

La democracia de las redes y las redes en la democracia

Jorge Francisco Aguirre Sala*

La cuarta revolución industrial (4RI) incorporó las tecnologías electrónicas en las líneas de producción industrial, sobre todo cuando las hizo totalmente robotizadas. También generó la aplicación de softwares para la ejecución de un sinnúmero de competencias educativas y programas laborales y, recientemente, en el conocimiento para la generación de alimentos y medicinas adecuadas al código genético de cada persona. Pero la 4RI no sólo transfigura el entorno humano, también al humano mismo: el modo en que hacemos las cosas y lo que somos. Al digitalizar nuestras acciones, transformamos la manera de ser, de comunicarnos y de organizarnos como sociedad.

La 4RI es una revolución que acelera la sociedad del conocimiento por y para el conocimiento mismo; acelera la evolución del hombre y lo emancipa de quehaceres físicos y oficios tradicionales. Las tecnologías de información y comunicación (TIC) muestran la nueva organización: la compañía más grande de taxis (Uber) no posee un solo automóvil; la empresa comercializadora más extendida del globo (Amazon) no tiene *stocks*; la enciclopedia más leída del mundo (Wikipedia) no requiere de ninguna imprenta; la reunión más poblada del orbe (Facebook) no se efectúa en ningún local; las empresas más extendidas de servicios turísticos (Booking, Trivago, Expedia) no poseen un sólo avión, ni inmuebles hoteleros. Hoy nos organizamos por el acceso y el uso de los bienes en renta y no tanto por la posesión más permanente; ahorramos costos de almacenaje, mantenimiento y tiempos muertos. La actual civilización humana se elevó a “la nube” y parece que no habrá quien pueda bajarla.

Lo anterior no asombra a los miembros de la *generación X* (nacidos entre 1965 y 1981), ni a los *millennials* (nacidos entre 1982 y 1994) ni tampoco a los *centennials* (desde 1995 al presente), porque todos coinciden en ser “nativos digitales” o “inmigrantes digitales”. Estas denominaciones fueron acuñadas por Marc Prensky (2001) para referirse a las personas na-

cidas desde 1995 porque, desde entonces, la tecnología digital se encontraba incorporada a su educación como algo natural. Los “inmigrantes digitales” incluyen a los nacidos desde 1940 (y quizá desde antes) porque fueron espectadores del desarrollo digital y después llegaron a incorporarse al mismo por necesidad o por gusto. Por supuesto que estas condiciones sólo operan para quienes poseen el poder económico, educativo y cultural del privilegio de acceder a Internet.

El desarrollo de la cultura digital permitió la extensión de la información, la comunicación y, por ende, amplió su democratización. Las redes sociales siguen su inexorable marcha: terminarán por desplazar la unidireccionalidad de la prensa y los noticieros televisivos y radiofónicos; tal y como ya quedaron en el pasado el telégrafo, el télex y el fax. Aunado al avance tecnológico, la apertura de las redes y el software libre también buscan la igualdad democrática en la que todos participan de los bienes digitales sin censura, ni discriminaciones sociales, ni marginaciones de raza, credo religioso o ideología personal. Avanzamos hacia una democracia provocada por la 4RI de las redes. Sin embargo, ¿cuál es el alcance de las redes en la democracia? Es decir, ¿hasta dónde las TIC pueden extender la revolución digital para construir una nueva *res-publica* en “la nube”? ¿la gran “nube”, donde todos participan, transformará la *res-publica* en un sentido más democrático?

LA DEMOCRACIA ELECTRÓNICA

La irrupción de las redes también conquistará el último bastión que resguardan para sí algunos poderes monopólicos y antidemocráticos: el bastión de los derechos reservados para gobernar que sólo ejercen los malos miembros de una clase política elitista. La 4RI pone

* Universidad Autónoma de Nuevo León.

Contacto: jorge.aguirres@uanl.mx





a disposición los bienes digitales para convertirlos en bienes públicos, en los medios con que todos ejercen el derecho a hacer política. México ha dado pasos muy importantes en este sentido: en noviembre de 2013 estableció la Estrategia Nacional Digital que, entre otros objetivos, apunta a

Crear un modelo efectivo de gobernanza de la información. Mejorar las condiciones para la innovación mediante la transparencia y el uso de las TIC. Generar mecanismos para resolver problemas de interés público mediante la colaboración del gobierno, ciudadanos, empresas y sociedad civil (Gobierno de la República, 2013).

Es decir, la estrategia apunta las bases para desarrollar la gobernanza digital. Desde 2011, junto con otros siete países, México fundó la Alianza Mundial a Favor del Gobierno Abierto (AGA) y en septiembre de 2014 el presidente de la república asumió el liderazgo de su Comité Directivo dándose a la tarea gubernamental de interesar e involucrar a la ciudadanía en el debate público con elementos informativos y contribuciones a la gobernanza, la rendición de cuentas y, finalmente, la apertura y accesibilidad a las tecnologías. No obstante, no todos los ciudadanos se involucran en los debates públicos o logran realizar contribuciones de significativo alcance y hondura, debido a su original condición desigual marcada por las diferencias socioeconómicas y políticas de la clase social o tradición a la que pertenecen.

La 4RI digitaliza la política y, en consecuencia, también transforma nuestro ser ciudadano. Gracias a los medios electrónicos de la 4RI no es necesario tener un *stock* (partido) de representantes políticos para que den cauce a la voluntad ciudadana; ni se requiere una asamblea parlamentaria presencial y elitista, cual cofradía, para definir las políticas públicas; tampoco se precisa fragmentar un país en distritos electorales y escalas de gobierno para multiplicar sin necesidad las dependencias públicas.

La democracia electrónica no consiste en realizar campañas electorales de bajo costo o la actualización de la información política en tiempo real, tampoco hacer trámites gubernamentales por Internet o sustituir la boleta electoral y la urna de votos por el voto digital en un “clic”. Esto último sería disponer de la tecnología para perpetuar los límites de los procesos democráticos tradicionales que ya han estancado la participación ciudadana. Sería como hacer, en sentido inverso a la conocida referencia bíblica, poner vino viejo en odres nuevos.

La democracia electrónica, como todo lo que acontece en la 4RI, transforma el sistema político completo. Por la democracia electrónica nos convertiremos en ciudadanos digitales. La democracia electrónica opera en varios modelos (Aguirre, 2016); en uno de ellos considera al dispositivo electrónico de cada ciudadano conectado al tablero electrónico de las cámaras legislativas para emitir y contabilizar el “voto-clic” por el que se manifiesta la parte proporcional de soberanía que cada ciudadano posee; tal y como aparece hoy el voto del senador o del diputado que se ostenta como representante político de un distrito. Si un ciudadano no quiere o no sabe en qué sentido participar, puede delegar el valor de su “voto-clic” en otro ciudadano (llamado *proxy*, porque es su apoderado obligado, no un representante alejado); gracias a que reconoce en esa persona un mayor dominio del tema o porque se ha ganado su confianza con muestras de honestidad. De ese modo, a través de la presencia electrónica, todos pueden participar en la sesión o asamblea donde se definen las políticas públicas que guían el destino del país. La democracia electrónica desplaza la existencia de los representantes políticos elitistas abatiendo la brecha política, pues cuestiona el “derecho reservado” de los políticos tradicionales para emitir leyes y gobernar. Por lo tanto, no sería necesario el rol de los partidos políticos ni el aparato gubernamental electoral. Por otra parte –gracias a los adelantos de las TIC y la capacidad de acceso a “la nube”–, la democracia electrónica también podría hacer públicos los motivos de la delegación

(no declinación) del “voto-clic” en la persona en quien usted confía, con el objetivo de exhortar a otros ciudadanos a delegar su soberanía, a través de su respectivo “voto-clic”, en la misma persona (su *proxy*).

La democracia electrónica funciona con un congreso digital (o ágora digital) transitorio, es decir, una asamblea parlamentaria construida en “la nube” con todo el soporte de las TIC, que se reconfigura según la sucesión de los temas en la agenda. Cuando haya terminado en tiempo virtual y en tiempo real la sesión en que se definió una política pública –porque se zanjó el tema que en cuestión ocupó la agenda pública–, entonces cada ciudadano digital recupera el poder de su “voto-clic” hasta la siguiente sesión. De este modo cada ciudadano lo volverá a usar por sí mismo o por delegación temporal en quien sabe más del nuevo tema o en quien confie por su honradez para buscar lo mejor para todos (su *proxy*) y no requiere esperar a nuevos lapsos electorales para participar.

La democracia electrónica posee pormenores interesantes. Un ciudadano digital puede emitir alertas y solicitar adhesiones sobre peticiones con nuevas fechas y temáticas para la agenda pública; recibir alertas cuando su representante delegado (no fiduciario, por eso es llamado *proxy*) haya cambiado de parecer durante alguna deliberación, se le hayan restado o sumado otros ciudadanos con sus respectivos “voto-clic”; recibir alertas cuando el representante *proxy* a su vez ha elegido a otro *proxy*. Todo ello con el propósito de poder revocar la delegación representativa durante cualquier momento del proceso deliberativo y conservar siempre su parte proporcional de soberanía que como ciudadano le corresponde, con el objeto de ejercerla por sí mismo o delegarla en un nuevo *proxy*.

En la actualidad existen experiencias de democracia electrónica en el sector privado y público. La construcción y funcionamiento del *ágora* digital también opera con variedad de softwares. Destaca “AgoraVoting” como plataforma del voto líquido delegativo, revocable y transferible. Este método, junto con *Democracy Os*, es utilizado por el colectivo Barcelona en Comú (BCo-mú, 2016; cfr. Kurban, Peña-López y Haberer, 2016) que ganó las elecciones municipales de 2015. También ha sido perfeccionado el método “Liquid Feedback” para incorporar el voto preferencial, presumiendo que puede incorporar un infinito número de participantes en un espacio de discurso finito y concluyente (Behrens, y Swierczek, 2015), como lo hizo en 2014 Google al lograr que más de 1,000 empleados resolvieran el problema de consensuar los menús del comedor de colaboradores con alta y satisfactoria participación (Hardt

y Lopes, 2015). “Appgree” es una aplicación gratuita para alcanzar consensos por grupos multitudinarios y es utilizada por el partido español Podemos (Tasa y Bodoque, 2015). “Adhocracy” es un software que ha destacado por sus capacidades deliberativas y de consenso, tal y como lo utiliza la Comisión Federal Parlamentaria sobre Internet y la Sociedad Digital en Alemania. Los softwares diseñados para la democracia electrónica se enfrentan a las desiguales condiciones socioeconómicas y la diversidad o disolución de intereses de múltiples tipos de ciudadanos, así como a distintos accesos a información real o falsa y a las diversas propuestas de política pública. Carecen en sí mismos de una pedagogía política y como acertadamente señaló Habermas al referirse a los medios de comunicación:

...las iniciativas ciudadanas y los foros ciudadanos, las asociaciones políticas y otro tipo de asociaciones... son demasiado débiles como para provocar a corto plazo procesos de aprendizaje en el sistema político o para reorientar los procesos de toma de decisiones (Habermas, 1998).

En el ámbito del sector público destaca la experiencia de 2012, cuando los ciudadanos de Islandia elaboraron la nueva Constitución de ese país que se encuentra en trámite ante su actual Parlamento (Partido Comunista Obrero Español, 2013). En Italia puede ejemplificarse con el Movimiento 5 Estrellas (Movimiento 5 Stelle, 2016, cfr. Mikola, 2016) que se deslinda de definirse como un partido político y ya obtuvo 341 sobre 743 escaños en sus cámaras y 15 en el Parlamento Europeo. De igual modo, desde 2009 el Partido Pirata en Suecia y Alemania ha alcanzado un buen número de escaños en diferentes congresos y parlamentos, destacando ya cuatro diputaciones en el Parlamento de la Unión Europea.

CONCLUSIONES

Hace pocas décadas pensar en fábricas con líneas de producción completamente robotizadas era tema de ciencia ficción; las intervenciones quirúrgicas guiadas por computadora resultaban impensables; la programación transgénica de alimentos para evitar las alergias o la producción de medicinas conforme al perfil genético personalizado de cada paciente sólo eran ensoñaciones. Nada de eso es ajeno a los nativos digitales de hoy que, lamentablemente, se desarrollan como científicos y tecnólogos del siglo XXI, pero parecen estancarse como ciudadanos del siglo XVIII. En México, que además carga con su enorme brecha digital, deben promoverse los Derechos Humanos de tercera generación que implícitamente incluyen los derechos digitales, y con ellos, la educación en la democracia electrónica.

Los *millennials* y los *centennials* se encuentran *ipso facto* en su natividad digital. Están acostumbrados a las redes cibernéticas y, en el correcto sentido del término, a la piratería digital. Es decir, comparten sin restricciones de derechos reservados o derechos privados el saber en tutoriales y todo tipo de Wikis y el software libre. Promueven la copia irrestricta de cualquier cosa que esté protegida bajo “licencia de uso o patente” y resulte imprescindible para la humanidad, como los medicamentos de genéricos y similares, la educación a distancia, la defensa del medio ambiente, etc. Por ende, también están cercanos a “piratear” la política, es decir, a extender los derechos ciudadanos por encima de los derechos de exclusividad que guarda para sí una minoría antidemocrática de la clase política, que no honran sus cargos, como sí lo hace la mayoría de los funcionarios públicos. Los nativos digitales están dispuestos a extender los bienes públicos digitales y tarde o temprano terminarán haciendo la política electrónicamente. En México, varios intentos han llamado la atención mundial: #yosoy132, *Internet para todos*, #InternetLibreMX, y recientemente *Wiki-política*, que promueve la pedagogía política y que para la contienda electoral de 2018 alcanzó un candidato al senado y varios para distintas diputaciones. Pero estos casos todavía son aislados y las estrategias contra la marginación, la indiferencia y la apatía política deben seguir implementándose con la educación y la participación cívica.

La presencia de las redes en la democracia es un ideal demasiado bueno para que deje de ser utópico. Ese es el papel que la 4RI tendrá que culminar en política. La democracia electrónica nos enseña que ‘no somos ciudadanos para participar, sino que participamos para llegar a ser ciudadanos’.

REFERENCIAS

Aguirre, J. (2016). *La democracia líquida. Los nuevos modelos políticos en la era digital*. Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya.

Barcelona en Comú. (2016). Disponible en <https://barcelonaencomu.cat/>.

Behrens, J., y Swierczek, B. (2015). A finite discourse space for an infinite number of participants. *The Liquid*

Democracy Journal. (4).

Gobierno de la República. (2013). *Estrategia Nacional Digital, México*. P. 19. Disponible en <http://bit.ly/1IiL6hi>.

Habermas, J. (1998). *Facticidad y Validez*. Madrid, Editorial Trotta, Madrid.

Hardt, S., y Lopes, L.C.R. (2015). Google Votes: A Liquid Democracy Experiment on a Corporate Social Network. *Technical Disclosure Commons*, (June 05).

Kurban, C., Peña-López, I., y Haberer, M. (2016). What is technopolitics? a conceptual scheme for understanding politics in the digital age. En *Building A European Digital Space. 12th International Conference on Internet, Law and Politics*, Barcelona 7-8 July, 2016. Univesitat Oberta de Catalunya, Huygenes Editorial. Pp. 499-519.

Movimento 5 Stelle (2016). Disponible en <http://www.movimento5stelle.it/>

Mikola, B. (2016). Online primaries and intra-party democracy: candidate selection processes in Podemos and the Five Star Movement. En *Building a European Digital Space. 12th International Conference on Internet, Law and Politics*, Barcelona 7-8 July, 2016. Univesitat Oberta de Catalunya, Huygenes Editorial. Pp. 520-536.

Partido Comunista Obrero Español. (2013). Islandia: radiografía de una revolución “ciudadana”. Disponible en: <http://www.pcoe.net/actualidad1/actualidad-internacional/444-islandia-radiografia-de-una-revolucion-ciudadana>

Prensky, M. (2001) Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*. 9(5): October, 1-6.

Tasa F., V., y Bodoque A., A. (2015). Política abierta y participación. El caso de Podemos. En *Regulating Smart Cities*, 11th International Conference on Internet, Law and Politics, Barcelona, 2-3 July, 2015. Estudis de Dret i Ciència Política. Universitat Oberta de Catalunya, Pp. 223- 248.