

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Máster en Ética y Democracia



Una aproximación a la implementación de la participación digital en los modelos contemporáneos de democracia

Alumna

Ainhoa Alberola Lorente

Tutor

Ramón A. Feenstra

- CASTELLÓ DE LA PLANA, NOVIEMBRE 2017 -

Índice

Introducción.....	5
1. ¿Qué es la democracia?	8
1.1. Los modelos de democracia	9
1.2. La democracia como representación	10
1.2.1. Democracia pluralista	15
1.3. Modelos que maximizan la participación	17
1.3.1. Democracia deliberativa	17
1.3.2. Democracia fuerte	20
1.3.3. Democracia monitorizada	22
1.3.4. Democracia directa	25
2. Una aproximación a la participación electrónica	26
2.1. El voto electrónico	28
¿Hacia la implementación del voto electrónico?	28
2.2. Internet, ¿un Ágora 2.0?.....	30
3. ¿Qué podemos esperar de Internet? Posturas optimistas y escépticas sobre el potencial de las nuevas tecnologías	36
3.1. Ciberoptimismo.....	38
3.3.1. Una propuesta concreta de democracia digital: la Democracia 4.0	39
3.2. Ciberescepticismo	40
4. Los límites de la tecnología.....	47
4.1. Brecha digital	47
4.2. Ciberseguridad	49
5. Experiencias reales	51
5.1. Plataformas de comunicación: Candidato.net y Osoigo	51
5.2. Plataformas de información, comunicación y deliberación: <i>Minnesota e-democracy</i> , UK Citizens Online Democracy, Democracia.web y Consensus	52
5.3. Redes políticas: Decide Madrid y Decidim Barcelona	55
5.4. Democracia directa: #HackeaElCongreso	58
6. Conclusiones	60
Bibliografía	63

Introducción

Las democracias actuales se enfrentan a nuevos retos como la globalización o la desafección institucional, que están provocando que la ciudadanía cuestione cada vez más las democracias modernas. Ante este panorama, se consolidan una serie de propuestas que plantean la necesidad de ampliar y crear espacios que favorezcan la participación de la ciudadanía, iniciativas que intentan implicar a la sociedad civil en la vida pública a diferentes escalas geográficas o con varios niveles de innovación democrática. En este sentido, gracias a la consolidación de las nuevas tecnologías, son muchas las voces de autores como Barber (2004), Castells (2001), Subirats (2002) o Jurado (2014) que señalan que el terreno digital podría ser idóneo para la participación política, puesto que Internet tiene el potencial de establecer interconexiones entre personas diversas que pueden encontrarse en diferentes partes del mundo e, incluso, en espacios temporales distintos.

Pero antes de introducirnos en la participación política digital, resulta imprescindible realizar una revisión del concepto de democracia, que, como bien sabemos, surgió en la Antigua Grecia, aunque no podemos decir que las democracias de ahora beban directamente de él, puesto que a lo largo de la historia se han producido cambios sustanciales (Constant, 1819). Igualmente, cabe destacar que las propuestas de democracia que se han hecho desde la filosofía y la teoría política son muy ricas y variadas, por tanto, también resulta de interés revisar los diferentes modelos de democracia que proponen diversos autores de Shumpeter (1963) a Barber (2004), pasando por Dahl (1989) y Habermas (1998). Esta será, por supuesto, una clasificación introductoria pero que nos permitirá observar cómo las tecnologías pueden modificar los diferentes modelos de democracia según el trabajo de Van Dijk (2000). Veremos entonces, como las TIC no son transformadoras en todos los casos, puesto que tendrán roles diferentes dependiendo de si el tipo de democracia prioriza más la representación con respecto a la participación o lo contrario.

Cuando se abre el debate sobre la idoneidad de introducir nuevas tecnologías en la democracia, surgen dos posturas confrontadas que intentan aportar argumentos a favor y en contra. Por un lado, los autores ciberoptimistas como Barlow (1996), Gamonal (2004) o Jurado (2014), ven en las TIC la posibilidad de mejorar la relación entre representantes y representados así como ampliar los espacios de participación de la ciudadanía. Por otra parte,

los autores ciberescépticos plantean riesgos como la existencia de problemas de ciberseguridad (Morozov, 2011), el exceso de información sin filtrar (Sartori, 1998) o el peligro que puede suponer la creación de espacios digitales no-plurales (Sunstein, 2007).

Una vez examinadas las posturas más optimistas y pesimistas con respecto a la participación digital, no podemos dejar escapar el papel concreto que las redes sociales están teniendo en esta, sobre todo en cuanto a la vía de la participación política informal. A través de fenómenos como el 15M y otros más recientes, está quedando constatado como las redes sociales se están convirtiendo en un plano más de la actividad política (Toret, 2013). Tanto partidos políticos como activistas ya integran las redes sociales como parte fundamental de sus estrategias comunicativas y políticas. Además, gracias a Internet, la ciudadanía de a pie—incluso la no politizada— está siendo capaz de lanzar iniciativas de protesta y movilización como nunca antes había sucedido (Castells, 2002, 2006). Este es, sin duda, un fenómeno que daremos estudiar para intentar responder a una cuestión esencial: ¿cómo las nuevas formas de comunicación que han surgido gracias a las tecnologías están cambiando la política?

Por último, el presente trabajo también quiere abordar la vertiente más práctica de la cuestión que nos concierne. Así pues, veremos algunas iniciativas de participación política digital a lo largo de todo el planeta, analizando cuáles han sido exitosas y cuáles no y por qué. En este apartado utilizaremos el estudio de caso para emplear un método deductivo que nos permita distinguir algunas de las características comunes de estos procesos de participación para poder determinar, en líneas generales, cuáles son los principales factores de éxito y cuáles los de fracaso. Con ello pretendemos establecer un diálogo con respecto a propuestas novedosas de la teoría política que permitan entender y profundizar en las posibilidades y retos que acompañan a la participación.

Así pues, los objetivos fundamentales del presente trabajo son los siguientes:

1. Realizar una aproximación al concepto de democracia y diferentes modelos propuestos en función del significado (y potencial) que otorgan a la participación ciudadana.
2. Analizar algunas propuestas optimistas con las posibilidades de Internet como medio de participación política y también algunos autores críticos con esta misma cuestión.
3. Determinar cómo son los procesos de transformación que se están produciendo en la política gracias a la irrupción y consolidación de las nuevas herramientas digitales.

4. Analizar algunas experiencias de democracia participativa basadas la digitalidad para poder determinar rasgos comunes así como determinar en base a estas experiencias si lo propuesto por la teoría política es acertado o no.
5. Dilucidar y reflexionar sobre las posibilidades de una implementación real de la participación política digital en las sociedades actuales.

1. ¿Qué es la democracia?

El término «democracia» proviene del antiguo griego (δημοκρατία) y surge de la unión de los vocablos δῆμος (pueblo) y κράτος (poder o gobierno). Esta palabra compuesta indicaba la particular forma de gobierno en la Atenas de Clístenes y Pericles (siglos V y IV a.C.), un periodo en el que la gente común, los artesanos y los campesinos ejercieron sin la tutela de otra clase social el gobierno en la polis.

Aristóteles, en su *Política*, llegaba a un diagnóstico interesante sobre la democracia (sistema que le disgustaba sensiblemente) al definirla como el ejercicio del poder «por turnos», es decir, como un reparto igualitario del poder según el cual todos los ciudadanos tendrían las mismas ocasiones para ocupar magistraturas y gestionar el gobierno de la ciudad. La libertad consistía en que nadie tuviese ocasión de ejercer un poder sobre los demás mayor del que éstos pudiesen ejercer sobre uno. De tal manera que la democracia ateniense era, en efecto, un reparto de poder entre los miembros del δῆμος que, para ser efectivo, requería una estructura de implicación en lo público tan directa, completa e integral que la propia condición de ciudadanía quedaba soldada a la participación en las decisiones políticas.

Huelga decir que nuestras democracias actuales tienen poco que ver con aquel modelo clásico (García-Marzá, 1999). Y lo que separa ambos modelos está directamente ligado a la diferente concepción de la libertad en la antigua Atenas y nuestra realidad. Una reflexión que se cruza con la clásica lectura de Constant (1919) sobre la libertad de los antiguos y la libertad de los modernos. Según su célebre conferencia, el modelo político y moral de los antiguos estaba fundamentado en el derecho de participación en los asuntos públicos, constituyendo la esfera de lo público el espacio de auténtica realización de la libertad. De tal forma, lo público regía y obligaba a lo privado. Las aspiraciones políticas de la modernidad, por contra, consistían en repensar la esfera de lo público de tal manera que no perturbase sustancialmente el conjunto de elementos que constituyen el ámbito de lo privado, reforzando las lindes que constituyen nuestra «propiedad» (en el sentido ampliado que Locke le daba en su *Segundo Tratado* sobre el Gobierno Civil) y en salvaguardar la intimidad de un individuo frente a otro. Al hacer esto, Constant señalaba los efectos negativos de la esfera pública y abogaba directamente por limitarla, marcando el paso teórico para la plena legitimación de los modelos representativos de democracia. Así, si la libertad de los antiguos era el reparto material del poder, la libertad

de los modernos consistiría en edificar las murallas que inmunizasen al individuo de ese poder (Esposito, 2012). Y la máxima para esa inmunización sería romper con la obligación que liga al individuo con la comunidad política bajo la lógica de la participación.

Esto, por supuesto, tiene efectos gravísimos para la reflexión teórica de la participación. Los horizontes para la participación democrática en la actualidad debe resolver la importante dificultad de que la condición moderna de la democracia constituye, en gran medida, un límite de las experiencias, y las obligaciones, participativas. Y, por tanto, toda experiencia participativa tiene ingredientes de revolución categorial para la convención democrática cuyos valores hemos heredado. Para resaltar esta complicación, pasaremos a examinar distintos modelos teóricos de democracia.

1.1. Los modelos de democracia

Los modelos de democracia propuestos a lo largo del tiempo han sido muchos y muy variados, de hecho, al respecto existen heterogéneas clasificaciones y definiciones respecto a tipologías de democracia. En el presente trabajo, dentro de los diferentes modelos a analizar, la atención se centrará en una cuestión clave: el grado de participación en contraposición al grado de representación.

Para el propósito que nos concierne y como una especie de «mapa de la democracia» que nos permita situarnos antes de empezar, resulta de interés la clasificación hecha por Collier y Levitsky (1998), que recoge las características básicas correspondientes a cada modelo.

<ul style="list-style-type: none"> - Elecciones libres - Sufragio universal - Participación plena - Libertades civiles 	Concepción minimalista	Concepción minimalista ampliada	
<ul style="list-style-type: none"> - Los gobernantes electos tienen poder efectivo para gobernar 			Concepción maximalista
<ul style="list-style-type: none"> - Altos niveles de participación popular en las instituciones económicas, sociales y políticas. - Control en los procesos de toma de decisiones y todos los niveles de políticas. - Y/o igualdad socioeconómica. 			

Además de la explicación de diversos modelos de democracia de la mano de sus teóricos más representativos, veremos como las tecnologías de la información y la comunicación puede afectar a cada uno de ellos. Como anunció Hagen a mediados de los 90, una misma tecnología puede desencadenar efectos muy diversos según la cultura política del sistema político en el que sea implantada (Hagen, 2000: 55-56). Posteriormente, encontramos en Van Dijk (2000) una clasificación y análisis de los modelos de democracia electrónica que resulta especialmente interesante para el presente trabajo porque está basada en los modelos de democracia de Held (1999). Van Dijk (2000) desarrolla un trabajo muy interesante y original, puesto que para su análisis es capaz de aunar filosofía política y teoría de la comunicación.

1.2. La democracia como representación

Para iniciar este viaje por los modelos de democracia, trataremos algunos de los autores que proponen modelos en los que la participación es mínima y, por tanto, la representación supone prácticamente un todo. Pero para evaluar con propiedad su apuesta teórica es necesario situar antes el rango categorial en el que se mueve el concepto de «representación».

Porque la «representación» es un concepto característicamente metafísico y su aplicación al campo de la política no es inocua. La representación es, de hecho, la categoría que sirve de vehículo para dar sentido a la dualidad ontológica del platonismo: los objetos sensibles

representan en un grado mayor o menor, con mejor o peor cualidad, los modelos (las ideas, las formas) a las cuales «deben» su realidad. La representación, por tanto, anuncia un doble juego teórico: de un lado vincula lo próximo a lo lejano. De otro, certifica una ausencia insalvable. Como en una «representación» teatral, los actores aparecen como si fuesen unos personajes que, sin embargo nunca estarán presentes. La representación es el código según el cual *se hace presente una ausencia*.

Decíamos antes en referencia a Constant (1919) que el programa político de la modernidad, aún bajo la forma de la democracia, era el de levantar el muro inmunitario con el que proteger la privacidad y para lograrlo la única vía posible es el vaciamiento del δῆμος. La democracia representativa constituye, en ese sentido, la forma según la cual el pueblo queda vaciado de contenido material (en el sentido del reparto de poder entre los ciudadanos que suponía el modelo ateniense) para quedar reducida a la expresión formal y legitimadora del gobierno real de una élite política que lo «representa» como ausente.

No en vano, la representación política tiene su raíz en el escenario teológico medieval (como bien señalaba Kantorowicz en su célebre estudio *Los dos cuerpos del rey* (1957)) y en el nexo y continuidad que debía encontrarse entre el poder terrenal y el poder divino. De manera análoga a cómo el reinado disponía de un cuerpo vivo y un cuerpo místico en el que residía la soberanía y a cómo papado «representaba» el poder de Dios en el mundo, los diputados en sede parlamentaria representan a un pueblo místico, hasta cierto punto fantasmagórico, al que observan con la grandilocuencia y la distancia de quien contempla un trono vacío.

El juego de la representación democrática no entronca, por tanto, sólo con la estrategia de vaciamiento de lo público para la afirmación de lo privado sino también con el proceso de secularización (de transmutación de categorías tradicionalmente religiosas en categorías civiles) que según autores como Löwitz (2006) constituiría el verdadero núcleo motor de la modernidad filosófica y política.

Señalados estos aspectos netamente conceptuales de la lógica representativa ligada a la modernidad, podemos analizar algunos de los modelos de democracia representativa que han gozado de mayor popularidad. Repasándolos observaremos una correlación interesante: entre los autores que plantean modelos democráticos de alta representación son recurrentes los criterios antropológicos y morales fundamentados en la exaltación de la privacidad, bien bajo la forma explícita de la economía de mercado como Shumpeter (1963), Hayek (1944) o

Downs (1957) bien centrados en el modelo competitivo de partidos como Dahl (1982) o Bobbio (1985) o directamente en la intermediación de intereses corporativos como Schmitter (1991).

Así pues, podemos pasar a analizar en primer lugar a Schumpeter (1963), el autor que se considera máximo exponente del modelo de democracia de mínima participación. Schumpeter fue pionero en la redefinición de la teoría clásica de la democracia (Rubio-Carracedo, 1995). Su propuesta de «método democrático económico» equipara la competición entre partidos políticos a la que se produce entre empresas dentro del mercado en el sistema capitalista. Así pues, los ciudadanos son perpetuos consumidores. De bienes y servicios en el caso del mercado económico y de ideas en el «mercado político». Las elecciones, dice, son una «lucha competitiva por el voto del pueblo» (Schumpeter, 1963: 342).

Por tanto, en el modelo propuesto por Schumpeter (1963), la participación democrática se reduce a la elección de representantes mediante el voto cada determinado tiempo. El voto se convierte así en el elemento central del sistema y la única manera de aprobar o desaprobar a los representantes, partidos y políticas públicas. Así, asegura que:

«El método democrático es aquel sistema institucional de gestación de las decisiones políticas que realiza el bien común, dejando al pueblo decidir por sí mismo las cuestiones en litigio mediante la elección de los individuos que han de congregarse para llevar a cabo su voluntad» (1963: 321)

El pueblo tiene poder decisión, pero únicamente de sus representantes, en los que tendrá que volcar toda su confianza. Cualquier tipo de participación popular en la toma de decisiones políticas no tiene cabida en este modelo, porque Schumpeter (1963) considera que para esta tarea están los representantes, a los que el pueblo les ha otorgado su confianza mediante el voto. Por tanto, en este modelo de democracia no es el pueblo el que gobierna indirectamente, sino que delega su poder en los representantes.

Así pues, crea una distinción muy clara entre las funciones que se le atribuyen a los representantes y a los representados y determina la existencia de una distancia tácita entre ellos (Álvarez, 2007). Por tanto, el único nexo existente entre el pueblo (electorado) y el gobierno representativo será el voto, que no constituye ningún vínculo tangible, sino más bien fugaz.

Las características que Schumpeter (1963) otorga a la representación recuerdan a las de autores de los siglos XVIII y XIX como Montesquieu (1748), Burke (1778) o Mill (1859), que otorgaron independencia a los gobernantes con respecto de los gobernados. Estos gobernantes no fueron concebidos como custodios del mandato popular y no se deben a sus disposiciones, porque precisamente gozaban de esta misma distancia que establece Schumpeter. Esto no tiene que ver con ninguna atribución de superioridad a los gobernantes sino, simplemente por la distinción de sus funciones (Manin, 1998).

Vista la propuesta de Shumpeter, cabe preguntarse cómo sería entonces el encaje de las tecnologías de la información y comunicación en un modelo basado en la competición. Según el trabajo de Van Dijk (2000) este encajaría en el modelo que él denomina como «democracia competitiva», en el que las tecnologías tienen una finalidad única y bien definida: ser una herramienta más dentro del juego electoral, que puede contribuir en el proceso de seducción del público para que acabe votando a un determinado partido. Es decir, las TIC, lejos de ser un elemento de innovación democrática, son un elemento destinado a apuntalar el propio sistema elitista. Los partidos políticos aprovecharán el medio online como un canal más de publicidad, para difundir sus ideas e intentar captar votantes. Internet adquiere especial importancia en la sociedad actual, una sociedad permanentemente conectada o «en red» como diría Castells (2006), a la que los partidos políticos se han adaptado estableciendo periodos de campaña electoral permanentes. La red supone una herramienta imprescindible para mantener el mensaje político más allá del estricto periodo electoral, los actores políticos entran en un estado de «campaña permanente» tal y como lo define Casero-Ripollés:

«Los estrictos confines que separaban las consultas electorales de los periodos de gobierno tienden a ser cada vez más flexibles, hasta casi desaparecer por completo. Estas dos fases se entrelazan y se sobreponen, dando lugar al fenómeno de la «campaña permanente». Esto provoca que la solicitud de adhesiones y apoyos entre la ciudadanía, la aplicación de estrategias comunicativas y de imagen destinadas a adquirir o mantener la notoriedad pública, el impulso de dinámicas destinadas a influir en la opinión pública y la búsqueda de visibilidad mediática por parte de los sujetos políticos se extiendan más allá del momento electoral, pasando a abarcar la práctica totalidad del proceso» (2008).

Como vemos, las propiedades de Internet encajan a la perfección con este estado de campaña permanente. Además, este medio establece como novedad con respecto a otros medios la capacidad de lanzar mensajes altamente segmentados. Internet ofrece la posibilidad de diferenciar varios grupos de interés y lanzarles mensajes muy específicos, lo que permite a

los actores políticos aumentar la eficacia de su comunicación y maximizar la cantidad de apoyo electoral que puede obtener mediante este canal.

Ahora bien, en este proceso en el que los partidos y actores políticos están permanentemente lanzando mensajes al público, en mi opinión, sería un error considerar a los receptores cómo simples espectadores pasivos. El medio online ofrece al público la capacidad de dar *feedback* a los actores políticos, sin embargo, cabe preguntarse hasta qué punto el público está interesado en participar o los partidos políticos están dispuestos a escuchar lo que la ciudadanía quiere decir. Existe un importante nicho de usuarios de Internet que no están interesados en la participación política online porque carecen de motivación para ello. En primer lugar, porque según datos del INE (2017), el entretenimiento sigue siendo el principal uso que los usuarios dan a Internet (consultar correo, redes sociales, etc.), por otra parte, porque los usuarios siguen sin entender como su acción individual puede contribuir a un cambio mayor y que, contribuyan o no con su esfuerzo, acabarán disfrutando de los beneficios de la acción colectiva.

Este perfil de usuario, que parece ser el mayoritario según las investigaciones de INE, podría concordar perfectamente con lo que Locke (1956) denomina *homo aeconomicus* (hombre económico), es decir, una persona que intenta maximizar los beneficios. Sin bien cabe aclarar que en la teoría clásica de Locke el hombre es maximizador de beneficios desde su nacimiento, para autores posteriores como Hayek (1944) o Constant (1819) —de la escuela neoliberal en que se basa la teoría elitista de la democracia— el hombre económico se ha formado con la evolución, con la aparición del comercio como punto de inflexión. De esta manera, para Shumpeter la sociedad está formada por individuos que buscan potenciar al máximo sus propios intereses, sin que exista ningún ente denominado «voluntad general». Para poder satisfacer sus propias necesidades, los usuarios lo único que desean, sigue afirmando Shumpeter, es estabilidad política, «no hacer mucho ruido» y que la democracia simplemente fluya, que los individuos estén a sus propios asuntos mientras una pequeña élite está inmersa en la competición electoral. Efectivamente, el *homo aeconomicus* definido por Locke traído al siglo XXI, con conexión a Internet, es ese usuario que participa de la sociedad red para su propia satisfacción y hedonismo, que dedica su tiempo online al entretenimiento y no a la participación política.

Existe un segundo modelo de democracia electrónica definido por Van Dijk (2000) que denomina «democracia legalista» que también tiene cabida dentro de los planteamientos de la democracia representativa de tendencia más liberal como pueden ser las planteadas por Montesquieu y Locke. Aquí, Van Dijk explica que el papel de las TIC sería facilitar a la ciudadanía el acceso a la información institucional, puesto que, asegura, en las democracias actuales se ha producido una brecha entre representantes y representados por la carencia de canales de información entre ellos. Las TIC constituyen así una herramienta para reforzar el propio sistema político en el que se implementa, ofrece, por un lado, la posibilidad de compartir información, y, por el otro, una imagen de gobierno abierto y transparente, aunque no necesariamente controlado por la sociedad en conjunto. No existe ningún tipo de innovación democrática porque las tecnologías permanecen siempre en manos de las élites políticas y burocráticas, por eso se rechaza cualquier tipo de uso que escape de su control, como pueden ser las votaciones o los debates online (Van Dijk, 2000).

1.2.1. Democracia pluralista

Dahl (1982) expresa la necesidad de hacer un cambio en la estructura de las instituciones y en la forma en la que se toman las decisiones hacia una mayor representación. Esta necesidad está motivada por la consolidación de la sociedad occidental moderna, en la que las comunidades son mucho más amplias y complejas, lo que dificulta cualquier modo de participación más directo. En palabras de Dahl, a partir de los años 50 se ha producido un «cambio de escala» al que es necesario adaptar el modelo de democracia.

Su propuesta se basa en la construcción de una poliarquía, un sistema social pluralista competitivo en el que es necesario que los grupos organizados que participan en política consensuen unas reglas para la negociación de sus intereses, que muchas veces entran en conflicto. El evitar que se produzca una oligarquización de estos grupos políticos organizados resulta fundamental para Dahl y para ello establece que se tiene que encontrar un punto medio entre autonomía y control:

«Cuánta autonomía debe permitirse a qué actores, con respecto a qué acciones, y en relación con qué otros actores, incluyendo el gobierno del Estado. Y cuánto control debe ejercerse mediante qué actores, incluyendo el gobierno, sirviéndose de qué medios de control sobre qué otros actores con respecto a qué acciones» (1982: 28).

Vemos pues que la propuesta de Dahl intenta reorganizar el complejo entramado de relaciones de poder entre actores políticos, lo que incluye procedimientos e instituciones de

autonomía y control democráticos (Ruio-Carracedo, 1995). En cuanto a las instituciones política que propone para su modelo son siete (Dahl, 1982: 11):

1. Quien realiza un control político sobre el gobierno son los representantes electos.
2. Los representantes son elegidos en elecciones libres e imparciales.
3. Casi todas las personas adultas —prácticamente todas— tienen derecho a voto.
4. Igualmente, casi toda la ciudadanía tiene derecho presentarse a las elecciones.
5. La libertad de expresión es un derecho fundamental de la ciudadanía y el gobierno e instituciones no están exentos de crítica.
6. La ley garantiza el acceso de la ciudadanía a los medios de comunicación.
7. Los ciudadanos puede asociarse libremente en organizaciones sociales y políticas que tienen autonomía.

Finalmente, en la preocupación de Dahl de que el sistema caiga en una oligarquía, reconoce cuatro posibles peligros o defectos del propio modelo que propone y que habrá que vigilar y controlar (Dahl, 1982: 40):

1. La estabilización de las desigualdades sociales.
2. La deformación de la conciencia cívica.
3. La distorsión de la agenda pública.
4. La usurpación del control final sobre la política.

En definitiva, lo que propone Dahl es un modelo en el que la política está descentralizada y repartida en múltiples focos de poder, con organizaciones de la sociedad civil que se encargan de mediar entre el Estado y los individuos. Dentro de este modelo, Van Dijk (2000) establece dos tipos de funciones para las nuevas tecnologías. Primero, que las TIC amplifican de forma exponencial los canales de información existentes, lo que facilita que haya pluralidad en la comunicación ya que cada organización puede encontrar una vía por la cual transmitir su mensaje. Segundo, que se pueden articular redes de comunicación interactivas, que contribuyen a que los focos de poder estén más repartidos.

1.3. Modelos que maximizan la participación

Los autores partidarios de la democracia participativa siguen siendo defensores de la representación política, aunque exigen mayor participación por parte de la sociedad civil y la ciudadanía. De nuevo, las propuestas que podría encajar en este marco son abundantes, sin embargo encontramos algunas que destacan y que han servido de referencia para otros teóricos.

Como la variedad de propuestas es tal, y cada cual tiene sus referentes, antes de empezar resulta de justicia realizar una pequeña justificación del porqué de la selección de los autores que comentaremos a continuación. En primer lugar, Habermas (1998) y su política deliberativa suponen todo un clásico en la teoría de la democracia que ha servido de inspiración para elaboración de otras muchas teorías como los enfoques mesodeliberativos de García-Marzá (2016). En segundo lugar Barber y la de *Democracia Fuerte* (2004), por ser un modelo innovador y bien definido sobre cómo la sociedad tiene que tomar parte en la democracia y mediante qué herramientas o «instituciones de democracia fuerte», como el las denomina. Por último, Keane (2009) y su modelo de *democracia monitorizada*, por ser uno de los últimos autores que mejor a vislumbrado el panorama actual y que, más que hacer una propuesta a implantar como Barber, hace un análisis teórico de lo que él considera que ya es la realidad actual de la democracia.

1.3.1. Democracia deliberativa

La propuesta de democracia deliberativa de Habermas surge porque el autor encuentra deficiencias tanto en el modelo liberal como en el modelo republicano. Sobre el modelo liberal, Habermas considera que si la sociedad queda reducida a la interacción de personas privadas, el único espacio que para la política es la mediación entre individuos, lo que considera insuficiente. Por su parte, en cuanto al modelo republicano, critica que los derechos se consideren como subjetivos, puesto que el cree que los derechos son positivos y, además, es más exigente con la ciudadanía que esta propuesta, ya que Habermas pide que la sociedad sea capaz de participar políticamente.

Habermas en su propuesta de democracia deliberativa no niega la existencia de los conflictos, sin embargo, la importancia no radica en la resolución del conflicto en sí, sino en el procedimiento de cómo se llega al entendimiento.

El Estado es la clave de cómo los procesos son institucionalizados, esto implica que el Estado necesariamente tiene que ser «poroso», es decir, que deje traspasar las demandas de la sociedad civil. En este sentido cabe destacar el importante papel que Habermas otorga a la sociedad civil, ya que considera que esta es activa y tiene poder de influencia, no tiene el poder político a nivel administrativo, pero sí que tiene capacidad para dirigirlo. En consecuencia, el poder administrativo y la sociedad civil tendrán que estar en contacto constante y lo harán a través de la comunicación.

Como hemos visto, el concepto de sociedad civil es de extrema importancia en la teoría de Habermas y lo recupera para hacer frente a la crisis del Estado de bienestar, pero también para reivindicar una mayor participación de la ciudadanía en los centros de poder y de toma de decisiones. Habermas afirma que la sociedad civil tiene «carácter autolimitante», lo que significa que sólo puede transformarse a sí misma. En consecuencia, según Habermas, la sociedad civil no tiene poder de transformación directa sobre la política, sin embargo, sí que tiene capacidad de influencia sobre ella. Sin embargo, siguiendo el este modelo, la sociedad civil no tiene capacidad de influencia sobre la economía, puesto que esto únicamente lo podrá hacer el poder administrativo.

Dada la importancia que Habermas otorga a la capacidad de influencia de la sociedad civil sobre el poder administrativo, cabe preguntarse cómo se realiza este proceso en el que la sociedad civil es capaz de hacer presión en los centros de toma de decisiones. Para explicar esto, Habermas utiliza la metáfora del «asedio a un castillo». La sociedad civil realiza un constante asedio al castillo (poder administrativo) sin voluntad de asaltarlo, porque no tiene voluntad de apropiarse del poder político ni de tomar directamente las decisiones políticas. El poder administrativo no tiene la obligación de asumir todas las demandas de la sociedad civil, pero sí que tiene la obligación de deliberarlas.

Aunque ya lo hemos comentado anteriormente de forma breve, la forma en la que las inquietudes la sociedad civil van a llegar al poder político es mediante los medios de comunicación, que también tiene un papel relevante dentro de este modelo. Los medios son los encargados de recoger los impulsos de la sociedad civil, condensarlos y devolverlos de forma elaborada en la esfera pública y en el poder administrativo. Igualmente, también tiene que explicar las decisiones que se han tomado en el poder administrativo y las motivaciones con los argumentos tanto a favor como en contra. Por tanto, dice Habermas que los medios

tiene que ejercer de «abogados de los intereses generales», son ese puente que la sociedad civil necesita para llegar al castillo y poder asediarlo.

Como hemos visto, el concepto de opinión pública en Habermas también es esencial, puesto que los asuntos de interés público y del público son los que los medios recogerán para hacerlos llegar al poder administrativo. Además, Habermas le otorga una extrema importancia a la calidad de la opinión pública, es decir, a cómo ha sido el proceso de construcción de esa opinión, ya que considera que la opinión pública no es simplemente la agregación de opiniones individuales. Para que la opinión pública sea de calidad, Habermas determina que la deliberación tiene que ser transparente, en ella se tiene que incluir a todos los afectados para que dialoguen con igualdad de oportunidades y de esa deliberación se deben obtener unos resultados.

Partiendo de la base de la política deliberativa desarrollada por Habermas, podríamos establecer un nuevo tipo de clasificación para las diferentes propuestas de modelos de democracia. Por lado, los modelos microdeliberativos, que se implantan en pequeños espacios de deliberación, con un número relativamente reducido de personas. Por otro lado, los modelos macodeliberativos, que establecen una deliberación a gran escala, con un número elevado de participantes y que hacen uso de las nuevas tecnologías para superar las barreras espaciales que puede suponer. Además, de estos dos modelos, se podría añadir un tercero intermedio denominado mezzodeliberativo.

Centrando el tema que nos concierne, las nuevas tecnologías resultan una herramienta muy interesante para la democracia deliberativa. En lo que Van Dijk (2000) denomina como «democracia participativa» explica la importancia de las TIC para la formación de una ciudadanía competente para la vida política, es decir, que devengan en miembros activos de la comunidad. Esto, por otro lado, exige que los centros de poder estén abiertos a la ciudadanía, será un requisito imprescindible que proporcionen el máximo de información posible para que cada cual pueda formarse una opinión bien informada, recordamos la importancia que da Habermas a la transparencia, que favorece la creación de una opinión de calidad.

Atendiendo a una visión procedimentalista de la democracia fundamentada en la voluntad que exprese la mayoría, parece lógico que cualquier decisión que pueda tomarse de esta forma debe de atender a un proceso de reflexión y de deliberación adecuados. Es decir, el

propio sistema democrático debería de facilitar el acceso a la información suficiente y la celebración de debates públicos durante un periodo de deliberación y reflexión suficientes (Cotarelo, 2010). En este sentido, Cotarelo equipara a La Red con la *Öffentlichkeit* habermasiana:

«La Red está funcionando ya como el ámbito de lo público, la *Öffentlichkeit* habermasiana en el orden de la sociedad civil, tanto de la integrada en el "sistema" como de la contraria a este» (2010: 10).

De esta forma, las tecnología serán una vía para que el Estado y sus instituciones hagan llegar la información a la ciudadanía. Igualmente, el medio online se presenta como una plataforma excelente para que se produzcan debates en los que pueda participar tanto la ciudadanía como los gobernantes, en diversas plataformas como chats, videoconferencia o *town halls* electrónicos, de los que existen algunas experiencias muy interesantes que veremos más adelante.

1.3.2. Democracia fuerte

Barber desarrolla su propuesta en el libro *Democracia fuerte: política participativa para una nueva época* (2004), en el que desarrolla las características de su modelo de democracia llamado «democracia fuerte», del que reconoce que viene de una tradición teórica muy atractiva, aunque carece de práctica que lo valide. De hecho, el propio Barber despliega en profundidad su modelo, pero no explica cómo implantarlo ni explora las posibilidades que tiene de llevarse a la práctica real.

Barber hace una fuerte crítica a lo que el denomina «democracia blanda», es decir, la democracia representativa. Considera que esta democracia ha tenido «una historia plagada de éxitos», es decir, que ha sido ampliamente aceptada e implantada a nivel internacional, pero, sin embargo, Barber le encuentra numerosos defectos. Asegura que esta democracia ha contribuido a moldear al hombre de masas, en el que prolifera en vacío espiritual y, por tanto, es carne de cañón para las dictaduras. Además, afirma que la democracia representativa ha pretendido que el hombre sea individualista y que acepte la política como una forma de controlar y contener sus instintos animales. Sin embargo, Barber afirma que, por el contrario, el ser humano es social, necesita vivir en comunidad.

A partir de aquí Barber desarrolla su propia alternativa a la democracia «de élites y de masas», la democracia fuerte, de la que dice que es el «autogobierno de los ciudadanos más

que el gobierno representativo en nombre de los ciudadanos» (2004: 221). Asegura que es algo más que la participación de la ciudadanía, es una forma de vida en la que la sociedad es dueña de su propio destino. Según este autor, el modelo diseñado por él, será capaz de transformar el conflicto a través de una política basada en la innovación en la que el conflicto se transforma en una oportunidad porque el no estar de acuerdo es una oportunidad para cooperar.

En su libro, Barber elabora el siguiente cuadro para ubicar su propio modelo en un marco teórico:

Forma de régimen	Modalidad política	Valores	Tendencia institucional	Posición ciudadanos	Posición gobierno	Fundamentación independiente como
DEMOCRACIA REPRESENTATIVA						
<i>autoritativa</i>	autoridad (poder/sabiduría)	orden	ejecutivo	diferencial unificada	centralizada activa	nobleza obliga sabiduría
<i>jurídica</i>	arbitraje y adjudicación superior	derecho	judicial	diferencial fragmentada	centralizada limitada	derecho natural ley superior
<i>pluralista</i>	negociación e intercambio	libertad	legislativo	activa fragmentada	descentraliz. activa	«mano invisible» reglas mercado
DEMOCRACIA DIRECTA						
<i>unitaria</i>	consenso	unidad	simbólica	activa unificada	centralizada activa	el colectivo voluntad general
<i>fuerte</i>	participación	actividad	populista	activa centralizadora	descentralizadora activa	no fundamentada independientemente

Aquí vemos como Barber autositúa su modelo en la clasificación de «democracia directa», si bien esto se podría poner en cuestionamiento ya que no aboga por una eliminación total de las instituciones de representación, sino que más bien apuesta por la creación de instituciones y mecanismos paralelos que faciliten a la ciudadanía la participación cívica continuada.

Barber establece que la comunidad se desarrolla precisamente desde la participación y que la actividad cívica es la que educa a la ciudadanía. Así pues, «la política deviene su propia universidad, la ciudadanía su propio campo de entrenamiento y la participación su propio tutor» (2004: 218), mediante la propia participación la ciudadanía aumenta su capacidad para

tomar decisiones. Mientras que «la masa» hace ruido, se comporta, colisiona y se entrecruza; la ciudadanía delibera, actúa, se compromete comparte y contribuye.

En clara influencia de al política deliberativa de Habermas, Barber le otorga una importante función al debate y establece que es un «elemento consustancial de la democracia fuerte». Para Barber el debate crea intereses públicos, bienes comunes y ciudadanía activa, es decir, crea comunidad:

«El debate es el elemento consustancial de la democracia fuerte, el debate no puede simplemente identificarse con el discurso. El debate ha estado en la raíz de la idea occidental de política desde que Aristóteles identificó al logos como la facultad peculiarmente humana y social, que diferenciaba las especies humana y animal.» (2004: 221)

En Barber las nuevas tecnologías adquieren un cariz muy importante, puesto que establece las nuevas tecnologías pueden ser utilizadas para fomentar la educación cívica, fomentar el igual acceso a la información y crear redes de sujetos e instituciones que hagan posible la participación, el debate y la discusión superando cualquier tipo de barrera geográfica. Asimismo, asegura que debemos de aprovechar esta herramienta para realizar asambleas ciudadanas online entre personas que de otra forma no hubieran tenido la posibilidad de conectar.

Igualmente, Barber plantea la presentación de iniciativas y el referéndum como otra forma de institucionalizar el «debate democrático fuerte», esto encajaría en lo que Van Dejk (2000) denomina como «democracia plebiscitaria», es decir, una democracia en la que se limitan las decisiones que toman los representantes en favor de los representados. La introducción de las nuevas tecnologías favorece la construcción de la «teledemocracia», que no sólo abarca los referéndums digitales, sino otras formas de participación como encuestas.

1.3.3. Democracia monitorizada

John Keane sugiere en su libro *The life and death of democracy* (2009) que en la actualidad estamos viviendo en un nuevo tipo histórico de democracia que ha desplazado a la democracia representativa, lo que él denomina «democracia monitorizada». Keane ubica su aparición en una fecha muy concreta: 1945, tras la Segunda Guerra Mundial. Explica que en este año aparecen cientos de instituciones que se dedican a examinar el poder o como él también las denomina, «mecanismos monitorizadores». Es aquí donde se sitúa su hipótesis de partida, en la afirmación de que este cambio de paradigma de la democracia representativa a

la democracia monitorizada, radica en el «rápido crecimiento de numerosos tipos diferentes de mecanismos extra-parlamentarios, mecanismos examinadores del poder» (Keane, 2009: 688).

La propuesta de Keane resulta interesante porque, al contrario de otros autores que hemos visto como por ejemplo Barber (2004), Keane no diseña un modelo de democracia a aplicar, sino que describe uno que para él ya está presente y sus conclusiones son parte de una examinación histórica. Intenta explicar cómo, de hecho, la democracia se está transformando en estos momentos partiendo del punto de que la actual desafección política y crisis de la democracia representativa tiene que leerse como un proceso de cambio, no tanto como un momento de crisis global de la política (Keane y Feenstra, 2014).

El autor indica que estamos ante el modelo de democracia más complejo conocido hasta el momento, porque supone todo un entramado de instituciones que se sitúan a diferentes niveles geográficos. De hecho, Keane apunta a cómo la aparición de mecanismo de monitorización internacionales hace que las instituciones vigiladas no sólo puedan ser los gobiernos de las naciones, sino también instituciones que operan de forma transfronteriza. Fruto de esto, se produce una dilución entre lo local, lo nacional y lo global y, en definitiva, la democracia monitorizada no sólo afectará al control de poderes políticos —en toda su amplia manifestación institucional y organizacional—, sino también a poderes económicos y sociales (Feenstra, 2012).

En esta transición de paradigma, Keane señala que mientras que en la democracia representativa la voluntad que se manifiesta es siempre la de las mayorías, en la democracia representativa esta dinámica se rompe. En ella las minorías tienen voz y la posibilidad de introducir temáticas en la agenda política. Si bien el propio autor señala que se podría cuestionar la eficacia política de las instituciones de monitorización, alegando que al final las decisiones se toman exclusivamente en los centros de poder, Keane rebate esto alegando que las grandes temáticas que han interrumpido en el mundo desde 1945 no han sido generados por partidos políticos o gobierno, sino principalmente por redes monitoras. Se refiere a casos como el de la pobreza, el calentamiento global o el cuestionamiento de las guerras de Irak y Afganistán (Keane, 2009).

Por otra parte, los partidos políticos, elecciones y asambleas legislativas siguen teniendo importancia en el sistema, pero pierden cierto protagonismo en beneficio de los agentes de la

sociedad civil. La celebración de elecciones ya no es la única manera en la que esta puede participar en la democracia, sino que gracias a los instrumentos de monitorización lo pueden hacer de una forma más amplia.

En una aproximación a qué son exactamente los mecanismos monitorizadores y a pesar de que estos son tremendamente variados y heterogéneos, Keane indica algunas características comunes:

1. Ser proveedores puntos de vista extra y mejor informados sobre el funcionamiento y la actividad de los organismos.
2. Prevención, vigilancia y denuncia de la corrupción o el comportamiento inadecuado de los responsables de la toma de poder en ámbitos tanto políticos como económicos y sociales.
3. Compromiso con la diversidad de voces, refuerzo de su influencia y participación sobre los asuntos públicos, sea cual sea el resultado de las elecciones.

Por otra parte, las diferencias que se encuentran entre los agentes monitorizadores, Keane las establece en base la función en que normalmente centran su trabajo. Si bien, estas tipologías no son estancas y en multitud de ocasiones un agente realiza más de una.

1. Indagar en los aportes de la sociedad hacia el gobierno o los organismos de la sociedad civil.
2. Controlar y refutar la producción política.
3. Analizar los resultados políticos producidos por organizaciones gubernamentales y no gubernamentales.

Además, el modelo desarrollado de Keane (2009), plantea la existencia de una «nueva galaxia mediática», un nuevo contexto mediático caracterizado por la centralidad e importancia de Internet y por la saturación de información y medios de comunicación. Esta nueva galaxia mediática plantea numerosos problemas, el principal es la enorme cantidad de información a la que la ciudadanía está expuesta y que hace que le resulte muy distinguir entre aquellos eventos que son verdaderamente importantes. Igualmente, la saturación informativa ha provocado que los medios cada vez más recurran a la espectacularización de las noticias y al amarillismo para conseguir atraer la atención del público. Por último, la brecha digital también va a ser una problemática esencial, puesto que aquellas personas sin

acceso a las nuevas tecnologías no van a poder disfrutar de las ventajas informativas de Internet.

Por otra parte, entre las ventajas potenciales plantea, como ya hemos comentado anteriormente, la «nueva galaxia mediática» es una herramienta muy potente para la investigación tanto periodística como ciudadana, encaminada a escrutar a los poderes políticos, económicos y sociales. Además, Internet proporciona un espacio de comunicación y expresión al margen de los medios de comunicación tradicionales que cada vez es más accesible gracias al abaratamiento progresivo de las tecnologías que facilitan su acceso. Igualmente, la Red posibilita la difusión de información de forma masiva, a través de multitud de canales y en numerosos formatos (Keane, 2009).

1.3.4. Democracia directa

Por último, encontraríamos a los autores que creen que la auténtica democracia tiene que estar basada completamente en la participación, eliminando casi por completo la representación. Aquí encontramos diferentes teóricos que han hecho propuestas sobre la forma en la que la sociedad civil podría participar de forma directa en la democracia. Algunos de los autores más destacados de este modelo son David Graeber (2004), John Holloway (2002), Carol Pateman (1970) o el Subcomandante Marcos (2000).

La democracia directa, que Held denomina como «autonomía democrática», se basa en la desconfianza y el rechazo al poder centralizado y defiende la autonomía de los individuos para tomar sus propias decisiones. En este modelo de democracia en el que se pretenden construir relaciones políticas horizontales, las nuevas tecnologías pueden jugar un papel fundamental porque otorgan autonomía política a los ciudadanos y a sus organizaciones. El papel que Van Dijk (2000) otorga a las TIC en este modelo democrático es, en primer lugar, el de acceso a una información no sesgada, por lo que resulta imprescindible la libertad informativa que puede proporcionar Internet. En segundo lugar, la ciudadanía tiene que disponer de herramientas que les permitan debatir entorno a esa información que han recibido, por lo que se necesitan diversos espacios en línea que favorezcan las conversaciones horizontales, desde chats hasta listas de correo electrónico. En tercer y último lugar, los ciudadanos tienen que poder dar su opinión mediante el voto telemático y esas opiniones tienen que ser tomadas en cuenta por las instituciones del sistema político.

2. Una aproximación a la participación electrónica

La participación electrónica es toda actividad voluntaria de la ciudadanía encaminada a influenciar en las decisiones de los gobernantes sobre las políticas públicas o en su selección para ser representantes que se produce total o parcialmente a través de medios electrónicos (Verba, Schloman y Brady, 1995). Dentro de la participación electrónica, podemos encontrar varios niveles, desde el más básico que sería la información y comunicación, hasta el más innovador que sería la participación en decisiones y elecciones. Los niveles de más bajos, que suponen menor implicación por parte del ciudadano y menor impacto en la política, son necesarios para que se pueda producir la participación en el nivel superior (Borge, 2005).

De esta forma, a la hora de analizar experiencias de participación, resulta interesante tener en cuenta los cinco niveles de participación que define Arnstein (1971) y que configuran una escalera de menos a manos según el grado de participación que supongan.

- 
1. Información
 2. Comunicación
 3. Consulta
 4. Deliberación
 5. Participación en decisiones y elecciones

El recurso de la escalera, resulta interesante para poder observar y comparar iniciativas de participación. Así pues, a continuación pasaremos a observar un poco mejor cuáles son las características más comunes en cada nivel de participación según un estudio elaborado por la Fundación Bofill en 2004 que recoge y resume Rosa Borge (2005).

Niveles de participación	Características
Información	Divulgación de información a través de las webs y de los correos electrónicos. Elementos informativos: documentos varios, enlaces web, comunicados, convocatorias, anuncios, avisos, noticias, etc.
Comunicación	Relación y contactos de manera bidireccional a través del correo electrónico y de espacios de comunicación habilitados en las webs. Elementos comunicativos: preguntas, sugerencias, demandas, quejas, comentarios, cartas, organización de convocatorias y reuniones, etc.
Consulta	Formas que emplean los gobiernos, administraciones y organizaciones diversas para saber las opiniones de los ciudadanos o de sus miembros. Elementos consultivos: referendos, encuestas, sondeos, etc.
Deliberación	Procesos de examen, evaluación, reflexión, debate y discusión sobre las decisiones, opciones y valores que impregnan cualquier tema o problema sociopolítico. Elementos deliberativos: foros, chats, espacios de debate, etc.
Participación en decisiones y elecciones	Participación en elecciones: voto electrónico. Participación en una actividad orientada a la toma de decisiones, es decir, el resultado final es vinculante para las autoridades: referendos o encuestas vinculantes, debates o foros vinculantes, recogida de firmas para iniciativas legislativas o para iniciar consultas ciudadanas en los ayuntamientos, etc.

Esta forma de participación la podemos dividir en dos grandes bloques: los sistemas de voto electrónicos y las formas variadas de participación que se basan en Internet. El voto electrónico supone simplemente utilizar un nuevo canal para ejercer la tradicional función de sufragar a los representantes políticos, mientras que las nuevas experiencias de participación ciudadana mediante Internet supone un grado de innovación algo más elevado, aunque puedan ser pequeñas experiencias locales que no afecten a muchos ciudadanos (Borge, 2005).

Esta distinción nos sirve como punto de partida, sin embargo no resulta tan sencillo, teniendo en cuenta que en muchas ocasiones el voto electrónico está integrado en iniciativas de participación más globales. Igualmente, Borge da por el hecho que el voto electrónico únicamente se utiliza para comicios electorales y olvida una función fundamental, que es la

realización de referéndums, lo que sí que supondría un grado de innovación más alto, puesto que un proyecto con verdadera pretensión innovadora que incluyera la celebración de referéndums electrónicos vinculantes, podría devenir en experiencias de desrepresentación.

2.1. El voto electrónico

El voto electrónico se puede desarrollar mediante dos sistemas: el voto presencial y el voto remoto. En el primer caso, la acción de votar es muy similar a la tradicional, pero en vez de meter una papeleta en una urna, se utilizan sistemas desarrollados mediante las TIC. En el segundo caso, el votante emite su voto desde el lugar en el que se encuentra hasta una urna digital, este sistema de votación se puede realizar mediante Internet pero también mediante otros medios como intranets o SMS.

2.1.1. ¿Hacia la implementación del voto electrónico?

Tal y como veremos un poco más adelante en un apartado exclusivamente dedicado a la brecha digital, el acceso a las nuevas tecnologías todavía no está del todo extendido, al igual que la alfabetización digital. Por tanto, resulta evidente que el voto digital no se puede implementar de un día para otro en sustitución del voto tradicional. La implantación tendrá que ser poco a poco y durante un periodo adaptativo, el voto electrónico no tiene por qué sustituir al cien por cien al voto tradicional, por lo que ambos canales podrían ser complementarios durante un buen periodo de tiempo. Borge (2005) se expresa en este sentido asegurando que:

«Se trata de modernizar el proceso electoral de forma que las prácticas electorales sean más fáciles, flexibles, ágiles y más similares a otros procesos digitales que efectuamos diariamente [...] El proceso electoral, pero también el propio sistema político, queda abierto a otras experiencias de participación como los referendos, las encuestas o cualquier otro tipo de votaciones» (Borge, 2005)

En un sentido similar se expresa Sánchez (2000) cuando apuesta por el voto electrónico como una la forma en la que el sistema democrático se tiene que adaptar a la sociedad. Si las TIC están presentes en todos los ámbitos de nuestra vida, ¿por qué no también a la hora de votar?. En este sentido, apuesta por desacralizar el acto de acudir a votar:

«La actividad política tiene en estos momentos déficits importantes de seducción de sectores importantes de la población [...]. Entiendo que no tiene sentido y que sería contrario para la política el hecho de mantenerse fuerte en unas tradiciones, por más ritualizadas que sean, como es ir al colegio electoral y votar —que estoy de acuerdo que tienen un valor ritual importante—, y no adoptar mecanismos que la sociedad está adoptando de manera creciente en multitud de otras actividades —comerciales, culturales, lúdicas, informativas, educativas...— La política, los comportamientos y las formas de participación política deben evolucionar igual que evolucionan otro tipo de comportamientos de la sociedad» (Sánchez, 2000).

De ambas posiciones se desprende el hecho de que participar con sistemas electrónicos presenciales o remotos supone progresar. De hecho, Sánchez (2000) va un paso más allá cuando sugiere que este tipo de participación podría suponer una reconexión de la ciudadanía con la participación en los asuntos políticos, que en la actualidad se encuentra ciertamente desconectada de la actividad política, entre otras cosas, como hemos explicado anteriormente, por la crisis de la democracia representativa.

Vistas las posturas de quienes alegan que el voto electrónico puede ser muy positivo, observamos también que existen voces críticas que indican que este voto puede ser perjudicial porque ahonda en la brecha digital. Según afirma Reniu (2008) esto es fruto de una confusión, puesto que el voto electrónico no se efectúa únicamente por Internet, también puede realizarse de forma presencial mediante urnas electrónicas (DRE por sus siglas en inglés) o mediante tecnologías de reconocimiento óptico de caracteres (OCR). Así pues —y según datos sobre brecha digital que veremos más adelante— es cierto que el voto remoto puede favorecer desigualdades pues el acceso a la tecnología necesaria todavía no está del todo extendido. Sin embargo, esta posibilidad se reduce con el voto presencial, puesto que son las propias instituciones públicas las que tienen que poner a disposición del votante la tecnología necesaria para participar en el proceso.

De hecho, el sistema de voto remoto no se está empleando en la actualidad en ningún país para elecciones de gran escala, como pueden ser unas elecciones generales. Por el momento sólo se están realizando algunas pruebas piloto en países como Reino Unido y Estados Unidos, que podrían desembocar en la implementación del sistema de votación telemática, pero, de momento, este no es el caso. En España también se han realizado algunas pruebas de voto por Internet en elecciones municipales en pueblos como El Hoyo de los Pinares (Ávila) y Jun (Granada) y en las elecciones generales en Zamora, Toro (Zamora), Pol (Lugo) y Jun de nuevo. En España, la Ley Orgánica del Régimen Electoral que regula los procesos

electorales no recoge la posibilidad de que se utilice el voto electrónico, por lo que cualquier votación electrónica en elecciones políticas puede considerarse como inválida (Borge, 2005).

Sí que existen algunas instituciones sí que están apostado por el voto digital para los procesos de elecciones internas, por ejemplo, la Universitat Jaume I implementó este sistema en las últimas elecciones al claustro, siguiendo la estela de la UOC que tiene una larga tradición de uso del voto telemático para sus elecciones. La Guardia Civil, a pesar de ser una institución bastante tradicional y conservadora, también utiliza el voto telemático para seleccionar a los miembros del Consejo Asesor de Personal (el organismo de participación de los guardias civiles), dado que el censo está compuesto por unas 80.000 personas, son las votaciones electrónicas más numerosas que se han dado en una institución en España.

Por lo que respecta al voto electrónico presencial, está siendo empleado en países como Filipinas, Brasil, India, Holanda o Bélgica. El país pionero ha sido Bélgica y en Brasil es el sistema que se utiliza por ley y se emplea en todo el territorio y para votaciones de toda escala. En Brasil, se ha comprobado especialmente las ventajas del voto telemático, puesto que el 20% de la población es analfabeta y este sistema les permite votar mediante el uso de imágenes (fotografías de los candidatos). Igualmente, la posibilidad de trasladar de forma sencilla la tecnología necesaria como una pantalla táctil o urna digital permite que las elecciones puedan llegar a zonas rurales de campesinos e indígenas (Borge, 2005).

Vemos como, a priori, la votación electrónica puede favorecer la participación, sin embargo Borge asegura que todavía no existen pruebas definitivas sobre esto:

«[...] varios colectivos de electores tendrían más facilidades para votar: por ejemplo, los discapacitados o los residentes en el extranjero. No obstante, respecto al importante tema de si el voto electrónico puede favorecer la participación en general, las evidencias no son concluyentes.» (2005)

2.2. Internet, ¿un Ágora 2.0?

Tal y como hemos visto anteriormente, autores como Barlow (1996) o Gamonal (2004) inciden en la posibilidad de que las nuevas tecnologías pueden suponer una vuelta a algunas de las democracias clásicas, siendo la red una especie de Ágora renovada, un Ágora 2.0. Sin embargo, esta cuestión plantea numerosas dudas que no podemos pasar por alto, ¿se puede

deliberar en Internet de la misma forma que se hacía en el Ágora? ¿La tecnología está produciendo efectivamente un cambio en los modelos de democracia? A lo largo de este capítulo intentaremos resolver estas preguntas.

Retomando a Dahl del que ya hablamos en el capítulo 1, en su obra *La democracia y sus críticos* (1989) asegura que se han producido dos transformaciones democráticas y estamos en camino de producir la tercera. El inicio de la democracia lo podemos situar en el siglo V a.C. con la democracia directa ateniense, sin embargo, tras un largo periodo histórico en el que la democracia estuvo ausente, cuando empezó a volver a implantarse a partir del siglo XIX no lo hizo de la misma forma en la que la concebían los griegos. La construcción de las sociedades complejas planteaba ciertas dificultades para desarrollar una democracia participativa agregativa, resulta materialmente imposible que la ciudadanía se reúna para debatir en la plaza pública como sucedía en la antigua Grecia. De ahí surge la necesidad de la representación, un ideal que no viene de los ideales democráticos tal y como se piensa, sino de mucho más atrás cuando en la Edad Medieval en algunas regiones los diferentes estamentos tenían representación ante el rey.

Sin embargo, Dahl afirma que el modelo de democracia representativa que tenemos en la actualidad todavía queda lejos del auténtico modelo deseable de democracia y que la democracia auténtica todavía está por llegar. Como ya vimos, únicamente hemos conseguido una poliarquía —un sistema con distintos centros de poder— pero en el que realmente no gobierna pueblo y, por tanto, no puede ser una democracia. Por tanto, —y aquí encontramos lo que más nos interesa de su planteamiento— se abre un gran reto de futuro: construir una democracia en que pueda gobernar el *demos* y sea algo más que una poliarquía.

Así pues, existen diversas propuestas como la de *Democracia 4.0* de Jurado (2014) —de la que hablaremos más adelante— que parecen ir encaminadas en el propósito que indica Dahl. Sin embargo, realizar un cambio de paradigma democrático tan importante no es baladí y vemos como en ocasiones las tecnologías no son el elemento necesario para realizar la transición de la democracia representativa a la democracia participativa o deliberativa. En este sentido, Subirats (2002) advierte que la introducción de las tecnologías en las políticas y gestión de los gobiernos no siempre significan una verdadera voluntad de apertura democrática, sino que existen diferentes grados de innovación democrática, desde los que se quedan dentro del marco de la democracia representativa hasta los que, efectivamente, más

allá y pretenden introducir el uso de las TIC como una herramienta para la construcción de una democracia participativa.

Gobiernos y ciudadanía tienden a considerar que la introducción de las nuevas tecnologías inmediatamente significa un gesto de innovación democrática, cuando en muchas ocasiones es simplemente contribuyen a apuntalar la democracia representativa (Harto, 2006). Por tanto, vale la pena detenernos un momento para revisar la propuesta que hace Subirats acerca de las diferentes modalidades que pueden existir con respecto a la introducción de las tecnologías y de Internet en la gestión pública. La tipología que establece Subirats (2002) está ciertamente basada en la de línea podemos encontrar el trabajo de Bellamy, Hoff, Horrocks y Tops (2007), aunque Subirats establece dos matices que ayudan a acotar un poco mejor la definición de cada tipología:

«Una primera gran opción se situaría en tratar de aplicar las TIC sea en el campo más específicamente de las políticas y de su gestión, sea en el campo de la polity y de las relaciones entre instituciones y ciudadanía. Un segundo gran criterio de distinción lo tendríamos si consideramos sólo procesos de mejora y de innovación dentro del actual marco constitucional y político, característico de las actuales democracias parlamentarias europeas, o bien si estamos dispuestos, en un marco democrático, a explorar vías alternativas de tomar decisiones y pensar y gestionar políticas que incorporen más directamente a la ciudadanía y que asuman el pluralismo inherente a una concepción abierta de las responsabilidades colectivas y de los espacios públicos. Mezclando ambos criterios, nos aparecerían cuatro estrategias o discursos políticos distintos sobre cómo relacionar las TIC y los sistemas democráticos y sus procesos de decisión y gestión» (2002: 98).

Así, Subirats intenta discernir entre aquellas propuestas de participación que se limitan a actuar dentro del marco de la democracia representativa y aquellas propuestas que quieren asumir un cambio de modelo y establecen vías hacia la democracia participativa e incluso la democracia directa. La diferencia fundamental es que, mientras unas propuestas simplemente están destinadas a apuntalar el sistema, otras pretenden cambiarlo radicalmente para asumir que en una sociedad pluralista, las decisiones políticas se tienen que tomar de forma participada.

De esta forma, Subirats plantea que los *mecanismos consumeristas* y la *estrategia demoelitista* son sistemas de participación que suponen una innovación democrática baja, que efectivamente no pretenden ningún cambio significativo en el sistema representativo, sino que actúan bajo su paraguas. Los *mecanismos consumeristas* suponen un uso de las TIC enfocado hacia la gestión de las políticas públicas y la eficacia y eficiencia de las

instituciones y concibe a la ciudadanía como consumidores de servicios públicos, en este sentido existen webs diversas de gobiernos a todos los niveles que facilitan experiencias de e-administración y e-gobierno. Por su parte, la estrategia demoelitista pretende revitalizar la democracia incluyendo formas de participación por parte de la ciudadanía introduciendo así cambios en el elitismo democrático. En este sistema, las tecnologías facilitan el acceso a la información sobre las políticas públicas y tienen algunos canales de participación, sin embargo, no se altera la lógica de la democracia representativa por la cual las administraciones acaban siendo el centro poder y quien toma las decisiones finales.

Por la otra parte, encontramos las propuestas que verdaderamente suponen una alta innovación democrática. Destacan las nuevas redes pluralistas que utilizan las TIC para generar decisiones compartidas e implican que las instituciones se tienen que interrelacionar con la sociedad civil, de esta forma surgen nuevas formas de autonomía y empoderamiento social y de relación política. Igualmente, podemos encontrar procesos de democracia participativa que implican a los ciudadanos en la toma de las decisiones políticas y los envuelven en un proceso de discusión y deliberación constante. En este sentido, las tecnologías se presentan como la oportunidad para superar la medida del *demos* y establecer procesos de deliberación masivos, en los que se pueden superar los límites de espacio y tiempo. Estas propuestas siguen siendo las menos generalizadas, pero las que más esperanzas suscitan de cara a la transformación definitiva una democracia participativa.

Como señala Subirats, los mecanismos de participación que implican una alta innovación siguen siendo minoritarios, de forma que podemos determinar que, al menos por el momento, no están consiguiendo cambios radicales en los sistemas políticos, si bien sí que se produce una cierta mejora de la democracia representativa. El principal avance en este sentido, es el acercamiento que se produce entre la ciudadanía y los representantes políticos, así como la modernización de las formas de gobierno y de administración pública. El entendimiento que desde partidos políticos y gobiernos se ha hecho de las nuevas tecnologías se limita a lo relacional, lo que implica que realmente no se está aprovechando todo el potencial de las nuevas tecnologías, que se usan de forma unidireccional como cualquier de los viejos medios de comunicación y sin aprovechar todo su potencial para la interactividad (Colombo, 2006). Tal y como señala Borge (2005), en el fondo se trata simplemente de una cuestión de voluntad política.

«Sin voluntad política no se podrán desarrollar todas las potencialidades que las TIC ofrecen para la participación. Las instituciones políticas como los partidos, los parlamentos, las administraciones públicas, los ayuntamientos, parecen dispuestos a mejorar la información y la comunicación con los ciudadanos, pero salvo casos excepcionales —normalmente ayuntamientos (como se demuestra con la experiencia Consensus— la utilización de las TIC para crear nuevos canales de deliberación y participación no parece entrar dentro de sus objetivos.» (2005)

Visto pues, que la capacidad de las TIC de producir cambios radicales en la democracia institucional por el momento es bastante limitada, veamos otros procesos en los que las tecnologías pueden incidir en el ámbito de la democracia informal. Hasta la aparición de Internet, las tecnologías de la comunicación servían para crear conversaciones (telégrafo, teléfono) o para crear grupos (prensa, televisión), nunca ambas cosas a la vez. Internet es el único espacio en la historia que de forma innata es capaz de albergar grupos y conversaciones al mismo tiempo, es decir, crear un modelo de muchos a muchos que por primera vez rompe con los modelos de uno a uno o de uno a muchos. Cada vez que un usuario se une a Internet, se convierte en productor de contenidos (Clay Shirky, 2009).

Las redes sociales se han convertido en un espacio esencial para los movimientos sociales porque les permite crear tanto relatos propios como el desarrollo de acciones de comunicación encaminadas a influenciar la agenda mediática y política a través de Internet. Según el modelo propuesto por Habermas en *Facticidad y validez* (1998), el papel de medios de comunicación es recoger los impulsos de la sociedad, condensarlos y devolverlos de forma elaborada en la esfera pública y en el poder administrativo. Y en el sentido contrario, tienen que explicar las decisiones que se han tomado en el poder administrativo y las motivaciones con los argumentos tanto a favor como en contra.

Cuando, siguiendo el esquema de Habermas, los medios de comunicación no son capaces de percibir esas pulsiones que llegan desde la sociedad o las ignoran, es cuando se ponen en los movimientos sociales ponen en marcha sus propias estrategias *online* para tratar de influir en la agenda pública. Es decir, para trasladar directamente los temas de la sociedad civil a los poderes públicos sin la necesidad de la intermediación de los medios de comunicación.

Un ejemplo muy claro de esta situación recogido por Feenstra (2012) fue cuando en 2011 se llevó al Parlamento Europeo una propuesta para quitar algunos privilegios a los diputados. La medida no salió adelante y los medios de comunicación prácticamente no cubrieron el tema, pero la indignación ciudadana hizo que la etiqueta #eurodiputadoscaraduras se hiciera

trending topic mundial así que, finalmente, los medios de comunicación tuvieron que dar cobertura tanto a la protesta como al evento político que la había desencadenado. La presión de la sociedad civil, canalizada a través de los medios, provocó que finalmente muchos eurodiputados incluso cambiaran su voto.

Así pues, la capacidad de Internet como herramienta para la acción política parece más que evidente. McCombs (2004) señala que Internet podría suponer «el fin de la influencia de la fijación de la agenda [mediática] tal como la hemos conocido en las última décadas» (McCombs, 2004: 275). Por una parte, la capacidad de selección de los contenidos que ofrecen las nuevas tecnologías, provocan que prácticamente cualquiera pueda construirse su propia agenda, lo que supondría el inicio del fin de la comunicación de masas.

Para este propósito, los activistas tiene a su alcance una innumerable variedad de herramientas digitales, algunas muy ventajosas como las de trabajo en Red, que les permite estar en constante contacto y organizar campañas a nivel mundial para dar respuesta a problemas que cada vez son más globales. En cuanto a la acción, vemos como las dos redes por excelencia son Facebook y Twitter. La primera, porque es donde se concentra el público mayoritario y, la segunda, simplemente porque es la preferida de los activistas, aunque Instagram tienen más usuarios pero reconocen que no saben cómo encajarla en sus estrategias.

Las redes sociales son una herramienta estupenda para que los movimientos sociales puedan construir su propia comunicación y en muchas ocasiones consiguen colocar temas en la agenda con relativa facilidad, sobre todo si tienen una base de activistas fuerte. Internet resulta un campo perfecto para construir relatos y marcos propios, porque ofrece multitud de posibilidades como redes sociales, webs, blogs... Pero cabe destacar como este panorama, lejos de ser idílico, reproduce en buena medida lo que sucede con los medios de comunicación: unas pocas empresas son las que controlan los canales de comunicación con más público y, por tanto, con más potencial comunicativo. Por lo que pueda imponer una forma tanto de producir como de consumir información ya que, recordemos, los espacios *online* no son asépticos, si no que tienen una finalidad persuasiva.

3. ¿Qué podemos esperar de Internet?

Posturas optimistas y escépticas sobre el potencial de las nuevas tecnologías

Los diferentes avances que se han producido en materia de telecomunicaciones, no sólo han supuesto una revolución técnica, sino también un cambio en la condición de gran parte de los procesos sociales. McLuhan lo supone ver en 1967, antes incluso de que los efectos de Internet confirmaran su teoría. En su libro *El medio es el mensaje*, McLuhan se centra en hacernos ver los enormes efectos que los nuevos medios de comunicación tienen en la sociedad y cómo el cambio social está directamente relacionado con la evolución tecnológica. El título del libro ya concentra en sí mismo el pilar del pensamiento de McLuhan: los medios «masajean» en tanto en cuanto que moldean a las audiencias y lo hacen, incluso por encima de los mensajes que transmiten. Es decir, la propia tecnología tiene la capacidad para transformar el mundo, las relaciones sociales, las personalidades, las consciencias...

McLuhan de repente se encuentra inmerso en un frenético cambio en el que las tecnologías lo están cambiando todo, incluso a los propios seres humanos. De ahí, que determine que los medios son una extensión de la sensibilidad humana, por lo que cualquier evolución provoca en los individuos un cambio en la forma de percibir el mundo. Así, determina que «el hombre racional de nuestra cultura occidental es un hombre visual», que necesita de forma constante experiencias conscientes visuales y que además, siempre está implicado en la vida de los demás, puesto que «el mundo instantáneo de los medios informativos eléctricos nos implica a todos, a un tiempo». De esta forma, McLuhan acaba por describir lo que determinará como «era de la electrónica» o «aldea global».

Resulta curiosa, en mi opinión, esta percepción de McLuhan ya en esa época, cuando estas palabras perfectamente podrían ser aplicables (incluso en mayor grado) a Internet y las redes sociales. Sin embargo, una vez han aparecido y se han desarrollado las nuevas tecnologías de la comunicación, resulta fundamental acudir a las teorías de Manuel Castells, un autor de esta época que ha sabido describir de forma muy acertada los efectos que las tecnologías tienen

sobre la sociedad. Así pues, Castells dibuja una nueva sociedad denominada sociedad red, que es «una estructura social formada por redes de información alimentadas por las tecnologías de la información características del paradigma informacional» (Castells, 2002).

La sociedad red se caracteriza por la transformación social y técnica del espacio y del tiempo, pero también de la cultura y del propio Estado. En cuanto al plano espacial, se produce un cambio desde lugares que son esencialmente físicos (ordenadores, teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos que se utilizan para establecer la conexión a Internet) que van hacia el espacio de flujos y que conlleva la creación de un tiempo atemporal, dos aspectos fundamentales para la transformación de las fronteras históricas del estado nación en el estado red. A partir de aquí, las instituciones pasan a depender de su interacción con múltiples redes a diferentes niveles (local, regional y supranacional) así como las redes del dinero.

En la sociedad red «el verdadero poder es el que determina los flujos instrumentales y los códigos culturales incrustados en las redes». De esta forma, Internet es «la infraestructura tecnológica y el medio organizativo que permite el desarrollo de una serie de nuevas formas de relación social», y la sociedad red, la nueva realidad basada en este nuevo paradigma tecnológico que es el informacionalismo, caracterizada por su sistema global y su estructura reticular a varios niveles.

La obra de Castells es fundamental para valorar las relaciones de poder en la sociedad contemporánea, no sólo por su caracterización de la sociedad red, sino también por sus consideraciones sobre el carácter empoderador y emancipador de Internet, concentrado sobre todo en su obra *Comunicación y poder*. Así, su propuesta en dicha obra se fundamenta en la capacidad del individuo de ostentar una mayor autonomía alcanzada:

«[...] participando en la producción cultural de los medios de comunicación de masas y desarrollando redes independientes de comunicación horizontal, los ciudadanos de la Era de la Información son capaces de inventar nuevos programas para sus vidas con los materiales de sus sufrimientos, miedos, sueños y esperanzas.» (Castells, 2002: 45)

Así pues, vemos como Internet se ha convertido en una herramienta muy potente para comunicar desde los movimientos sociales y hacer llegar sus peticiones e inquietudes al poder político. Sin embargo, esto en ocasiones ha derivado en un optimismo exagerado, esperando que Internet se pueda convertir en algo así como un paraíso de democracia radical,

cuando lo cierto es que esto todavía es lejano. En este sentido, vemos como los teóricos se han dividido entre los denominados «ciberoptimistas» y los «cibescépticos». Haro y Sampredo explican resumidamente la postura de cada grupo:

«Los ciberoptimistas aluden a la potencialidad de Internet como un medio que favorece la participación, el intercambio y la deliberación, es decir, que supone un avance de la opinión pública discursiva –el debate y la movilización sociales– frente a la opinión pública agregada –en encuestas y resultados electorales– [...] Mientras, los ciberescépticos subrayan la importancia de los aspectos contextuales por encima del potencial tecnológico, como el desigual acceso a las TIC, la denominada brecha digital.» (2011).

A continuación, veremos con un poco más de detalle cuáles son las reflexiones de cada grupo y qué argumentos dan a favor o en contra de las TIC.

3.1. Ciberoptimismo

Cuando hablamos de ciberoptimismo el primer texto de referencia es el *Declaración de independencia del ciberespacio*, escrito por Barlow en 1996 como respuesta a la aprobación de la Ley de Telecomunicaciones¹ en ese mismo año los Estados Unidos. En este texto Barlow habla sobre Internet como un espacio al margen de las injerencias políticas de los gobiernos de todo el mundo, reivindica a la red como una especie de *altersociedad* que se puede organizar a sí misma y que no necesita del control de ninguna institución. De esta forma, Internet supondría un paraíso de democracia radical del que cualquier persona puede formar parte, sin importar la edad, sexo, religión, ideas políticas... Desde luego, Barlow idealiza al máximo las condiciones en las que se puede habitar en la red y no contempla que en Internet también se puedan reproducir desigualdades o que sea necesario el control de ciertas actividades. Por tanto, Barlow incluso podría superar la categoría del ciberoptimismo para situarse en la del ciberutopismo.

De hecho, autores como Gamonal, que también se alinean con el ciberoptimismo, también aprecian que Internet constituye un ecosistema propio la red «se concibe como una gran *tela de araña*» con complicadas interrelaciones. Sin embargo, a diferencia de Barlow, sí que reconoce que la sociedad que se constituye a partir de Internet o, más bien, la *cibersociedad* «no escapa a la jerarquización ni los roles sociales» (Gamonal, 2004: 4), puesto que es una

¹ Una de las primeras y principales legislaciones que se hizo sobre Internet en Estados Unidos. Esta ley regulaba diferentes aspectos del mundo de las telecomunicaciones y las industrias culturales.

reproducción reticular de la sociedad *offline*. Si bien, sí que aligera las posibles asimetrías que puedan darse en Internet cuando considera que en la red todas las diferencias que afrontamos en el mundo real (raza, sexo religión...) quedan diluidas y que es un espacio tan amplio que no puede ser controlado por los poderes gubernamentales. De hecho, Gamonal afirma con rotundidad que «Internet es una democracia» y que «el ciberespacio representa la forma de democracia más pura» y que es un espacio tan amplio que no puede ser controlado por los poderes gubernamentales.

Igualmente, Gamonal señala como una de las virtudes de Internet su nivel de apertura y las facilidades que ofrece a los usuarios para participar e interaccionar. Señala que «Internet es un ágora virtual» (2002: 10), es decir, un espacio (aunque no físico), al que cualquiera puede acceder y en el que »se desarrollan actividades económicas, políticas y culturales como en la antigua ágora griega». Es más, Gamonal afirma que Internet podría ser la «utopía del Ágora», ya que, además de eliminar la barrera física, en el ágora no podían participar las mujeres mientras que en Internet sí. Asegura que «Internet ha superado con creces al ágora griega en cuanto a libertad de acceso y difusión de conocimiento», puesto que nivel cultural y educativo Internet está siendo un motor impresionante de difusión gracias a su capacidad de sortear barreras espacio-temporales. Si bien es cierto que tal y como señala Gamonal con acierto, el exceso de información, «la abundancia de contenidos poco fiables e incluso ilegales» (2002: 14), es una de las mayores perversiones de Internet hoy en día.

El propio Gamonal reconoce que la brecha digital es un factor que impide el acceso a Internet a muchas personas y señala como principal problema el hecho de que se requieren unos elementos tecnológico materiales mínimos a los que personas con pocos recursos económicos no van a poder acceder. Sin embargo, a mi juicio Gamonal olvida un aspecto fundamental, que es la educación, necesaria para poder acceder a las nuevas tecnologías. Para participar en Internet no únicamente es necesario tener una serie de condiciones materiales, sino también intelectuales, puesto que de nada sirve tener ordenador, conexión a Internet, etc. si no se sabe cómo utilizarlo.

3.3.1. Una propuesta concreta de democracia digital: la Democracia 4.0

Dentro de los autores ciberoptimistas podemos encontrar a Francis Jurado, que en su libro Nueva gramática política no sólo hace un alegato a favor de Internet como elemento democratizador sino que también lanza una propuesta muy concreta de democracia digital a

través de un modelo denominado *Democracia 4.0* que propone un modelo mixto que combina la democracia representativa y la democracia directa mediante el uso de Internet.

Jurado (2014) utiliza esencialmente la desafección política existente para justificar la necesidad de renovación del sistema democrático español. Asegura que tras la irrupción del 15M para muchas personas los partidos políticos ya no son la mejor opción para participar en política, puesto que tienen unas estructuras demasiado verticales y blindadas que además favorecen el crecimiento de la corrupción en su seno. Igualmente, el contexto de crisis ha provocado que se produzca un «nuevo mapa mental dialéctico» (2014: 40) en el que las diferencias entre los más ricos y los más pobres se están volviendo cada vez más grandes y son unos pocos los que se benefician del nuevo orden mundial actual mientras que la mayoría sufre las consecuencias de la decadencia del sistema económico.

3.2. Ciberescepticismo

Ante la corriente de pensamiento que afronta con más o menos optimismo el potencial transformador que puede suponer Internet, existe otra que niega que la red pueda tener tal capacidad de cambio e, incluso, alerta de algunas problemáticas que pueden ser consustanciales al uso de las nuevas tecnologías de la información.

De esta forma, por ejemplo, frente a quienes ensalzan la posibilidad de Internet de crear y poner en circulación información de forma conjunta, con el modelo Wiki como máximo exponente, están aquellos que consideran que esta tendencia lo que está provocando es que se vierta demasiada información sin ningún tipo de filtración o mediación, que puede ser falsa o poco veraz y que se ha producido sin una reflexión. Así pues, mientras que aumenta el volumen de información disponible en la red, ni las herramientas para gestionarla y filtrarla están lo suficientemente desarrolladas todavía ni gran parte de los usuarios están capacitados para realizar procesos de búsqueda y selección de información que pueden resultar altamente complejos.

De esta forma, algunos autores abundan el peligro que supone el acceso y constante exposición de los usuarios a una cantidad de información desmedida. «La era de la información se traduce, en la práctica social, en una inmensa desinformación masiva» (Serrano, 2010: 99), algo que va en la línea de la crítica asumida por Keane (2009) sobre la

existencia de una «nueva galaxia mediática» que está llena de posibilidades, pero que, sin embargo, está más llena de ruido o «infobasura» (Aparici, 2010) que nunca, y en la que se acaba haciendo complicado vislumbrar los eventos que son realmente importantes. De hecho, Umberto Eco, que ampliamente ha criticado la cultura de masas, llegó a asegurar -irónicamente, mediante la red social Twitter— que «el exceso de información provoca amnesia». Sin embargo, también cabe destacar que estos planteamientos no suponen ninguna novedad, sino que más bien son una constante en el pensamiento occidental desde la época de Platón, autor que en su momento manifestó cierta preocupación sobre los posibles efectos que tendría la escritura con unos planteamientos muy similares a los vistos.

Sartori (1998) avisa de que la televisión y el video (la imagen) han empobrecido la capacidad cognoscitiva de las personas construyendo lo que denomina «proletariado intelectual», una masa con una mente empequeñecida, sin capacidad de abstracción, incapaz de enunciar ideas diferentes. Para Sartori, los medios basados en la imagen crean una «multitud solitaria» en la que los individuos viven en la «soledad electrónica». Lo cierto es que este autor no concibe Internet como algo radicalmente negativo, al revés, reconoce que tiene ciertos potenciales, pero se muestra escéptico cuando señala que puede convertirse simplemente en un espacio en el que esa «multitud solitaria» pase su tiempo libre, sin más finalidad que esa. Igualmente, señala el peligro que supone que el mundo se perciba por completo a través de la tecnología y no por la experiencia real, que dice, es la única forma de poder entender lo que nos rodea.

En el plano de Internet más político encontramos obras como *República.com* (2007) en la que Cass Sunstein presenta a la Red como un elemento más bien despolitizador, un daño para la democracia y la libertad de expresión. Sunstein habla especialmente del peligro que supone que Internet sea un espacio que permite la hipersegmentación de contenidos o la selección ilimitada de lo que aquello que nos interesa para filtrar lo que no. Una de las riquezas de Internet se supone que ha de ser la pluralidad de voces y de puntos de vista disponibles de hecho Sunstein reivindica la necesidad de entrar en contacto con contenidos «no elegidos» que nos permitan compartir ideas, experiencias y puntos de vista heterogéneos que nos ayuden a comprender mejor la sociedad con toda su complejidad. Por eso, resulta paradójico como esta capacidad de selección infinita anula esta pluralidad y crea comunidades cerradas de personas con ideas, opiniones o gustos similares, de hecho Sunstein anuncia que esto lleva a que cualquier conversación posible no encontrará opiniones enfrentadas, lo que hace

imposible la deliberación y, a su vez, construye un mundo de ficción en el que todo el mundo piensa como uno mismo y se produce una constante reafirmación de nuestras propias ideas, algo que considera muy peligroso porque podría ser el sustrato de los radicalismos.

En la actualidad seleccionar aquello que queremos o no queremos ver es tan sencillo como seguir a una página o cuenta que nos interesa o eliminar de nuestro *feed* (suscripción) aquellas voces que vierten opiniones que nos molestan. Esto pone de manifiesto la vinculación emocional que Castells (2009) afirma que los usuarios tienen los contenidos que consumen en la Red, incluso asegura que «cuando la gente busca información, empieza con sus valores y después trata de hallar información que los confirme [...] es un atajo cognitivo que reduce el esfuerzo mental necesario para realizar una tarea» (Castells, 2009: 206).

Los autores ciberutopistas confían en el potencial emancipador de Internet, muchas veces obviando los problemas que pueden surgir de él, lo idealizan y creen que la acción política en red pueden estar todas las soluciones. Esta postura, además de gozar de amplio apoyo por parte de la sociedad, parece que también tiene el respaldo de los gobiernos occidentales, que consideran que Internet puede ser un elemento para luchas contra el totalitarismo, siempre en otras partes del mundo, por supuesto.

Sin embargo, Evgeny Morozov en su obra *El desengaño de Internet* (2011) mantiene que Internet no es la primera tecnología a la que se ha otorgado poder democratizador, sino que considera que esta excesiva confianza que en Occidente se tiene con respecto a las nuevas tecnologías es un prejuicio nacido en la guerra fría, puesto que se considera que la Unión Soviética no se derrumbó gracias a las armas, sino de forma pacífica gracias a la propaganda. De esta forma, se asienta el pensamiento de que aquello que puede ser verdaderamente letal para los regímenes más represivos son las tecnologías y la información, en lo que Morozov denomina «liberación por datos». Sin embargo, en estos planteamientos se obvian varias cosas, señala el autor, como las condiciones y problemas internos de la propia Unión Soviética, lo que provoca que se magnifique el papel de la propaganda de Estados Unidos.

Ahora bien, ciertamente parece extraño que los gobernantes no se hayan parado a pensar que seguramente Internet no es suficiente para provocar la caída de un régimen. Ante esta cuestión, Morozov considera que el problema es que Occidente realmente no tiene un plan político para luchar contra el autoritarismo y que por eso deposita toda su confianza en Internet y lo utiliza para sus propios fines.

«Los diseñadores de políticas occidentales no pueden cambiar las modernas Rusia, China o Irán utilizando métodos de finales de la década de los ochenta. Abrir las puertas de la información no erosionará los modernos regímenes autoritarios, en parte porque han aprendido a desenvolverse en un entorno marcado por la abundancia de información. Y [...] ciertos tipos de información puedan reforzarlos» (2012: 91).

En este punto, podemos encontrar diversos ejemplos sobre las revueltas que han tenido lugar en Oriente Medio, que Morozov utiliza en reiteradamente. Igualmente, Internet puede servir a los activistas para intentar desgastar al poder, pero el poder también puede utilizar las nuevas tecnologías para fortalecerse.

En este punto, encontramos un fuerte contraste entre la teoría de McLuhan —expuesta anteriormente— que estaba profundamente convencido de que el desarrollo tecnológico podía comportar profundos cambios a nivel social, político y cultural, y la crítica que hace Morozov, que considera que el determinismo tecnológico se ha demostrado fallido a lo largo de la historia, puesto que ni el telégrafo, ni la televisión supusieron una emancipación del individuo, así como tampoco la construcción de la mítica «aldea global». Igualmente, critica que el determinismo tecnológico se ha empeñado en presentarnos como «víctimas pasivas de la tecnología transferida» y no como poseedores activos de la misma y que de esta forma lo único que se consigue es difuminar las responsabilidades de lo que toman decisiones y, por tanto, a la ciudadanía le impide poder pedir responsabilidades (2012).

Morozov va un paso más allá en su crítica cuando señala que:

«Las tecnologías que debían dotar de poder al individuo fortalecieron el dominio de las grandes multinacionales, mientras que las que debían fomentar la participación democrática produjeron una población de teleadictos» (2012: 349)

Aquí Morozov se refiere a casos como el antes reseñado del telégrafo, en el que unas pocas empresas fueron las que se acabaron haciendo con el dominio de todas las líneas de telégrafo y toda la comunicación quedó limitada a un par de agencias de prensa que tenía el control sobre la tecnología y se hicieron con el oligopolio de la información mundial del momento. Volviendo al mundo actual, podemos pensar que esta situación es bien diferente en nuestros tiempos en los que el acceso a Internet es mucho más transversal de lo que era el telégrafo, sin embargo, si una cosa queda clara a lo largo de la filosofía de Morozvo es al idea de que la neutralidad de la tecnología no existe y que detrás de esta siempre se encuentran las intenciones ideológicas y políticas de sus creadores (2012).

Igualmente, Herman y McChesney (1997) critican la creación de oligopolios dentro de la industria de la información en los que unas pocas empresas concentran todo el negocio, reduciendo la pluralidad y perjudicando así al sistema democrático, es el caso de grandes corporaciones transnacionales como News Corporation, Viacom o Time Warner. La «sociedad red» definida por Castells (2009), sirve para crear «movimientos sociales red» pero, por contra, también «redes de empresas multimedia» (Castells, 2009: 109) que se expanden por todo el mundo promulgando únicamente las ideas que permite que se perpetúen y expandan, entre las que destaca que los medios privados son «la única garantía de democracia informativa, de la libertad» (Bustamante, 1982: 129).

Además, Herman y McChesney (1997), no sólo señalan que la concentración de la propiedad de los medios es peligrosa, sino también el dominio de las herramientas de comunicación por parte de una élite reducida, que es la que decide qué información llega al público y cómo le tiene que llegar, limitando así la participación del público. En este mismo sentido, Chester (2007) habla sobre su preocupación sobre el control de las infraestructuras comunicativas y denuncia las pugnas que se producen por tener el dominio sobre el teléfono y cable. Esto resulta relevante porque para que Internet pudiera ser verdaderamente un motor de la democracia, debería de ser un bien considerado público y al alcance todo el mundo, mientras que se está convirtiendo en un recurso privado en manos las grandes corporaciones mediáticas que cada vez concentran más y más poder.

Vemos como la realidad española replica en su escala el panorama de oligopolio de empresas de comunicación. Unos pocos grupos se reparten prácticamente todo el negocio mediático en España: Prisa, Vocento, Mediset, Planeta... (Serrano, 2010). Si bien podríamos pensar que la existencia de estas redes se limita a lo analógico, pero la revolución tecnológica, curiosamente, no trajo ninguna mejora al respecto.

«[...] la Red en muchas ocasiones y para una gran mayoría de los ciudadanos, no es más que otro canal por el que acceder a los contenidos que ofrecen los medios de comunicación de masa que a su vez siguen diversificando sus negocios y proponen cada vez mayor variedad de productos a los consumidores, primando fundamentalmente el entretenimiento, y multiplicando los efectos de la desinformación gracias a la capacidad de amplificación de la Red.» (Almeida, 2011)

Así pues, vemos como en Internet se reproducen los mismos conglomerados, ya que los grupos de comunicación poco a poco han ido incluyendo lo digital en su negocio y todos los

medios de comunicación cuentan con su propia web e, incluso, se han creado portales nuevos en busca de públicos diferentes. Todo es susceptible de convertirse en negocio y es la lógica del beneficio la que promueve la creación, que acaba siendo uniforme (Adorno y Horkheimer, 1998), e Internet no iba a ser menos. Igualmente McCombs (2004) señala que aunque es cierto que las posibilidades de Internet son muy grandes y que «cada persona podría construirse su propio periódico», este es un esfuerzo e inversión de tiempo que la mayoría de personas no están dispuesta a hacer, por lo que acaban consultando los mismo periódicos de siempre. «Ya no hay más cultura ni más información que la de masas» (Ramonet, 1998: 43). En esta misma línea, Hindman (2009) expone que no debemos olvidar que el progreso tecnológico se inició y se desarrolla en base a los intereses económicos de unos cuantos privilegiados, por tanto, no debemos de ser ingenuos sobre quienes son los verdaderamente beneficiados con el uso de las nuevas tecnologías.

Cuando miramos a las redes sociales y otros servicios web vemos que esta dinámica oligopolística se repite tal cual, unas pocas empresas son las que controlan todo el negocio y, por tanto, la información: Google, Facebook, Microsoft... Así se produce una paradoja entre la apariencia de pluralidad que ofrecen las redes sociales y la importante concentración de su propiedad, que acaba imponiendo determinadas formas de consumir Internet, más acotadas de lo que los usuarios sospechan.

Reforzando la teoría de Morozov, Burbules (2002) hace un análisis en sobre la disposición de los diversos elementos de las páginas web en el que afirma que tanto las redes sociales como las web en general son espacios retóricos nada imparciales, son «territorios en disputa» que tienen un propósito comunicativo muy concreto y guían a los usuarios con una finalidad determinada. Quien crea un espacio en la Red puede tomar una decisión integral sobre el diseño, eligiendo cuestiones como las tipografías y colores, explica Burbules (2002), sin embargo, uno de los aspectos más destacados de una página web son los hipervínculos, tanto si conducen a un lugar fuera de la página como a uno dentro de esta. El hipertexto que actúa de conector entre un texto y otro supone un elemento retórico fundamental, puesto que va guiando al usuario de un lugar a otro. Es decir, partiendo de un texto A, el lector puede encontrar un hipervínculo que lo lleve a un texto B —dentro o no del mismo portal— y dentro de este a un texto C, o regresar al texto A y así con infinitas posibilidades. Así pues, tal y como determina Burbules, debemos de tomar consciencia de que los enlaces suponen

una decisión no neutral sobre el diseño que pueden «facilitar, dirigir o inhabilitar el movimiento», especialmente cuando se trata de espacios sobre los que no se tiene una experiencia previa (Burbules, 2002: 8).

4. Los límites de la tecnología

Más allá de los postulados más o menos optimistas con respecto al potencial de las nuevas tecnologías, existen algunas cuestiones más técnicas con respecto al desarrollo y extensión de la tecnología, pero que resultan clave a la hora de preguntarse si verdaderamente Internet se puede configurar como un terreno para la política.

4.1. Brecha digital

La participación democrática exige que todo ciudadano capacitado para hacerlo deba tener acceso a los recursos que se lo permiten, por lo que el acceso a las tecnologías resultaría clave a la hora de iniciar cualquier proceso participativo mediante Internet. Pero la realidad es que en la actualidad muchas personas todavía no tiene acceso a infraestructuras tecnológicas, servicio de conexión a Internet o los conocimientos suficientes como para hacerlo. De hecho, autores como Prado afirman que

«[...] no nos encontramos en la Sociedad de la Información, sino en un proceso de tránsito hacia ella. [...] De hecho, la Sociedad de la Información se refiere a un estadio que se logrará cuando todos los actores de la sociedad, tanto los sujetos como las organizaciones públicas y privadas, tengan la posibilidad de acceder y difundir cualquier información, desde cualquier sitio, de forma inmediata y con el formato deseado» (Prado, 2003).

Es decir, que considera que mientras todas y cada una de las personas no tengan acceso a internet, no podemos ni tan siquiera estar hablando de Sociedad de la Información. De hecho, tal y como explica Castells (2001), la centralidad que hoy en día tiene Internet como elemento de socialización o para la participación en la actividad política y económica, provoca la marginalidad de aquellos que «no tienen acceso o que tienen acceso limitado a la Red, así como los que no son capaces de sacarle partido» (Castells, 2001 :275). En este punto, Castells introduce incluye una cuestión muy relevante cuando habla de «la capacidad para sacarle partido», puesto que a la hora de hablar sobre la brecha digital, el grado de educación tecnológica es igual o más influyente que el nivel de renta. De hecho, según un estudio realizado por el Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2015², las personas que no cuenta con conexión en su hogar asegura en un 29,1% que los cortes del equipo son demasiado altos y en un 40,3% que tienen pocos conocimientos para utilizarlo. Igualmente

² Encuesta sobre Equipamiento y Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de los Hogares del año 2015.

existen otros factores diferenciadores como la edad, el sexo o la zona de residencia, ya que jóvenes, mujeres y residentes de zonas urbanas son los grupos de población que más están conectados a la Red.

Autores como el anteriormente mencionado Manuel Castells, indican que la brecha digital, efectivamente, todavía está muy presente, pero que se está reduciendo y lo está haciendo a buen ritmo. Según el mismo estudio del INE antes citado, en España los hogares con conexión a Internet han pasado de 38 millones en el año 2006 a 78,8 en el año 2015. Este fenómeno se produce, en parte, porque los precios de los dispositivos de acceso y de conexión están bajando y porque las nuevas generaciones son nativas digitales y, por tanto, están mucho más familiarizadas con las nuevas tecnologías. Igualmente, Castells apunta a la enorme importancia que tiene la relación de Internet con el trabajo, puesto que se está convirtiendo en una herramienta indispensable para desarrollar prácticamente cualquier profesión (Castells, 2001)

El hecho de que la brecha digital se esté reduciendo supone, por supuesto, una noticia muy positiva, sin embargo, los efectos que está ha tenido pueden llegar a ser muy duraderos, explica Castells (2001). De un tiempo a esta parte, el acceso a Internet que han tenido únicamente ciertas élites económicas y culturales ha provocado consecuencias determinantes y duraderas en la estructura y en el contenido de la Red, ya que Internet es una de las tecnologías más moldeables que existe en la actualidad dada la gran posibilidad que tiene de intervención por parte de los usuarios. La estudiosa de los medios de comunicación Fenton (2016) remarca la idea de que el público en general utiliza Internet para el entretenimiento —o cuestiones prácticas como la búsqueda de trabajo o gestión de asuntos cotidianos, añadiría Castells—, mientras que quienes lo utiliza para fines políticos y sociales suelen pertenecer a grupos de la clase media y altamente educados, de tal forma que Internet, en vez de aumentar la participación generalizada, lo que genera es creación de guetos políticos de aquellos que ya están bien informados. Esta cuestión está directamente ligada al peligro que hemos visto que advertía Sunstein con respecto a la creación en Internet de comunidades políticas cerradas que distorsionan la realidad de quien pertenece a ellas.

4.2. Ciberseguridad

El segundo aspecto técnico al que se enfrenta la participación política a través de Internet es el relacionado con ciberseguridad, es decir, ¿qué garantías pueden existir para que la participación en red no sea manipulada por nadie? El experto en votación electrónica David Bismark (2010) asegura que el mismo cuestionamiento se podría realizar sobre la votación tradicional, puesto que a lo largo de la historia y en diferentes países se han producido fraudes de voto con sistemas no electrónicos. Sin embargo, este motivo no parece suficiente, autores como Morozov (2011) o Carracedo (2002) advierten que los sistemas electrónicos son mucho más sencillos de manipular, ya que en los sistemas digitales existen multitud de sistemas conectados y la debilidad de uno de ellos supone un peligro potencial para la Red entera. Igualmente, el acceso remoto complica la comprobación de las identidades de las personas que se sitúan al otro lado de los dispositivos.

Por otra parte, otra de las advertencias que hacen ambos autores son las grandes posibilidades que tienen los gobiernos y sus respectivas agencias de seguridad, con una tecnología muy desarrollada a su disposición, para interceptar mensajes de sus ciudadanos o modificarlos. Sin embargo, Carracedo (2002) sí que asegura que, en este sentido, se está produciendo una especie de «tira y afloja» constante, en el que cuando se desarrolla tecnología que puede romper la seguridad, se genera tecnología capaz de protegerse de esos ataques y así de forma constante.

A pesar de estos potenciales riesgos en la seguridad de los usuarios, Carracedo (2002) establece que se puede hacer frente a estos posibles ataques mediante norma ISO 7498-Part 2, *Security Architecture*, que supone los cimientos de la seguridad en las redes desde 1988 y se divide en cinco servicios básicos de seguridad. En primer lugar, el Servicio de Autenticación, que garantiza con facilidad que una persona es quien dice ser con el fin de evitar las suplantaciones de identidad. En segundo lugar, el Servicio de Confidencialidad de los datos, que es el que asegura el secreto de las comunicaciones para que los datos que se transmiten no sean revelados accidental o deliberadamente, esto se consigue cifrando los mensajes, es decir, alterándolos para que únicamente las personas que son destinatario los puedan entender. En tercer lugar, el Servicio de Integridad de los Datos es el servicio que garantiza a los usuarios que el mensaje no se ha alterado desde su envío hasta la llegada de su destinatario final, el receptor final detectará si se ha producido algún tipo de ataque que haya

podido modificar el mensaje para dar por buenos o malos los datos recibidos. En cuarto lugar, el Servicio de Control de Acceso, sirve para que únicamente las personas autorizadas puedan acceder a ciertos recursos en la red. Y, por último, el Servicio de Anonimato se basa en conseguir que la identidad de la persona que realiza una operación digital quede oculta para uno o varios de los actores presentes en esa operación.

Como vemos, para poder establecer una operación electrónica con seguridad se tienen que combinar numerosos factores altamente complejos. Llevado al campo de la democracia participativa que nos concierne, podemos imaginar qué características técnicas podría tener una votación electrónica.

«En la proyección electrónica del esquema de votación convencional, habrá que garantizar que solamente depositan su voto en la "urna" las personas autorizadas para ello y que sólo votan una vez y por una sola operación. Por supuesto, debe permanecer oculto quienes fueron los que votaron cada una de las opciones. Además, el votante debe de disponer de mecanismos que le permitan comprobar que su voto ha sido contabilizado adecuadamente» (Carracedo, 2002: 35).

Según este mismo autor, para poder establecer mecanismos de participación con ciertas garantías, se debería de implantar un sistema de *seguridad cívica* por el cual los equipos estén provistos de todos los algoritmos, servicio y protocolos de seguridad entre los que destacan los mecanismo criptográficos (ocultamiento de los mensajes) y un sistema de firma digital para garantizar la identidad de los participantes mediante el uso de unos registros previamente establecidos, como por ejemplo sería el Documento Nacional de Identidad (DNI).

5. Experiencias reales

5.1. Plataformas de comunicación: Candidato.net y Osoigo

CANDIDATO.NET

Candidato.net es una iniciativa de EuropaPress para informar a la ciudadanía de las propuestas electorales de los partidos y fomentar la comunicación directa entre los candidatos y los electores. Es una plataforma que únicamente está operativa durante periodos electorales y que ha funcionado durante elecciones generales, autonómicas y municipales. Previa inscripción, este portal permite a sus usuarios lanzar preguntas a los candidatos y los partidos políticos, que supuestamente se comprometen a enviar una respuesta personalizada. Cualquier persona puede acceder a todas las preguntas y respuestas. También cuenta con un espacio puramente informativo en el que encontrar todas las propuestas electorales de los diferentes partidos así como información sobre la trayectoria de los candidatos, estudios, información personal, motivación, etc. (Borge y Alvaro, 2004).

Esta plataforma anima a los partidos políticos a incorporar alguna de las sugerencias que les haya llegado mediante la página, sin embargo, no es vinculante. Además, ha tenido un relativo fracaso si tenemos en cuenta que en cada periodo únicamente han participado entre 1.000 (elecciones catalanas) y 2.000 (elecciones andalizas). Igualmente, únicamente se ha dado un caso en el que un partido político haya incorporado una medida enviada mediante esta plataforma, como fue el caso de ICV, que añadió a su programa una petición muy concreta relativa a computar a efectos de cotización en la Seguridad Social el tiempo de prestación del servicio militar.

OSOIGO

Osoigo.com es un portal de participación ciudadana desarrollado en España que desde 2013 pretende ser un espacio de conexión entre representantes políticos y la sociedad civil. A diferencia de *Candidato.net*, que únicamente funciona en periodos electorales, Osoigo está siempre en línea, lo que está en consonancia con la idea que hemos comentado anteriormente del estado de «permanente campaña» (Casero-Ripollés, 2008). La dinámica de funcionamiento es sencilla, cualquier persona que se registre puede lanzar una pregunta a cualquiera de los líderes políticos que tienen perfil abierto en la plataforma. Antes de dirigir

la pregunta al político, esta tiene que conseguir un número mínimo de apoyos, de forma que son los propios usuarios de la plataforma los que deciden qué preguntas son relevantes para que los políticos las respondan. El número de apoyos a conseguir para que una pregunta pase el filtro oscila entre 10 y 50 y varía según representantes políticos en función de la cantidad de preguntas que reciban y su tasa de respuesta. La misma plataforma también permite realizar peticiones a organismos público y recabar apoyos para determinada causa, de una forma similar a plataformas de recogida de firmas como Change.org.

Osoigo, que tuvo mucha aceptación en 2013 por la novedad que suponía, en la actualidad se encuentra de capa caída, aunque muchos políticos tienen perfil en la red social, son sólo unos pocos los políticos que realmente se preocupan de ir contestando las cuestiones que les llegan. Al final, se ha demostrado como incapaz de atraer a los líderes políticos, que van por detrás de las demandas de la sociedad.

5.2. Plataformas de información, comunicación y deliberación: Minnesota e-democracy, UK Citizens Online Democracy, Democracia.web y Consensus

MINNESOTA E-DEMOCRACY

El proyecto de participación Minnesota E-Democracy se inició en 1994 en el estado de Minnesota (Estados Unidos) como una iniciativa esencialmente deliberativa. Su finalidad principal fue a dar conocer a los candidatos de las elecciones de ese año al gobernador de Minnesota y Senado de los Estados Unidos y fomentar el debate público en la esfera digital. En la actualidad, el proyecto se ha ampliado y ya no sólo concierne al estado de Minnesota, sino que puede participar cualquier persona que esté interesada en debatir sobre política en los Estados Unidos (Barber et al, 2009).

Las principales competencias que este proyecto tiene —según su propia página web— es la de construir y fortalecer las comunidades locales, ser un espacio de intercambio de conocimiento y, por último, de desarrollo de «tecnología cívica», es decir, de desarrollo de tecnologías al servicio de la democracia electrónica y la participación ciudadana vía Internet.

Los foros incluyen diversos ámbitos de deliberación, desde el local hasta el nacional pasando por el regional y, en la actualidad, también incluye espacios para otros dos países fuera de los Estados Unidos: Reino Unido y Nueva Zelanda. Asimismo, *E-Democracy* actúa como fundación sin ánimo de lucro para desarrollar proyectos diversos sobre participación ciudadana y tecnología.

E-Democracy, que nació para que los ciudadanos pudieran conversar con los políticos, se ha convertido en un espacio de debate ciudadano, en el que los políticos prácticamente ya no intervienen, sobre todo a grandes escalas de deliberación. Cierta parte la sociedad civil está ansiosa por participar, debatir y trasladar demandas a sus representantes, sin embargo estos no parecen demasiado interesados en ser partícipes de estas redes de intercambio político.

UK CITIZENS ONLINE DEMOCRACY

Se creó en Gran Bretaña en el año 1995 por iniciativa del Gobierno y del Parlamento Británico con la finalidad de generar una experiencia de participación similar a la de Minnesota. Al igual que la experiencia de Minnesota, UK Citizens también contaba con una página web en la que generar debate político y a través de la cual la ciudadanía podía ponerse en contacto con los políticos. Después, la plataforma de UKCOD se mantuvo como un espacio online en el que la ciudadanía podía mantener debates simultáneos sobre actualidad política británica. Como curiosidad, antes y después del debate siempre se proporcionaba documentación sobre el tema que se va a hablar para que el debate sea lo más informado posible. En estos foros se han debatido temáticas muy variadas como el papel de Gran Bretaña dentro de la Unión Europea o la posibilidad de una constitución británica (Borge, 2005).

En la actualidad, UKCOD se llama *MySociety* y mantiene sólo algunas de sus características anteriores. Han desaparecido los foros de debate político y se dedica al asesoramiento técnico y ayuda financiera de proyectos de transparencia, participación y, en definitiva, cualquier iniciativa que busque una mejor relación entre ciudadanía y representantes. De allí han surgiendo proyectos como *Have Your Say* que permite a los internautas opinar y hacer aportaciones sobre los proyectos de ley que salen del Gobierno y que se debatirán en la Cámara de los Comunes, si bien los poderes públicos no están obligados a aceptar aquello que la ciudadanía propone. En esta plataforma, se cuelga el texto del proyecto de ley y más información sobre el tema y los participantes pueden debatir entre sí, hacer preguntas a los

responsables de la ley y enviar opiniones al ministro encargado de esa ley. Además, también se recogen opiniones sobre las leyes mediante encuestas.

DEMOCRACIA.WEB

Democracia.web es una plataforma similar a las que hemos visto anteriormente que se desarrolló en Cataluña en 1998 con la finalidad de mejorar la comunicación entre el Parlament —diputados y grupos parlamentarios— y la ciudadanía. En la actualidad ya no se encuentra activa. Este proyecto se impulsó desde la Fundación Jaume Bofil con el apoyo de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y el Parlament de Catalunya. Este espacio estuvo inspirado en la idea de crear parlamentos abiertos en línea.

La web de Democracia.web ofrecía documentación de interés y la posibilidad de interactuar con políticos, representantes de organizaciones y expertos. Lo más importante es que mediante este espacio existía la posibilidad de presentar enmiendas a las leyes que se están tramitando en el Parlament. Para esto último, se ponía a disposición de los ciudadanos tanto el texto de la ley como información técnica de interés y el posicionamiento de los diferentes grupos parlamentarios. De esta forma, durante el periodo de enmiendas, los participantes podían enviar propuestas a los grupos parlamentarios. Sin embargo, no se trataba de un proyecto vinculante, por lo que los políticos no tenían por qué aceptar las propuestas. Aún así, sí que se dio el caso de que grupos parlamentarios aceptaran incluir en sus enmiendas propuestas surgida de esta web, aunque en la mayoría de los casos sobre cuestiones menores de poco alcance (Borge, 2005).

CONSENSUS

El proyecto Consensus surgió en el año 2000 por iniciativa del consorcio Localret, el Instituto Catalán de Tecnología y la Fundación Jaume Bofill, con la implicación de once consistorios de Cataluña. En la actualidad la página web de Consensus ya no se encuentra activa. Esta iniciativa consistió en la creación de un espacio virtual interactivo en el que los ciudadanos de los municipios participantes pudieran informarse, comunicarse y participar en cuestiones de política local. Consensus permitía a la ciudadanía informarse de los temas y debatir tanto entre sí como con los políticos mediante el uso de foros, así como responder a cuestionarios para mostrar su parecer sobre una temática, enviar cartas a los concejales, iniciar o unirse a

una recogida de firmas, organizar comunidades virtuales según intereses o problemáticas comunes, etc.

La administración y gestión de Consensus recaía sobre los propios ayuntamientos de las localidades participantes. Alguno de los ayuntamientos participantes, como el de Rubí, intentó ir un poco más allá en materia de innovación democrática. En el año 2002 el consistorio de Rubí lanzó un proceso para la elaboración de presupuestos participativos inspirado en la famosa experiencia de Porto Alegre. Aunque tuvo una importante fase presencial —las asambleas territoriales y consejos temáticos para debatir sobre cada área— el *online* también tuvo su relevancia puesto que se permitió participar en los debates de las asambleas y consejos mediante Internet gracias a la plataforma Consensus.

Todas estas plataformas web suponen espacios de comunicación, información y deliberación. Son plataformas para informarse y debatir sobre políticas públicas, si bien las opiniones de los ciudadanos no tienen por qué ser tenidas en cuenta porque se tratan de experiencias no vinculantes y tampoco existe ninguna forma de medir que las opiniones que allí se vierten estén influyendo de alguna manera en la forma de legislar de los poderes público. Esto hace que el grado de innovación democrática no sea excesivamente alta, si bien su valor está en la creación de deliberación y creación de opinión de calidad. Por otra parte, el hecho de que el impacto de los instrumentos participativos como los analizados sea muy reducido puede desembocar en la desmotivación de los ciudadanos.

5.3. Redes políticas: Decide Madrid y Decidim Barcelona

DECIDE MADRID

La iniciativa *Madrid Participa* se promovió desde el Ayuntamiento de Madrid en junio de 2004 con la finalidad de consultar a la ciudadanía sobre las posibles actuaciones y mejora en las infraestructuras y dotaciones municipales que el ayuntamiento debería de hacer en el distrito Centro. Para esta finalidad, se habilitaron canales de participación tanto digitales como presenciales, con un total de 136.227 personas participantes, lo que supuso que *Madrid Participa* fuera la iniciativa de participación más masiva en España hasta la fecha. Sin

embargo, debemos relativizar el éxito de esta iniciativa, ya que este número de participantes representa únicamente a un 0,65% del censo.

Tal y como hemos explicado, la finalidad de esta iniciativa era recoger propuestas, pero sin resultar vinculantes. Es decir, si a través de este canal los participantes decidían que hacía falta un nuevo polideportivo, el Ayuntamiento de Madrid no tenía por qué estar obligado a construirlo. Así pues, *Madrid Participa* se imbrica en una estrategia demoelitista, puesto que el núcleo de poder final sigue recayendo en la institución y, por tanto, supone un grado de innovación muy bajo (Subirats, 2002).

Desde septiembre de 2017, el Ayuntamiento de Madrid intentó ir un poco más allá con la iniciativa *Decide Madrid*³, que se lanzó como una gran consulta ciudadana vinculante, por la que la ciudadanía podría tomar decisiones de gran calado para la vida en la ciudad. Esta experiencia contó con dos fases. En la primera, cualquiera podía hacer una propuesta y cualquiera podía apoyarla, estuviera o no empadronado en la ciudad de Madrid. En una segunda fase, las propuestas más apoyadas pasaron a una segunda fase de votación en la que ya únicamente podían participar aquellas personas empadronadas en Madrid mayores de 16 años. Además de contar con el espacio digital, también contó con numerosos espacios de votación, aún así, en la fase final de votación únicamente votaron un total de 45.727 personas (EuropaPress, 2017).

La principal innovación de *Madrid Participa* con respecto a su precursora *Decide Madrid* es que en esta ocasión las propuestas son vinculantes y el Ayuntamiento adquiere el compromiso de llevarlas adelante. Esto significa que *Decide Madrid* se configura como una iniciativa con un grado de innovación mucho más elevado, puesto que genera un proceso de toma de decisiones compartidas usando en buena medida las TIC.

Aunque la gran votación acabó en febrero de 2017, *Decide Madrid* en la actualidad sigue funcionando como una plataforma permanente de participación que cuenta con diferentes espacios online para debatir, votar propuestas, los presupuestos participativos y hacer referéndums. Las iniciativas presentadas por la ciudadanía que consigan el apoyo digital (mediante la plataforma) o presencial (mediante hojas de recogida de firmas) de un 1% del censo de personas de más de 16 años empadronadas en Madrid —que representa un total de

³ <https://decide.madrid.es>

27.064 apoyos— pasa a una fase en la que se dan 45 días para debatir entorno a la propuesta y si, finalmente hay más personas a favor que en contra de la propuesta, es asumida por el Ayuntamiento y se llevan al pleno de la corporación municipal. Igualmente, a través de esta plataforma se lanzan los presupuestos participativos, por lo que todos los habitantes de la ciudad de Madrid pueden decidir sobre un porcentaje del presupuesto del gobierno local. En 2016, la ciudadanía madrileña pudo presentar y incluir propuestas por un valor de 60 millones de euros en el proyecto del Presupuesto General del Ayuntamiento de Madrid en un proceso de tres fases: presentación de propuestas, preselección y votación final, todo a través de la plataforma electrónica. El 2017, la parte participada de los presupuestos ascendió a los 100 millones de euros.

Tras analizar estas dos iniciativas que muestran la evolución de la participación ciudadana en Madrid, cabe preguntarse a qué se debe la importante bajada de la participación de una a otra, si, tal y como hemos señalado, *entre Participa Madrid y Madrid Decide* hay una diferencia fundamental y es que esta en esta última la institución adquiere el compromiso de desarrollar los proyectos y medidas que la ciudadanía ha tomado. Esto supone una paradoja si como apuntan autores como Gianpaolo Baiocchi y Ernesto Ganuza (2017): una de las principales desmotivaciones que se producen por parte de la ciudadanía a la hora de participar en política es la duda sobre la efectividad que tendrá la acción, puesto que el poder político en última instancia siempre va a estar en manos de la institución.

DECIDIM BARCELONA

La experiencia de participación madrileña se ha reproducido de forma muy similar en otras ciudades por ayuntamientos con gobiernos «del cambio», aquellos que pasaron a manos departidos progresistas a partir de las elecciones municipales de 2015. Así pues, podemos encontrar proyectos como *Decidim Barcelona*⁴, *Decidim Valencia*⁵ o *Erabaki Pamplona*⁶. Los portales web de estas iniciativas se han construido a partir del código libre que ofrece la plataforma *Decidim.org*, impulsada por el propio Ayuntamiento de Barcelona y en la que también colaboran otras organizaciones como la Universidad Pompeu Fabra, la Universitat Oberta de Catalunya o el Centre Tecnològic de Catalunya. El punto de partida del *Decidim*

⁴ <https://www.decidim.barcelona>

⁵ <https://decidimvlc.valencia.es>

⁶ <https://erabaki.pamplona.es>

primigenio, impulsado desde el Ayuntamiento de Barcelona, en un principio estaba basado en *Cónsul*, la aplicación base de *Decide Madrid*, que hemos visto anteriormente (Barandiaran, Calleja-López et al, 2017). Sin embargo, finalmente apostaron por crear su propia plataforma, que ofrece todo tipo de recursos informáticos, de diseño, legales, etc. al servicio de cualquier institución o agrupación que quiera lanzar un proyecto de participación a través de Internet. En este sentido, resulta curiosa la iniciativa *Metadecidim* por la cual el propio portal del proyecto *Decidim Barcelona* se ha configurado de manera participativa, según algunos de sus impulsores, sobre la noción de que *Decidim* tenía que ser un proyecto radicalmente participativo:

«Quizá de modo aún más interesante, más allá de su condición de red política, *Decidim* es un proyecto no superficial sino radicalmente participativo, esto es, permite el control y la intervención de las usuarias-participantes en todas las capas de su estructura, desde sus contenidos hasta su código. Esto lo distancia aún más del modelo habitual de red social corporativa, en el que las personas usuarias no tienen capacidad de decisión sobre aspectos como el código, las normas de uso o las políticas de datos» (Barandiaran, Calleja-López et al, 2017)

De esta idea se desprende el espíritu en el que está configurado el proyecto *Decidim*, participado desde sus cimientos. Resulta especialmente interesante como lo califican Barandiaran, Calleja-López et al (2017) cuando dicen que es un «no superficial sino radicalmente participativo», lo que nos indica mucho sobre el grado de innovación democrática que contiene. *Decidim* no sólo se sitúa en el máximo grado de innovación democrática de la escala de Arnstein (1971), sino que con *Metadecidim* va un paso más allá proponiendo una tecnología que no es hermética y sólo accesible a las personas más expertas en informática, sino que cualquiera con un mínimo de alfabetización digital puede colaborar en su configuración.

5.4. Democracia directa: #HackeaElCongreso

En la votación de la Ley de Transparencia del Congreso en septiembre de 2013 la ciudadanía pudo decidir el sentido del voto del único diputado de Compromís-Equo, Joan Baldoví, mediante la plataforma de participación online *Ágora Voting*. Este se considera el primer ejercicio de democracia directa en España y en él participaron 2.280 personas. La idea inicial surgió de uno de los desarrolladores de esta misma plataforma cuando retó al diputado

Baldoví a ceder su escaño a la ciudadanía y éste aceptó, dando pie a la campaña #HackeaElCongreso. La votación estuvo abierta durante cuatro días y podía participar cualquier persona con un usuario registrado en Ágora Voting y validado mediante la aportación del DNI escaneado (Riveiro, 2013).

De todas las experiencias de participación que hemos observado, esta es la que alberga un mayor grado de innovación democrática. Se produce un acto de desrepresentación en toda regla, por el que el que ha sido representante político, renuncia momentáneamente a ese privilegio para cederlo a la ciudadanía.

6. Conclusiones

En la primera parte del presente trabajo hemos observado algunos de los principales modelos de democracia que se han ideado hasta el momento y cómo podría ser la introducción de las nuevas tecnologías en estos modelos. De esta forma, hemos analizado las formas que siguen estos modelos a la hora de incorporar las tecnologías dentro de sus lógicas participativas. Por una parte, los modelos que priorizan la representación usan las TIC para fortalecer el vínculo entre representantes y representados. Por la otra, los modelos que priorizan la participación, usan las tecnologías como una oportunidad para representar el pluralismo de la sociedad y dar voz a la ciudadanía. Esto nos lleva a la que posiblemente sea una de las claves del presente estudio, y es que, el desarrollo de proyectos de participación por parte de las instituciones públicas puede derivar en opciones muy variadas. Por un lado, se dan ocasiones en las que se apuesta por un uso integral y transformador de la democracia a través de las tecnologías. Por otro lado, también se aprecian proyectos de participación digital que se quedan en la escala de la información y la comunicación y que, por tanto, únicamente suponen un parche a la crisis de la democracia representativa, una forma de paliar la desafección institucional que vive la sociedad hoy en día.

Esto nos ha llevado al segundo apartado, en el que vemos con un poco más de profundidad en qué consiste la participación digital y qué niveles tiene. En este sentido, la escala de Arnstein (1997) resulta de mucha utilidad para visualizar cómo existen niveles de participación muy superficiales pero que son necesarios como cimientos para poder edificar proyectos de participación más ambiciosos. En este capítulo, también hemos podido comentar cómo se implementan las nuevas tecnologías en el ejercicio democrático y cuáles son algunas de las reticencias que las instituciones tienen para implementarlas. En este sentido, resultan de especial interés las ideas de Sánchez (2000) y Borge (2005) cuando indican que, en el fondo, todo es cuestión de voluntad política y que las instituciones tarde o temprano tendrán que ponerse al día de los avances de la sociedad. Es decir, si las TIC están ya extendidas entre la sociedad, resulta poco razonable que las administraciones públicas no se hagan valer de ellas para desarrollar la vida política. Por supuesto, este será un proceso costoso que tiene que hacer frente a muchos problemas, como la brecha digital, pero que se puede desarrollar sin demasiados problemas implementando modelos mixtos de participación en los que convivan la participación analógica y la digital.

Una buena forma de empezar, sería el voto electrónico en entornos controlado, que ya está muy extendido en América Latina, y que permite a la ciudadanía participar de los procesos democráticos sin necesidad de tener un gran nivel de alfabetización digital o ni siquiera alfabetización, puesto que los sistemas digitales permiten que las personas voten en base a imágenes como las fotografías de los candidatos. En este caso, la implementación de las TIC no sólo supone una barrera, sino todo lo contrario, resulta una ayuda para disipar barreras educativas todavía muy presentes en países en vías de desarrollo. Además, al realizarse en un entorno controlado, ofrecen las mismas garantías de seguridad que se podría dar con el voto analógico, puesto que se desarrolla en las mismas condiciones.

A pesar de los beneficios que se apuntan sobre el uso de las nuevas tecnologías para la participación democrática, también hay pesadores que son más escépticos con su potencial o, directamente señalan los posibles peligros que pueden tener. Esto nos conduce al enfrentamiento que existe entre ciberoptimistas y ciberescépticos al rededor de las nuevas tecnologías. Los optimistas o ciberutópicos creen con firmeza en el potencial democratizador de las nuevas tecnologías por su capacidad para albergar pluralidad, así como crear espacios de deliberación y de participación. Mientras tanto, los escépticos consideran que las nuevas tecnologías no albergan tal potencial de cambio ni de democratización, incluso advierten de algunos problemas como la falta de neutralidad de la Red —sometida a intereses corporativos de gobiernos y grandes corporaciones—, posibles riesgos de exclusión social de aquellas personas que no tienen acceso a las tecnologías o alfabetización digital —brecha digital— y riesgo de crear comunidades demasiado cerradas que hagan caer a la ciudadanía en el fanatismo.

Aunque debemos tener en cuenta los riesgos que señalan los escépticos, el devenir de la historia nos demuestra como las nuevas tecnologías sí que albergan un potencial transformador si son utilizadas de forma correcta. Las organizaciones de la sociedad civil las pueden utilizar para organizarse, deliberar en red, convocar protestas con conexión con el mundo *offline*, organizar campañas de presión, etc. El repertorio del activismo online es muy amplio y ha demostrado que puede ser eficaz en casos como la Primavera Árabe o victorias más modestas pero igualmente importantes como el caso de #15MpaRato. Por parte de las instituciones, ya en el capítulo de los estudios de caso, observamos cómo existen iniciativas

incipientes como *Decim Barcelona* que están suponiendo una apertura real de la democracia porque hacen partícipe a la ciudadanía de las decisiones políticas.

Sin embargo, cabe señalar que la mayoría de iniciativas de participación que se han producido se estancan en la escala de la información y la comunicación o, como mucho, de la deliberación. Los representantes públicos no parecen muy predispuestos a tener presencia en espacios en los que deliberar conjuntamente con la ciudadanía. Además, como hemos visto, existen muchas plataformas para recoger propuestas, pero después nada obliga a los poderes públicos a tenerlas en cuenta, lo que provoca desmotivación en la ciudadanía, que observa como sus contribuciones acaban teniendo un impacto muy limitado.

El camino hacia la virtualización de la toma de decisiones en el plano político es inexorable, pero depende de la voluntad política y de la pedagogía que se realice en la sociedad para su implantación, con más o menos tiempo, y con más o menos garantías y eficacia. En este 2017 se seguirán desarrollando proyectos de participación muy interesantes en ayuntamientos como el de Madrid y Barcelona, casos que tendremos que observar con mucha atención para ver si son capaces de continuar en la senda de la innovación. Igualmente, será interesante observar en unos años si las administraciones a otros niveles —regional y estatal— son capaces de seguir esta corriente aperturista de la democracia para poner en marcha sus propios planes de participación, más grandes, más ambiciosos y con más impacto. Para recuperar así el espíritu perdido de la democracia y la confianza de la ciudadanía que cree que tiene algo que decir y que merece ser escuchada por sus representantes.

Bibliografía

ÁLVAREZ, L. (2007). «Romper el cerco de lo mínimo: el debate actual sobre la democracia.» En *Estudios Sociológicos* (XXV, 74) (491-515).

ARISTÓTELES. (1954). *La política*. Barcelona: Iberia.

ARNSTEIN, S. (1971). «Ladder of participation in the USA» Journal of the Royal Town Planning Institute.

BAIOCCHI, G. Y GANUZA, E. (2017). *Popular Democracy: The Paradox of Participation*. Stanford University Press, Stanford.

BARANDIARAN, X.; CALLEJA-LÓPEZ, A. (2017). «Decidim: redes políticas y tecnopolíticas para la democracia participativa». En *Recerca* (21) (137-150).

BARBER, B. (2004). *Democracia fuerte: política participativa para una nueva época*. Almuzara: Córdoba.

BARBER, B., BATLLE, A. et al. (2009). *Internet, Derecho y Política. Las transformaciones del derecho y la política en 15 artículos*. Barcelona: Editorial UOC.

BARLOW, J. P. (1996). *Declaración de independencia del ciberespacio*. Suiza.

BISMARCK, D. (2010). *El voto electrónico sin fraude*. [Archivo de vídeo] Recuperado de: https://www.ted.com/talks/david_bismark_e_voting_without_fraud?language=es

BOBBIO, N. (1985). *Estado, gobierno y sociedad: por una Teoría General de la Política*. Madrid: S.L. Fondo de Cultura Económica de España.

BORGE, R. (2005): «La participación electrónica: estado de la cuestión y aproximación a su clasificación». IDP. Revista de Internet, Derecho y Política [artículo en línea] N°1. UOC.

BORGE, R. Y ALVARO, A. (2004). *Partidos políticos e Internet en España: ¿herramienta de democratización o arma electoral?* [Ponencia en el VI Congreso Vasco de Sociología. Bilbao]

BURBULES, N. (2002). *The Web as a rhetorical place*. London: Routledge. (75 - 84).

BURKE, E. (1978). *Reflexiones sobre la Revolución francesa*. Madrid: Centro de Estudios Políticos y Constitucionales.

CARRACEDO , J. D. (2002). «Jerarquías y desigualdades en la sociedad de la información: la estratificación digital en relación con la democracia digital» En Cairo, H. (ed.) *Democracia digital, límites y oportunidades*. Madrid: Trotta.

CARRACEDO , J. D. (2004). «Conceptualización y clasificaciones de los modelos de democracia digital». En: II Congreso online del observatorio para la Cibersociedad [ponencia en línea]. Recuperado de http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=es&id=587&grup=3.

CASERO-RIPOLLÉS, A. (2008). Modelos de relación entre periodistas y políticos: La perspectiva de la negociación constante.

CASTELLS, M. (2001). *La galaxia de Internet*. [monográfico en línea]. En «UOC. Institut de cultura: debates culturales». Barcelona: Plaza & Janés.

CASTELLS, M. (2002). «La dimensión cultural de Internet» [monográfico en línea]. En «UOC. Institut de cultura: debates culturales».

CASTELLS, M. (2006). *La Sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.

COLLIER, D. Y LEVITSKY, S. (1998). «Democracia ‘con adjetivos’: innovaciones conceptuales en estudios comparativos.» En *Ágora* (8) (99 - 122).

COLOMBO, C. (2006). «Innovación democrática y TIC, ¿hacia una democracia participativa?» En: «Segundo Congreso sobre Internet, derecho y política: análisis y prospectiva» [monográfico en línea]. *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*. (3)

CONSTANT, B. (1819). *Acerca de la libertad de los antiguos comparada a la de los modernos*. En Ateneo de París, París.

COTARELO, R. (2010). *La política en la era de Internet*. Valencia: Tirant lo Blanch.

DAHL, R. A. (1982). *Oilemmasofa pluralist democracy: autonomy versus control*. New Haven: Yale U.P.

DAHL, R. A. (1989). *La democracia y sus críticos*. Barcelona: Paidós.

DOWNS, A. (1957). *An economic theory of democracy*. New York: Harper.

ESPÓSTIO, R. (2012). *El dispositivo de la persona*, Buenos Aires: Amorrortu editores.

EUROPAPRESS (2017). «Soto defiende la "participación genuina" de Decide Madrid y Manglano cree que Foro Coches puede ser más representativo». En: *La Vanguardia*. Recuperado de: <http://www.lavanguardia.com/local/madrid/20171030/432487497945/soto-defiende-la-participacion-genuina-de-decide-madrid-y-manglano-cree-que-foro-coches-puede-ser-mas-representativo.html>

FEENSTRA, R. (2012). *Democracia monitorizada en la era de la nueva galaxia mediática: la propuesta de John Keane*. Barcelona: Icaria.

FENTON, N. (2016). *Digital, Political, Radical*. Cambridge: Polity Press.

FUNDACIÓN JAUME BOFILL (2004). «La participació ciutadana a través de les noves tecnologies. Estratègies per a la utilització de Consensus» En *Finestra Oberta* (42)

GAMONAL, R. (2004). «La retórica en Internet» en *Revista Icono*. 2(1).

GARCÍA-MARZÁ, D. (1999) *Teoría de la democràcia*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

GARCÍA-MARZÁ, D. (2016). «Enfoques mesodeliberativos: sobre la articulación institucional en las democracias deliberativas» En *ISEGORÍA. Revista de Filosofía Moral y Política* (54) (147-170).

GRAEBER, D. (2004). *Fragments de una antropología anarquista*. Chicago: Prickly Paradigm Press.

HABERMAS, J. (1998). *Facticidad y validez: sobre el derecho y el estado democrático de derecho en términos de teoría del discurso*. Madrid: Trotta.

HAGEN, M. (2000). «Digital Democracy and Political Systems». En: Hacker, K. L.; Van Dijk, J. (2000). *Digital Democracy*. Londres: Sage.

HARO, C. Y SAMPEDRO, V. F. (2011). «Activismo político en Red: del Movimiento por la Vivienda Digna al 15M». En *Teknocultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, (2) 8, (167-185).

HARTO, F. (2006). «Tipologías y modelos de democracia electrónica». En: «Primer congreso sobre Internet, derecho y política: las transformaciones del derecho y la política en la sociedad de la información» En *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*. (2) (32-44)

HAYEK, F. (1944). *The Road to Serfdom*. Reino Unido: Routledge Press.

HELD, D. (1999). *Modelos de democracia*. Madrid: Alianza.

HOFF, J.; HORROCKS, I.; TOPS, P. (eds.) (2000). *Democratic Governance and New Technology*. Londres: Routledge.

HOLLOWAY, J. (2002). *Cambiar el mundo sin tomar el poder. El significado de la revolución hoy*. Universidad de Puebla.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (2015). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares* <http://www.ine.es/prensa/np933.pdf>

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (2017). [En línea] *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares*. Recuperado de: http://www.ine.es/prensa/tich_2017.pdf

JURADO, F. (2014). *Nueva gramática política*. Barcelona: Icaria.

KANTOROWICZ, E. H. (1957). *Los dos cuerpos del rey. Un estudio de teología política medieval*. Madrid: Akal.

KEANE, J. (2009). *The Life and death of democracy*. Londres: Simon & Schuster.

KEANE, J. Y FEENSTRA, R. (2014). «Nuevas formas de participación política en el marco de la era digital». En *Telos* (98).

LOCKE, J. (1956). *Ensayo sobre el entendimiento humano*. México: FCE.

LÖWITH, K. *Historia del mundo y salvación: los presupuestos teológicos de la filosofía de la historia*. Katz Barpal Editores

MANIN, B. (1998). *Los principios del gobierno representativo*. Madrid: Alianza Editorial.

MARCOS, S. I. (2000). *Nuestra arma es nuestra palabra: escritos selectos*. Nueva York: Seven Stories.

MCCOMBS, M. (2004). *Estableciendo la agenda. El impacto de los medios en la opinión pública y el conocimiento*. Barcelona: Paidós Comunicación.

MCLUHAN, M. (1967). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.

MONTESQUIEU, C. L. (1748) *El espíritu de las leyes*. Madrid: Alianza Editorial.

MOROZOV, E. (2011). *La desilusión de la red: el lado oscuro de la libertad en Internet*. Barcelona: Destino.

PATEMAN, C. (1970). *Participation and Democratic Theory*. Cambridge: University Press.

PRADO, E. (2003). «La brecha digital o el perill d'exclusió de la Societat de la Informació» En: *Quaderns del CAC*. (15).

RENIU, J. M. (2008). «Ocho dudas razonables sobre la necesidad del voto electrónico» En *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*. (6) (32-44)

RIVEIRO, A. (2013). «Compromís-Equo llevará la democracia directa al Congreso en la votación de la Ley de Transparencia» en *ElDiario.es* [en línea] Recuperado de: http://www.eldiario.es/politica/democracia-liquida-llega-Congreso_0_172882930.html

RUBIO-CARRACEDO, J. (1995). «Democracia mínima. El paradigma democrático.» En *Revista de Estudios Políticos* (89) (165-189).

SÁNCHEZ, J. (2000). *La votació electrònica: un debat necessari*. Barcelona: Fundació Jaume Bofill.

SARTORI, G. (1992). *Elementos de teoría política*. Madrid: Alianza Editorial.

SARTORI, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.

SCHMITTER, P. C. Y LYNN, T. (1991). «What Democracy Is... and Is Not». En *Journal of Democracy* 2(3) (75-88)

SCHUMPETER, J. (1963). *Capitalismo, socialismo y democracia*. Madrid: Aguilar.

SERRANO, P. (2010). *Traficantes de información*. Madrid: Akal.

SHIRKY, C. (2009). *Cómo los medios sociales pueden hacer historia*. [Archivo de video] Recuperado de:

https://www.ted.com/talks/clay_shirky_how_cellphones_twitter_facebook_can_make_history?language=es

STUART MILL, J. (1859). *Sobre la libertad*. Madrid: Alianza Editorial.

SUBIRATS, J. (2002). «Los dilemas de una relación inevitable. Innovación democrática y Tecnologías de la información y de la comunicación». En: Cairo, H. (comp.). «Democracia Digital. Límites y oportunidades.» Madrid: Trotta.

SUNSTEIN, C. (2007). *Republic.com 2.0*. Princeton: Princeton University Press.

TORRE, J. (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distributiva*. Barcelona: IN3 Working Paper Series.

VAN DIJK, J. (2000). «Models of Democracy and Concepts of Communication». En: Hacker, K.L.; Van Dijk, J. (2000). *Digital Democracy*. Londres: Sage.

VERBA, S.; SCHLOZMAN, K.L.; BRADY, H. E. (1995). *Voice and Equality. Civic Voluntarism in American Politics*. Cambridge: Harvard University Press.

