las relaciones entre las personas, ya no es el mismo desde la masificación de las tecnologías digitales. Aplicaciones que usan técnicas de realidad virtual combinadas con elementos propios del juego y el ocio (ludificación), han instaurado formas radicalmente diferentes de estar con los otros. 'Second Life', con 57 millones de usuarios registrados en sus 15 años de trayectoria, actualmente según sus dueños cuenta con 750 mil usuarios mensuales, llegando a coincidir en un mismo momento más de 60 mil de ellos. Aunque en los últimos años parece haber caído en desgracia, reduciéndose drásticamente sus usuarios.

Para quienes ingresan diariamente y permanecen varias horas por día conectados, es mucho más que una aplicación de entretenimientos con buenos gráficos, es la posibilidad de ser parte de un 'mundo alternativo', de vivir experiencias de final abierto como anuncian sus creadores, experiencias diferentes a las que nos tocan vivir en la 'realidad real', valga la redundancia.

A pesar de ser una realidad coproducida por los propios participantes, que cuentan con posibilidades de inventar oficios, de proponer y utilizar modos alternativos de producción de bienes, de elaborar formas diferentes para producir y compartir conocimiento, si observamos críticamente lo que ahí ocurre, no encontraremos grandes ni significativas diferencias con la 'primera vida'.

"Para muchos observadores, la tendencia más interesante entre las comunidades de Second Life es su incapacidad para crear utopías, incluso cuando no hay limitaciones institucionales ni espaciales. Los residentes de Second Life han reproducido algunas características de nuestra sociedad, incluso muchas de las peores, como las agresiones y las violaciones" (Castells 2009b, 106)

Linden Lab, la empresa responsable de 'Second Life' además de cobrar suscripciones mensuales a sus 'residentes', vende la posibilidad de promocionar productos, candidatos y cualquier otra cosa que pueda ser de interés ofrecerles a los mismos, siendo un enorme negocio que en el 2015, registró un PBI mayor a 500 millones de dólares, mayor al PBI de los 10 países menos productivos del planeta. ("Second Life" 2019)

Donald Trump al igual que todos los candidatos norteamericanos en los últimos ciclos electorales, desarrollan sus campañas políticas en 'Second Life', buscando un canal de comunicación con un público parco en general a participar de otra manera. Así era posible visitar en el mundo virtual, el bunker del presidenciable, manifestar su apoyo y terminar bailando con el avatar del candidato u aprovechar la flexibilidad en los actos considerados ilegales, disfrazarse de demonios y asaltar la sede en el mundo virtual de Bernie Sanders, el candidato opositor.

'Second Life' no sólo cambia la forma de interactuar con los electores y obliga a recrear los mensajes y los contenidos a difundir, sino que permite un repertorio de acciones nuevas, que en la vida real no serían posibles, o serían autocensuradas y sin embargo en un entorno lúdico y anónimo, se llevan adelante sin ningún inconveniente.

Valdría preguntarse, si este tipo de campañas electorales valen realmente la pena, si se justifican los costos que

conlleven en función de la cantidad de electores que puedan modificar sus preferencias de este modo o simplemente se trata de establecer una presencia lo más expandida y omnipresente posible.

La nueva constitución colaborativa, distribuida y abierta de Islandia (The Icelandic Crowdsourced Constitution)

Luego del colapso financiero del 2008 y las protestas conocidas como la 'revolución de las cacerolas' (kitchenware revolution) que ocurrieron a continuación, Islandia ensayó un proceso participativo y abierto para elaborar en forma colaborativa la que sería su nueva constitución. En un país de tan sólo 350 mil habitantes, se llevó adelante un proceso constituyente donde participaron directamente 40 mil personas, el 11% de la población, y cuya producción resultante fuera puesta a consideración de toda la ciudadanía el 20 de octubre de 2012 en un Referendum, obteniendo el 64.2% de las adhesiones. (Castells 2015)

La crisis ocurrió cuando tres bancos se declararon en quiebra y fueron nacionalizados para evitar una supuesta quiebra nacional, lo cual hizo aumentar la deuda externa del país a 50 mil millones de euros, 8 veces el PBI de Islandia de la época, dejando en parte al descubierto la fragilidad del sistema político, que no supo o no pudo evitar la conmoción que incluiría la renuncia de su primer ministro.

Un grupo de personas que provenían del sector de la tecnología, interesadas en ayudar a superar el colapso económico e inspiradas en las metodologías colaborativas utilizadas en la co-producción de software y contenidos digitales, conformaron un movimiento social conocido como 'el Ministerio de las Ideas' (Ministry of Ideas) para impulsar la iniciativa.

Islandia poseía una vieja constitución del año 1918 copiada mayormente de la constitución de Dinamarca del año, escrita por el monarca de entonces y enmendada siete veces desde entonces, para incorporar la figura presidencial y las referencias a los Derechos Humanos entre otros, pero sin modificar sustancialmente su concepción.

Para iniciar el proceso se invitó a participar a 1000 personas seleccionadas al azar, y distribuidas en subgrupos de a 10 pero en el mismo espacio, durante un día, con la consigna de llegar a una visión compartida sobre el futuro de Islandia. Luego un pequeño consejo de 25 personas representativa de los que habían participado, asumirá la tarea de escribir una parte de la futura constitución a partir de los aportes realizados durante la deliberación. Durante esta etapa, que llevará cuatro meses, los borradores producidos será publicados disponibles por Internet, estando abiertos a la crítica y a los aportes de toda la ciudadanía, que realizará a su vez, observaciones y nuevos aportes.

La ideología de la no ideología (MiVote)

Adam Jacoby, un emprendedor australiano que se define como 'Guerrero Democrático', cansado de sentir que la Democracia en su país continuaba degradándose, decidió desarrollar una aplicación que permitiera votar cualquier asunto público en forma totalmente descentralizada y con todas las garantías democráticas, aprovechando las ventajas de una de las más novedosas tecnologías digitales, gracias a 'blockchain' es posible emitir el voto personal una única vez, pero a la vez conocer cuantos votos van acumulándose por cada opción en todo momento, sin que los datos deban estar contabilizados ni centralizados, eliminándose cualquier riesgo de fraude o manipulación de los mismos: "MiVote es una plataforma digital basada en blockchain que intenta ser el modelo mas genuino de democracia que existe en el mundo hoy en día" (Barnes 2016, 131)

En la opinión de su creador, el gobierno debería seguir las preferencias de la ciudadanía y no su propio programa, "si el rol del gobierno es seguir la voluntad de la gente, resulta irónico que exista la ideología del partido de gobierno, que representa el deseo del partido y no de todo el pueblo." (Jacoby 2014)

Para evitar votar propuestas independientes sin ninguna coherencia ni sentido, la herramienta propone previamente a la consideración de las iniciativas individuales, acordar hacia donde se quiere ir, conocido como 'Democracia de destino' (destinational democracy), se basa en compartir la visión de futuro sobre una determinada problemática, hasta alcanzar un acuerdo o visión en común.

Se hace énfasis en la existencia de mucha y balanceada información sobre los asuntos en consideración, aplicándose un método híbrido para decidir, por un lado cada participante tiene un voto que es transferible en caso de preferir que sea otro quien lo realice para un tema específico, por otro lado para mejorar la representatividad de la decisión, se debe tener un umbral del 60% (por ejemplo) de las preferencias. (Barnes and Ralley 2019)

Inteligencia Artificial y bien común

Para evitar la sobreabundancia de información, en particular de opiniones, que implicaría considerar un determinado tema complejo y polémico entre miles de personas, el proyecto Polis (Pol.is/home) propone utilizar inteligencia artificial para sintetizar aquello que los participantes están pensando.

La idea es aprovechar las múltiples perspectivas que sobre un asunto existen en un determinado momento, habilitando varias conversaciones multitudinarias y en paralelo a gran escala y mediante la aplicación de inteligencia artificial para descentralizar las decisiones y a la vez lograr coherencia en las mismas en vez del caos.

La aplicación propone utilizar algoritmos de 'Aprendizaje Automático' ('Machine Learning') específicamente, alimentados por las discusiones en línea registradas, para obtener afirmaciones concisas y coherentes, que

representan los acuerdos y preferencias de los participantes.

'vTaiwan' (vtaiwan.tw) es actualmente un experimento que hace uso de dicha aplicación en una población de 25 millones de persona, siendo presentado en su sitio de la siguiente manera: “vTaiwan es un experimento que crea prototipos de un proceso de consulta abierta para que toda la sociedad participe en un debate racional sobre cuestiones nacionales”. (“VTaiwan Project Page”)

Apps diseñadas para 'arreglar' la democracia

En los últimos años, hemos sido testigo de una explosión de aplicaciones diseñadas y creadas para mejorar la democracia o por lo menos, con la pretensión de servir para mejorar algún aspecto de la misma, aspecto que es considerado como deficiente según sus creadores.

Es posible realizar una tentativa clasificación de dichas aplicaciones, según el objetivo buscado, siguiendo a Smith, podemos diferenciar plataformas según la clase de innovación que presentan (Smith 2005; 2009):

- **Electoral**es – buscan revertir la deserción electoral en aquellos países donde el voto es opcional y se viene registrando una tendencia decreciente en la participación.
- **Consultivas** – pretenden informar a los agentes públicos tomadores de decisión, sobre los puntos de vista de la ciudadanía.
- **Deliberativas** – permiten a los ciudadanos deliberar juntos sobre asuntos de política pública, teniendo como resultado la influencia directa sobre quienes tomaran la decisión.
- **Participativas** - permiten a la ciudadanía informarse e influir significativamente en el proceso de diseño y seguimiento de las políticas públicas.
- **De Democracia Directa** – trasladan la capacidad de tomar las decisiones finales a la ciudadanía en aquellos asuntos públicos claves.
- **De Democracia Digital** – usan las tecnologías digitales para involucrar a la ciudadanía en todo el proceso de decisión de asuntos públicos.

Las aplicaciones que cumplen una función informativa exclusivamente, es decir que fueron diseñadas para acceder o solicitar información pública de una forma más rápida o sencilla a los canales tradicionales, no aparecen en la clasificación de Smith, probablemente porque no representan realmente una innovación democrática, de cualquier manera es posible encontrar buenos ejemplo como la española 'Congreso 2.0' que permite conocer las leyes existentes en una determinada materia o la mexicana 'Pleno Ciudadano' (plenociudadano.com) o la norteamericana 'GovTrack' (govtrack.us) diseñada para seguir el trabajo de los legisladores en las comisiones parlamentarias, así como sus intervenciones, propuestas y votaciones.

También existen aplicaciones específicas para conocer e interactuar con la información del poder ejecutivo, como OpenGov (opengov.com) que permite acceder a información precisa y detallada, sobre el presupuesto del Estado y los gastos públicos, así como proponer iniciativas para maximizar los resultados obtenidos.

Un ejemplo de innovación electoral consiste en permitir a cada votante múltiples votos, incluso algunos positivos

y otros negativos. Apoyado en diversos estudios que manifiestan como se alcanzarían resultados diferentes, además de un mayor nivel de involucramiento ciudadano por permitir establecer grados de preferencia y de antipatía con los candidatos. Con el uso de las tecnologías digitales se podría aplicar sin mayores dificultades. Puede verse la iniciativa Checa 'Institute H21' (ih21.org) que implementa el método Janecek, creado en el 2013 como forma de evitar el impacto de los escándalos de corrupción que sorprendieron a la República Checa por esos años, en palabras de su creador Karl Janecek, el método es una mejora al método democrático tradicional comparable a la mejora que significó para las computadoras personales pasar del DOS a Windows. (Janecek 2019)

Herramientas de eVoting como 'Helios' (heliosvoting.org) presentan un mecanismo de verificación para evitar fraudes, basado en otorgar a cada participante un código de seguimiento, con el cual es posible conocer y validar la votación.

Por otro lado, dentro de las aplicaciones participativas, tenemos aquellas que permiten interactuar al ciudadano con la gestión de la ciudad, participar de consultas sobre decisiones públicas, sumarse a campañas de responsabilidad civil juntando puntos, comunicar iniciativas o realizar consultas a los agentes públicos, así como realizar reclamos a servicios públicos o denunciar irregularidades. Algunos ejemplos, como la brasilera 'Colab' (colab.re) o la argentina 'Barrios Activos' (barriosactivos.org) o la española 'Línea Verde' (lineaverdemunicipal.info), presentan funcionalidades similares aunque con modificaciones.

Por su parte una plataforma como 'Consul' (consulproject.org) presenta diversas configuraciones según las distintas necesidades, con el objetivo explícito de constituirse como un canal de comunicación confiable, de ida y vuelta tanto entre los ciudadanos con los funcionarios públicos, como entre todos los integrantes de una misma comunidad.

Una configuración de “Colaboración Legislativa”, permite recibir comentarios sobre textos legislativos que se estén discutiendo en el parlamento y se deseen compartir abiertamente. “eVoting” para realizar consultas sobre iniciativas en proceso, “Presupuesto Participativo” para acceder al presupuesto y monitorear los gastos públicos, “Propuestas” para recibir y apoyar iniciativas ciudadanas y “Debates” para permitir abrir discusiones sobre distintos tópicos.

En la misma línea, Civic Technology propone una plataforma (civicplatform.org/) para construir aplicaciones que permitan presentar información pública de un modo ameno y accesible y a la vez permitir interactuar el gobierno con la ciudadanía mientras se proporciona una herramienta para controlar y mejorar los servicios públicos y su infraestructura.

Como ejemplo de innovación deliberativa, podemos tomar la aplicación 'Appgree' (appgree.com) recientemente abierta (convertidos sus fuentes en código abierto), exigencia del Partido español Podemos como condición para utilizarla.

Básicamente, los usuarios son divididos, mediante un reparto aleatorio en tantos grupos como propuestas a valorar existan. Por ejemplo para analizar 10 propuestas, la aplicación dividirá mil personas en 10 grupos de 100. Cada grupo estudia y delibera sobre la propuesta correspondiente, elaborando conclusiones y votando lo que entiendan necesario. Se asume que ese grupo formado al azar, representa el parecer de todo el conjunto de usuarios.

Como ejemplo de Democracia Digital, podemos tomar la implementación del modelo de democracia líquida, LiquidFeedback (liquidfeedback.org), según sus creadores diseñado para la formación de opinión y toma de decisión pública, combinando aspectos representativos con mecanismos de democracia directa. La herramienta permite ejercer directamente el voto o delegarlo en un especialista o en un representante determinado por tema, según se entienda conveniente.

Por último, vale hacer referencia a herramientas colaborativas y decisionales, diseñadas para mejorar el trabajo en grupos, que si bien no apuntan al uso masivo, son de mucha utilidad para democratizar comisiones, partidos, sindicatos y organizaciones, como ser 'Loomio' (loomio.org) o 'Glass Frog' (glassfrog.com), esta última permite implementar el método sociocrático estableciendo círculos con roles y propósitos definidos, registrando todo el proceso deliberativo y sus conclusiones, dotando de transparencia a toda la organización.

Preguntas abiertas sobre las Apps

En primer lugar, podríamos preguntarnos qué hace que algunas de las Apps enumeradas se discontinúen tan rápidamente, si realmente son útiles para solucionar problemas reales de la Democracia, porque no se han extendido y consolidado su uso, como si ha pasado con otro tipo de aplicaciones.

Por otra parte, parecería existir una evolución de aplicaciones puntuales independientes más que nada informativas y focalizadas en una determinada problemática, a aplicaciones configurables para distintos requerimientos y contextos, incluso en algunos casos presentadas como plataformas más que como aplicaciones independientes.

Una explicación podría estar en el hecho de la iniciativa de Open Apps (aplicaciones abiertas) ver de ejemplo: <https://www.usa.gov/mobile-apps>, que se incluyó en los planes iniciales de Gobierno Abierto y que incluía acciones de promoción del desarrollo en forma no dependiente del Estado de dichas Apps, como forma de empoderamiento de la sociedad civil.

Pareciera que esto último ha servido más para reducir costos a empresas nuevas que haciendo uso de bases abiertas generan beneficios privados, a organizaciones políticas pero con fines particulares (ver como ejemplo <https://63red.com/apps>) o ha quedado restringido a algunos programadores optimistas, que pretenden con su aporte 'hackear la democracia', aunque sus desarrollos no han llegado a empoderar realmente a otros actores sociales.

4.2. Nuevos y viejos conceptos

Política 2.0

“La Política 2.0 es tan democrática que seguramente va a suponer la jubilación anticipada de muchos políticos profesionales” (Alianzo 2009)

El uso de las nuevas tecnologías digital para fines políticos, ha sido bautizada como política 2.0, ciberpolítica o tecnopolítica. Aunque con algunas diferencias, todas las definiciones hacen referencia a un conjunto de prácticas políticas que pasan a ser desarrolladas a través de Internet. (Gómez Castellanos and et.al. 2010; Gelpi Texeira 2018)

Si bien para algunos estas prácticas no representan un fenómeno nuevo, sino que reproducen prácticas presenciales anteriores, para otros las tecnologías digitales generan formas nuevas, por ejemplo Edwards y Hecht definen la tecnopolítica como “un híbridos de sistemas técnicos y prácticas políticas que produce nuevas formas de poder y agencia.” (Edwards and Gabrielle 2010)

Cierto es que a medida que se amplía su uso, aumenta su incidencia en la realidad y la política 2.0 gana preponderancia como campo de estudio en la academia, de la mano de una nueva generación de investigadores más familiarizados con las nuevas tecnologías y más inmiscuidos con las culturas digitales emergentes. (Cotarelo 2013)

Es posible clasificar dichas prácticas, de acuerdo al flujo preponderante de las las comunicaciones, diferenciando cuando son impulsadas desde arriba hacia abajo (top-down), es decir desde el gobierno hacia lo otros actores sociales, de cuando se impulsa desde abajo hacia arriba (bottom-up) es decir desde los ciudadanos u organizaciones de la sociedad civil hacia el gobierno, En el primer caso, la información es producida preferentemente en forma centralizada y luego comunicada, mientras que en el segundo es coproducida y compartida. (Kurban, Peña-López, and Haberer 2016)

En todo caso, la expansión de la e-política parecería derivar en formas muy distintas de poder, aquellas que surgen de la auto organización de la sociedad, de la apropiación de las tecnologías digitales por parte de organizaciones políticas existentes o la aparición de nuevas estructuras, ya embebidas en las culturas digitales. (Cardon 2016)

Parece existir un amplio acuerdo en que las nuevas estructuras romperán con el enfoque ‘vertical’ basado en la delegación y en la dominación, buscaran una nueva horizontalidad, considerando la información y el conocimiento como bienes comunes, construyendo espacios donde las personas no sólo participen, sino donde también puedan definan las normas y valores a partir de la propia interacción, espacios donde se puedan experimentar 'nuevas formas de vida'. (Colectivo Política en Red 2007)

Podría incluso suponerse que de continuar expandiéndose la política 2.0, aquellas estructuras políticas

tradicionales (partidos, sindicatos y organizaciones sociales) que fueron diseñadas para otras formas de construcción del poder y que no logren evolucionar, podrían ver su continuidad comprometida.

Participación Política

La idea de la participación política no es una idea nueva, por el contrario desde la conformación de la polis griega, se comprende como parte de la 'vida activa', como precondition de la acción transformadora constitutiva de la condición humana. (Arendt 1958)

“'Participación' es el acto de participar o compartir con otros alguna acción. La 'participación política' entonces, debería consistir en participar con otros en alguna 'acción política', aunque puedan surgir dificultades para acotar el significado de 'acción política', podrían abarcar un continuo desde la votación hasta tener una gran influencia sobre algún ministro del gabinete, en la política del gobierno o en su implementación.” (Parry 1972)

"La participación política es ese conjunto de acciones y de conductas que apuntan a influir de manera más o menos directa y más o menos legal sobre las decisiones, así como la misma selección de los detentadores del poder en el sistema político o en cada organización política, en la perspectiva de conservar o modificar la estructura (y por ende los valores) del sistema de intereses dominantes". (Pasquino 2011, 70)

El repertorio de acciones consideradas legítimas, dependen fuertemente del modelo de democracia que tengamos en mente: "Mientras la democracia representativa restringe básicamente la participación a la electoral, la filiación partidista y el asociacionismo civil, la democracia participativa persigue una mayor implicación ciudadana mediante el robustecimiento de los canales de participación directa y semidirecta." (Almagro 2016)

Por su parte, Sarah White distingue cuatro modos de participación también concurrentes, según los intereses y las motivaciones de quien participa y que alcanzan distintos resultados en relación al poder de quien la asume: nominal, instrumental, representativa y transformadora.

La participación nominal suele ser simbólica y busca dar legitimidad más que obtener resultados. La participación instrumental considera que la participación es un medio para alcanzar un fin declarado y se mantiene en la medida de poder concretarlo. La participación representativa prioriza poder manifestar la perspectiva de quien participa más que el resultado que se obtenga y la participación transformadora que persigue el empoderamiento de los involucrados y como resultado, alterar las estructuras e instituciones. (White 1996)

E-participación

La e-participación puede ser definida como la acción de tomar parte en los asuntos públicos en particular en alguna de las fases del proceso institucional de políticas públicas, desde el seteo de agenda hasta la evaluación, a través de las tecnologías digitales. (Dijk 2012, 112)

Profundizando en esta definición, la e-participación comprendería distintas acciones políticas según la fase del ciclo de políticas públicas en que nos encontremos:

- 1) **Seteo de agenda** - en la fase de visibilización y politización de una temática específica para que forme parte de la agenda pública, serían e-participación las acciones sobre las plataformas digitales para realizar consultas abiertas o peticiones al gobierno (e-petitions), campañas de concientización y movilizaciones (e-activism)
- 2) **Preparación** - participar de instancias de preparación y análisis sobre un problema público específico, como ser consultas públicas, foros de debate en línea u otra clase de dispositivos para producir conocimiento sobre el tema en cuestión utilizando entornos digitales.
- 2) **Toma de decisión** – en esta fase se consideran mecanismos de votación en línea para decidir alternativas de políticas a ser implementadas (E-voting), acompañar campañas de sensibilización impulsadas desde el gobierno (E-campaigns), consultas sobre leyes que el gobierno quiere mantener o revocar (e-maintenance) o iniciativas ciudadanas que quieren llegar a ser ley (e-complaints)
- 3) **Ejecución** – acciones de monitoreo social digital sobre el proceso de ejecución de las políticas públicas podrían ser consideradas e-participación, así como el uso de herramientas de gobernanza electrónica para comunicar e intercambiar información con la ciudadanía (G2C), con las empresas (G2B), entre agencias estatales (G2G) o con los funcionarios públicos (G2E).
- 4) **Evaluación** – participación en dispositivos digitales de evaluación de las políticas públicas y sus resultados, utilización de datos abiertos para producir informes públicos, implementar aplicaciones basadas en datos abiertos de uso gratuito, serían algunas de las formas de la e-participación en esta etapa.

Por otra parte, es posible definir distintos niveles de participación en estos procesos. Tambouris, a partir de los aportes de la International Association for Public Participation (iap2.org), define los niveles de e-participación como: e-Inform, e-Consult, e-Involve, e-Collaborate y e-Empowerment. e-Inform se refiere al uso de un canal en línea unidireccional que brinda información política y cívica producida por el Estado a los ciudadanos; e-Consult corresponde a un canal bidireccional limitado que difunde información producida por el Estado, pero con el objetivo de recibir comentarios y opiniones del público; e-Involve se trata de lograr que el ciudadano se involucre en la gestión pública, participando en línea mostrando sus preocupaciones y preferencias; eCollaborate es un espacio de colaboración entre ciudadanos y actores de gobierno, para desarrollar e identificar soluciones a problemas comunes y e-Empowerment donde se busca transferir la influencia, el control y la formulación de políticas al público. (Tambouris 2007)

Aun más complejo resulta pensar alternativas de e-participación, donde puedan coexistir distintos niveles de involucramiento, incluso en el mismo proceso participativo, respetando las preferencias de ciudadanos. Mientras

algunos puedan participar exclusivamente para informarse, otros decidan involucrarse más profundamente.

Al respecto el neozelandés Derek Wenmoth ha propuesto el modelo de participación en línea de las 4C (Consumidor, Comentarista, Contribuidor, Comentador) para comprender los distintos niveles de participación en línea, considerando las distintas motivaciones y comportamientos con respecto a la producción de información. Desde un participante 'consumidor' motivado por la obtención de conocimiento, hasta un participante 'comentador' motivado por lograr una comunidad floreciente dispuesto a asumir roles de liderazgo.

Un marco apropiado para interpretar la e-participación

"En política tenemos que diferencia entre fin y sentido. El sentido de algo, a diferencia del fin, está siempre encerrado en ella misma y el sentido de una actividad sólo puede mantenerse mientras dure esa actividad." (Arendt 1950, 133)

Para responder la pregunta original del presente trabajo, ¿puede la e-participación mejorar la Democracia?, no alcanza con observar que esta ocurriendo, hace falta interpretar hacia donde evolucionará la e-política. El futuro de la e-participación, dependerá de las nuevas aplicaciones y como sean adoptadas, será el resultado de la combinación de las ideologías digitales de quienes las diseñen y las culturas digitales de quienes las usen. Un proceso continuo de co-producción de sentido.

Joan Subirats opina sobre las nuevas tecnologías que no se tratan de otro martillo para clavar los clavos de siempre, 'Internet es otro país' y como tal, no sólo cambia la política, genera nuevas reglas y valores, produce nuevas relaciones y propone nuevas formas de vida. Imaginar el futuro de la política requiere un renovado debate sobre su sentido, "Necesitamos repensar la política y la forma de llevarla a cabo para conseguir que lo que nos use, sea superior a lo que nos separa." (Subirats 2011)

Las tecnologías digitales y en particular la forma de hacer política que habilitan, puede representar un avance y un retroceso a la vez, como interpretemos que está pasando, puede que defina de algún modo su evolución. Da la sensación de que no contamos con un marco teórico apropiado para interpretar lo que está ocurriendo. Recurramos a algunas visiones de la filosofía política contemporánea, para pensar mejor el futuro, para encontrar el sentido que estamos buscando.

4.3. Byung-Chul Han

"Bello es el ser sin apetito", escribe Byung-Chul Han en Filosofía del budismo zen, y en un mundo obeso, que exige ambición a todos sus individuos, con un ejército de ciclistas inmigrantes para saciar el hambre infinita, esa frase suena revolucionaria. ¿Qué sería del capitalismo tardío si se nos acaba el apetito, si nos conformamos con lo que somos? ¿Será posible atentar contra el sistema desde el no-hacer?" (Corona 2019)

"La demandante hipercomunicación y el exhibicionismo digital son algunos de los males actuales que el surcoreano Byung-Chul Han desactiva en libros importantes, como La sociedad del cansancio y La expulsión de lo distinto. El filósofo afincado en Berlín contó que no usa smartphone y que solo escucha

música analógica como resistencia política.” (Jofré 2019)

Un tiempo sin aroma

"La narración da aroma al tiempo. El tiempo de puntos, en cambio, es un tiempo sin aroma". (Han 2013a, 38)

Byung-Chul Han, nacido en Seúl, Corea en 1959, es en la actualidad uno de los filósofos más influyentes y renombrados, ha sido quizás uno de los más críticos hacia las nuevas tecnologías digitales, aunque estudiando su obra, es posible afirmar que no es por las características de las culturas digitales en sí, sino más bien por una pérdida general de sentido en la cultura occidental y que las tecnologías no sólo no revierten sino que acompañan y potencian. La crítica en todo caso hace foco en la forma en que nos trata el capitalismo digital y la congruencia con una forma de vivir que ha dejado la filosofía reservada para unos pocos fieles y académicos o la presenta masivamente pero como objetos de consumo, destiladas y sin aroma. (Han 2015a; 2019b; 2016)

Para el autor, la preponderancia del sentido de la vista y el oído, ha relegado el sentido del olfato que según sus propias palabras “es el órgano del recuerdo y del despertar”. (Han 2013a, 70) La forma actual de vivir se encuentra de algún modo desconectada del recuerdo y la memoria y eso afecta la capacidad de identificarnos con algo: “Nos identificamos con la fugacidad y lo efímero, somos pasajeros sin demasiada conciencia de nuestra propia temporalidad, la vida se nos hace más corta. La atomización de la vida, supone una atomización de la identidad.” (Han 2013a, 9)

En su enfoque no sólo la aceleración propia de nuestros tiempos produce la pérdida de sentido, también la demasiada lentitud o la pérdida de referencias que nos permitían interpretar las trayectorias, el tiempo ha dejado de dar sentido a las cosas: "El tiempo, que al encadenar los acontecimientos los dota de sentido, transcurre linealmente. No es la eterna repetición de lo mismo lo que dota de sentido al tiempo, sino la posibilidad del cambio. Todo es un proceso que implica un progreso o una decadencia. " (Han 2013a, 30)

El discurso del final de la historia y su nueva versión del determinismo tecnológico y las bondades de la sobreabundancia de la información, reemplaza nuestra capacidad de entender los procesos por tener a la mano un sin fin de datos sin sentido, "las informaciones no tienen aroma" (Han 2013a, 35) es una denuncia de nuestro tiempo escatológico (por el eskatón que indica el final de los tiempos), un tiempo que no admite ninguna acción, ningún proyecto colectivo. (Han 2013a, 31)

El reemplazo de la historia por la información, atomiza nuestro tiempo vital dándonos la sensación de vivir una sucesión de fragmentos puntuales e inconexos, para evitar la sensación de vacío entre los mismos, tendemos a acotar los intervalos acelerando la sucesión de acontecimientos, teniendo como consecuencia el desmoronamiento de varias de las estructuras sociales que unían el presente con el futuro: "En la actualidad cada vez se desmoronan más estructuras sociales que antes proporcionaban continuidad y duración, prácticas como el compromiso, la

fidelidad o la promesa, que creaban lazos con el futuro, pierden importancia." (Han 2013a, 37)

Las tecnologías digitales no son neutras, por el contrario acompañan y fomentan esta transformación de la vida: "Internet y el correo electrónico, hacen que la geografía y la propia Tierra desaparezcan. La técnica moderna destierra la vida humana. " (Han 2013a, 39) "El tiempo de la red es un tiempo-ahora discontinuo y puntual. Se va de un 'link' al otro, de un ahora al otro sin ninguna duración. Demorarse sólo provoca aburrimiento." (Han 2013a, 64)

Sin 'aroma', sin duración, sin conclusión, ¿es posible pensar en procesos colectivos? ¿ estamos condenados a vivir exclusivamente pensando en el presente? La 'promesa' de Arendt que requiere la capacidad de abstraerse del presente para imaginar un futuro, es vital para darle sentido a la política. Ese futuro que se nos revela como posible si damos vida a una acción que continúe el presente, a una narración que muestre que existe un caminar hacia algún lugar, por eso 'sentido' tiene la doble acepción de dirección y significado.

La participación, la soledad y la comunicación en la era digital

"El 'me gusta' es el amén digital, cuando hacemos clic en el botón de 'me gusta' nos sometemos a un entramado de dominación. El smartphone no es solo un eficiente aparato de vigilancia, sino también un confesionario móvil. Facebook es la iglesia, la sinagoga global de lo digital" (Han 2013b, 26)

Sin proyecto colectivo, la participación tiende a la individualización de las demandas, que a su vez son lanzadas como quejas por personas que se sienten fuera de la Democracia: "La participación tiene lugar en la forma de reclamación y queja. La sociedad de la transparencia, que está poblada de consumidores pasivos, funda una democracia de espectadores" (Han 2013b, 24)

La 'sociedad del cansancio' como también bautiza Han a la sociedad actual, genera una nueva forma de violencia, la de la destrucción de lo común y del sentido compartido. Se destruyen los espacios comunes y junto a ello el sentido de comunidad, se niega la otredad sustituyéndola por una falsa interconexión virtual, que sólo genera soledad.

En la sociedad de la soledad, el medio digital aísla aún más a las personas, despojando la comunicación "su carácter táctil y corporal": "El medio digital hace que desaparezca el enfrente real. Lo registra como resistencia. Así pues, la comunicación digital carece de cuerpo y de rostro" (Han 2014, 42)

Por otra parte, la simplificación iconográfica de la comunicación expresada en forma de 'me gusta' anula la complejidad de las reacciones humanas: "En la sociedad de los 'me gusta' todo pasa a ser 'gustable'" y además elimina la sorpresa, estamos obligados a reaccionar inmediatamente, sin tiempo para interpretar ni comprender la noticia. Con la desaparición de la capacidad de sorprenderse, todo se convierte en familiar. "El medio digital ha removido el concepto de proximidad y distancia, todo queda igual de cerca y a la vez de lejos. Rastro y aura, el rastro es la apariencia de proximidad y el aura la apariencia de distancia. La sociedad digital de la transparencia,

quita el aura y desmitifica el mundo.“ (Han 2018, 7)

La comunicación digital no facilita el encuentro con los otros, todo lo contrario anula nuestra capacidad de escucha: “Los egos actuales de la 'cámara del eco' de la comunicación digital, son incapaces de escuchar. Los egos narcisistas reemplazan la aceptación del otro por el deseo y la posesión.” (Han 2018, 73)

La hipercomunicación sólo nos hace mas solitarios, al reemplazar las relaciones por 'conexiones' al negar el conflicto, anula la posibilidad de construcción a partir de la negatividad del Otro. La otra persona que no es uno, es despojada de cualquier asomo de Verdad y de ese modo sólo aceptamos de los demás, aquello que nos parece positivo y afirmativo de nosotros mismos.

"La negatividad del Otro ahora ha dado lugar a la positividad de lo igual" (Han 2018, 1)

Para el autor, la nueva masa es el 'enjambre digital' y no tiene 'alma' ni 'espíritu' ya que esta formada por individuos aislados que no comparten ninguna condición. "Los individuos que se unen en un enjambre digital no desarrollan ningún 'nosotros' " (Han 2014, 27)

Pero este individuo digital se cree alguien, se identifica consigo mismo y en ocasiones hasta conforma colectivos aunque no 'demasiado humanos' : "El 'homo digitalis' es cualquier cosa menos 'nadie'. El mantiene su identidad privada, aun cuando se presente como parte del enjambre.... Los habitantes digitales de la red no se congregan. Les falta la intimidad de la congregación, que produciría un 'nosotros'" (Han 2014, 28)

"Los individuos digitales se configuran a veces como colectivos, por ejemplo las multitudes inteligentes (smart mobs). Pero sus modelos colectivos de movimiento son muy fugaces e inestables, como en los rebaños constituidos por los animales." (Han 2014, 29)

Si somos todos proyectos individuales negadores de los demás e incapaces de formar colectivos y como tales más que comunicarnos realmente proyectamos nuestros deseos, ¿como es posible que volvamos a construir 'Comunidad' ? Quizás no encontramos un sentido porque no tenemos ninguna capacidad de sentir algo en común, es decir de 'co-sentir'.

El capitalismo de las emociones y la crisis de la libertad

"Ser libre no significa tan solo ser independiente o no tener compromisos. La ausencia de lazos y la falta de radicación no nos hacen libres, sino los vínculos y la integración." (Han 2013a, 53)

"Ser libre, significa 'estar entre amigos', 'amistad' y 'libertad' tienen la misma raíz en el indoeuropeo" (Han 2013a; 2013b, 13)

"Los habitantes del panóptico digital no son prisioneros, ellos viven en la ilusión de la libertad" (Han 2014, 100)

"La aceleración de la forma de vida actual, no lleva a la libertad sino por el contrario a la generación de nuevas restricciones" (Han 2015b, 19)

Por lo antes dicho, el sentimiento permitiría una narración, al tener longitud en el tiempo a diferencia de la emoción que en este sentido sería inenarrable. "El sentimiento tiene otra temporalidad que la emoción. Permite una duración. Las emociones son esencialmente fugaces y más breves que los sentimientos" (Han 2013b, 67)

Han afirma que el contexto económico capitalista, potencia las emociones en desmedro de los sentimientos. "El régimen neoliberal presupone las emociones como recursos para incrementar la productividad y el rendimiento. La racionalidad se percibe como coacción, como obstáculo." (Han 2013b, 71)

En el mismo sentido, las tecnologías digitales potencian las repentinas salidas emocionales, que pueden ser puntualmente efectivas pero no llegan a consolidar un espacio público: "Las olas de indignación son muy eficientes para movilizar y aglutinar la atención. Pero en virtud de su carácter fluido y de su volatilidad no son apropiadas para configurar el discurso público, el espacio público" (Han 2014, 21)

El espacio público tiene una vital importancia en la política, es en el espacio público donde se ensaya y construye un sentido en común para el accionar política. Si se deforma o degrada, no sólo repercute en las posibilidades de transformación sino también en la propia realización de la Libertad. Como afirma Hanna Arendt, no es posible considerar la libertad sin la acción: "nos resulta difícil darnos cuenta de que puede existir una libertad que no es un atributo de la voluntad sino un accesorio del modo de hacer y actuar." (Arendt and Kohn 2006, 163)

Sin embargo, a pesar de la evidente restricción del espacio público, hoy no nos sentimos sujetos sometidos, más bien nos concebimos como proyectos libres en constante reinención. Para Han, esta sería una sensación equivocada producida por la transición de una forma de vida a otra. Según el autor, el neo-liberalismo convierte al ciudadano en un consumidor pasivo, que no tendría un interés real en la política, no estaría dispuesto ni capacitado para la acción política común, sólo reaccionaría refunfuñando y quejándose igual que el consumidor ante las mercancías y los servicios que le desagradan.

En el 'panóptico digital' donde habitamos, nos creemos libres aunque estando aislados no tengamos poder alguno, como bien resume Arendt: "el poder surge entre los hombres cuando actúan juntos y desaparece en el momento en que se dispersan." (Arendt 2013) Han lo expresa de este modo: "El poder crea sentido... el poder es elocuente, articula el mundo nombrando las cosas determinando su 'hacia donde' y su 'para qué'". (Han 2013c, 49)

Al negar la contraparte, al 'expulsar al Otro' de nuestras vidas, negamos la posibilidad de construir poder junto al otro. El mandato de ser capaces siendo a la vez autosuficientes, de la sociedad contemporánea, no lleva a la libertad sino a sentirnos exhaustos. (Han 2019a, 11)

4.3. Daniel Innerarity

La transformación de la política

"Lo que caracteriza a la edad moderna es la conversión del mundo en imagen y del hombre en sujeto." (Innerarity

1990, 17)

La novedad de la sociedad de la información no consiste en las prácticas políticas, que según Innerarity serían esencialmente las mismas que las realizadas con tecnologías anteriores, sino el haber disuelto la frontera entre la ficción y la realidad, entre lo auténtico y lo fingido, entre lo verdadero y lo falso, entre lo público y lo privado y entre aquello que esta bien y lo que está mal. (Innerarity 1990, 80)

Esta tendencia impacta en la forma de vivir la política en todos los ordenes, por ejemplo el debate parlamentario para el autor, no expresa una verdadera discusión pública, sino la representación de dicha discusión.

Por otra parte, el fracaso de las ideologías reduce la política a una 'tecnocracia pragmática', que termina corroyendo los cimientos del sistema democrático, donde las decisiones políticas cada vez son tomadas de forma menos transparente. La capacidad movilizadora que gozaban antiguamente los ideales políticos, parece haber sido paulatinamente suplantada por sentimientos de desconfianza y rechazo hacia la élite gobernante.

Al respecto la mayoría de las teorías políticas dominantes, se concentran en los aspectos organizativos y administrativos, planteando el problema de la democracia en la órbita de los procedimientos: "estrictamente hablando se trata de teorías apolíticas, ya que no ofrecen una elección significativa, ni un análisis crítico sobre la cualidad, dirección o sentido de la vida pública" (Innerarity 1990, 173)

La transformación de la política que estamos presenciando entonces, reduce la política pública a la administración o gestión de los recursos públicos, dejando de lado otros aspectos, como la construcción de poder, la configuración y el diseño de las condiciones para la acción humana. (Innerarity 2002, 36)

Dicha transformación ha tenido como consecuencia recortar la función de la política a la regulación del conflicto: "Si hubiera que definir la función de la política en pocas palabras, yo diría que se trata de la capacidad de convertir lo disyuntivo en aditivo... La buena política transforma el 'esto o aquello' en un 'esto y aquello' sustituye la dicotomía amigo-enemigo por relaciones de cooperación." (Innerarity 2014, 47)

Según el autor, hace falta revertir el cansancio que provoca la política tradicional al mostrarse plagada de discursos que intentan justificar la incapacidad de resolver los problemas sociales, creando un lenguaje político poblado de conceptos vagos o anacrónicos, su tendencia a la repetición de fórmulas y a exacerbar el espectáculo. (Innerarity 2004)

La ilusión de las nuevas tecnologías

"Internet no elimina las relaciones de poder sino que las transforma. La gran apertura de internet es lo que, paradójicamente, ha contribuido a la creación de nuevas élites" (Innerarity 2012a)

Las nuevas tecnologías digitales, al ampliar el acceso a la información y permitir que fluyan los mensajes en todas direcciones y habiendo sido las redes sociales utilizadas como herramientas de coordinación y organización popular, despertaron la ilusión hace algunos años de representar una especie de 'emancipación democrática'.

Ilusión alimentada por los distintos relatos de las ideologías digitales.

Innerarity se pregunta hasta que punto esta ilusión es real, más allá de las promesas ciberutópicas y la teoría de Manuel Castells sobre el avance democrático que implicó la constitución de la 'sociedad red', como factor de desconcentración del poder de las elites y apaciguador de las asimetrías. (Castells 2011; 2009b; 2009a) Aunque como vimos anteriormente, hay también evidencia de lo contrario, autores críticos que interpretan la red como un nuevo escenario de mayor concentración de poder. (Hindman 2008)

En particular las redes sociales, parecen contribuir a dicha ilusión política, difundiendo opiniones sin ningún tipo de jerarquización ni criterio, reduciendo el tiempo de respuesta y reacción a dimensiones que niegan prácticamente cualquier clase de proceso de elaboración reflexiva, eliminando la función de las instituciones intermediadoras: "La actual fascinación por las redes sociales, la participación o la proximidad pone de manifiesto que la única utopía que sigue viva es la de la desintermediación." (Innerarity 2014, 33)

Según el autor, el problema es que exaltamos la función desestabilizadora de la red en relación con los sistemas represivos, pero sin prestar suficiente atención a la dimensión constructiva que se requiere en una Democracia. En esa misma línea, alabamos las posibilidades que brindan las tecnologías digitales para informar a la ciudadanía y recibir reclamos e ideas, pero sin cuestionar el carácter crecientemente individualista de las mismas, y por lo tanto reductor del espacio de construcción colectiva.

El autor también es crítico de los desarrollos teóricos como la e-Democracia, por su irrealización:

"La misma ilusión se esconde bajo las promesas más recientes de una democracia por internet. Supongamos que sea posible votar inmediatamente sobre todas las grandes cuestiones políticas. En ese caso deberían darse también para todos las mismas condiciones potenciales de decisión. Esto incrementaría la complejidad de los procesos de formación de una voluntad colectiva y de ninguna manera los simplificaría. El pueblo supuestamente soberano se vería abrumado por la complejidad de las decisiones y delegaría en unos cuantos la tramitación de sus intereses, que es más o menos lo que ocurre ahora en una democracia mediada por las instituciones, representativas." (Innerarity 2002, 53)

La invisibilidad del Presente

"Ya no es el presente algo que se nos entregue simplemente a la mirada, sin empeño teórico, interpretativo y anticipatorio. Tal vez las estadísticas son tan bien recibidas porque sugieren que las situaciones complejas se pueden comprender sin una visión estructural, mediante simples estimaciones cuantitativas." (Innerarity 2004, 14)

El siglo 21 pareciera venir acompañado de un obsesión por los datos, tanto para beneficio privado, como para uso público, buscamos en la información cuantificada, la capacidad de interpretar y comprender los fenómenos cada vez más complejos que vivimos.

Pero la sociedad se hace más compleja por ser más heterogénea, caótica, divergente y fragmentada que antes, por producir sensaciones de incertidumbre e inseguridad y por ser menos gobernable desde la perspectiva del Poder. Para llegar a comprender la sociedad del presente, hace falta encontrarle un sentido a las cosas que pasan, en vez de continuar acumulando datos vacíos.

"Que la sociedad se haya invisibilizado progresivamente significa que tiene menos que ver con variables objetivas que con posibilidades y sentidos. Estas son las nuevas magnitudes de lo social: virtualidad, exclusión, riesgo, oportunidad, simulación alternativa, representación... La centralidad que han adquirido estas dimensiones virtuales no ha convertido la sociedad en algo irreal, aunque lo parezca, sino que plantea la necesidad de modificar nuestro concepto de realidad, tal vez demasiado cosificado, visible e inmediato." (Innerarity 2004, 16)

Las nuevas realidades poseen múltiples significados y al ser más difuso quien ejerce el verdadero poder, se dificulta organizar el contra poder. Las protestas son ambiguas y muchas veces tienen resultados inesperados. La nueva opacidad social se entiende cada vez menos a partir de las acciones visibles de los individuos concretos, y cada vez más a partir de las interacciones y relaciones más difíciles de identificar: "Un mundo complejo es aquel cuya dinámica no se pueda explicar a partir de las interacciones de actores visibles." (Innerarity 2004, 67)

Los nuevos espacios políticos

"La dificultad de ver el espacio ha llevado a muchos a declarar su desaparición, sin entender que lo que ha tenido lugar es, más bien, un cambio de significación en la relación del espacio y la sociedad." (Innerarity 2006, 100)

La idea tradicional de espacio político se encuentra íntimamente relacionada al espacio territorial donde los actores se mueven. El espacio sería el marco 'fijo' de referencia para interpretar las distintas actitudes de los agentes. Esta perspectiva, podríamos decir centrada en las características pretendidamente objetivas, pierde de vista el proceso social que elabora y da forma a dicho Espacio, como si el territorio fuera hoy un lugar geográfico delimitable: "El espacio no es el receptáculo de nuestras acciones, sino lo que surge entre nosotros mediante nuestra acción, de modo que cada sociedad produce su propio tipo de espacio." (Innerarity 2006, 103)

Los espacios sociales entonces, no preceden a las acciones sino por el contrario se constituyen a partir de las mismas. Las nuevas tecnologías profundizan esta creciente deslocalización de las acciones, generando infinidad de espacios solapados en vez de disjuntos: "Hemos pasado de un concepto de espacio como algo relativamente estable a una configuración, más bien fluida de las relaciones sociales: del lugar al espacio." (Innerarity 2006, 109)

La hipótesis defendida por Innerarity es que estos nuevos espacios públicos, ya no estarían conformados por las acciones políticas tradicionales, desde el voto electoral hasta las manifestaciones de protesta, las discusiones y debates o los discursos parlamentarios, sino a partir de un trabajo incansable de representación y argumentación política, que genere nuevos significados para las acciones que presenciamos.

"El espacio público como ámbito en el que se organiza la experiencia social debería ser una instancia de

observación reflexiva gracias a la cual los miembros de una sociedad producen una realidad común, más allá de su condición de consumidores, electores, creyentes, expertos, etc. y ensayan una integración en términos de compatibilidad." (Innerarity 2006, 14)

La concepción renovada del espacio público debería rechazar la tendencia cortoplacista y simplificadora que se observa en buena parte de la política actual como praxis democrática capaz de construir una visión en común a partir de las diferencias. El desafío consistiría en construir un espacio semántico a partir de las comunicaciones, donde los problemas comunes puedan ser abordados experimentando las tensiones y conflictos en forma positiva, donde 'la problematización de la vida social pueda ser puesta en escena.'

Espacio emocional y comunidad

"El público es, a la vez, políticamente apático y emocionalmente histérico"

"La política establece referencias susceptibles de dar sentido a la acción colectiva"

(Innerarity 2006)

En la sociedad de las sensaciones (Schulze, 1995), los espacios públicos se originan a partir de una determinada susceptibilidad social que convierte toda vivencia en una sensación personal. "El espacio emocional es ahora el espacio por excelencia, el sustituto de aquel que imaginábamos orientado por la confrontación ideológica y articulado por las correspondientes instituciones." (Innerarity 2006, 40)

Valdría entonces preguntarse de que forma las acciones políticas que realizamos sobre las nuevas tecnologías pueden tener un sentido en común, en que grado contribuyen a conformar un sentido de comunidad: "La acción política establece formas de cooperación más estables que la mera coincidencia de intereses, pero también apela a un registro común que se establece a otro nivel y sobre otros criterios distintos de los que operan en el orden de las comunidades nativas o culturales fundadas sobre poderosos vectores de identificación." (Innerarity 2006, 25)

A diferencia del sentido en común que otorgaba el compartir una determinada ideología, las comunidades actuales resultan más difusas, su identidad no se establece a partir de su alteridad con Otros sino el hecho de coincidir en la acción. De este modo toda identidad es transitoria o líquida y depende del contexto y el punto de vista del observador. Frente a esta realidad, se puede protestar nostálgicamente por la consistencia perdida o construir 'enclaves comunitarios de sentido' a partir de conocimiento como bien común.

El conocimiento como bien común

"La política es un combate para definir el bien común". (Norbert Elias, 1998)

"El tema y la misma expresión 'bien común' parece asunto de otra época, para sociedades más simples y políticas más exactas. Pero puede que sea precisamente la complejidad de nuestra situación lo que reclama un concepto de

bien común más exigente, más democrático y que no sacrifique ningún matiz ante la dificultad de la tarea." (Innerarity 2006, 171)

En una democracia el bien común no está predeterminado y su identificación debe surgir de la propia política, no a partir de la agregación de preferencias, que produce soluciones caóticas e inestables, sino a partir de una organización diferente que logre 'tanta cooperación como sea posible y tanta jerarquía como sea necesaria' para coproducir conocimiento.

"Nuestros principales problemas colectivos no son, contra lo que suele afirmarse, problemas de voluntad, de falta de decisión o de inmoralidad; deberíamos considerarlos también fracasos cognoscitivos o que tienen su origen en una organización deficiente del conocimiento desde el punto de vista de su legitimidad democrática" (Innerarity 2011, 11)

Celebramos la facilidad de acceso y la sobreabundancia de la información, aunque sabemos poco de los problemas comunes. Tomamos malas decisiones con escaso registro colectivo. "Con la sociedad del conocimiento estamos en una situación en donde ya no unos pocos actores controlan casi todo, sino más bien, que muchos controlan más bien poco." (Innerarity 2011, 91)

Por una parte, hace falta mejorar la capacidad del sistema político de incorporar inteligencia colectiva para procesar y generar conocimiento común, por otra parte, hace falta desarrollar capacidades en el ciudadano corriente, no tanto en fortalecer sus capacidades individuales sino en incrementar sus habilidades cooperativas: "La política es una acción social y sus problemas no tienen más que soluciones colectivas" (Innerarity 2018)

El Futuro y su utopía

"La velocidad de envejecimiento de nuestra estructura social y cultural aumenta con el desarrollo de la innovación tecnológica." (Innerarity 2014, 184)

"Es cuestión repensar el futuro como un lugar de libertad, ya sea como hipótesis o como premisa, no como una realidad decidida." (Innerarity 2012b)

Innerarity al hablar del futuro, anuncia 'hay que imaginarse el futuro precisamente porque el futuro ya no es lo que era' en clara referencia a la imposibilidad de predecir con un grado razonable de veracidad, como estaremos viviendo en algunos años. En el capitalismo digital o cognitivo, como se prefiera catalogarlo, se habla mucho del futuro, pero menos se sabe realmente como va a ser. (Innerarity 2014, 193)

No sólo se acelera la historia y el tiempo parece durar menos por la influencia de las tecnologías aplicadas a la información y las comunicaciones, sino que crece la sensación de envejecimiento de todas las estructuras e instituciones sociales de la modernidad. A su vez, las nuevas estructuras e instituciones no alcanzan a materializarse o no resultan aun convincentes como para representar una alternativa. Dicho de otro modo, vivimos en un tiempo de transición.

Ahora bien, en un escenario de mayor incertidumbre e inestabilidad, los datos sobre variables del presente, deberían ser menos relevantes que nuestra capacidad de construir imágenes de nuestro futuro que interpreten 'los signos de los tiempos'. Esas imágenes no pueden ser concebidas como continuidad de la historia, como proyecciones hacia adelante, sino como consolidación de nuestras emociones, nuestras necesidades y deseos.

Al igual que las utopías, las imágenes de futuro sirven no sólo son útiles para explicitar el ideal, sino también para compartir una valoración sobre la realidad y marcar un rumbo hacia el cual nos quisiéramos mover. Pero a diferencia de las utopías las imágenes no clausuran el proceso de construcción colectiva, las imágenes son siempre bosquejos tentativos en continua revisión.

4.4. Reflexiones finales

La e-participación, el Capitalismo y la Democracia Liberal

La tendencia a negar la alteridad bautizada como la 'expulsión del otro' por Han, ha sido bien utilizada por el Capitalismo de Plataforma, para introducir mecanismos de e-participación que potencian el individualismo y la personalización de la política. De esta forma, en lugar de contribuir a un nuevo sentido de Comunidad, el Capitalismo aísla y divide a las personas. Ser un buen ciudadano en el marco de la Democracia Liberal, implica además de participar de las elecciones e informarse, utilizar los mecanismos de e-participación para controlar y denunciar, así como registrar iniciativas cuando se habilitan dispositivos para hacerlo, elaboradas por lo general individualmente y esta también bien considerado hacer campañas personales para recolectar "e-votos" para dichas iniciativas entre conocidos, familiares y amigos. El repertorio hoy más común de acciones de la e-participación, no sólo ayuda a 'expulsar al Otro' como posibilidad, también reduce al ciudadano a un ser egoísta y despolitizado. Si creemos que participar es escribir lo que quiero y votar, la Democracia se reduce a un gran bazar donde pido aquello que deseo con la esperanza de que alguien más pague la cuenta.

En este contexto democrático el uso del anonimato para criticar a los demás, la elaboración de identidades fingidas, las e-campañas sucios o la difusión de noticias falsas, son prácticas comunes y si se quiere, aún poco cuestionadas. Es necesario un amplio debate que establezca una especie de acuerdo social sobre los formatos de e-participación que serán considerado válidos y cuales no. A nivel de las organizaciones, partidos y sindicatos que pretendan utilizar la e-Política como una herramienta deberán acordar y presentar un código de ética para que todos sus miembros sepan como manejarse en el nuevo entorno digital.

Por su parte, desde el Estado cuando se convoque a participar a la ciudadanía, deberá establecerse las responsabilidades que se asumen tanto por parte de quienes acuden a la convocatoria, como por parte de los funcionarios del gobierno que facilitan y luego responden ante la misma. Deberán asegurarse mecanismos de control democráticos sobre los dispositivos de participación propuestos, para establecer la agenda, registrar las resoluciones y permitir el seguimiento de las resoluciones y compromisos alcanzados.

Es de esperar también, que se utilicen mecanismos de participación dual, con instancias presenciales y otras en línea que permitan generar relaciones de confianza entre los participantes y que se acepten distintos niveles de involucramiento en los participantes, desde quienes sólo participaran para informarse, hasta aquellos que querrán integrar comités de elaboración y coproducción a posterior.

La democracia que aprende

En acuerdo con Innerarity, para mejorar la Democracia hace falta dejar de colocar el foco en los datos y en el acceso a la información, y comenzar a preocuparse por la producción y difusión del conocimiento. Sólo así podremos ser realmente honestos y dejar de prometer cambios imposibles de concretar. Renovar la forma de hacer política, pasa por ser realmente honestos y dejar esa contemporánea manía de la política, de prometer y engañar, para pasar a organizar, planificar y evaluar.

Es hora de aceptar que no alcanza con el asesoramiento técnico para resolver los problemas complejos a los que nos enfrentamos, hace falta incorporar 'sabiduría pública', aprovechar la cultura digital para que miles de ciudadanos participen aportando sus saberes, deliberando, confrontando y elaborando nuevas ideas.

Para ello deberán crearse una nueva generación de aplicaciones digitales basadas en el conocimiento, que permitan elaborar colaborativamente, registrar prácticas y experiencia, para permitir sistematizar el aprendizaje. Para encontrarle un sentido a la Democracia, hay que dejar de creer en las soluciones mágicas que promueve la tecnología como ser 'Big Data' o 'Inteligencia Artificial' y confiar más en tecnologías para administrar el conocimiento, como ser Ontologías, web semántica, estándares y códigos abiertos.

La Democracia del Futuro

Al analizar los planes impulsados desde el 'arriba' para mejorar la Democracia (Gobierno Electrónico, Gobierno Abierto, Estado Abierto y otras iniciativas similares) podemos observar una dispersión importante de objetivos, aumentar la transparencia, hacer más eficiente la gestión, aumentar la participación ciudadana, mejorar las políticas públicas, informar a las autoridades sobre las preferencias públicas, etc. etc. daría la sensación de que no se parte de una idea definida de Democracia a construir, en todo caso se parte de una concepción de Democracia existente con algunos aspectos que se podrían mejorar.

Esta forma de pensar el problema, nos deja demasiado 'atados' a la Democracia Liberal Representativa, que tiene características desiguales e elitistas persistentes y cada vez más visibles a la ciudadanía en general y en participar a aquellos que se vinculan con las propuestas impulsadas. Las sensaciones de rechazo son fundadas ya que se innova en los dispositivos de participación, pero en aquellos aspectos más sensibles, no cambia en esencia la distribución de poder.

Hace falta elaborar una imagen de futuro de la Democracia en la cual nos gustaría vivir, tomando en cuenta para

su concepción a todos y no sólo a quienes hoy tienen más voz o poder. Una imagen en constante renovación, que se construya a partir de los sentimientos y que pueda ser comunicada no en forma de discursos grandilocuentes, sino de relatos de personas comunes, utilizando un lenguaje sencillo y entendible por todos.

En lo personal la Democracia donde me gustaría vivir, tiene rasgos de la Democracia Deliberativa, porque fomenta una amplia deliberación horizontal de los asuntos públicos, no sólo en los ámbitos propuestos por el Estado sino en toda la sociedad. Se discute y delibera en los barrios, en las plazas, en las redes, en los sindicatos, en los centros de estudio, en las empresas y en espacios de los más diversos e emergentes donde las personas se encuentran. También apreciamos la oportunidad de conocer otras perspectivas y nos sentimos bien intercambiando ideas y opiniones, argumentos e historias de vida, en forma abierta, respetuosa y constructiva.

En mi idea de Democracia a Futuro, identifico rasgos de la Democracia Participativa, al priorizar la más amplia participación y en forma igualitaria, para lo cual imagino que aprendemos a organizarnos y a convocar adecuadamente, donde todos compartimos la importancia de ser parte del proceso y existe un compromiso compartido de aportar lo mejor de cada uno. Participamos con alegría de espacios autogobernados, donde existe información suficiente, diversa y balanceada, preparada de forma legítima y donde aquello que se acuerda resulta ser lo que se lleva luego adelante, donde todos respetan y acompañan lo decidido.

En ese lugar donde me imagino vivir reina la libertad, entiéndaseme bien, no me refiero a la falsa idea de hacer lo que cada uno quiera para su satisfacción o beneficio individual, sino el deseo colectivo de buscar el bien común.

Comunidad y el sentido de estar juntos

Según Han vivimos de forma que para nosotros el tiempo carece de historia. Nos hemos transformado en seres sin 'olfato', aturdidos por las sensaciones inmediatas somos incapaces de percibir el 'aroma' de las cosas. El 'homo digitalis', según el autor, ha perdido gran parte de su humanidad ante los adelantos tecnológicos, y la vuelta 'al jardín' a las actividades de contemplación y al no consumo, son nuestra última esperanza, pero que diríamos si creyéramos, como dice Innerarity, que este es sólo un tiempo de transición y pronto veremos dar a luz un ser humano diferente. ¿Pensaríamos que continuaría siendo 'políticamente apático y emocionalmente histérico', o por el contrario pensaríamos que habría aprendido a valorar la libertad y a estar en paz con todos los demás?

Si no creyéramos que podemos ser una mejor versión de nosotros, si no sintiéramos que alcanzamos nuestro estadio final como humanidad, repensar la comunidad carecería de sentido, pero nuestra creencia en un futuro mejor se encuentra totalmente justificada. El futuro quizás más que nunca antes no está definido, por el contrario es un terreno totalmente en disputa donde la política y no la economía, será la gran protagonista.

Cierto es que hasta el momento, la Política 2.0 ha sido una versión poco original y repetitiva de su predecesora, y que aún sobreviven las estructuras políticas intermediarias con los mismos personajes en los principales lugares de decisión, pero también es cierto que se empiezas a ensayar otras alternativas. Las culturas digitales, aportan

nuevos principios de horizontalidad, de ruptura con la formalidad, de apertura a la diversidad, de valoración al mérito y de necesidad de mayor transparencia, entre otras ideas cada vez más generalizadas. Es de esperar que en el corto plazo, dichos principios se materialicen en una cultura política nueva, híbrido de las ideologías digitales y el rechazo a las estructuras e ideologías dominantes actuales.

Esta nueva cultura política digital, incluirá valores como la igualdad y la solidaridad, tradicionalmente vistos como valores de izquierda y una preocupación por la transparencia y la concreción tradicionalmente vistos como actitudes de derecha, junto con revalorizar la diversidad y la colaboración, valores reivindicados por todo el espectro político, en síntesis, la nueva cultura traerá consigo una forma diferente de enfrentar los problemas comunes.

El sentido de comunidad en la era digital, quedará delimitada por todos aquellos que compartiendo la nueva cultura política, estén dispuestos y comprometidos a ser parte de procesos inclusivos y deliberativos para alcanzar soluciones que consideren todos los puntos de vista y logren acuerdos estables. Por más convincente que pueda resultar la imagen de Futuro que tengamos, resultará polémica e insuficiente si no acordamos un significado compartido, una idea con la cual todos podamos sentirnos representados.

La Política en la era digital

Según Han vivimos de forma que para nosotros, el tiempo carece de historia. Nos hemos transformado en seres sin 'olfato', aturdidos por las sensaciones inmediatas somos incapaces de percibir el 'aroma' de las cosas. El 'homo digitalis', según el autor, ha perdido gran parte de su humanidad ante los adelantos tecnológicos, y la vuelta 'al jardín' a las actividades de contemplación y al no consumo, son nuestra última esperanza, pero que diríamos si creyéramos, como dice Innerarity, que este es sólo un tiempo de transición y pronto veremos dar a luz un ser humano diferente. ¿Pensaríamos que continuaría siendo 'políticamente apático y emocionalmente histérico', o por el contrario pensaríamos que habría aprendido a valorar la libertad y a estar en paz con todos los demás?

Si no creyéramos que podemos ser una mejor versión de nosotros, sino sintiéramos que alcanzamos nuestro estadio final como humanidad, repensar la comunidad carecería de sentido, pero nuestra creencia en un futuro mejor se encuentra totalmente justificada. El futuro quizás más que nunca antes no está definido, por el contrario es un terreno totalmente en disputa donde la política y no la economía, será la gran protagonista.

Cierto es que hasta el momento, la Política 2.0 ha sido una versión poco original y repetitiva de su predecesora, y que aún sobreviven las estructuras políticas intermediarias con los mismos personajes en los principales lugares de decisión, pero también es cierto que se empieza a ensayar otras alternativas. Las culturas digitales, aportan nuevos principios de horizontalidad, de ruptura con la formalidad, de apertura a la diversidad, de valoración al mérito y de necesidad de mayor transparencia, entre otras ideas cada vez más generalizadas. Es de esperar que en el corto plazo, dichos principios se materialicen en una cultura política nueva, híbrido de las ideologías digitales y

el rechazo a las estructuras e ideologías dominantes actuales.

Esta nueva cultura política digital, incluirá valores como la igualdad y la solidaridad, tradicionalmente vistos como valores de izquierda y una preocupación por la transparencia y la concreción tradicionalmente vistos como actitudes de derecha, junto con revalorizar la diversidad y la colaboración, valores reivindicados por todo el espectro político, en síntesis, la nueva cultura traerá consigo una forma diferente de enfrentar los problemas comunes.

El sentido de comunidad en la era digital, quedará delimitada por todos aquellos que compartiendo la nueva cultura política, estén dispuestos y comprometidos a ser parte de procesos inclusivos y deliberativos para alcanzar soluciones que consideren todos los puntos de vista y logren acuerdos estables. Identificarnos colectivamente, hace falta recuperar el sentido de comunidad.

Según las palabras analizadas de Byung-Chul Han, pareciera que la sociedad del cansancio y vacía de relatos en que habitamos, se encuentra políticamente inhabilitada de superar la soledad y sólo pensar en recomponer la idea de comunidad pareciera anacrónica, sin embargo la dimensión de los problemas que enfrentamos a escala global, hacen imprescindible replantearnos que significa vivir juntos, si queremos seguir estando sobre el planeta.

Sobran entonces las razones y los motivos para intentarlo, para conformar comunidades no disyuntas ni territorializadas, pero íntimamente relacionadas con los sentimientos que tengamos en común hacia la realidad y como dice Innerarity, ese es el sentido último de la política y mientras sigamos siendo seres políticos, lo seguiremos buscando.

ANEXOS

Anexo I – Motivación personal y relato sobre la elaboración

Por haber trabajado como programador reparando sistemas más de 20 años, tiendo a ver las creaciones humanas como construcciones en constante cambio y a medida que van evolucionando, se va diluyendo su diseño original. Podríamos decir que al principio de su historia están más cerca de una concepción ideal y a medida que envejecen van incorporando mejoras e innovaciones, pero también desviaciones y defectos.

Para solucionar una falla en un Software hace falta en primer lugar, preguntarse que es aquello que esta fallando, que muchas veces no es lo que aparenta ser en la superficie sino que hace falta explorar las causas más profundas de los problemas, en segundo lugar comprender porqué esta fallando, para finalmente preguntarse, qué hace falta cambiar para arreglarlo.

El concepto de Democracia, como cualquier otra creación del espíritu humano, se ha ido modificando a lo largo de la historia, a partir de la realización y el aprendizaje, a partir de las experiencias concretas que reconocemos como Democracias reales y a partir de los sentimientos de aprobación o de rechazo que las mismas nos han generado como humanidad en su conjunto.

En nuestros días, podemos decir que el desempeño de las Democracias actuales no alcanza a cubrir todas las expectativas. El déficit democrático puede ser entendido como un crecimiento en la apatía, la desconfianza y la desafección política de la ciudadanía, que aunque se defina como partidaria de la Democracia como ideal, evalúa cada vez peor sus instituciones y percibe la política como una actividad cada vez más opaca y elitista. Vale decir que sigue con vida en la mayoría de nosotros, la convicción de que la Democracia puede y debe funcionar mejor que como esta funcionando ahora.

Al estudiar las distintas interpretaciones sobre el clima democrático actual, es posible observar que no hay acuerdo en que exista un problema a resolver, para algunos la diferencia entre la realidad y las expectativas es la tensión natural entre un ideal de organización y su implementación concreta y no es posible eliminarla sino todo lo contrario, dicha tensión es la que permite ir mejorando la realidad. Para otros estamos viviendo una crisis democrática desde hace 30 años, aunque no hay acuerdo en si es una crisis de legitimidad de las instituciones, de valores y principios que vienen cambiando en la población o una crisis de las estructuras intermedias o de representación, como ser los partidos, los sindicatos, la clase representante, etc. Para otros hay cambios importantes en la forma de hacer política y el malestar no sería señal de agotamiento de la Democracia, sino de un rechazo a la clase política en general o de actitudes y comportamientos asumidos cada vez más ampliamente, en particular.

¿Qué es lo que esta fallando en nuestras Democracias? ¿Porqué falla? y ¿cómo se puede hacer para arreglarlas?

Fueron las preguntas iniciales de este trabajo.

Pero como toda pregunta encierra de algún modo su respuesta, a medida que continuaba estudiando, fueron apareciendo las respuestas pero no en forma de afirmaciones categóricas sino como nuevas preguntas abiertas a incluir a las anteriores.

Así llegué a ver que para mejorar la Democracia no es cuestión de mejorar su desempeño sino de mejorar nuestro posicionamiento con respeto a los problemas mencionados y para lograrlo hace falta mejorar el involucramiento de la ciudadanía en los asuntos públicos, ¿De qué forma se puede mejorar la participación política para mejorar la Democracia? fue entonces mi siguiente pregunta.

Para mi sorpresa, desde hace 15 años se están probando en distintas partes del mundo, distintos dispositivos y herramientas para aumentar y mejorar la participación ciudadana, haciendo uso de las tecnologías digitales, aunque también con diversos resultados. El camino puede ser incorporar tecnología, pero no de cualquier forma, ni para cumplir cualquier objetivo.

La respuesta trajo una nueva pregunta, ¿La e-participación ayuda a mejorar la Democracia? que a su vez me llevó a estudiar como desde los distintos modelos democráticos, se proponía usar las tecnologías digitales para mejorar la participación política.

Los primeros tres capítulos del trabajo resumen esta primer búsqueda si se quiere más descriptiva pero cuyas respuestas me resultaban completamente insuficientes, hasta que apareció otra idea, quizás es necesario otro marco conceptual para comprender mejor que nos esta pasando y hacia donde vamos. No es cuestión de describir que pasa con las nuevas tecnologías utilizadas con fines políticos y de que forma mejoran (o no) la democracia, sino de encontrarle a la participación un nuevo sentido, qué espacio creamos que deba tener la política en nuestras vidas, al decir de Hanna Arendt, que sentido debe tener el vivir juntos.

La e-política como se llama a la forma de hacer política utilizando tecnologías digitales, es orientada y direccionada por quienes la utilizan como forma de ejercer o construir poder. La filosofía política es la ciencia que se ha preguntado sobre el qué hacer para construir nuevos sentidos, en su doble acepción de significados y de dirección de las futuras acciones.

En el último capítulo, le pregunto a dos filósofos contemporáneos, que desde distintas ópticas han analizado las posibilidades y dificultades de realizar política en el contexto actual, de cada uno tomare prestado algunos conceptos que pueden ser articulados para una mejor comprensión de la política en la era digital. Byung-Chul Han relata la tendencia moderna de aislarnos a partir de la negación del otro, tendencia que de prosperar, inhabilita cualquier construcción social que podamos concebir. En este nuevo contexto, la construcción de identidad y de poder resulta más frágil que nunca antes. Por otra parte, para Daniel Innerarity los cambios sociales requieren una nueva forma de hacer política, amplia y participativa, contemplando la diversidad y reconstruyendo la noción de

comunidad.

A partir de los aportes conceptuales analizados, y retomando la idea original, dado que la e-política es parte de nuestra realidad, pero a su vez acepta distintos sentidos, podríamos preguntarnos ¿Qué Democracia queremos construir con la e-participación? O ¿Qué sentido tendrá la e-participación en las Democracias futuras?

Las iniciativas que desde el poder político se impulsen de ahora en más sobre e-participación, deberán estar direccionadas y a la vez co-producidas buscando darles un sentido compartido. Para mejorar la Democracia la e-participación deberá apuntar a construir una mejor sociedad, un nuevo sentido de comunidad y una nueva actitud frente a los problemas de vivir juntos.

Para concluir el trabajo me pregunto sobre que características tendrán la próxima generación de herramientas digitales, como evolucionarán la multiplicidad que existen actualmente y en constante proliferación, podríamos brindar o proponer como ejemplos del nuevo sentido a instrumentar y a la vez servir como punto de partida para nuevos desafíos, sin pretender terminar con ninguna respuesta categórica, sino más bien, invitar a que otros, puedan sumar nuevas preguntas.

Anexo II – Tecnología y Democracia en la era Digital

2.1. Capitalismo digital

"Technology alone is not enough, it's technology married with liberal arts, married with the humanities that yields us the result that make our heart sing" (La tecnología sola no es suficiente, es la tecnología casada con las artes liberales, con las humanidades que nos da el resultado que hace que nuestro corazón cante)." (Steve Jobs)

Desde la aparición de Internet hace pocas décadas atrás, sentimos que vivimos en un mundo diferente. Podemos tener alguna dificultad para explicar o definir con precisión que son o que incluyen las nuevas tecnologías, pero entendemos fácilmente la importancia de los cambios que produjeron en todos los ordenes de nuestra forma de vivir.

El cambio que vivimos es producto de una 'convergencia cultural', la confluencia de una variedad de tecnologías, que no sólo refiere a aspectos técnicos o características propias, sino a desafíos y prácticas de los individuos que las usan y adoptan. (Jenkins 2006) En este caso, estamos hablando de la confluencia de plataformas, aplicaciones y servicios, junto a hábitos y prácticas sociales, que acompañan la transformación de la política, la economía y la sociedad en su conjunto.(Papacharissi 2010, 53)

Los griegos definían tecnología, como la conexión entre los inventos y su empleo, incluyendo todas las actividades asociadas como la deliberación de la forma de uso, las connotaciones morales y éticas, el alcance y la oportunidad de aplicación y las consecuencia de su utilización. La tendencia a reducir el término a la innovación

exclusivamente, data de la revolución industrial y la falta de reflexión ética en mi opinión es una característica del capitalismo actual.

Sin embargo, el cambio cultural que posibilitó la masiva adopción de las tecnologías digitales, es anterior al surgimiento de Internet, incluso previo a la primer computadora, pasamos de ser 'analógicos' a 'digitales' en un largo proceso de disciplinamiento que comienza con el registro de las personas y la asignación de números para identificarnos al producirse el éxodo masivo del campo a la ciudad.

Y dicho cambio no fue inocente, sino por el contrario, una necesidad de 'comodificar' a las personas para hacerlas intercambiables. "El funcionamiento del capitalismo se basa fundamentalmente en la abstracción, la estandarización y la mecanización, para garantizar que pueda funcionar como una máquina universal, capaz de tratar fenómenos dispares como iguales e intercambiables." (Gere 2009, 24)

No por casualidad, Alan Turing en 1930 imaginó una maquina conceptual que podía adoptar infinitos estados según como se la configurara. Varias décadas después, el desarrollo de sus ideas daba origen a las primeras computadoras.

En la tercera fase del Capitalismo, bautizada como Capitalismo Cognitivo, se centra la acumulación en los bienes inmateriales, se reconoce el conocimiento como un valor independiente del proceso productivo de bienes materiales y se defiende la propiedad del conocimiento mediante un sistema de patentes y derechos de autor, que como veremos, será criticado desde distintas perspectivas. (Zuckerfeld 2017; Fuchs and Mosco 2017)

Incluso para algunos autores, estamos pasando a otra fase, donde el tiempo pasa a ser más relevante, donde tenemos la sensación de estar viviendo de una forma más ascelerada y a la vez de no disponer de tiempo para nosotros mismos. (Wajcman 2016) En el Capitalismo Digital donde abundan los datos, ya no hay necesidad de procesarlos y discutirlos, iniciamos una era libre de fricciones (friction-free capitalism), al decir de un ejecutivo de Microsoft aduciendo la abundancia informacional existente, ya no hay motivos para interpretar la realidad ya que podemos directamente conocerla. (Schiller 2000) La fantasía es que los datos son suficientes para iluminan la realidad, sin filtros ni ideologías, sin embargo tenemos la sensación de estar viviendo como nunca a oscuras.

Yendo aun más allá, hay quienes vislumbran una nueva fase, de Capitalismo Big-Data, de la mano de una nueva generación de tecnologías digitales (IA, Machine-Learning, Blockchain) donde la inteligencia para procesar los datos es asistida por aplicaciones. Nuestra limitación de controlar la realidad estaría ya aceptada, dejaríamos de comprender aspectos como las relaciones causales, en un mundo donde estamos todos conectados y las cosas están todas correlacionadas. (Chandler and Fuchs 2019)

2.2. Nuevas desigualdades en la era digital

En el proceso mencionado de transformación del Capitalismo, van apareciendo nuevas asimetrías generadas o

potenciadas por el acceso y el uso de las nuevas tecnologías. Las nuevas desigualdades alteran las relaciones de poder en la era digital y al contrario de vivir 'libres de fricciones' es de esperar que surjan nuevos conflictos, cada vez con más fuerza.

Por tomar un ejemplo, la dificultad para comprender y pronosticar el impacto de las nuevas tecnologías en el mercado laboral, alimentan las predicciones más diversas, desde quienes piensan que estamos en la antesala de un futuro de abundancia donde ya no habrá escases y todos trabajaremos unas pocas horas al día (Diamandis and Kotler 2014), hasta quienes alarmados vislumbran la pérdida irremediable de millones de puestos de trabajos. (“Surveying the Digital Future. Digital Future Report” 2018)

Todos coinciden que en el futuro, habrá abundante demanda de trabajo para quienes sepan administrar, diseñar y programar aplicaciones informáticas, sin embargo, el fundador de LinkedIn Reid Hoffman obtuvo su master en filosofía en Oxford, Peter Thiel, cofundador de PayPal estudio filosofía y leyes y el CEO de Palantir, Alex Karp, es PhD en teoría social neoclásica, Ben Silbermann fundador de Pinterest, estudió ciencias políticas en Yale, Joe Gebbia y Brian Chesky, fundadores de Airbnb obtuvieron su grado en Arte en la escuela de diseño de Rhode Island, el cofundador de Salesforce, Parker Harris, estudió literatura inglesa, el fundador de Hewlett-Packard y CEO de la empresa Carly Fiorina, obtuvo su grado en historia medieval y filosofía, la CEO de YouTube, Susan Wojcicki, estudio historia y literatura en Harvard. Y este fenómeno se viene dando en las empresas de tecnología de todo el mundo.

Parecería ser que contradiciendo los discursos pesimistas, la proporción de trabajos que es posible automatizar por completo es mucho más limitada de lo que parece y la aplicación de las nuevas tecnologías a distintos contextos, van a requerir de las capacidades 'difusas', más desarrolladas en aquellos que estudian las ciencias humanas (artes liberales). Como en todos los casos, los cambios tecnológicos tienen ganadores y perdedores. (Hartley 2017, 15)

Hoy en día un poco más de la mitad de la población mundial es usuaria de las nuevas tecnologías, apareciendo una nueva desigualdad conocida como brecha digital ('digital divide') (DiMaggio and Hargittai 2001) que no sólo divide a quienes son usuarios de quienes no acceden, sino entre quienes potencian sus capacidades utilizándolas y quienes no las aprovechan, se llega incluso a hablar de 'analfabetismo digital'. (Hartmann 2010). Pero el impacto entre quienes usan y quienes no, podría ser mucho más significativo y ambivalente, basta leer alguno de los artículos recopilados en 'The Digital Divide' como el de Carr, 'Google nos está haciendo estúpidos?' para comprender que la exposición prolongada y sin crítica a las nuevas tecnologías incluso podría ser perjudicial. (Bauerlein 2011; Carr 2011)

Para Negroponte la brecha existe, pero sería entre los nativos digitales y aquellos que crecieron en un mundo analógico y luego tuvieron que adaptarse de grandes. “Algunas personas se preocupan por la división social entre los ricos y los pobres en información, los que tienen y los que no tienen, el Primer Mundo y el Tercer Mundo. Pero la verdadera división cultural va a ser generacional ” (Negroponte 1996, 6). La diferencia entre lo digital y lo

analógico para el autor, es la misma que las diferencias entre los bit y los átomos. Mientras los primeros son rápidos y específicos, los segundos son lentos y contienen información adicional que no hace a la cuestión.

Sobre las generaciones jóvenes y su dominio tecnológico, hay quienes tienen un optimismo que parece exacerbado: "Traen consigo una nueva ética de apertura, participación e interactividad al ámbito laboral, a las comunidades y los mercados... en lugar de ser receptora pasiva de la cultura del consumo masivo, la generación de la red dedica tiempo a buscar, leer, examinar, autenticar, colaborar y organizar. Hoy, los jóvenes son autoridades en la revolución digital que está cambiando cada una de las instituciones de la sociedad". (Tapscott and Williams 2010)

La psicología ha aportado evidencias empíricas sobre la transformación en las nuevas generaciones que no sólo afectaría la forma de identificarse o relacionarse, sino también la capacidad de crear o imaginar alternativas: "afirmamos que las tecnologías digitales han reconfigurado significativamente la Identidad, La Intimidad y la Imaginación durante las últimas décadas." (Gardner 2014, 17) "los medios digitales dan lugar a nuevas formas de expresión imaginativa, al tiempo que el propio formato de la aplicación modela y limita las expresiones de manera clara y específica." (Gardner 2014, 19)

No sólo existen desigualdades y asimetrías a nivel individual, también parecieran sufrir los Estados Nacionales a la hora de controlar las nuevas corporaciones globales, que en algunos casos, incluyen colectivos mucho más numerosos que sus propias poblaciones. Sólo Facebook con más de 2.200 millones de usuarios, tiene más personas registradas que la población de China e India sumadas. ("Digital in 2018: World's Internet Users Pass the 4 Billion Mark" 2018).

Apple, Google, Facebook y Amazon con más de 60 mil millones por año de ingresos, superan el PBI de un país de 3 millones de habitantes como Uruguay, donde trabajan 35 mil personas en el rubro correspondiente a las TICs, pero a diferencia de estos, no es posible saber a ciencia cierta como y donde generan beneficios y por lo tanto donde y cuantos impuestos deben pagar. En este mundo de la era digital, los 60 mil empleados de Google, generan más riqueza que los 1,75 millones de trabajadores uruguayos. (Galindo 2017)

Los cuatro gigantes digitales no sólo evaden impuestos, también destruyen empresas y empleos con dudosas estrategias comerciales, invaden y venden la privacidad de los usuarios y aprovechan cualquier vacío legal para obtener mayores beneficios, todo esto mientras los consideramos ejemplos de innovación empresarial. (Galloway 2018)

Las distintas evaluaciones y perspectivas que poseemos sobre las tecnologías digitales y sus consecuencias, probablemente tengan relación con nuestra propia situación con respecto a las desigualdades mencionadas.

2.3 Perspectivas sobre la tecnología

"La Web lo será todo y al mismo tiempo no será nada. Si lo hacemos bien, creo que podemos solucionar todos los problemas del mundo" (Google CEO, Eric Schmidt)

"El solucionismo interpreta las dificultades como enigmas que tienen solución y no como problemas que podrían tener múltiples respuestas" (Gilles Paquet)

En grandes rasgos existen dos visiones contrapuestas sobre la relación entre la tecnología y los cambios sociales, el determinismo tecnológico plantea que la tecnología es un agente autónomo de cambio en la sociedad y las resistencias sociales tienen poca capacidad de frenar su avance, mientras la perspectiva sociocéntrica, considera a las tecnologías como construcciones sociales, siendo las personas las que hacen los cambios decidiendo cuales y de que forma utilizarlas. Es posible que la verdad se encuentra en algún punto intermedio, la llamada perspectiva de la configuración social (social shaping), argumenta que existe una mezcla de costumbres y valores que las nuevas tecnologías aprovechan, a su vez estas tienen una lógica determinada que influye pero no determina su uso. (Baym 2010, 44)

Por otra parte, entre los deterministas tenemos visiones optimistas que manifiestan que las tecnologías liberarán la mejor versión de nosotros mismos, eliminando las restricciones geográficas podremos encontrarnos y entablar relaciones mucho más extensas y ricas en línea y por otra parte, visiones pesimistas, que enfatizan la ausencia de control, la dependencia y la incapacidad de comprender y resistir el cambio. Incluso entre aquellos que no se encuentran cerca de la tecnología, podemos encontrar visiones utópicas y distópicas, con cierta tendencia a la polarización. Estas narraciones sin demasiados datos objetivos ni argumentos racionales, resultan ser proyecciones de nuestros propios miedos y esperanzas. (Papacharissi 2010)

Algunos discursos optimistas podrían ser el 'solucionismo tecnológico' (Morozov 2014), que cree devotamente en la capacidad de las nuevas tecnologías para resolver todos los problemas sociales. O el neofuturismo según Wilhelm: "heredaron del futurismo la fe poco crítica en el progreso, la aceptación de las nuevas tecnologías con su aplanadora capacidad de transformación de la realidad, y una desconfianza en las instituciones obsoletas."(Wilhelm 2000, 15)

Además de los discursos de quienes promueven o resisten las tecnologías, podríamos diferenciar distintas estrategias políticas, para controlar su impacto. Veamos algún ejemplo, por un lado tenemos a Ibieca, un pequeño pueblo en el noroeste de España, que en el año 1970 incorpora el agua corriente en todas sus casas, sin prever que la fuente de agua ubicada en la plaza central del pueblo era el espacio privilegiado de encuentro social, y al no tener que ir más por agua, los habitantes dejarían de frecuentarla. A partir de entonces el pueblo dejaría de ser lo que era, perdiendo la comunidad una parte de la cohesión que otrora tenía.

Otro ejemplo, las comunidades religiosas Amish en USA, que a diferencia de lo que se cree, no niegan los avances tecnológicos, pero saben que deben ser asumidos con criterio comunitario, tienen prohibido tener autos personales,

porque eso haría que el sentido de vecindad de sus hogares se perdiera, al ya no ser la distancia un impedimento. (Sclove 1995, 6)

Tomar recaudo a la hora de incorporar tecnologías, priorizando el bien común, parece algo razonable aunque en pocas instancias ocurre, la incorporación y difusión de las nuevas tecnologías, queda librado a lógica de mercado sin reflexionar sobre las posibles consecuencias a futuro. "Vivimos en un mundo donde las nuevas herramientas conviven con una plethora de enfermedades modernas como la soledad, el narcisismo, el desempoderamiento, la inseguridad, el estrés y la alienación. La tecnología no es la causa de esas enfermedades, pero contribuye a todas ellas." (Sclove 1995, 7)

2.4 Impacto y evaluación de las tecnologías

Una alternativa para comprender el impacto de las tecnología es analizar las interacciones humanas que define o regula. Por ejemplo el ordenamiento de las sillas en un salón de clases influye en las interacciones que vayan a ocurrir entre el docente y los estudiantes.

De este modo, toda tecnología encarna relaciones de poder y brinda posibilidades de resistencia en parte en función del grado de flexibilidad que la propia tecnología contenga y de la capacidad de negarse a utilizarla o sustituirla por otra alternativa que tengamos. (Sclove 1995, 22)

En este sentido, deberíamos evaluar como se gobiernan las tecnologías digitales, de que forma se diseñan y controlar y quienes deciden cuando existen distintas configuraciones. Una tecnología democrática, sería una que tuviera una gobernanza transparente y abierta a la opinión de las mayorías, habilitando instancias de participación de sus propios usuarios, por el contrario y gracias a la herencia del Fordismo, decimos que una tecnología es democrática, si todos podemos consumirla, si su precio es accesible, sin importar su transparencia, su gobernanza, su apertura o si reproduce las desigualdades sociales preexistentes.

Nuestra evaluación de las tecnologías digitales, la que hace la gran mayoría de las personas, poco tiene que ver con el impacto real sobre los problemas sociales, ni con resultados objetivos, tampoco con las relaciones de poder que encarnan ni con los valores que expresa, ni con las desigualdades que reproduce, por el contrario evaluamos las tecnologías según nuestra propia experiencia y qué elementos ponderemos estarán relacionado con las cosas que nos pasen cuando las usemos.

Un ejemplo de evaluación nos lo brinda El informe de Digital Future del 2018, donde se muestra la evolución de la proporción de individuos que compartieron las siguientes afirmaciones: '¿Por Internet, las personas como uno tiene más que decir sobre lo que hace el gobierno?' y 'Por Internet, las personas tienen más poder político?'. Desde el 2001 al 2018 los porcentajes entre quienes discrepaban o asentían se han ido invirtiendo en ambas respuestas, siendo hoy significativamente mayor, quienes piensan que Internet nos ha dado mejores opiniones políticas y no ha hecho mas poderosos. ("Surveying the Digital Future. Digital Future Report" 2018)

A Putnam le resulta aterrador el efecto de 'ciberapartheid' y 'ciberbalanzación' que en su opinión producen las tecnologías digitales: “Este espectro de una especie de ciberapartheid, en el que la reducción del capital social disminuye a medida que las redes de élite se vuelven menos accesibles para los que no tienen, es realmente aterrador” (Putnam 2001, 189)

2.5 Tecnologías Digitales

“Hoy hay más bites almacenados en red que granos de arena hay en la Tierra o que estrellas en el universo.”
(Mendez, Xaime)

¿Pero a que nos referimos cuándo decimos tecnologías digitales? ¿Se trata de los protocolos y estándares que permitieron interconectar cuatro computadoras universitarias entre sí, en aquel proyecto llamado Arpanet en el año 1969 o de la incalculable inversión en infraestructura que lleva hoy al mundo a interconectar cerca de 50 billones de maquinas y dispositivos? ¿O quizás hablemos de 'Internet de las Cosas' (IoT) y los más de 500 dispositivos por hogar que se estarán seguramente conectados dentro de pocos años?

Podríamos también pensar en las tecnologías de almacenamiento, compactación y organización de los contenidos que cada 18 meses el mundo genera duplicando los existentes hasta entonces o la nueva ciencia de datos y la promesa de big-data de emplear en los próximos años a más de 4 millones de profesionales para mantenernos a salvo de la inundación digital.

Y porqué no pensar en las nuevas aplicaciones de inteligencia artificial, con algoritmos que aprenden (machine-learning) a partir de su propia experiencia y la promesa de servirnos de salvavidas en el mar digital (Asawa 2018), habiendo quienes argumentan que dentro de poco podremos confiarle los problemas públicos, ya que extraerán mejores conclusiones analizando la información disponible, que las que puede alcanzar nuestra rústica inteligencia humana. (Rodríguez, Palomino, and Mondaca 2017) O las maravillosas aplicaciones de blockchain que nos proponen finalizar con el fetichismo del dinero, por lo menos en su expresión constante y material, todo lo que ganamos y gastamos, podría ser parte de un dato almacenado en la 'nube' (Cloud computing). Tecnologías que en su mayoría resultan más cercanas a la magia que a la ciencia, para la enorme mayoría de la población mundial. (Andalucía es Digital 2017)

Las tecnologías digitales incluyen las tecnologías que se utilizan en la 'web semántica' (Semantic Web) para la construcción de Ontologías, una construcción originalmente académica y de relativamente poca difusión, que intenta ser el mecanismo para intercambiar el conocimiento existente en los datos y contenidos de la web, con infinidad de aplicaciones en las áreas educativas y de investigación científicas, pero también a nivel comercial, proponiendo un modelo de integración de aplicaciones a partir de la efectiva integración de sus dominios de datos. Una especie de desfeudalización de la información estaría en curso y como en la edad media, los partidarios del orden anterior estarían quedando por el camino, dentro de poco las aplicaciones serán apreciadas por las

Ontologías que puedan consultar, construir y compartir.

Podríamos también referirnos a las redes sociales y demás aplicaciones de la llamada Web 2.0, según el creador del término, Tim O'Reilly: "Web 2.0 es la Red como plataforma, involucrando todos los dispositivos conectados. Aplicaciones Web 2.0 son las que aprovechan mejor las ventajas de esta plataforma, ofreciendo software como un servicio de actualización continua que mejora en la medida que la cantidad de usuarios aumenta, consumiendo y remezclando datos de diferentes fuentes, incluyendo usuarios individuales, mientras genera sus propios datos en una forma que permite ser remezclado por otros, creando efectos de red a través de una arquitectura de participación y dejando atrás la metáfora de la página del Web 1.0, con el fin de ofrecer experiencias más envolventes al usuario." (O'Reilly 2005)

Según O'Reilly como la ambigüedad del término producía discrepancias importantes, propusieron una serie de principios y patrones de diseño que las aplicaciones deberían integrar para ser parte de la web 2.0, como ser el aprovechamiento de la inteligencia colectiva. Las aplicaciones nuevas deberán ser diseñadas como 'arquitecturas para la participación', a diferencia de la web 1.0 donde la participación se podía comprender aplicando la 'ley de potencia' (1/10/100), donde sólo una fracción mínima es muy activa, luego por cada uno de ellos hay 10 que colaboran esporádicamente y 100 que se benefician pero sin realizar contribuciones, la web 2.0 propone aprovechar la propia información que generan todos los usuarios en el mismo uso de las aplicaciones, seamos o no del todo conscientes, somos todos participantes. (Bricklin 2006; Cardon 2016)

Para los más entusiastas, la Web 2.0 no es solamente una nueva versión de las mismas tecnologías que dieron inicio a Internet, parte del supuesto de un usuario inteligente y participativo, que investiga, opina, contesta, debate y reproduce información, y como tal no es sólo un medio de comunicación, sino una nueva aproximación del poder. El 'software social' utilizado por las redes sociales online opera en tres ámbitos transversales, la comunicación (nos ayuda a poner en común conocimiento), la comunidad (nos ayuda a encontrar e integrar comunidades) y la cooperación (nos ayuda a hacer cosas conjuntamente). (Caldevilla 2010, 3)

2.6 El Cambio en las tecnologías digitales

La evolución de la Web 1.0 a la Web 2.0, nos muestra que no alcanza con definir las tecnologías para comprenderlas, hace falta una forma de analizar su evolución, para entender en que sentido cambian. Al respecto, Jon Elster en 'El Cambio Tecnológico', nos presenta dos teorías antagónicas que intentan explicar el cambio productivo, la teoría Schumpeteriana de la innovación y la teoría marxista.

Para Schumpeter, el cambio social se produce por la innovación tecnológica, que es impulsada por empresarios particulares, visionarios que asumen riesgos y que junto a políticos ambiciosos, constituyen el motor fundamental del crecimiento económico. "En su pensamiento, tanto la vida económica como la política son moldeadas por hombres con la capacidad para 'hacer que las cosas se hagan' para superar el pensamiento habitual y percibir

posibilidades objetivas ocultas a los demás." (Elster 2014, 106)

Por el contrario, según el marxista, el empresario capitalista no elige entre tecnologías disponibles mucho menos elige investigar y desarrollar nuevas, sino que busca maximizar su rentabilidad dentro de las tecnologías de producción establecidas e innova cuando ya no tienen posibilidad de mejorar su beneficio dentro de las técnicas conocidas. "La clásica explicación marxista de la velocidad de innovación es muy simple: los capitalistas innovan porque están forzados a ello por la competencia y pueden innovar porque pueden girar sobre un capital de inversión, es decir, sobre la ciencia." (Elster 2014, 149)

El cambio tecnológico en el Marxismo, resulta un componente central para definir las etapas históricas, no siendo las bienes que se producen el aspecto que marca la diferencia, sino la forma de producción preponderante, específicamente la relación entre el capital, el conocimiento o la técnica y la fuerza de trabajo. Según esta teoría, las nuevas tecnologías permitirían modificar la proporción de capital con respecto a los otros factores productivos, sobre todo si consideramos el conocimiento patentado como una forma de capital cognitivo, a medida que el capitalismo se desarrolla, este tendería a concentrarse y a aumentar su preponderancia en relación al valor del trabajo. Esto coincide con los datos que presentábamos previamente, sobre las empresas gigantes digitales, y su empinado crecimiento, siendo empresas con relativamente poca fuerza laboral.

Sin embargo no es lo que ocurre en nuestro tiempo digital, si bien es cierto que existen juicios multimillonarios por los derechos de propiedad intelectual, y la concentración de capitales sigue su tendencia creciente, el conocimiento de las tecnologías digitales se encuentra cada vez más abierto y compartido, cada vez existen menos barreras para aprovecharlo y cada vez más aparecen innovadores que sin contar con un capital previo, logran destacarse y obtener beneficios de sus innovaciones.

Para Marx, la innovación tecnológica dejaría de ser un factor más de explotación de las clases subsidiarias, una vez alcanzado el comunismo, donde la ciencia y la tecnología estaría al servicio de todos. No hace falta ser un fanático tecnoidealista, para entender que tanto la visión Schuperiana como la Marxiana, no explican muchos de los cambios tecnológicos registrados en las últimas décadas, innovaciones que no fueron impulsadas por empresarios ambiciosos sino por personas que sólo buscaban el bien común e incluso desde el discurso, con posiciones radicalmente contrapuestas a la lógica del capitalismo.

2.7 Ideologías Digitales

"La sociedad en red, es una sociedad donde la información digitalizada es su ideología" (Hassan)

Para algunos el concepto de ideología ha dejado de ser válido, ya que era aplicable para definir el conjunto de intereses y representaciones de las distintas partes, en un mundo dividido en clases sociales en permanente conflicto. Junto con la pérdida de interés de las clases trabajadoras en rebelarse contra las estructuras del capitalismo (Marcuse 1964) y la devaluación de los grandes relatos de la historia que incluían un final feliz,

habrían dejado de tener sentido para algunos. En lo personal considero que es una categoría más válida que nunca para llegar a comprender los cambios anteriormente mencionados.

Para Slavoj, el hecho de que ya no consideremos alternativas al Capitalismo Liberal y percibamos acontecimientos que se inscriben completamente en la lógica del orden existente como una ruptura radical, son fenómenos claramente ideológicos. Es que las ideologías no son verdaderas o falsas, sino que poseen una lógica de ocultación y de invisibilización. (Slavoj 2003) Las ideologías son orientada a la acción y hacia las masas, y como tal es expresada usualmente en términos coloquiales y simples. (Baradat 2008, 9)

Según Eccleshall y Geoghegan, toda ideología incluye una forma de comprender la realidad social, una situación ideal que se quiere alcanzar y un programa político, es decir una serie de acciones para garantizar la trayectoria entre la situación de partida y el futuro que se presenta como necesario y a la vez alcanzable. A su vez toda ideología posee seguidores que adhieren a sus preceptos y se sienten de alguna manera identificados por compartirlos, existe una dimensión sociológica comprende un conjunto de prácticas compartidas, un sentido de pertenencia colectiva y un deseo proselitista de aumentar sus seguidores. (Eccleshall and Geoghegan 2004, 13)

De esta forma, cada ideología desarrolla discursos que intentan explicar, convencer y contagiar a otros, discursos que no son verdaderos ni falsos, sino más o menos creíbles, más o menos compartibles de acuerdo a los valores y creencias de cada uno. Identifiquemos entonces, cuales son los discursos que acompañaron el surgimiento de las tecnologías digitales, para comprender que explicaciones sobre el presente y que visiones de futuro, nos presentan.

La Ideología Californiana

"El sistema es la gente" (The WELL)

En 1960 se crea la Students for a Democratic Society (SDS) una organización estudiantil, que junto a los movimientos del 'free speech' y los colectivos feministas plantean una visión de como se puede cambiarse la realidad viviendo en comunidades: "Más que cambiar la sociedad, se trata de cambiarse a sí mismo, retirándose del mundo si es necesario. A comienzo de los años sesenta, cerca de 500.000 jóvenes americanos vivían en comunidades. " (Cardon 2016, 23)

En 1968, Steward Brand publica la primera edición de 'Whole Earth Catalog', una suerte de catálogo de prácticas sociales de la contra-cultura norteamericana, auto producida desde esas mismas comunidades. "Muchos vieron en este catálogo una prefiguración en papel del hipertexto web. Los artículos son revisados, comentados y discutidos por las comunidades en cada nueva edición. Se relacionan unos con los otros en un feliz desorden de inter-citaciones."(Cardon 2016, 22)

Inspirado en el espíritu libertario de esas comunidades de vida hippies norteamericanas, Steward Brand y Larry

Brillant, inician en 1985 WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) la primer comunidad virtual de personas no informáticas, que seguirá funcionando como tal hasta nuestro días. WELL se diseñó con los siguientes lineamientos: Ser gratuita o muy accesible (10 dólares americanos por mes) y “abierta al universo”, ser auto gobernada y de diseño experimental, reflejar el espíritu comunitario de las comunidades de vida y estar cerrada a los 'hombres de negocios'. (Rheingold 2000)

Los participantes de WELL se reúnen cada tanto en forma presencial en las Well Offices Parties (WOP) intentando darle forma y contenido a su programa de transformación. En 1996 se presenta La 'Declaración de Independencia del Cibeespacio' que anuncia una doble emancipación, el del conocimiento que debe circular libremente y el de las personas que pueden liberarse de límites espaciales:

“Vuestros conceptos legales sobre propiedad, expresión, identidad, movimiento y contexto no se aplican a nosotros. Se basan en la materia. Aquí no hay materia. Nuestras identidades no tienen cuerpo, así que, a diferencia de vosotros, no podemos obtener orden por coacción física.” (“Declaración de independencia del ciberespacio” 2016)

Al masificarse Internet y ser colonizada por intereses comerciales, buena parte del sentido de la ideología Californiana se terminó diluyendo y muchas de las prácticas se hicieron cultura, perdiendo su programa de resistencia y transformación.

Hackerdom (el reino de los Hackers)

Los orígenes de la cultura Hacker como la conocemos en nuestros días, se remonta a 1961, el año en que el MIT adquiere la primer PDP-1 (minicomputadora). A partir de las universidades conectadas a la incipiente red, especialmente en sus departamentos de informática y laboratorios de inteligencia artificial. (Raymond 2001, 5)

No sólo desarrollaron un dialecto propio, una especie de diccionario de términos del lunfardo nerd (tuxedo.org/jargon) o el interés en ciertos tópicos excéntricos, como una de las primeras redes sociales implementada sobre listas de correo, como fue SF-LOVERS (amantes de la ciencia ficción), aún operativa, también desarrollaron una postura contestataria contra la propiedad del conocimiento y del capitalismo en general.

De ese ambiente surge Richard M. Stallman (conocido por sus iniciales RMS) . "the last true hacker" (el último hacker verdadero), según escribiera Levy en Hackers. (S. Levy 2010) Fundador en 1985 de la Free Software Foundation (FSF) un movimiento de protesta contra el 'cierre' del Software, que lanza el desarrollo del programa GNU (GNU is not Unix), un clone del sistema Operativo Unix, en aquel entonces propietario de gigantes como IBM y DEC. La idea era contar con una alternativa disponible gratuitamente y que liberara a los primeros desarrolladores de construir software que no requiriera elevados costos de licenciamiento para poder funcionar. El software era visto como un complemento, muchas veces comercializado junto con el equipo donde se ejecutaría. Las primeras super computadoras en realidad se alquilaban, siendo privativo su costo, que no bajaba de 15000

USD mensuales a principio de los años 80. (Duval and O'Reilly 2010)

RMS falló en producir un Sistema Operativo gratuito luego de diez años de esfuerzo, al principio de los 90 parecía el final. En 1994 BCSRG (Berkeley's Computer Science Research Group), pierde sus fuentes de financiamiento, y si bien existían iniciativas de pequeños grupos de desarrolladores bien coordinados y a partir de un diseño planificado (freeBSD, netBSD, OpenBSD), aunque ninguno lograría lo que Linus Torwards hiciera con Linux.

A mediados de la década del 90, con la explosión de internet, los hackers se concentran en desarrollar Linux y el conjunto de utilitarios necesarios para que sea de utilidad, pero a la vez empiezan a establecer la independencia del poder político tradicional. En 1994 el activismo hacker evita el control estatal de la encriptación a utilizarse en Internet (CDA - Communications Decency Art) previniendo futuras censuras. (Raymond 2001, 17)

La ideología Hackers se ha ido construyendo como respuesta a un conjunto de presiones y amalgamando distintas perspectivas. Raymond define dos ejes: fanatismo y anticomercialismo, identificando grados en cada uno (leve, medio y alto). Las variantes de ideologías hackers quedarán definidas en los nueve cuadrantes productos de combinar ambas dimensiones. (Raymond 2001, 68)

Los distintos grados anticomerciales, quedan expuestos en las distintas alternativas de licenciamiento del software Open Source, (el factor común de todas las licencias puede verse en opensource.org), que regulan aspectos como regular los conflictos habilitando la posibilidad de derivar el desarrollo en una segunda línea (forking) que aunque este permitido no siempre es bien visto al dividir los esfuerzos.

En la teoría de la propiedad de Locke, existían tres formas de hacerse dueño de la tierra, por establecimiento en un terreno en la frontera, nunca reclamado por nadie mas, por herencia o transferencia, o por perdida o abandono, si su dueño se desentendía de tal manera que la tierra ya no producía. Esta teoría marcó una evolución con respecto a la tradición previa y fue posible por la aparición de un poder centralizado que pretendía hacer valer la ley. Extendiendo la fórmula, se pretendió establecer un régimen de propiedad sobre cualquier recurso escaso, haciendo su defensa más económica que su rentabilidad. Incluso sobre la noosfera (territorio de las ideas) particularmente en el terreno del Software. La ideología hackers en su variante más fanática, plantea que no debería ser posible su apropiación, por ser un recurso necesario para desarrollar soluciones. (Raymond 2001, 78)

El movimiento Open-sources

"Open source no es piezas de software, no es un únicamente un grupo de hackers. Open Source es una forma de organizar la producción, de hacer las cosas colectivamente" (Steven Weber)

Existe entonces un cambio significativo en la concepción de propiedad, en palabras de Steven Weber: "La noción convencional de propiedad es el derecho a excluir a otros del uso de algo que me pertenece. La propiedad en código abierto se configura fundamentalmente en torno al derecho a distribuir, no al derecho a excluir". (Weber 2005)

A partir de la cual se establece una lógica distinta a la lógica de la obediencia por cohesión y a la lógica del intercambio por mutua conveniencia, que sería una muestra de evolución de la humanidad, la cultura del regalo (culture of gift). El incentivo para participar en la lógica del regalo, es el prestigio o reconocimiento que se logra de los pares, cuando el regalo resulta útil. (Raymond 2001, 85)

A diferencia de la ideología Hacker, el movimiento Open-sources reivindica el desarrollo de programas abiertos estableciendo un modelo distinto de organización, pero se opone a todo compromiso político. "Promete una economía de lo digital en la cual los beneficios no pueden apoyarse en la apropiación de las informaciones o de los programas sino en los servicios que permiten utilizar, explotar y valorizar esos bienes comunes" (Cardon 2016, 32)

Raymond en "The Cathedral and the Bazaar" contrasta dos diferentes formas de desarrollar software, previo a Linux los desarrollos se diseñaban, dirigían y controlaban en forma centralizada como una Catedral, donde individuos trabajaban prácticamente aislados. La comunidad de Linux cambio la lógica a la de un gran Bazaar donde concurren distintos intereses y cada uno va tomando lo que necesita y ofrece a su vez lo que tiene. La construcción ocurre por 'la suma de pequeños milagros'.

Open-sources propone un modelo en construcción y experimental de economía política, un sistema sustentable de creación de valor y un conjunto de mecanismos de gobernanza, con ciertas características claves como ser la construcción de grandes soluciones a partir de muchos grupos pequeños encargados de tareas puntuales y concretas, la legitimidad de los líderes que no surge de una autoridad formal sino de la propia práctica y la competencia de la clase 'winner take all' por ejemplo los site mas visitados, las aplicaciones mas utilizadas, los algoritmos de ranqueo según accesos, etc.

Las experiencias como Linux o Apache, no son fenómenos marginales, el 100 % de los 500 top servers tienen Linux como S.O. el 80% de los servidores de internet usan Apache, el 70 de los servidores de correo, los más de 10.000 servidores que ejecutan el google search, etc., y demuestran que no sólo es posible construir sistemas realmente complejos organizando un gran número de personas utilizando internet para comunicarse, coordinar y compartir el conocimiento, sino que es el mecanismo para obtener un resultado superior en todo sentido, al producido por el modelo de producción tradicional.

Se ha llamado a Linux el "bien público imposible", contradiciendo la teoría de Olson, "La lógica de la acción colectiva", logra que miles de personas colaboren en la elaboración del bien común, sin ser necesariamente las que tienen más interés en el resultado.

Open Sources desarrolla un modelo de organización política diferente, a los modelos jerárquicos tradicionales conocidos. sin una centralización de las decisiones, imponiendo la idea de que el proceso de construcción es tan o mas importante que el código construido y la importancia de contar con una comunidad organizada. (Weber 2005)

El conocimiento social de como organizarse para resolver problemas complejos, colaborando entre muchos, en forma auto organizada y con una distribución horizontal del poder, propia del movimiento de Open-Sources, se ha intentado aplicar a distintos contextos y realidades, con resultados disimiles. Por ejemplo el site MoveOn.org ha llevado los principios del movimiento Open Sources al accionar político, demostrando su eficiencia para la movilización y la recaudación de fondos, aunque no ha sido tan eficiente para producir mayor transparencia o involucramiento ciudadano en la discusión de políticas públicas.

El ciberactivismo y el ciberutopismo

Para Robin Mansell con respecto a la revolución digital existen dos grandes grupos, los escépticos (skeptics) que desconfían del impacto real e incluso los más radicales, llamados 'normalizadores', argumentan que pasada la novedad todo va volver a la 'normalidad' y en la otra orilla, los celebradores (celebrants) que mencionan un empoderamiento de los más débiles y marginales a la vez de una caída de los autocráticos, "un reordenamiento de las relaciones de poder". (Mansell 2012)

Para este segundo grupo, las tecnologías digitales representan una oportunidad de transformación, un nuevo repertorio de prácticas, una herramienta militante para expandir los resultados de la revolución digital a todos los espacios y relaciones sociales. "Somos testigos de una verdadera revolución digital, nada ha quedado en su lugar." (McChesney 2013)

Por lo general se trata de personas que no son tecnólogos ni poseen una extensa comprensión de las tecnologías, sino que conocen algunas de las posibilidades de comunicación que representan: "Un ciberactivista es alguien que utiliza Internet, y sobre todo la blogsfera, para difundir un discurso y poner a disposición pública herramientas que devuelvan a las personas el poder y la visibilidad." (Caldevilla 2010, 13)

Herederos de la cultura Hackers, basados en teorías de inteligencias colectivas (P. Levy 1999) y de sabiduría de multitudes (Surowiecki 2005) el ciberactivismo se apoya en la cultura colaborativa de Internet, para impulsar un repertorio nuevo de acciones que nacen en el ciberespacio, para terminar influenciando en la realidad.

Se podría definir que el ciberactivismo, posee una estrategia que persigue el cambio de la agenda pública, incluyendo nuevos temas en el orden del día de la gran discusión social, mediante la difusión de un determinado mensaje y su propagación a través del «boca a boca» multiplicado por los medios de comunicación y publicación electrónica personal. (Serrano and Ruíz 2012)

Para lograrlo se basa en el desarrollo de tres elementos interrelacionados: la elaboración de un nuevo discurso en red, que parte de individuos o pequeños grupos que expresan ideas u opiniones con imaginación e ingenio, y más que defender determinados valores, propone una forma diferente de mirar la sociedad quizás menos ideologizada y desestructurada, el uso de aplicaciones y herramientas para potenciar la comunicación y la búsqueda permanente de visibilidad a prácticamente cualquier precio, como estrategia para obtener algún resultado.

El ciberactivismo busca romper la pasividad ante los problemas, contiene implícito un fuerte componente identitario que facilita la comunicación entre pares desconocidos sin que sea necesaria la mediación de un centro, aprovecha el carácter distribuido de la red para coordinar la acción, que por lo general surge de forma espontánea desde cualquiera de sus nodos.

En el extremo de la retórica ciberactivista se encuentran los ciberutópicos, que visionan un futuro donde todos participan y deciden, donde los asuntos públicos se deliberan en red hasta alcanzar un amplio consenso y el gobierno escucha y obedece, Las acciones son resueltas en función del bien común sin necesidad de instituciones representativas o intermedias, una especie de anarquismo digital basado más en la fé en la tecnología, que en proyecciones reales de la capacidad ciudadana de involucrarse, deliberar y pensar en el interés general.

Se parte de la abundancia de un ciudadano crítico, racional y dispuesto a deliberar, suposición lejos de las demostraciones reales que hemos tenido en varias latitudes, basta mencionar el fracaso de la iniciativa del portal change.gov 'Open for questions' (abierto a preguntas), sitio elaborado durante la campaña presidencial de Obama que invitaba a los simpatizantes a proponer y elegir las preguntas que quisieran que la futura administración respondiera. Más de 100.000 mil usuarios generaron preguntas que fueron votadas por más de 4 millones de votos, saliendo en el primer lugar una pregunta referida a la legalización de la marihuana, que tuvo que ser desestimada por el equipo de campaña por haber sido producto de una organización de activistas y no de la ciudadanía independiente. Por otro lado, las preguntas más votadas, resultaban ser sensacionalistas o absurdas, debiendo ser revisado el mecanismo utilizado. (Konata 2014)

El fanatismo por las soluciones tecnológicas aplicadas a temas sociales, ha llevado a un equipo del MIT (Massachusetts Institute of Technology) liderado por Mark Klein, a plantear un método general para resolver cualquier problema social complejo. Se basa en mapear cuatro categorías: asunto, idea, pros y cons, a partir de las que se elabora un "árbol de ideas", donde el asunto sería el tronco principal, cada idea una rama y los pros y contras las hojas de cada una. (Klein 2007)

Basta con haber estado alguna vez discutiendo colectivamente un problema con actores con distintas visiones e intereses, para saber que llegar a una solución acordada por todos es un proceso político mucho mas complejo que enumerar las ideas con sus pros y contras, incluso estando todos dispuestos a llegar a una solución consensuada.

2.8 Culturas Digitales

“El neologismo cibercultura, designa el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensar y de los valores que se desarrollan conjuntamente al crecimiento del ciberespacio.” (Lévy 2001, 21)

Turner se pregunta en 'From Counterculture to Cyberculture' ('De la contracultura a la cibercultura') como pudo cambiar tan de prisa el significado cultural de la tecnología que en apenas 30 años hemos pasado de escépticos desconfiados a usuarios fervorosos y completamente dependientes de la misma. Salvo un porcentaje reducido

de excéntricos, la gran mayoría de nosotros nos hemos adaptado sin ofrecer resistencia. (Turner 2006)

Este cambio ocurrió en parte por la habilidad de las nuevas tecnologías de brindar soluciones concretas reduciendo todas las barreras que pudieran ser obstáculos para que se diera, y en parte porque los actores políticos tradicionales y las instituciones de gobierno, hasta ya muy entrado el cambio digital, asumieron una postura acrítica y apolítica con respecto a lo que estaba ocurriendo. Desde las posturas más conversadoras del espectro político hasta los sectores más de izquierda, era prácticamente unánime la postura de no tener opinión pero a la vez no rechazar nada de lo que estaba ocurriendo.

Sea por la dificultad en comprender las tecnologías o por acompañar el entusiasmo popular, la mayoría de los partidos políticos existentes, no incorporaron la tecnología digital a sus planteos programáticos políticos, salvo como herramienta para lograr un gobierno más eficiente como veremos más adelante, pero no como fenómeno social. Con excepciones contadas, la sociedad incorporó las nuevas tecnologías en forma 'espontánea' y sin que mediaran prácticamente políticas públicas durante la primera década de existencia.

Si bien es cierto que la mayoría de los gobernantes de turno no asumieron grandes compromisos, tampoco se opusieron grandes resistencias, llegándose a naturalizar en parte por su abordaje apolítico o por ser presentada como inevitable, no existieron miradas ideológicas que se opusieran a su masificación. Recién empezamos a escuchar discursos contrarios a las nuevas tecnologías desde las tiendas políticas tradicionales, cuando se empieza a observar su impacto en la producción, el trabajo y la economía y la aparición de nuevas asimetrías.

La contracultura digital surgió naturalmente como adopción de la cibercultura, asumiendo múltiples características que afectarán el desarrollo posterior. Si bien las tecnologías reproducen las desigualdades, por ejemplo los intereses empresariales, también le dan forma a nuevos valores y creencias que se terminan haciendo carne en la sociedad. Quisiera mencionar algunos de las características de la cultura digital, que para el análisis posterior guardan relevancia.

Cultura de la conectividad

"En 10 años hemos pasado de las comunicaciones en red, a la plataforma de socialización y de una cultura de participación a una cultura de la conectividad" (Van Dijck, 2013)

El cambio ocurrido en las comunicaciones es tan profundo que se habla de una verdadera revolución producida por las tecnologías digitales, no por el hecho de poder comunicar a muchas personas entre sí, que ya era posible con las tecnologías previas, sino por haber separado por primera vez, al emisor del receptor, tanto en el tiempo como en el espacio. Las nuevas tecnologías proporcionan una plataforma de almacenamiento de los mensajes, que permite una interactividad no sincrónica que nos proporciona la idea de estar siempre conectados a los demás. (Dijk 2012)

La edad de las redes, como bautizan diversos autores al momento actual, nos ubica en un mundo hiperconectados,

donde expresiones como 'sociedad red' o 'red humana' hacen referencia a un doble fenómeno aparentemente contradictorio, el crecimiento de la individualización y la fragmentación social, y el aumento de las interacciones.

Por otra parte existe si se quiere una banalización de las relaciones, sobrevalorando la cantidad de 'contactos', 'conocidos' o 'seguidores' sobre la calidad: "El mundo 'offline', una persona 'bien conectada' era alguien que tenía buenos contactos, no por su cantidad, sino por su calidad, En el mundo online, las personas bien conectadas son aquellas que tienen muchos amigos o seguidores." (Van Dijck 2013, 13)

Esta hiperconexión no significa necesariamente que la calidad de las relaciones sociales vayan a mejorar en el futuro, de hecho podrían perjudicarse por estar interactuando a través de dispositivos en vez de hacerlo en forma presencial, para algunas se pierde la confianza del 'cara a cara' para otros se pierde la inhibición. "Las formas de comunicación mediatizadas por Internet deja afuera mucho de los afectos pero también remueve muchas de las inhibiciones que estructuran las interacciones sociales cara a cara." (Crumlish 2004, 123)

Sobreabundancia de información

La abundancia de información hace que debamos estar permanentemente recibiendo mensajes sin prestar demasiada atención en la fuente, mensajes y referencias a contenidos muchas veces contradictorios, que simplemente aceptamos sin contar con el tiempo, ni la actitud crítica para analizar e integrar. La cibercultura expresa la emergencia de un nuevo universo, construido sobre la indeterminación de cualquier sentido.

"Vivimos en un diluvio informacional sin fin, ya no hay fondo sólido debajo del océano de las informaciones. Lo tenemos que aceptar como nuestra nueva condición. Enseñemos a nuestros hijos a nadar, a flotar, quizás a navegar." (Lévy 2001, 19)

El incremento de la información no ha venido acompañado de un aumento del conocimiento, en parte por la sobrecarga mencionada y en parte por el uso de dos mecanismos típicamente utilizados frente a tal abundancia, la primera es la percepción selectiva (es decir ignorar parte de la información) y el escaneo (detenerse menos tiempo en cada parte).(Dijk 2012, 217)

Segun Nicholas Carr, el escaneo es necesario pero lleva a la fragmentación y a la superficialidad, sacrificando la calidad. (Carr 2011). Para Eli Pariser, ignorar parte de la información nos lleva al sesgo conocido como filtro burbuja, donde terminamos reafirmando nuestras propias convicciones y prejuicios previos a informarnos (Pariser 2012)

La solución que se viene explorando es la de utilizar agentes intermedios, personas o aplicaciones para filtrar la información y los mensajes por nosotros. Aunque parezca una alternativa interesante, contiene el riesgo de debilitar nuestra propia capacidad de juzgar así como la posibilidad de que algo no esperado, nos sorprenda. (Dijk 2012, 219)

Asociado a la abundancia de la información, se encuentra la inmediatez en que la recibimos, la percepción de

velocidad en aumento, si bien conocemos más sobre más eventos (prácticamente todos los que ocurren en el mundo relevantes para nosotros es fuente de noticia) perdemos la posibilidad de detenernos demasiado en cada uno, perdemos la posibilidad también de prepararnos, la espera, otrora de meses para ser testigos de los acontecimientos, se ha reducido notablemente.

Por otra parte, sobre cualquier tópico o materia que retengamos información, la sucesión de nuevos datos e informaciones relacionadas nos modifica nuestra propia comprensión permanentemente. La velocidad de la transformación es una constante de la cibercultura, que genera una sensación de extrañeza, de impacto, cuanto menos jóvenes somos. "La aceleración es tan fuerte y tan general que hasta los más 'on-line' están en distintos grados, sobrepasados por el cambio, porque nadie puede participar activamente en la creación de las transformaciones del conjunto ni tampoco seguir las de cerca" (Lévy 2001, 33)

El 'Manifiesto Online', observa quizás el mayor problema asociado a la sobreabundancia de información mencionada, la necesidad de construir un nuevo almacén conceptual que nos permita sobreponernos a la pérdida de sentido:

"La mente humana asimila el mundo por medio de conceptos: la percepción viene necesariamente mediada por conceptos, como si fueran las interfaces a través de las cuales la realidad es vista e interpretada. Los conceptos aportan una comprensión de la realidad circundante y un instrumento para aprehenderla. Sin embargo el actual almacén conceptual no es el adecuado para los nuevos desafíos que acompañan el advenimiento de las TICs generando una expectativa negativa sobre el futuro: tememos y rechazamos todo aquello a lo que no podemos dar sentido ni significado." (Floridi 2014, 2)

Cultura de la individualidad

Las teorías post materialistas contraponen la hipótesis clásica, donde los valores del individuo reflejaban de alguna forma su condición socioeconómica, a la hipótesis de la socialización, donde los valores de un individuo no se ajustan a su realidad inmediata, existiendo un accionar de su entorno, en la construcción de una subjetividad no reducible a las condiciones materiales. (Clark, Hoffmann-martinot, and Hoffmann-Martinot 1998, 17))

Los valores postmaterialistas estarían más presentes en los grupos etarios más jóvenes, quienes a diferencia con el pasado, no mostrarían cuotas más elevadas de idealismo que el resto de la población adulta.

Estos cambios han disminuido la atención de los temas económicos y de nivelación social y han impulsado la aparición de nuevos movimientos y organizaciones, focalizadas en 'issues' y preocupaciones más específicas, de menor duración y permanencia, más horizontales y con una diversidad de prioridades, demandas y reclamos. De un principio aglutinador de búsqueda de justicia social e igualdad de condiciones o de oportunidades para todos, pasamos a un principio de diversidad donde toda ponderación de prioridades resulta válida y subjetiva, y como tal indiscutible, pero a la vez menos compartible.

Cass Sunstein describe en 'Infotopia', su visión distópica del futuro, donde todos los aspectos de nuestra vida se

verán seriamente alterados por la explosión de mecanismos para obtener y compartir información sobre nosotros mismos. A su vez para comprender cualquier fenómeno contaremos con una infinidad de datos obtenidos de las fuentes mas diversas, pero la información estará cada vez mas dispersa, siendo cada vez más difícil su integración. Las instituciones que hasta ahora utilizamos para agregar la información, se verán cada vez más desafiadas para lograr un conocimiento realmente útil. fuentes de las más diversas características y posiciones. Los tres métodos de agregación de información preexistentes, la agregación estadística, la deliberación y el sistema de mercado, resultarán complementados por la utilización de Internet para conocer la perspectiva de cualquier otro participante. (C. R. Sunstein 2008, 7)

Virtualización del espacio público

"La palabra 'virtual' puede entenderse en al menos tres sentidos distintos: un sentido relacionado con la informática, un sentido corriente y un sentido filosófico. En este último, es virtual lo que sólo existe en potencia y no en acto." (Levy 2001, 57)

Para Levy, si bien designamos lo virtual como contrapuesto a la presencia tangible o real, la expresión 'realidad virtual' sería un oxímoron, ya que lo virtual sería anterior a la concretización efectiva, por ejemplo en la semilla está el árbol virtualmente."En estricto rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: la virtualidad y la actualidad son sólo dos modos distintos de la realidad." (Levy 2001, 58)

La digitalización de la información, se asimila a la virtualización en la medida de que se independiza el dato, del tiempo y el espacio, puede ser 'concretizado' en cada punto de la red donde sea requerido. Siguiendo esta línea, el ciberespacio es virtual, en la medida de que se independiza de las coordenadas tradicionales temporales y espaciales, y son virtuales los grupos y organizaciones que se desarrollan en él. Una comunidad virtual entonces, no sería 'irreal', ni 'imaginaria' por ser desterritorializada, sino simplemente un colectivo que se organiza e interactúa a través de las tecnologías digitales.

Según la teoría de Javier Echeverría, el entorno digital sería el tercer entorno donde se desarrollan las relaciones humanas, luego del medio ambiente y la ciudad. En cada uno existen valores, reglas y prácticas sociales que estructuran y le dan sentido a las interacciones que ocurren. Cada entorno se sobrepone a los otros, no siendo del todo independientes, sino por el contrario, estando estrechamente interrelacionados. (Echeverría 1996)

El tercer entorno plantea desafíos a la Democracia, como el carácter transterritorial, la emergencia de una nueva concepción de ciudadanía y la aparición de nuevas formas de poder no subordinadas al poder estatal. (Echeverría 2012)

Un ejemplo de interrelación entre entornos es la idea de que los individuos socialmente más activos en el entorno digital, son personas retraídas, solitarias, restringidas a su ámbito privado y sin amigos en el entorno urbano. Esta idea se ha demostrado en diversas investigaciones como falsa. "La imagen del individuo aislado frente a su pantalla, pertenece mucho más a la esfera de la fantasía que de la encuesta sociológica. En realidad los usuarios de

internet probablemente viajan más que la población en general." (Levy 2001, 155)

Para muchos, es necesario aprovechar las características del entorno digital, para construir una sociabilidad diferente mas diversa y plural, no fundada en la pertenencia a un territorio, ni a un marco institucional, sino en torno a centro comunes de interés, de aprendizaje y de colaboración.

No es cuestión de reproducir estructuras y organizaciones de los entornos previos en el nuevo entorno digital, hace falta buscar alternativas que aprovechen las nuevas posibilidades y potencien los valores y prácticas ya generalizados de la cultura digital: "Lo anterior nos lleva directamente a la virtualización de las organizaciones que, con la ayuda de la cibercultura, se hacen cada vez menos dependientes de lugares determinados, de horarios fijos y de planificaciones de largo plazo." (Levy 2001, 60)

La ciudadanía digital

La distinción entre público y privado ha sido trastocada con la masificación de las tecnologías digitales. Anteriormente entendíamos como privado al espacio donde podíamos restringir el acceso de los demás, mientras lo público era el espacio compartido de libre acceso. Por extensión, la información sobre nosotros que considerábamos privada, era aquella que sólo se la dábamos a un reducido círculo de personas.

En el entorno digital, sólo por ingresar e interactuar ya estamos generamos información visible por otros, y en muchos casos no contamos con la posibilidad de restringir su acceso. Nuestra privacidad no está dada por la visibilidad, sino por la capacidad de mantener el anonimato. Cuanto más públicos e inconscientes seamos, más difícil es mantener el control sobre nuestra información, y por ende somos menos libres.

Nuestra propia concepción de ciudadanía, se ve trastocada por las tecnología digitales, en palabras de Papacharissi: "Las TICs reorganizan el balance entre los espacios públicos y los privados, en primer nivel, la 'convergencia de tecnologías' modifica los sentidos y significados de ser ciudadano. En segundo lugar, la convergencia de espacios, reestructura los actuales espacios preexistentes. En tercer lugar, la convergencia de prácticas, sugiere un continuum de actividades, sociales, económicas y políticas, solapadas y concurrentes." (Papacharissi 2010, 18)

Por ende, se propone ampliar la noción de ciudadanía incorporando el entorno digital. La capacidad de utilizar las nuevas tecnologías, obteniendo beneficios pero a la vez preservando nuestra libertad, se ha bautizado como 'Ciudadanía Digital'. Esta nueva dimensión de la ciudadanía, siguiendo el esquema de T.H.Marshall, incluye derechos que deberían ser inclusivos y garantizados por el Estado. (Mossberger, Tolbert, and McNeal 2007)

Identidad Colectiva Digital

"La tecnología nos resulta atractiva porque promete encontrar la solución a nuestras vulnerabilidades como humanos, convirtiéndonos en seres aun mas vulnerables." (Turkle 2017)

Si bien las tecnologías digitales nos abren la posibilidad de encontrar gente con nuestros mismos intereses por más específicos que ellos sean, también favorece nuestra preferencia por las personas con los mismos puntos de vistas que los nuestros, profundizando la segmentación y en algunos casos, promoviendo la polarización, al perder posibilidades de contacto e intercambio con otros distintos. Conocer como se identifican estos grupos es especialmente importante para comprender como funcionan las identidades colectivas en el entorno digital. (C. Sunstein 2007, 50)

Las ideologías de clase ya no son factores colectivos de identificación en las sociedades digitalizadas: "Un espectro asecha las sociedades industrializadas, el espectro de una nueva cultura política. La separación tradicional izquierda-derecha ha perdido su fuerza, la polarización de partidos alrededor de conflictos de clases, cada vez explica menos y menos." (Clark, Hoffmann-martinot, and Hoffmann-Martinot 1998, 9)

Tampoco lo serían las estructuras identitarias tradicionales, como lo evidencian algunos indicadores como el porcentaje de votantes que no se identifican con ningún partido político o la creciente adhesión a nuevos candidatos 'outsider', sin partido ni programa, por no mencionar la pérdida de afiliados y simpatizantes registradas en todo tipo de organizaciones de la sociedad civil. En la era digital, para identificarnos con un colectivo, alcanza con compartir alguna postura sobre algún asuntos social o político específicos. Si se quiere es una identidad más circunstancial y volátil, basada más en la necesidad de coordinar la acción y menos en la confianza.

No es extraño que los jóvenes prefieran conversar por mensajes de texto a hablar por teléfono, con el argumento de que una conversación 'revela demasiado'. Gracias a David Levy y su equipo a partir del año 2009 ya no sabemos si nos escribe otro humano o un algoritmo, en Estados Unidos se discute la posibilidad de contraer matrimonio con un robots, argumentando que los robots en muchas formas son mejores que nosotros. Mientras, aumentan las personas que denuncian sentir depresión cuando tienen que moverse de la virtualidad a la realidad física. En este contexto no parece difícil que nos sintamos más solos. Como dice Turkle en su libro, estamos solos pero juntos. (Turkle 2017)

Botones que dicen 'me gusta' o 'siguiendo', usados habitualmente para manifestar nuestras opiniones y reacciones ante los demás, sin preguntarnos por qué, ni cuestionarnos si pudieran ser de otra forma, terminan incorporándose como valores sociales, alterando la naturaleza de nuestras relaciones y generándonos una forma nueva de ser y de estar con los demás.

Bibliografía

Capítulo 1 – El problema con la Democracia

Arendt, Hannah. 1958. *The Promise of Politics*.

———. 1972. *Crises of the Republic: Lying in Politics; Civil Disobedience; On Violence; Thoughts on Politics and Revolution*. New York, NY: Mariner Books.

- Bachrach, Peter. 2014. *Crítica de la teoría elitista de la democracia*. Amorrortu Editores.
- Blaug, Ricardo. 1999. *Democracy, Real and Ideal: Discourse Ethics and Radical Politics*. Albany: SUNY Press.
- Bobbio, Norberto. 1993. “Las Promesas Incumplidas de La Democracia.” *Zona Erógena* No.14.
- Bobbio, Norberto, Guiliano Pontara, and Veca Salvatore. 1985. *Crisis de La Democracia*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Coleman, Stephen, and Jay G. Blumler. 2009. *The Internet and Democratic Citizenship: Theory, Practice and Policy*. 1 edition. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- Corporación Latinobarómetro. 2017. “Latinobarómetro Informe 2017.”
- . 2018. “Latinobarómetro Informe 2018.”
- Crouch, Colin. 2004. *Post-Democracy*. 1 edition. Malden, MA: Polity.
- Dalton, Russell J. 2007. *Democratic Challenges, Democratic Choices: The Erosion of Political Support in Advanced Industrial Democracies*. 1 edition. Oxford: Oxford University Press.
- EIU. 2018. “Democracy Index 2018: Me Too? Political Participation, Protest and Democracy.” The Economist Intelligence Unit. http://www.eiu.com/Handlers/WhitepaperHandler.ashx?fi=Democracy_Index_2018.pdf&mode=wp&campaignid=Democracy2018.
- Hay, Colin. 2007. *Why We Hate Politics*. 1 edition. Cambridge ; Malden, MA: Polity.
- IDEA. 2017. “The Global State of Democracy. Democracy under Pressure and Resilient Responses // El Estado de La Democracia En El Mundo 2017 Examen de La Resiliencia Democrática.” <https://www.idea.int/gsod/>.
- Inglehart, Ronald. 1989. *Culture Shift in Advanced Industrial Society*. Princeton, N.J: Princeton University Press.
- , ed. 1999. “Postmodernization Erodes Respect for Authority, but Increases Support for Democracy.” In *Critical Citizens: Global Support for Democratic Government*, 1 edition. Oxford England ; New York: Oxford University Press.
- Macedo, Stephen, ed. 2005. *Democracy at Risk: How Political Choices Undermine Citizen Participation, and What We Can Do About It*. Washington, D.C: Brookings Institution Press.
- Mainwaring, Scott. 2018. “Democracy Is in Crisis in Latin America.” *The Washington Post*, October. https://www.academia.edu/37627754/_with_Scott_Mainwaring_Democracy_is_in_crisis_in_Latin_America_The_Washington_Post_10_22_2018.
- Mair, Peter. 2015. *Gobernando el vacío*. Translated by María Hernández Díaz. 1 edition. Alianza Editorial.
- Martinez, Gustavo. 2009. *La Ciberpolítica y los nuevos ciudadanos*. APOC.
- Newton, Kenneth. 1999. “Social and Political Trust in Established Democracies.” In *Critical Citizens: Global Support for Democratic Government*, edited by Pippa Norris, 1 edition. Oxford England ; New York: Oxford University Press.
- Norris, Pippa, ed. 1999. “Introduction: The Growth of Critical Citizens?” In *Critical Citizens: Global Support for Democratic Government*, 1 edition. Oxford England ; New York: Oxford University Press.
- . 2011. *Democratic Deficit: Critical Citizens Revisited*. New York: Cambridge University Press.
- Nun, José. 2000. *Democracia ¿Gobierno del pueblo o gobierno de los políticos?* 1. ed edition. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- País, Ediciones El. 1984. “Muchos votantes, pocos afiliados.” *El País*, October 14, 1984, sec. Espana. https://elpais.com/diario/1984/10/14/espana/466556418_850215.html.
- Putnam, Robert D. 2001. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. 1st edition. New York, NY u.a.: Touchstone Books by Simon & Schuster.
- Rivas, Federico. 2017. “El apoyo a la democracia en América Latina cae por quinto año consecutivo, según Latinobarómetro.” *El País*, October 27, 2017, sec. America. https://elpais.com/internacional/2017/10/27/america/1509131521_010672.html.
- Scarrow, Susan. 2015. *Beyond Party Members: Changing Approaches to Partisan Mobilization*. OUP Oxford.
- Schumpeter, Joseph. 1942. *Capitalismo, Socialismo e Democracia*.
- Vargas-Machuca, Ramon. 2012. “Cuando No Bastan Los Principios: La Democracia Como Modelo.” In *La Buena Democracia, Claves de Su Calidad*. Granada: Editorial Universidad de Granada.
- Varios. 2015. *Democracia Líquida. Los Nevos Modelos Políticos en la Era Digital*. EDITORIAL UOC.
- V-Dem Institute. 2019. “Democracy Facing Global Challenges V-DEM ANNUAL DEMOCRACY REPORT 2019.” University of

Gothenburg. https://www.v-dem.net/media/filer_public/99/de/99dedd73-f8bc-484c-8b91-44ba601b6e6b/v-dem_democracy_report_2019.pdf.

Warren. 1999. *Democracy and Trust*. Cambridge, UK ; New York: Cambridge University Press.

ANEXO III – La era digital

Andalucía es Digital. 2017. “7 iniciativas emprendedoras que ya emplean Blockchain.” Blog de Andalucía es Digital. November 2, 2017. <https://www.blog.andaluciaesdigital.es/iniciativas-blockchain-proyectos-emprendedores/>.

Asawa, Amit. 2018. *Artificial Intelligence: The Star of the Digital Galaxy: A Study of Digital Disruption, Innovation, and Economic Transformation*. United States of America: Independently published.

Baradat, Leon P. 2008. *Political Ideologies: Their Origins and Impact*. 10 edition. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall.

Bauerlein, Mark. 2011. *The Digital Divide: Arguments for and Against Facebook, Google, Texting, and the Age of Social Networking*. Original edition. New York: TarcherPerigee.

Baym, Nancy K. 2010. *Personal Connections in the Digital Age*. 1 edition. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity.

Bricklin, Dan. 2006. “The Cornucopia of the Commons: How to Get Volunteer Labor.” 2006. <http://www.bricklin.com/cornucopia.htm>.

Bridle, James. 2018. *New Dark Age: Technology and the End of the Future*. London ; Brooklyn, NY: Verso.

Caldevilla, David Caldevilla. 2010a. “Democracia 2.0: La política se introduce en las redes sociales.” *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias* 3 (2): 31-48-48. <https://doi.org/>.

———. 2010b. “Las nuevas tecnologías cambian el panorama de la comunicación política.” *Perspectivas de la Comunicación - ISSN 0718-4867* 3 (1): 111-22.

Cardon, Dominique. 2016. *La Democracia Internet. Promesas y Límites*. Buenos Aires: Prometeo. https://www.amazon.com/democracia-internet-DOMINIQUE-CARDON/dp/9875747866/ref=sr_1_6?s=books&ie=UTF8&qid=1548877891&sr=1-6&keywords=la+democracia+internet.

Carr, Nicholas. 2011. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York: W. W. Norton & Company.

———. 2014. *Atrapados*. Taurus.

Castells, Manuel. 2001. *La galaxia internet*. Edited by Random House Mondadori. 1st edition. Barcelona: Arete.

———. 2003. “Internet, Libertad y Sociedad: Una Perspectiva Analítica.” *Polis* 4.

Chandler, David, and Christian Fuchs, eds. 2019. *Digital Objects, Digital Subjects: Interdisciplinary Perspectives on Capitalism, Labour and Politics in the Age of Big Data*. London: University of Westminster Press.

Clark, Terry Nichols, Vincent Hoffmann-martinot, and Vincent Hoffmann-Martinot eds. 1998. *The New Political Culture*. Boulder, Colo.: Perseus.

Contreras, Fernando. 2013. “La Colaboración En La Esfera Pública Digital.” In *Ciudadanía, Tecnología y Cultura*. Barcelona: Gedisa.

Crumlish, Christian. 2004. *The Power of Many: How the Living Web Is Transforming Politics, Business, and Everyday Life*. Sybex.

https://www.amazon.com/Power-Many-Transforming-Politics-Business-ebook/dp/B000QEOT4I/ref=sr_1_6?keywords=the+power+of+the+many&qid=1553568290&s=books&sr=1-6.

Diamandis, Peter H., and Steven Kotler. 2014. *Abundance: The Future Is Better Than You Think*. Reprint edition. New York: Free Press.

DiBona, Chris, Mark Stone, and Danese Cooper. 2005. *Open Sources 2.0: The Continuing Evolution*. 1 edition. Beijing ; Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Dijk, Jan A. G. M. van. 2012. *The Network Society*. Third edition. London: SAGE Publications Ltd.

DiMaggio, Paul, and Eszter Hargittai. 2001. “From the ‘Digital Divide’ to ‘Digital Inequality’.” *Working Papers Series*, no. 15.

https://www.researchgate.net/publication/24116924_From_the_'Digital_Divide'_to_'Digital_Inequality'_Studying_Internet_Use_as_Penetration_Increases.

Duval, Jared, and Tim O'Reilly. 2010. *Next Generation Democracy: What the Open-Source Revolution Means for Power, Politics, and Change*. Bloomsbury USA.

Eccleshall, Robert, and Vincent Geoghegan. 2004. *Ideologías Políticas*. Madrid: Tecnos Editorial S A.

Echeverría, Javier. 1996. *Telepolis*. 1. ed edition. Barcelona: Destino Ediciones.

———. 2012. “¿Democracia En Internet?” In *Internet y El Futuro de La Democracia*.

- Elster, Jon. 2014. *El cambio tecnológico : Investigaciones sobre la racionalidad y la transformación social*. Barcelona: GEDISA.
- Floridi, Luciano, ed. 2014. *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. 2015 edition. New York: Springer.
- Fuchs, Christian, and Vincent Mosco, eds. 2017. *Marx in the Age of Digital Capitalism*. Chicago: Haymarket Books.
- Galloway, Scott. 2018. *Four. El ADN secreto de Amazon, Apple, Facebook y Google*. Conecta.
- Gardner, Howard. 2014. *La Generación APP*.
- Gere, Charlie. 2009. *Digital Culture*. Second edition. London: Reaktion Books.
- Hartley, Scott. 2017. *The Fuzzy and the Techie: Why the Liberal Arts Will Rule the Digital World*. First Edition edition. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.
- Hassan, Robert. 2008. *The Information Society. Digital Media and Society Series*. Cambridge ; Malden, MA: Polity Press.
- Hindman, Matthew. 2007. “Open-Sources Politics’ Reconsidered: Emerging Patterns in Online Political Participation.” In *Governance and Information Technology: From Electronic Government to Information Government*, edited by Viktor Mayer-Schönberger and David Lazer, 9895th edition. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Isaacson, Walter. 2015. *The Innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution*. Reprint edition. New York: Simon & Schuster.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Katz, Jon. 1997. “The Digital Citizen.” *Wired*, December 1, 1997. <https://www.wired.com/1997/12/netizen-29/>.
- Klein, Mark. 2007. *How to Harvest Collective Wisdom for Complex Problems: An Introduction to the MIT Deliberatorium*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32743.24489>.
- Konata, La Loria. 2014. “Change.Gov.” *University Library Faculty Publications*, January. https://scholarworks.gsu.edu/univ_lib_facpub/116.
- Levy, Pierre. 1999. *Collective Intelligence: Mankind’s Emerging World in Cyberspace*. Translated by Robert Bononno. Cambridge, Mass: Basic Books.
- Lévy, Pierre. 2001. *Cibercultura*. Translated by Robert Bononno. 1 edition. Chile: Dolmen Ediciones S.A.
- Levy, Steven. 2010. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. 1st edition. Sebastopol, CA: O’Reilly Media.
- Mansell, Robin. 2012. *Imagining the Internet: Communication, Innovation, and Governance*. 1 edition. Oxford: Oxford University Press.
- Marcuse, Herbert. 1964. *El Hombre Unidimensional*. Planeta.
- McChesney, Robert. 2013. *Digital Disconnect*.
- Méndez Baudot, Xaime. n.d. “El volumen de datos almacenados en Internet será 44 veces mayor en 2020.” Accessed June 30, 2019. <https://www.elmundo.es/elmundo/2013/07/30/navegante/1375199227.html>.
- Morozov, Evgeny. 2012. *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*. Reprint edition. New York: PublicAffairs.
- . 2014a. *La locura del solucionismo tecnológico*. 1ª ed. edition. Buenos Aires: KATZ.
- . 2014b. *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*. Reprint edition. New York: PublicAffairs.
- Mossberger, Karen, Caroline J. Tolbert, and Ramona S. McNeal. 2007. *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*. Bellingham, Wash: The MIT Press.
- Negroponte, Nicholas. 1996. *Being Digital*. 1 edition. New York, NY: Vintage.
- O’Reilly, Tim. 2005. “What Is Web 2.0.” 2005. <https://oreilly.com{file}>.
- Papacharissi, Zizi, ed. 2010. *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. 1 edition. New York: Routledge.
- Papacharissi, Zizi A. 2010. *A Private Sphere: Democracy in a Digital Age*. 1 edition. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity.
- Pariser, Eli. 2012. *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. Reprint edition. New York, NY: Penguin Books.
- PhD, Henry Jenkins, and David Thorburn, eds. 2004. “The Digital Revolution, the Informed Citizen, and the Culture of Democracy.” In *Democracy and New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Putnam, Robert D. 2001. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. 1st edition. New York, NY u.a.: Touchstone Books by Simon & Schuster.

- Raymond, Eric S. 2001. *The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. 1 edition. Beijing ; Cambridge, Mass: O'Reilly Media.
- Rheingold, Howard. 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Revised edition edition. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- . 2003. *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Reprint edition. Cambridge, MA: Basic Books.
- Rodríguez Cortezo, Jesus. 2018. “Tecnología, ¿Para Qué?,” June.
- Rodríguez, Patricio, Norma Palomino, and Javier Mondaca. 2017. “El Uso de Datos Masivos y Sus Técnicas Analíticas Para El Diseño e Implementación de Políticas Públicas En Latinoamérica y El Caribe.” Inter-American Development Bank. <https://doi.org/10.18235/0000893>.
- Schiller, Daniel. 2000. *Digital Capitalism: Networking the Global Market System*. Reprint edition. Cambridge, Mass. London: The MIT Press.
- Sclove, Richard E. 1995. *Democracy and Technology*. 1 edition. New York: The Guilford Press.
- Serrano, Yolanda Quintana, and Mario Tascón Ruíz. 2012. *Ciberactivismo y multitudes conectadas : las nuevas revoluciones*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Sierra Caballero, Francisco. 2013. “Cudadanía, Comunicación y Ciberdemocracia. Un Enfoque Sociocrítico Del Capitalismo Cognitivo.” In *Ciudadanía, Tecnología y Cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Slavoj, Zizek. 2003. *Ideología. Un mapa de la cuestión*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Srnicek, Nick. 2016. *Platform Capitalism*. 1 edition. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity.
- Sunstein, Carr. 2007. *Republic.Com 2.0*. USA: Princeton University Press.
- Sunstein, Cass R. 2008. *Infotopia: How Many Minds Produce Knowledge*. 1 edition. New York Oxford: Oxford University Press.
- Surowiecki, James. 2005. *The Wisdom of Crowds*. Reprint edition. New York, NY: Anchor.
- Tapscott, Don, and Anthony D. Williams. 2010. *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. Expanded edition. New York, NY: Portfolio.
- Turkle, Sherry. 2017. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Expanded, Revised edition. Basic Books.
- Turner, Fred. 2006. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. 1 edition. Chicago: University of Chicago Press.
- Vaidhyanathan, Siva. 2011. *The Googlization of Everything*: First edition. Berkeley: University of California Press.
- . 2018. *Antisocial Media: How Facebook Disconnects Us and Undermines Democracy*. New York, NY, United States of America: Oxford University Press.
- Van Dijck, Jose. 2013. *The Culture of Connectivity*.
- Wajcman, Judy. 2016. *Pressed for Time: The Acceleration of Life in Digital Capitalism*. Reprint edition. Chicago London: University of Chicago Press.
- Weber, Steven. 2005. *The Success of Open Source*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Wilhelm, Anthony G. 2000. *Democracy in the Digital Age: Challenges to Political Life in Cyberspace*. New York: Routledge.
- Zuckerfeld, Mariano. 2017. *Knowledge in the Age of Digital Capitalism: An Introduction to Cognitive Materialism*. University of Westminster Press.

Capítulo 2 – Teoría democrática y “lo digital”

- Ackerman, Bruce, and James Fishkin. 2004. *Deliberation Day*.
- Allen, Danielle, and Jennifer S. Light, eds. 2015. *From Voice to Influence: Understanding Citizenship in a Digital Age*. Chicago ; London: University Of Chicago Press.
- Atlee, Tom. 2012. *Empowering Public Wisdom: A Practical Vision of Citizen-Led Politics*. Berkeley, Calif: EVOLVER EDITIONS.
- Atlee, Tom, and Rosa Zubizarreta. 2010. *The Tao of Democracy: Using Co-Intelligence to Create a World That Works for All*. Revised edition. Cranston, RI: The Writers' Collective.

- Baek, Young Min, Magdalena Wojcieszak, and Michael X. Delli Carpini. 2012. "Online versus Face-to-Face Deliberation: Who? Why? What? With What Effects?" *New Media & Society* 14 (3): 363–83. <https://doi.org/10.1177/1461444811413191>.
- Baiocchi, Gianpaolo, and Ernesto Ganuza. 2016. *Popular Democracy: The Paradox of Participation*. 1 edition. Stanford, California: Stanford University Press.
- Barber, Benjamin. 2004a. *Strong Democracy: Participatory Politics for a New Age*. 20th Face ed. edition. Berkeley: University of California Press.
- . 2004b. "Which Technology and Which Democracy?" In *Democracy and New Media*, edited by Henry Jenkins PhD and David Thorburn. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Barber, Benjamin R. 1998. *A Place for Us: How to Make Society Civil and Democracy Strong*. 1st edition. New York: Hill and Wang.
- Barnes, Jon, and Jim Ralley. 2019. *Democracy Squared*. Place of publication not identified: Blurb.
- Bennett, W. Lance. 2013. *The Logic of Connective Action: Digital Media And The Personalization Of Contentious Politics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bockelbrink, Bernhard, James Priest, and Liliana David. 2019. *Sociocracy 3.0 - A Practical Guide*.
- Bohman, James. 2000. *Public Deliberation: Pluralism, Complexity, and Democracy*. Reprint edition. Cambridge: The MIT Press.
- . n.d. "The Coming of Age of Deliberative Democracy." ResearchGate. Accessed October 27, 2018. <http://dx.doi.org/10.17230/co-herencia.13.24.5>.
- Brainard, Lori A., and John G. McNutt. 2010. "Virtual Government—Citizen Relations: Informational, Transactional, or Collaborative?" *Administration & Society* 42 (7): 836–58. <https://doi.org/10.1177/0095399710386308>.
- Bryan, Frank M. 2003. *Real Democracy: The New England Town Meeting and How It Works*. 1 edition. Chicago: University of Chicago Press.
- Buss, Terry F., F. Stevens Redburn, and Kristina Guo. 2006. "Modernizing Democracy. An Overview of the Issues." In *Modernizing Democracy: Innovations in Citizen Participation*. Armonk, N.Y.: Routledge.
- Calderon, Cesar, and Sebastian Lorenzo. 2010. "Introducción a Gobierno Abierto." In *Open Government*, Primera. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Campos, Eva, and Aitor Silván. 2012. "Democracia Digital. El Estado de La Cuestión." In *Ciudadanía En 3D: Democracia Digital Deliberativa*. Madrid: Edhasa.
- Cohen, Joshua. 1998. "Democracy and Liberty." In *Deliberative Democracy*. Cambridge University Press.
- Coleman, Stephen. 1999. "Cutting out the Middle Man: From Virtual Representation to Direct Deliberation." In *Digital Democracy*.
- . 2016. "Introduction to Deliberation and Democracy." In *Deliberation and Democracy: Innovative Processes and Institutions*, edited by Anna Przybylska and Yves Sintomer, New edition edition. New York: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Coleman, Stephen, and Jay G. Blumler. 2009. *The Internet and Democratic Citizenship: Theory, Practice and Policy*. 1 edition. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- Crespo, Rosana. 2014. "Transparencia: la gran apuesta de Obama a todo el Mundo -." *Politica Comunicada* (blog). June 27, 2014. <http://politicacomunicada.com/transparencia-la-gran-apuesta-de-obama-a-todo-el-mundo/>.
- Dahlberg, Lincoln. 2007. "Rethinking the Fragmentation of the Cyberpublic: From Consensus to Contestation." *New Media & Society* 9 (October). <https://doi.org/10.1177/1461444807081228>.
- Davies, Todd, and et.al. 2009. "An Online Environment for Democratic Deliberation: Motivations, Principles and Design." In *Online Deliberation: Design, Research, and Practice*, 1st edition. Stanford, Calif: Center for the Study of Language and Inf.
- Dienel, Peter, and Hans Harms. 1977. *Repensar la democracia, los Núcleos de Intervención Participativa*. 1ª ed., 1ª imp. edition. Barcelona; Cerdanyola del Vallès: Ediciones del Serbal, S.A.
- Douglas, Schuler. 2010. "Online Deliberation and Civic Intelligence." In *Open Government, Collaboration, Transparency AndParticipation in Practice*.
- Dryzek, John. 2010. *Foundations and Frontiers of Deliberative Governance*. Inglaterra: Oxford.
- Easton, David. 1967. *A Systems Analysis of Political Life*. Underlining edition. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc.

- Elster, Jon. 1998. "Introduction to Deliberative Democracy." In *Deliberative Democracy*. Cambridge University Press.
- Endenburg, Gerard, and Clive Bowden. 1998. *Sociocracy: The Organization of Decision-Making*. Translated by Jasper Lindenhovius. Delft: Eburon.
- Fearon, James. 1998. "Deliberation as Discussion." In *Deliberative Democracy*. Cambridge University Press.
- Fishkin, James. 2009. "Virtual Public Consultation: Prospects for Internet Deliberative Democracy." In *Online Deliberation: Design, Research, and Practice*, edited by Todd Davies and Seeta Peña Gangadharan, 1st edition. Stanford, Calif: Center for the Study of Language and Inf.
- . 2015. "Deliberative Democracy in Context: Reflections on Theory and Practice." In *Deliberative Mini-Publics: Involving Citizens in the Democratic Process*, Paperback edition. Colchester: ECPR Press.
- Fishkin, James S. 2009. *When the People Speak: Deliberative Democracy and Public Consultation*. Har/DVD edition. Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Fung, Archon. 2004. *Empowered Participation. Reinventing Urban Democracy*. USA: Princeton University Press.
- Fung, Archon, and Erik Wright. 2003. "Thinking about Empowered Participatory Governance." In *Deeping Democracy - Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*.
- Gant, Jon, and Nicole Turner-Lee. 2011. "Government Transparency : Six Strategies for More Open and Participatory Government." Communications and Society Program. The Aspen Institute.
- Ganuzza, Ernesto. 2013. "El Desafío deliberativo." In *Ciudadanía en 3D: Democracia Digital Deliberativa. Un análisis exploratorio*, edited by Irene Ramos Vielba and Eva Campos Domínguez. Edhasa.
- Gastil, John. 2008. *Political Communication and Deliberation*. 1 edition. Los Angeles: SAGE Publications, Inc.
- Giraldo, Pedro Chaves. 2014. "Democracia participativa." *EUNOMÍA. Revista en Cultura de la Legalidad* 0 (0): 213–17.
- Goodin, Robert E. 2012. *Innovating Democracy: Democratic Theory and Practice After the Deliberative Turn*. Reprint edition. Oxford: Oxford University Press.
- Gordon, Donald. 2014. *Transparent Government: What It Means and How You Can Make It Happen*. Amherst, New York: Prometheus Books.
- Hague, Barry N., and Brian D. Loader, eds. 1999. *Digital Democracy: Discourse and Decision Making in the Information Age*. London ; New York: Routledge.
- Held, David. 2008. *Modelos de democracia*. Translated by Maria Hernandez. 3 Tra edition. Madrid: Alianza Editorial Sa.
- Hindman, Matthew. 2008. *The Myth of Digital Democracy*. Princeton: Princeton University Press.
- HolacracyOne. 2019. "Holacracy. Discover A Better Way of Working." HolacracyOne. holacracy.org.
- Janowski, Tomasz. 2015. "Digital Government Evolution: From Transformation to Contextualization." *Government Information Quarterly* 32 (3): 221–36. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2015.07.001>.
- Jenkins, Henry, Mizuko Ito, and danah boyd. 2015. *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. 1 edition. Cambridge, UK ; Malden, MA: Polity.
- Jiménez, Carlos. 2013. "Sobre el término 'Open Government' y su aparición documentada." *El blog de Estratic* (blog). April 4, 2013. <https://estratic.wordpress.com/2013/04/04/el-termino-open-government-aparece-en-los-anos-50-no-en-los-70/>.
- Karpowitz, Christopher, and Chad Raphael. 2016. "Ideals of Inclusion in Deliberation." *Journal of Public Deliberation* 12 (Issue 2 Special Issue: Equality, Equity, and Deliberation): 23.
- Kies, Raphaël. 2010. *Promises and Limits of Web-Deliberation*. 2010 edition. New York: Palgrave Macmillan.
- Kohn, Margaret. 2000. "Language, Power, and Persuasion: Toward a Critique of Deliberative Democracy." *Constellations* 7 (3): 408–29. <https://doi.org/10.1111/1467-8675.00197>.
- Leighninger, Matt, and U. S. Senator Bill Bradley. 2006. *The Next Form of Democracy: How Expert Rule Is Giving Way to Shared Governance -- and Why Politics Will Never Be the Same*. Nashville, Tenn: Vanderbilt University Press.
- Lupia, Arthur. 2009. "Can Online Deliberation Improve Politics? Scientific Foundations for Success." In *Online Deliberation: Design, Research, and Practice*, edited by Todd Davies and Seeta Peña Gangadharan, 1st edition. Stanford, Calif: Center for the Study of Language and Inf.

- Manchado, Antonio. 2010. "Gobierno Abierto. Una Aproximación Desde El Estado." In *Open Government*, Primera. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Mariñez Navarro, Freddy. 2012. "El Debate Abierto Del Gobierno Abierto." *XVII Congreso Internacional Del CLAD Sobre Reforma Del Estado y de La Administración Pública*.
- Mariñez Navarro, Freddy, and Rafael Valenzuela. 2013. *Gobierno Abierto. ¿Más Innovaciones? ¿Más Gobierno? ¿Más Sociedad?* Miguel Angel Porrúa.
- Mayer-Schönberger, Viktor, and David Lazer, eds. 2007. *Governance and Information Technology: From Electronic Government to Information Government*. 9895th edition. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Milakovich, Michael E. 2011. *Digital Governance: New Technologies for Improving Public Service and Participation*. 1 edition. New York: Routledge.
- Morse, Ricardo. 2006. "Community Learning. The Process and Structure of Collaborative Engagement." In *Modernizing Democracy: Innovations in Citizen Participation*. Armonk, N.Y.: Routledge.
- Nabatchi, Tina, John Gastil, G. Michael Weiksner, and Matt Leighninger, eds. 2012. *Democracy in Motion: Evaluating the Practice and Impact of Deliberative Civic Engagement*. 1 edition. Oxford ; New York: Oxford University Press.
- Naser, Alejandra, and Alvaro Ramírez Alujas. 2014. *Plan de Gobierno Abierto. Una Hoja de Ruta Para Los Gobiernos de La Región*. Manuales 81. CEPAL. https://www.cepal.org/ilpes/noticias/paginas/3/54303/Plan_de_Gobierno_Abierto.pdf.
- Naser, Alejandra, Alvaro Ramírez Alujas, and Daniela Rosales, eds. 2017. *Desde El Gobierno Abierto al Estado Abierto En América Latina y El Caribe*. CEPAL. https://www.amazon.com/gobierno-abierto-Estado-Am%C3%A9rica-Spanish-ebook/dp/B071F4K9N5/ref=sr_1_2?s=books&ie=UTF8&qid=1505266144&sr=1-2&keywords=gobierno+abierto.
- Neblo, Michael A., Kevin M. Esterling, Ryan P. Kennedy, David M. J. Lazer, and Anand E. Sokhey. 2010. "Who Wants To Deliberate—And Why?" *American Political Science Review* 104 (3): 566–83. <https://doi.org/10.1017/S0003055410000298>.
- Newton, Kenneth. 2012. "Curing the Democratic Malaise with Democratic Innovations." In *Evaluating Democratic Innovations. Curing the Democratic Malaise?*, 3–20. USA: Routledge.
- Noveck, Beth Simone. 2010. "The Single Point of Failure." In *Open Government, Collaboration, Transparency And Participation in Practice*.
- Orszag, Peter. 2008. "Memorandum for the Heads of Executive Departments and Agencies," December, 11.
- Page, Edward C. 2012. *Policies Without Politicians: Bureaucratic Influence in Comparative Perspective*. 1 edition. Oxford: Oxford University Press.
- Pappas, Gregory Fernando. 2012. "What Would John Dewey Say about Deliberative Democracy and Democratic Experimentalism?" *Contemporary Pragmatism* 9 (2).
- Parkinson, Dr John, and Professor Jane Mansbridge, eds. 2013. *Deliberative Systems: Deliberative Democracy at the Large Scale*. Reprint edition. Cambridge u.a.: Cambridge University Press.
- Pateman, Carole. 1970. *Participation and Democratic Theory*. Cambridge University Press.
- . 2012. "Participatory Democracy Revisited." *Perspectives on Politics* 10 (1): 7–19.
- Peters, B. Guy. 2013. "Prologo Gobierno Abierto." In *Gobierno Abierto. ¿Más Innovaciones? ¿Más Gobierno? ¿Más Sociedad?* Miguel Angel Porrúa.
- Price, Vincent. 2009. "Citizens Deliberating Online: Theory and Some Evidence." In *Online Deliberation: Design, Research, and Practice*, edited by Todd Davies and Seeta Peña Gangadharan, 1st edition. Stanford, Calif: Center for the Study of Language and Inf.
- Przeworski, Adam. 1998. "Deliberation and Ideological Domination." In *Deliberative Democracy*, by Jon Elster. Cambridge University Press.
- Ramírez-Alujas, Álvaro V. 2014. "Gobierno abierto y modernización de la gestión Pública. Tendencias actuales y el (inevitable) camino que viene. Reflexiones seminales." *Revista Enfoques* 9 (15): 99–125.
- Rau, Ted J., and Jerry Koch-Gonzalez. 2018. *Many Voices One Song: Shared Power with Sociocracy*. Institute for Peaceable Communities, Inc.
- Ravitz, Evan. 2019. "The National Initiative for Democracy." *Vote.Org* (blog). 2019. <http://www.evanravitz.com/vote/>.

- Rendón Corona, Armando. 2004. "Porto Alegre, Un Modelo de Presupuesto Participativo." *Polis: Investigación y Análisis Sociopolítico y Psicosocial* 1 (4): 9–36.
- Robertson, Brian J. 2015. *Holacracy: The New Management System for a Rapidly Changing World*. New York: Henry Holt and Co.
- Sanders, Lynn. 1997. "Against Deliberation." *Political Theory* 25: 347–76.
- Schlosberg, James, Steve Zavestoski, and Stuart Shulman. 2009. "Deliberation in E-Rulemaking? The Problem of Mass Participation." In *Online Deliberation: Design, Research, and Practice*, edited by Todd Davies and Seeta Peña Gangadharan, 1st edition. Stanford, Calif: Center for the Study of Language and Inf.
- Smith, Graham. 2009. *Democratic Innovations: Designing Institutions for Citizen Participation*. 1 edition. Cambridge, UK ; New York: Cambridge University Press.
- Smith, Graham, Peter John, Patrick Sturgis, and Hisako Nomura. 2009. "Deliberation and Internet Engagement: Initial Findings from a Randomised Controlled Trial Evaluating the Impact of Facilitated Internet Forums." European Consortium of Political Research General Conference.
- Smith, Graham, and Matthew Ryan. 2015. "Defining Mini-Publics." In *Deliberative Mini-Publics: Involving Citizens in the Democratic Process*, Paperback edition. Colchester: ECPR Press.
- Steiner, Jurg. 2012. *The Foundations of Deliberative Democracy*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Sterrett, David. 2012. "El Potencial y Las Limitaciones de Internet Para Fomentar La Deliberación y La Democracia En El Mundo." In *Ciudadanía En 3D: Democracia Digital Deliberativa*. Madrid: Edhasa.
- Strandberg, Kim, and Gronlund Kimmo. 2015. "Online Deliberation: Theory and Practice in Virtual Mini-Publics." In *Deliberative Mini-Publics: Involving Citizens in the Democratic Process*, Paperback edition. Colchester: ECPR Press.
- Sunstein, Carr. 2007. *Republic.Com 2.0*. USA: Princeton University Press.
- Van Lerberghe, Daniel. 2008. "Are We Moving towards a More Participatory Representative Democracy?" In *Beyond E-Government & e-Democracy: A Global Perspective*, 25–37. Washington, D.C.: BookSurge Publishing.
- Vayenas, Costa. 2017. *Democracy in the Digital Age: How We'll Vote and What We'll Vote About*. Arena Books Ltd.
- Warren. 1999. *Democracy and Trust*. Cambridge, UK ; New York: Cambridge University Press.
- West, Darrell M. 2007a. *Digital Government: Technology and Public Sector Performance*. Princeton, N.J. Oxford: Princeton University Press.
- . 2007b. "Global Perspectives on E-Government." In *Governance and Information Technology: From Electronic Government to Information Government*, edited by Viktor Mayer-Schönberger and David Lazer, 9895th edition. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Wright, Scott, and John Street. 2007. "Democracy, Deliberation and Design: The Case of Online Discussion Forums." *New Media & Society* 9 (October): 849–69. <https://doi.org/10.1177/1461444807081230>.
- Zittel, Thomas, and Dieter Fuchs, eds. 2012. *Participatory Democracy and Political Participation: Can Participatory Engineering Bring Citizens Back In?* 1 edition. London: Routledge.

Capítulo 3 – El sentido de la Política en la era digital

- Alianzo. 2006. "Los Principios de La Política 2.0." *Redes Sociales* (blog). February 21, 2006. <https://blogs.alianzo.com/redessociales/2006/02/21/los-principios-de-la-politica-2-0/>.
- . 2009. "La Política 2.0 Ya Está Aquí y No Es Lo Que Los Políticos Se Esperaban." *Redes Sociales* (blog). December 6, 2009. <https://blogs.alianzo.com/redessociales/2009/12/06/la-politica-2-0-ya-esta-aqui-y-no-es-lo-que-los-politicos-se-esperaban/>.
- Almagro, David. 2016. "La Participación Política En La Teoría Democrática: De La Modernidad al Siglo XXI." *Revista de Estudios Políticos* 174: 173–93.
- Arendt, Hannah. 1950. *¿Qué Es La Política?*
- . 1958a. *La Condición Humana*.
- . 1958b. *The Promise of Politics*.
- Banaji, Shakuntala, and David Buckingham. 2013. *The Civic Web: Young People, the Internet, and Civic Participation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Barnes, Jon, and Jim Ralley. 2019. *Democracy Squared*. Place of publication not identified: Blurb.

- Behrouzi, Majid. 2006. *Democracy as the Political Empowerment of the Citizen: Direct-Deliberative e-Democracy*. 2nd edition. Lanham: Lexington Books.
- Bennett, W. Lance. 2007. "Changing Citizenship in the Digital Age." In *Civic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Cabrera, Juan Manuel. 2008. *Democracia y Participación Ciudadana*. Madrid: FUND. EMMANUEL MOUNIER.
- Cardon, Dominique. 2016. *La Democracia Internet. Promesas y Límites*. Buenos Aires: Prometeo. https://www.amazon.com/democracia-internet-DOMINIQUE-CARDON/dp/9875747866/ref=sr_1_6?s=books&ie=UTF8&qid=1548877891&sr=1-6&keywords=la+democracia+internet.
- Castells, Manuel. 2015. *Redes de indignación y esperanza: Los movimientos sociales en la era de Internet*. Translated by María Hernández Díaz. Edición: edición. Alianza.
- Colectivo Política en Red. 2007. *Repensar La Política. En La Era de Los Movimientos y Las Redes*. Barcelona: Icaria Mas Madera. <https://www.tni.org/es/publicacion/repensar-la-politica-en-la-era-de-los-movimientos-y-las-redes>.
- Cotarelo, Ramón. 2013. *Ciberpolítica: Las Nuevas Formas de Acción y Comunicación Políticas*. Valencia, España: Tirant Lo Blanch. https://www.amazon.com/Ciberpol%C3%ADtica-nuevas-comunicaci%C3%B3n-pol%C3%ADticas-Spanish-ebook/dp/B073CX96LB/ref=sr_1_1?keywords=ciberpolitica&qid=1566257673&s=books&sr=1-1.
- "Could This App Replace Government As We Know It?" 2017. FYA (blog). March 15, 2017. <https://www.fya.org.au/2017/03/15/app-replace-government/>.
- Dahlgren, Peter. 2012. "Mejorar La Participacion: La Democracia y El Cambiante Entorno de La Web." In *Internet y El Futuro de La Democracia*.
- Del Río, Susana. 2012. "Democracia Europea: Participación, Comunicación y Nuevos Recursos En Red." In *Internet y El Futuro de La Democracia*.
- Dijk, Jan A. G. M. van. 2012. *The Network Society*. Third edition. London: SAGE Publications Ltd.
- Edwards, Paul, and Hecht Gabrielle. 2010. "History and the Technopolitics of Identity: The Case of Apartheid South Africa." *Journal of Southern African Studies* 36 (3). https://www.researchgate.net/publication/46818581_History_and_the_Technopolitics_of_Identity_The_Case_of_Apartheid_South_Africa.
- Froomkin, Michael. 2004. "Technologies for Democracy." In *Democracy Online. The Prospects for Political Renewal Through the Internet*, edited by Peter Shane. New York: Routledge.
- Fuster, Mayo. 2012. "Concepción de La Participación En Entornos En Línea: Lecciones y Retos Para Las Experiencias de Democracia Digital." In *Ciudadanía En 3D: Democracia Digital Deliberativa*. Madrid: Edhasa.
- Gelpi Texeira, Rodrigo. 2018. "Política 2.0: Las Redes Sociales (Facebook y Twitter) Como Instrumento de Comunicación Política. Estudio: Caso Uruguay." Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Gómez Castellanos, Rodolfo, and et.al. 2010. "Tecnologías de La Comunicación y Política 2.0." *Red de Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal* 14 (30): 72–84.
- Jacoby, Adam. 2014a. "Framed Democracy: Democracy 2.0." Independent Australia. April 11, 2014. <https://independentaustralia.net/politics/politics-display/framed-democracy-democracy-20,6375>.
- . 2014b. "Politics vs Democracy: The Elephant in the Room." Independent Australia. December 12, 2014. <https://independentaustralia.net/politics/politics-display/politics-and-democracy-the-elephant-in-the-room,7181>.
- . 2019. "Ten Steps to Save the Democracy." Independent Australia. May 30, 2019. <https://independentaustralia.net/politics/politics-display/ten-steps-to-save-the-democracy-,12758>.
- Johnson, Steven. 2013. *Futuro perfecto*. Madrid: Turner.
- Karlsson, Martin. 2012. "Democratic Legitimacy and Recruitment Strategies in EParticipation Projects." In *Empowering Open and Collaborative Governance: Technologies and Methods for Online Citizen Engagement in Public Policy Making*, edited by Yannis Charalabidis and Sotirios Koussouris, 2012 edition. Heidelberg ; New York: Springer.
- Karp, Paul. 2017. "MiVote Aims to Shake up Democratic Process with a Click and a Tap." *The Guardian*, April 14, 2017, sec. Australia

- news. <https://www.theguardian.com/australia-news/2017/apr/14/mivote-aims-to-shake-up-democratic-process-with-a-click-and-a-tap>.
- Kurban, Can, Ismael Peña-López, and Maria Haberer. 2016. "What Is Technopolitics? A Conceptual Scheme for Understanding Politics in the Digital Age." In *Proceedings of the 12th International Conference on Internet, Law & Politics*, 499–519. https://www.researchgate.net/publication/308032014_What_is_technopolitics_A_conceptual_scheme_for_understanding_politics_in_the_digital_age.
- "Las 10 mejores apps para promover la participación ciudadana en España y Latinoamérica." n.d. Accessed October 17, 2019. <https://www.compromisoempresarial.com/transparencia/2016/01/las-10-mejores-apps-para-promover-la-participacion-ciudadana/>.
- "Levels of Participation | Participatory Methods." n.d. Accessed December 3, 2018. <http://www.participatorymethods.org/method/levels-participation>.
- Magnani, Esteban. n.d. "Datos, subjetividad y construcción social." In . Accessed May 20, 2019. <http://sid.uncu.edu.ar/sid/2018/03/conversatorio-sobre-datos-abiertos/>.
- Norris, Pippa. 2013. "Ciudadanía en 3D: Democracia Digital Deliberativa. Un análisis exploratorio (prologo)." In *Ciudadanía en 3D: Democracia Digital Deliberativa. Un análisis exploratorio*, edited by Irene Ramos Vielba and Eva Campos Domínguez. Edhasa.
- Nunes, Luis. n.d. "¿Qué es la política 2.0? | VIZION 360." *Vizion 360* (blog). Accessed October 10, 2019. <https://vizion360.xyz/que-es-la-politica-2-0/>.
- O'Looney, John. 2006. "Lenses for Understanding the Changing Environment for Technology-Supported Citizen Involvement." In *Modernizing Democracy: Innovations in Citizen Participation*. Armonk, N.Y.: Routledge.
- Ortiz, Alberto. 2010. "¿Porqué Esta Obsesión Con La Participación Ciudadana?" In *Open Government*, Primera. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Otazo, Gabriel. n.d. "¿Qué Es La Política 2.0?: Alcances y Definiciones Del Nuevo Fenómeno | MPR Group." Accessed October 10, 2019. <http://mprgroupusa.com/2013/07/05/que-es-la-politica-2-0-alcances-y-definiciones-del-nuevo-fenomeno/>.
- Parry, Geraint. 1972. *Participation in Politics*. Rowman and Littlefield; Ex-Library, Otherwise good. Manchester: Manchester University Press.
- Pasquino, James Anderson Senior Adjunct Professor Gianfranco. 2011. *Nuevo curso de ciencia politica*. 1ST edition. México D.F.: Fondo De Cultura Economica USA.
- Saward, Michael. 2002. *Democracy*. 1 edition. Cambridge, UK : Malden, MA: Polity.
- Smith, Graham. 2005. *Beyond the Ballot: 57 Democratic Innovations from around the World : A Report for the Power Inquiry*. London: The Power Inquiry.
- Subirats, Joan. 2011. *Otra Sociedad, ¿Otra Política?* Barcelona: Icaria Asaco.
- Tambouris, Efthimios. 2007. "Introducing EParticipation." *DEMO-Net Booklet - University of Macedonia* 1 (May).
- Tambouris, Efthimios, and et.al. 2007. "A Framework for Scoping EParticipation." In *University of Macedonia*. University of Macedonia.
- Velasco, Juan Jesús. n.d. "Cómo es Appgree, la app de democracia participativa que está probando Podemos." *eldiario.es*. Accessed October 17, 2019. https://www.eldiario.es/turing/apps/Appgree-app-democracia-participativa-Podemos_0_295021050.html.
- Villanueva, Andrea Estupiñán, Edith Molina Carmona, Sandra Flores Guevara, and José Roberto Martínez Bermeo. 2016. "La participación digital en la construcción de la e-democracia y ciudadanía digital." *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* 7 (13): 126–46.
- Wenmoth, Derek. 2006. "Participation Online – the Four Cs." *Derek's Blog*. November 10, 2006. http://blog.core-ed.org/derek/2006/11/participation_online_the_four_.html.
- White, Susan. 1996. "Depoliticising Development: The Uses and Abuses of Participation." *Development in Practice* 6 (1): 142–55.

Han, Byung-Chul

- Arendt, Hannah. 2013. *Sobre la revolución*. Poc edition. Madrid: Alianza.
- Arendt, Hannah, and Jerome Kohn. 2006. *Between Past and Future*. Revised edition. New York: Penguin Classics.
- Corona, Patricio. 2019. "Byung-Chul Han y el budismo zen como arma anticapitalista." *Culto* (blog). July 26, 2019.

<http://culto.latercera.com/2019/07/26/byung-chul-han-filosofia-del-budismo-zen/>.

- Han, Byung-Chul. 2013a. *El Aroma del Tiempo*. Barcelona: COLOFON, S.A.
- . 2013b. *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. HERDER.
- . 2013c. *Sobre El Poder*. HERDER.
- . 2014a. *Buen Entretenimiento*. Barcelona: HERDER.
- . 2014b. *En el enjambre*. Translated by Raúl Gabás. 1 edition. Herder Editorial.
- . 2014c. *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder.
- . 2014d. *Topología de la violencia*. Barcelona: COLOFON, S.A.
- . 2015a. *Filosofía del budismo Zen*. Translated by Raúl Gabás. 1 edition. Herder Editorial.
- . 2015b. *The Burnout Society*. 1 edition. Stanford, California: Stanford Briefs.
- . 2015c. *The Transparency Society*. 1 edition. Stanford, California: Stanford Briefs.
- . 2016. *Por favor, cierra los ojos*. Herder Editorial.
- . 2018a. *Hiperculturalidad*. España: HERDER.
- . 2018b. *The Expulsion of the Other: Society, Perception and Communication Today*. Translated by Wieland Hoban. 1 edition. Cambridge, UK: Polity.
- . 2019a. *Ausencia*. Buenos Aires: Caja Negra Editora. <https://www.casadellibro.com/libro-ausencia/9789871622726/9185960>.
- . 2019b. *Loa a la Tierra . Un viaje al jardín*. Barcelona: HERDER EDITORIAL.
- Han, Byung-Chul, and Alain Badiou. 2017. *The Agony of Eros*. Translated by Erik Butler. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jofré, Alejandro. 2019. “Un Filósofo Contra La Era Digital.” *Culto* (blog). July 26, 2019. <http://culto.latercera.com/2019/07/26/byung-chul-han-filosofo-contra-era-digital/amp/>.

Daniel Innerarity

- Innerarity, Daniel. 1990. *Dialéctica de la modernidad*. Madrid: Ediciones Rialp.
- . 2002. *La transformación de la política*. Barcelona: n/a.
- . 2004. *La Sociedad Invisible*. Pozuelo de Alarcón, Madrid: Espasa.
- . 2006. *El Nuevo Espacio Público*. Pozuelo de Alarcón, Madrid: Espasa Calpe.
- . 2011. *La democracia del conocimiento*. Barcelona: PAIDÓS 41.
- . 2012a. “Desenredar Una Ilusión: Notas Para Una Teoría Crítica de La Democracia Digital.” In *Internet y El Futuro de La Democracia*.
- . 2012b. *Un mundo de todos y de nadie: Piratas, riesgos y redes en el nuevo desorden global*. Barcelona: Paidós.
- . 2012c. *The Future and Its Enemies: In Defense of Political Hope*. 1 edition. Stanford, California: Stanford University Press.
- . 2013. *La política en tiempos de indignación*. GALAXIA GUTENBERG.
- . 2014. *Política para perplejos*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- . 2018a. “Tribuna | La decisión de Siri.” *El País*, October 9, 2018, sec. Opinion. https://elpais.com/elpais/2018/10/04/opinion/1538667257_552834.html.
- . 2018b. *Comprender la democracia*. EDITORIAL GEDISA.

Web pages

- “6 Tips Para Una Mejor Participación En La Sociedad Civil Europea | Espacio Europa.” n.d. Accessed October 3, 2018. <http://www.espacioeuropa.eu/blog-eu/la-iniciativa-ciudadana-europea-participar-activamente-en-la-ue>.
- “Acerca de Appgree.” n.d. Appgree. Accessed October 18, 2019. <https://www.appgree.com/appgree/>.
- “AmericaSpeaks – Engaging Citizens in Governance.” n.d. Accessed March 2, 2017. <http://www.americaspeaks.org/>.
- “App de participación ciudadana, gestión de incidencias y consultas sobre medio ambiente para tu ayuntamiento.” n.d. Línea verde. Accessed October 18, 2019. <https://www.lineaverdemunicipal.info:444/>.
- “appteca - apps4citizens.” n.d. Appteca. Accessed October 17, 2019. <http://appteca.apps4citizens.org/>.
- “Australian Study Circles Network.” n.d. Australian Study Circles Network. Accessed March 3, 2017. <http://www.studyircles.net.au/>.

- “¡Bienvenidos a TakingITGlobal!” n.d. Accessed January 10, 2019. <https://www.tigweb.org/>.
- “Blogosfera 2015 y Más - Otro Mundo Está En Marcha.” n.d. Accessed March 19, 2017. <http://www.otromundoestaenmarcha.org/>.
- “Canadian Policy Research Networks Home Page.” n.d. Accessed March 5, 2017. <http://cprn.org/index.cfm>.
- “CDD - The Center for Deliberative Democracy.” n.d. CDD. Accessed March 4, 2017. <http://cdd.stanford.edu/>.
- “CDD - What Is Deliberative Polling®?” n.d. CDD (blog). Accessed March 19, 2017. <http://cdd.stanford.edu/what-is-deliberative-polling/>.
- “Center for American Progress.” n.d. Accessed March 5, 2017. <https://www.americanprogress.org/>.
- CEPAL. n.d. “De Gobierno Abierto a Estado Abierto - Biblioguias.” Biblioteca CEPAL, Naciones Unidas. Accessed September 12, 2017. <http://biblioguias.cepal.org/EstadoAbierto/>.
- “Ciberactivismo eficaz.” n.d. Accessed July 11, 2018. <http://aigarpas.blogs.uv.es/2009/12/12/ciberactivismo-eficaz/>.
- “Ciberdemocracia.” n.d. Accessed November 14, 2018. <http://www.ciberdemocracia.es/>.
- “Citizen21 – Collaborate. Create. Communicate.” n.d. Accessed October 29, 2019. <https://sites.jmu.edu/citizen21/>.
- “Citizens Legislative Procedures Act – The National Citizens Initiative for Democracy.” n.d. Accessed September 4, 2019. <http://www.ncid.us/act>.
- “CIVIC Platform – Making Public Information Public Knowledge.” n.d. Accessed October 18, 2019. <https://civicplatform.org/>.
- “Civic Technology and Open Government - Global #civictech #opengov.” n.d. Accessed October 18, 2019. <https://www.facebook.com/groups/opengovgroup/>.
- “Civic Technology Companies.” 2019. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Civic_Technology_Companies&oldid=921571574.
- “Cognitive Capitalism - P2P Foundation.” n.d. Accessed June 19, 2019. https://wiki.p2pfoundation.net/Cognitive_Capitalism.
- “Colab - Fazer a cidade melhor está na sua mão.” n.d. Colab. Accessed October 18, 2019. <https://www.colab.re/>.
- “Comparison Chart of Civic Technology Platforms.” 2019. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Comparison_chart_of_civic_technology_platforms&oldid=921695817.
- “Congreso 2.0: una aplicación para controlar al Congreso de los Diputados de España.” 2016. Appteca. June 14, 2016. <http://appteca.apps4citizens.org/congreso-2-0-una-aplicacion-para-controlar-al-congreso-de-los-diputados-de-espana/>.
- “Constitution of Iceland.” 2019. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Constitution_of_Iceland&oldid=918906049.
- “CONSUL.” n.d. Accessed October 18, 2019. <http://consulproject.org/en/>.
- “Consulta Pública Argentina.” n.d. Accessed July 22, 2018. <https://consultapublica.argentina.gob.ar/>.
- “CPRN - Canadian Policy Research Networks.” n.d. Accessed April 8, 2017. <http://cprn.org/index.cfm>.
- “Create Your Own Social Network with the Best Community Website Builder.” n.d. NING. Accessed January 9, 2019. <https://www.ning.com/>.
- “Curso Política 2.0.” n.d. *Web de iNeet* (blog). Accessed January 9, 2019. <http://www.ineet.net/curso-politica-2-0/>.
- “Datos Banco Mundial.” n.d. Accessed June 18, 2019. <https://datos.bancomundial.org>.
- “DDC - Deliberative Democracy Consortium.” n.d. Accessed March 3, 2017. <http://www.ids.ac.uk/organisation/deliberative-democracy-consortium>.
- “Declaración de independencia del ciberespacio.” 2016. In *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Declaraci%C3%B3n_de_independencia_del_ciberespacio&oldid=94419920.
- “Deliberative Democracy Consortium | Icmá.Org.” n.d. Accessed March 3, 2017. http://icma.org/en/results/management_strategies/leading_practices/civic_engagement/deliberative_democracy_consortium.
- “Democracia Líquida.” n.d. Accessed September 15, 2019. <http://www.democracialiquida.org/>.
- “Democracy Earth - Borderless Governance.” n.d. Accessed October 14, 2019. <https://democracy.earth/>.
- “Digital in 2018: World’s Internet Users Pass the 4 Billion Mark.” 2018. We Are Social USA. January 30, 2018. <https://wearesocial.com/us/blog/2018/01/global-digital-report-2018>.
- Dinero. n.d. “¿Por qué el valor de las compañías tecnológicas supera la riqueza de algunas naciones?” Apple, Microsoft y Google superan la riqueza de algunos países del mundo. Accessed June 18, 2019. <http://www.dinero.com/emprendimiento/articulo/apple-microsoft-y->

[google-superan-la-riqueza-de-algunos-paises-del-mundo/213261](https://www.google.com/search?q=google+superan+la+riqueza+de+algunos+países+del+mundo/213261).

“Donald Trump’s Second Life Fans Are Vulgar and Sad, but They Taught Me Something.” 2016. *VentureBeat* (blog). July 20, 2016. <https://venturebeat.com/2016/07/20/donald-trumps-second-life-fans-are-vulgar-and-strange-but-they-taught-me-something-too/>.

“E-Governance.” 2019. In *Wikipedia*. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=E-governance&oldid=916500513>.

“E-Liberate.” n.d. Accessed October 22, 2018. <http://publicsphereproject.org/e-liberate/about/>.

“EUROPOLIS: A Deliberative Polity-Making Project | Central European University.” n.d. Accessed March 4, 2017. <https://www.ceu.edu/project/europolis-deliberative-polity-making-project>.

“FCRC Consensus Center.” n.d. Accessed March 5, 2017. <http://consensus.fsu.edu/>.

“FCRC: Successful Citizen Advisory Boards and Committees.” n.d. Accessed March 5, 2017. http://consensus.fsu.edu/citizen_advisory_boards/index.html.

Filimonov, Imagen por Sergey. n.d. “Authentic Stock Photography.” Stocksy United. Accessed October 13, 2019. <https://www.stocksy.com/>.

“FireChat – Open Garden.” n.d. Accessed October 13, 2019. <https://www.opengarden.com/firechat/>.

“Forums E-Democracy.” n.d. Forums.e-Democracy.Org. Accessed September 12, 2017. <http://forums.e-democracy.org/>.

“Freedom House.” n.d. Accessed October 19, 2018. <https://freedomhouse.org/>.

“Freedom in the World 2018.” 2018. January 13, 2018. <https://freedomhouse.org/report/freedom-world/freedom-world-2018>.

“Fundación Dialnet.” n.d. Accessed March 12, 2017. <https://dialnet.unirioja.es/>.

Galindo, Cristina. 2017. “Cuando las empresas son más poderosas que los países.” *El País*, November 5, 2017, sec. Economía. https://elpais.com/economia/2017/11/03/actualidad/1509714366_037336.html.

“Global Digital Report 2019.” n.d. We Are Social. Accessed June 18, 2019. <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019>.

“Global Justice Now.” n.d. Global Justice Now. Accessed June 18, 2019. <https://www.globaljustice.org.uk/>.

“Gobierno Abierto - Argentina.” n.d. Gobierno Abierto - Argentina. Accessed July 22, 2018. <https://ogpargentina.wordpress.com/>.

“Googlization Of Everything - Everything Counts.” n.d. Googlization Of Everything. Accessed June 19, 2019. <http://www.googlizationofeverything.com/>.

“GovTrack.U.S.” n.d. GovTrack.U.S. Accessed October 19, 2019. <https://www.govtrack.us>.

Gr, Mercedes Núñez Mercedes Núñez Periodista especializada en tecnología Responsable del blog de Telefónica, es empresas Empecé en ABC Informática, El Primer Semanario Español Del Sector, and y he trabajado en distintos medios de comunicación en el mundo de la comunicación corporativa Mi mayor afición es la equitación. 2014. “Apps para la participación ciudadana y el compromiso público - Think Big Empresas.” Think Big. July 16, 2014. <https://empresas.blogthinkbig.com/apps-para-la-participacion-ciudadana-y-el-compromiso-publico/>.

“Grupo de Investigación En Ciberdemocracia.” n.d. Grupo de Investigación En Ciberdemocracia. Accessed March 12, 2017. <http://www.ciberdemocracia.es/>.

“Herramientas de participación ciudadana.” n.d. Accessed July 22, 2018. <http://pruebas-contraloria.nexura.com/publicaciones/32716/herramientas-de-participacion-ciudadana/>.

“Herramientas que fomentan la participación ciudadana.” n.d. Accessed July 22, 2018.

<https://www.codesyntax.com/es/blog/herramientas-que-fomentan-la-participacion-ciudadana>.

“HolacracyOne.” n.d. Holacracy. Accessed October 13, 2019. <https://www.holacracy.org/holacracyone/about>.

“How Many Devices Are Connected to the Internet? [Infographic].” 2016. *Property Update* (blog). September 29, 2016. <https://propertyupdate.com.au/many-devices-connected-internet-infographic/>.

“Iniciativa Ciudadana Europea - Comisión Europea (ECI).” n.d. Accessed October 3, 2018. <http://ec.europa.eu/citizens-initiative/public/welcome>.

“International Association for Public Participation.” n.d. Accessed March 19, 2017. <https://www.iap2.org/>.

“International IDEA.” n.d. Accessed November 12, 2018. <https://www.idea.int/>.

Janecek, Karl. 2019. “Intitute H21.” 2019. <https://www.ih21.org/en/home>.

“Jefferson Center for New Democratic.” n.d. Accessed March 5, 2017. <https://jefferson-center.org/>.

- “LiquidFeedback - The Democracy Software.” n.d. Accessed November 1, 2018. <https://liquidfeedback.org/>.
- “LMV.” n.d. Accessed November 9, 2018. <http://lmv.hu/english>.
- “LogoLink, the Learning Initiative.” n.d. Accessed March 20, 2019. <https://www.ids.ac.uk/projects/logolink-the-learning-initiative/>.
- “Loomio - Make Decisions without Meetings.” n.d. Accessed October 18, 2019. <https://www.loomio.org/>.
- “Meetup.com - Somos lo que hacemos.” n.d. Meetup. Accessed March 6, 2019. <https://www.meetup.com/es/>.
- “MiVote USA.” n.d. MiVote USA. Accessed October 13, 2019. <https://mivote.com>.
- “Modelos de Ciudadanía.” n.d. Sociedad Desarrollo y Ciudadanía En México. Accessed March 15, 2017. <http://sociedaddesarrollo.weebly.com/modelos-de-ciudadaniacutea.html>.
- “Movimiento por una vivienda digna en España.” 2018. In *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Movimiento_por_una_vivienda_digna_en_Espa%C3%B1a&oldid=111331769.
- Naruedyoh. 2013. “Congreso 2.0, una aplicación para estar al tanto de lo que sucede en el Congreso de los Diputados.” Xataka Android. September 28, 2013. <https://www.xatakandroid.com/productividad-herramientas/congreso-2-0-una-aplicacion-para-estar-al-tanto-de-lo-que-sucede-en-el-congreso-de-los-diputados>.
- “National Charrette Institute.” n.d. Accessed March 5, 2017. <http://charretteinstitute.org/>.
- “New Games Foundation.” n.d. Accessed October 10, 2018. <https://www.pgpedia.com/n/new-games-foundation>.
- “NewDemocracy Foundation.” n.d. Accessed February 8, 2017. <http://www.newdemocracy.com.au/>.
- “News and Media.” 2014. Global Justice Now. June 23, 2014. <https://www.globaljustice.org.uk/news-and-media>.
- OEA. 2019. “Sobre E-Gobierno.” 2019. <http://portal.oas.org/Portal/Sector/SAP/DepartamentoparalaGesti%C3%B3nPublicaEfectiva/NPA/SobreProgramadeeGobierno/tabid/811/Default.aspx>.
- OGP. 2019. “Open Government Partnership Web Page.” Open Government Partnership. 2019. <https://www.opengovpartnership.org/>.
- “Online Consultation.” 2016. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Online_consultation&oldid=746830468.
- “OpenGov - Powering More Effective and Accountable Government.” n.d. Accessed October 20, 2019. <https://opengov.com/>.
- “Organisation for Economic Co-Operation and Development.” n.d. Accessed August 10, 2019. <http://www.oecd.org/internet/broadband/lac-digital-toolkit/es/Home/toolkit-text-chapter12es.htm>.
- “ParticipateDB: The Digital Engagement Tool Directory.” n.d. Accessed July 9, 2019. <http://www.participatedb.com/projects/2>.
- “Participatory Methods | People Working Together around the World to Generate Ideas and Action for Social Change.” n.d. Accessed December 3, 2018. <http://www.participatorymethods.org/>.
- “Plataforma que promueve el monitoreo ciudadano de las políticas públicas.” 2017. *Comercio y Justicia* (blog). May 4, 2017. <https://comercioyjusticia.info/blog/rse/plataforma-que-promueve-el-monitoreo-ciudadano-de-las-politicas-publicas/>.
- “Pleno Ciudadano Mexico.” n.d. Accessed October 17, 2019. <http://www.plenociudadano.com/>.
- “Polis.” n.d. Accessed October 14, 2019. <https://pol.is/home>.
- Prichard, Alex, Ruth Kinna, and Thomas Swann. n.d. “Iceland’s Crowd-Sourced Constitution: Hope for Disillusioned Voters Everywhere.” *The Conversation*. Accessed October 13, 2019. <http://theconversation.com/icelands-crowd-sourced-constitution-hope-for-disillusioned-voters-everywhere-67803>.
- “PSOE Extremadura.” n.d. Accessed January 9, 2019. <https://www.psoeextremadura.com/>.
- “Public Conversations Project Dialogue | Civic Activism Directory | Civic Activism.” n.d. Accessed March 19, 2019. <http://civictivism.buildingchangetrust.org/tools-directory/Public-Conversations-Project-Dialogue>.
- “Search for Common Ground.” 2013. *Search for Common Ground* (blog). August 16, 2013. <https://www.sfcg.org/>.
- “Second Life.” 2019. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Second_Life&oldid=917678641.
- “Second Life - Virtual Worlds, Virtual Reality, VR, Avatars, Free 3D Chat.” n.d. Accessed October 10, 2018. <https://secondlife.com/>.
- “Second Life sigue vivo, ha cumplido 15 años y aún tiene miles de usuarios.” n.d. Vandal. Accessed October 3, 2019. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350710807/second-life-sigue-vivo-ha-cumplido-15-anos-y-aun-tiene-miles-de-usuarios/>.
- “Shareable.” n.d. Shareable. Accessed October 13, 2019. <https://www.shareable.net/>.
- “Statista - The Statistics Portal for Market Data, Market Research and Market Studies.” n.d. Accessed October 30, 2018. <https://www.statista.com/>.

- “Surveying the Digital Future. Digital Future Report.” 2018. Center for the Digital Future. <https://www.digitalcenter.org/>.
- “Talking Transition.” n.d. Talking Transition. Accessed March 21, 2019. <https://www.talkingtransition.us/>.
- “The Citizen’s Handbook.” n.d. Accessed March 20, 2017. <http://www.citizenshandbook.org/>.
- “The Co-Intelligence Institute.” n.d. Accessed March 19, 2019. <http://co-intelligence.org/>.
- “The Parliament of Rea... • Artwork • Studio Olafur Eliasson.” n.d. Accessed October 19, 2018. <http://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK100553/the-parliament-of-reality>.
- “The WELL.” n.d. The WELL. Accessed October 10, 2018. <https://www.well.com/>.
- “The World Cafe.” n.d. Accessed March 2, 2017. <http://www.theworldcafe.com/what.htm>.
- “Top 10 Open Source Tools for EActivism.” n.d. Designing for Civil Society. Accessed October 18, 2019. https://www.designingforcivilsociety.org/2004/01/top_10_open_sou.html.
- “Town Meetings on Technology.” n.d. Accessed April 5, 2017. <http://www.loka.org/pubs/techrev.htm>.
- “Uruguay: Economía y demografía 2019.” n.d. datosmacro.com. Accessed June 18, 2019. <https://datosmacro.expansion.com/paises/uruguay>.
- V. 2008. “Convocatoria Estatal 1 Marzo.” *V de Vivienda* (blog). February 14, 2008. <http://uvedevivienda.blogspot.com/>.
- “V-Dem Project.” n.d. Accessed November 1, 2018. <https://www.v-dem.net/en/>.
- “VTaiwan Project Page.” n.d. Accessed October 19, 2019. <https://info.vtaiwan.tw/>.
- Wallace, Scott. n.d. “Conservative Tools from 63red.” Accessed October 17, 2019. <https://63red.com>.
- “Welcome to BigMindMedia.” n.d. Accessed March 19, 2019. <http://bigmindmedia.com/>.
- Wikipedia. 2019. “Gobierno electrónico.” In *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Gobierno_electr%C3%B3nico&oldid=117851407.
- “World Internet Users Statistics and 2018 World Population Stats.” n.d. Accessed October 29, 2018. <https://internetworldstats.com/stats.htm>.
- “WVS Database.” n.d. Accessed May 28, 2019. <http://www.worldvaluessurvey.org/wvs.jsp>.