

El Desarrollo Histórico de la Democracia Electrónica y sus Implicaciones Políticas

The Historical Development of Electronic Democracy and its Political Implications

JORGE AGUIRRE SALA*

► RESUMEN

Indagar el desarrollo histórico de la democracia electrónica implica un escrutinio que deriva en las contemporáneas implicaciones de la tecnopolítica. La tecnopolítica se explica al margen de los debates acerca del modelo democrático específico para anidar la versión electrónica, de su capacidad democratizadora ante la *real politik*, y la viabilidad de transferencia a diversas escalas políticas. Sin embargo, las reflexiones conclusivas arriban a las pretensiones de la democracia electrónica y la tecnopolítica de cara a nuevas resistencias generadas por la tecnología: la cooptación de los usuarios, la fragmentación social y la vigilancia.

Palabras clave: *Democracia digital | Teledemocracia | Ciberdemocracia | Tecnopolítica.*

► ABSTRACT

The question what is electronic democracy? The scrutiny of electronic democracy in political and technological aspects is approached with a historical perspective and opts for techno-politics. Techno-politics does not explains the debates about the specific democratic model for nesting the electronic version, of his democratizing capacity before *real politik*, and the viability of transfer at various political scales. The conclusions arrive at the pretensions of electronic democracy and techno-politics in the face of new resistance generated by technology: user co-optation, social fragmentation and surveillance.

Keywords: *Digital democracy | Teledemocracy | Cyberdemocracy | Technopolitics.*

* Profesor-investigador de la Universidad Autónoma de Nuevo León, Instituto de Investigaciones Sociales. Correo electrónico: jorgeaguirresala@hotmail.com

Recibido: 17 de diciembre de 2019 | Aceptado: 29 de enero de 2020

ISSN 2007-1205 | pp. 55-79

INTRODUCCIÓN

La búsqueda de la organización política más democrática se intensifica con cada aporte de las tecnologías de información y comunicación (TIC), pues la democracia electrónica (e-Dem) pretende aportar soluciones a las crisis políticas. Vedel (2003) lo anotó maravillosamente: “¿Cómo no dejarse seducir por un discurso que pretende compensar la impotencia de los humanos por el poder de las máquinas?” (p. 259). Al enfrentar las dificultades políticas de la democracia con los aportes de las TIC, emergen interrogantes específicas; quienes conciben la democracia principalmente como un procedimiento electoral cuestionarán sobre los riesgos y ventajas del voto electrónico. Quienes ven en la democracia un sistema de representación del poder ciudadano en los agentes políticos, preguntarán hasta qué punto y de qué manera las TIC logran acercamientos entre los electores y sus gobernantes. Los interesados en una democracia de índole directa y participativa atenderán las maneras en que las TIC podrían introducir y favorecer nuevas modalidades de participación y deliberación. En paralelo a estas preguntas específicas, existen otras inquietudes generales: ¿internet es capaz de aumentar la calidad de la democracia?, ¿pueden las TIC transformar organizaciones políticas (parlamentos, instancias del poder ejecutivo, partidos políticos, plataformas de representantes, organismos autónomos) en instituciones más democráticas?, ¿las nuevas TIC son capaces de generar modalidades democráticas con capacidad autogestora —como la atribuida a la inteligencia colectiva o artificial—, para superar sus propios déficits?

Para la extensión de este texto, tomando en cuenta el dato proporcionado por Ricci (2013) —para el año 2013 el término *democracia electrónica* (sin considerar sus variados sinónimos) se ha utilizado en casi 1,600 artículos académicos y en 2'330,000 páginas web (p. 36)—, resulta imposible abordar la amplitud de las interrogantes anteriores. Por ende, con menores aspiraciones, se pretenden sólo dos objetivos: 1) describir el desarrollo histórico de la democracia electrónica (e-Dem); y 2) aludir sólo a algunas de las implicaciones políticas de la “tecnopolítica”. No puede ignorarse que una pregunta aparentemente tan sencilla como ¿qué es la e-Dem? advierte aspectos que quedarán pendientes: los debates acerca de un modelo específico de democracia para anidar la versión electrónica, la concomitante evolución de la democracia con los avances tecno-

lógicos y las exigencias de la nueva cultura digital; la evaluación de la capacidad democratizadora de la e-Dem ante las objeciones de la *real politik*; el balance de los usos políticos de la tecnología (para democratizar o controlar); la viabilidad de transferir las mejores prácticas electrónicas a diversas escalas políticas. Sin embargo, en las reflexiones conclusivas, al menos se advierten las pretensiones de la e-Dem y la tecnopolítica de cara a las resistencias y los nuevos problemas generados por la tecnología: la cooptación de los usuarios, la fragmentación social y la vigilancia.

1. DESARROLLO HISTÓRICO DE LA DEMOCRACIA ELECTRÓNICA

Aunque en las décadas de 1930 y 1940 los artefactos o aparatos con que se ejerció la comunicación masiva no eran electrónicos, en su uso puede hallarse el nacimiento de la hoy denominada e-Dem. En los Estados Unidos de América, los aparatos de radio aportaron una innovación en la participación política. El presidente Roosevelt hizo uso frecuente de la radio, convirtiéndola en un medio de comunicación que vinculó a los ciudadanos con su representante político más allá de las campañas electorales. No es fortuito que Roosevelt haya obtenido con facilidad tres reelecciones presidenciales.

La televisión tardó más en popularizarse. Sin embargo, la influencia que ejerce junto con la radio en la esfera política es más rápida y quizá menos analítico-reflexiva que la ejercida por la prensa. Entre los hechos destacados está el primer debate presidencial televisado en los Estados Unidos el 26 de septiembre de 1960. Mucho se ha escrito sobre la victoria de Kennedy sobre Nixon a efecto de ese debate, probablemente el único que haya logrado cambiar las tendencias previas de las audiencias. Diecinueve años después del debate entre Kennedy y Nixon, Anne Saldich (1979) describe los impactos de la radio y la televisión en los procesos electorales de Estados Unidos, al restar poder e influencia a la prensa que hasta entonces había filtrado la comunicación entre los representantes políticos y los ciudadanos. Saldich instauró el primer registro del que hay noticia sobre el vocablo *democracia electrónica*, aunque no utilizó el acrónimo e-Dem y no pudo hacer referencia a internet.

La influencia de la televisión dio origen al término *teledemocracia*. El primer registro de este término (*teledemocracy*) lo utilizó Becker en 1981 para explicar cómo el poder político regresa al pueblo

a través de la participación realizada en televisión. Becker (1981) definió la teledemocracia como:

el término acuñado por la ayuda electrónica, la comunicación política rápida y bidireccional: que podrían ofrecer los medios para ayudar a educar a los votantes en varios temas, para facilitar discusión de decisiones importantes, para registrarse en encuestas instantáneas, e incluso para permitir que la gente vote directamente en política pública (p. 6).

Las referencias hacen alusión a proyectos piloto; por ejemplo, el proyecto de Hawaii Televote, soportado por la Universidad de Hawaii, que buscaba generar los espacios deliberativos para orientar la opinión pública en temas de alta complejidad política.

Seis años después, Christopher Arterton (1987) evaluó la efectividad de 13 proyectos piloto de teledemocracia. La participación ciudadana, a través del efecto de transparencia y posesión de los medios de comunicación, sintió que la teledemocracia promovía la democracia directa, pues la televisión permitió acceder a grandes volúmenes de información relevante para tomar decisiones y luego maximizar la participación a través del *televote*. Lo fundamental para los teledemócratas fue el desplazamiento de la clase política predominante, es decir, de los representantes que llegarían a ser sustituidos por la participación ciudadana deliberativa.

Ahora bien, el voto a distancia para ejercer una democracia directa había sido concebido en los Estados Unidos por Richard Buckminster Fuller desde 1962. Theodore Lewis Becker, Ted Daryl Becker y Christa Daryl Slaton denominan en su texto *The future of teledemocracy* a Buckminster el “Julio Verne de la Democracia electrónica” (2000, p. 11), por su capacidad inventiva e imaginativa de aplicar el teléfono, el radar, el telégrafo, la radio y sobre todo la televisión a los procesos democratizadores. Buckminster describió la democracia directa por medio de las expresiones “sí” o “no”, en señal de aprobación o desaprobación a los proyectos de política pública. Lo importante de su visión consistió en desplazar a los representantes políticos de las decisiones sobre los proyectos públicos. Aunque con un simple “no” o “sí”, la democracia sólo avanzaba hacia una versión plebiscitaria y no cabalmente deliberativa.

Entre los años 1984 y 1987 se hace usual la expresión “democracia electrónica” debido a las prácticas propagandísticas de las campañas presidenciales en los Estados Unidos. De ahí que el

uso de la televisión se volcara para facilitar proyectos de participación política. Ante las propuestas de Arterton (1987), David Broder (1987) escribió un editorial en el *Washington Post* en el que cuestionaba: *¿Puede la tecnología proteger a la democracia?* Treinta años después, Peters (2017) sigue con la misma inquietud: *¿Puede la tecnología salvar la democracia?* Y Coleman (2017) extiende la duda hacia la pregunta: *¿Puede internet fortalecer la democracia?* El texto de Peters no sólo hace referencia a los aportes tecnológicos y electrónicos con que pueden y deben contar los principales actores políticos (electores y representantes parlamentarios), sino que también hace alusión al modelo democrático conocido como “democracia líquida”,¹ cuya misión es saldar el déficit de los modelos representativos a través de diversas modalidades donde la representación y la participación directa pueden mezclarse.

El desarrollo de la electrónica no es ajeno a la demanda democratizadora; ello explica por qué las denominaciones *democracia electrónica* y *teledemocracia* se usaban indistintamente para promover la participación ciudadana. Por ejemplo, el vocablo *teledemocracia* describió proyectos de la Red Electrónica Pública en Santa Mónica, California, y en el Whole Earth Electronic Link soportado por la Electronic Frontier Foundation, activa todavía hasta el día de hoy.

La e-Dem se concibió como *teledemocracia* (Dutton, 1992) por su condición telemática. En los Estados Unidos, durante los años noventa, fue bien conocido el proyecto de la e-Dem de Ross Perot, candidato independiente en las elecciones presidenciales de 1992. Perot promovió el desarrollo de Electronic Town Meetings y Dave Hughes colaboró creando un portal de enlace con Perot durante su candidatura. Era la segunda ocasión que Hughes intentaba un proyecto político en línea, pues ya lo había experimentado en las elecciones presidenciales primarias de 1984 para promover la candidatura de Gary Hart entre los demócratas.

A principios de los años noventa del siglo xx, también emergió el uso lingüístico de la expresión *ciberdemocracia*, vocablo ligado a la expresión del ciberespacio (Rheingold, 1993). La ciberdemocracia abogó por la democracia directa y la idea de un espacio sin espacio, es decir, un lugar virtual. Con ello se iniciaría la pauta para una

1 Puede consultarse literatura en español al respecto: Aguirre, J. (2017). *Introducción a la democracia líquida*. México: Cámara de Diputados, LXIII Legislatura. Recuperado de: http://biblioteca.diputados.gob.mx/janium/bv/lxiii/intr_demo_liq.pdf

teoría política que no sólo cuestionaría la territorialidad, sino la limitación de los ciudadanos a una representatividad limitada por su territorialidad.

En 1994 Steven Clift, según su propio proyecto E-Democracy.org, se otorga el crédito de haber acuñado el término *democracia electrónica*. Aunque, como se ha dicho, en 1979 Saldich había utilizado el término en referencia a la radio y la televisión y no por la vía de internet. Una variedad de referencias (Gastil, 2000; Brundidge y Rice, 2008, entre los más divulgados) indican que Scott London preparó un texto intitulado “Democracia electrónica” en 1993 para la Kettering Foundation en Ohio, pero las únicas evidencias de dicho texto son las referencias bibliográficas que no desarrollan el concepto. En 1995, Mark Bonchek promovió la interactividad entre ciudadanos, al margen de los representantes políticos, para propagar mecanismos de mediación, la reducción de costos y cuotas en las transmisiones informativas de gran volumen. Bonchek incrementó la complejidad de la interacción ciudadana en línea e inició la consolidación de los “ciberdemócratas”. Aunque el modelo de Bonchek se había basado en otras propuestas (Snider, Deutsch e Easton, 1994), dio auge a internet para convertir audiencias pasivas en agentes activos dentro de los partidos políticos.

No obstante, la democracia electrónica se desarrollaba solamente como la participación ciudadana desarticulada y no alcanzaba a consolidarse en un concepto robusto por carecer de un sistema o diseño sólido. Fue hasta 1997 cuando Martin Hagen propuso una definición útil de la e-Dem:

Los conceptos de democracia electrónica, como los defino, se refieren a teorías que tienen que ver con computadoras y/o redes informáticas como herramientas centrales en el funcionamiento de un sistema político democrático. Una “democracia electrónica” es cualquier sistema político democrático en el que las computadoras y las redes de computadoras se utilizan para llevar a cabo funciones cruciales del proceso democrático, tales como información y comunicación, articulación y agregación de intereses y toma de decisiones (tanto la deliberación como la votación) (s.p.).

Como lo sugiere Hagen, la e-Dem tendría que extenderse a las dinámicas centrales de un sistema concebido en su totalidad: desde los aspectos más básicos de la información hasta los más importan-

tes en la toma de decisiones, pasando por los complejos derroteros de la deliberación y la votación.

Bonchek (1997), junto con Hacker y Todino (1996), asume que los aportes de la e-Dem resultarán benéficos para la democracia en los Estados Unidos, simplemente porque llevaría al poder a más personas que el modelo de teledemocracia, pues la e-Dem incrementa el potencial representativo gracias al uso de la web.

Mientras tanto, en Francia, entre 1999 y 2011, el emprendedor André Santini, miembro del Parlamento y alcalde de la Ciudad de Issy les Moulineaux, organizó 12 foros y varios certámenes de e-Dem. La idea tuvo cierto eco porque el presidente Sarkozy promovía el voto electrónico como una solución al abstencionismo.

Por lo anterior puede conjeturarse que la e-Dem nació con la paulatina incorporación de las incipientes tecnologías electrónicas a los procesos democráticos que existían previamente. Dichos procesos se ubicaron en el modelo de la democracia representativa a través de las actividades necesarias para las elecciones. Pero como es bien sabido, la democracia representativa y los procesos electorales poseen déficits, entre ellos, la limitación de la participación directa y deliberativa de los ciudadanos en la definición de las políticas públicas. De ahí que la e-Dem constantemente apunte a la añoranza de una mayor participación en el modelo de democracia directa con fuertes elementos deliberativos.

La literatura sobre e-Dem, una y otra vez, apunta a empoderar a alguno de los polos del péndulo político: los medios electrónicos auxilian a los políticos en sus tareas de campaña, procesos de elección, cercanía con el electorado. En el otro extremo, auxilian a los ciudadanos a acercarse a sus representantes y, en el mejor de los casos, a intentar constituirse en agentes participativos en las decisiones legislativas y ejecutivas.

El mundo político institucionalizado latinoamericano también utilizó los aportes de las TIC desde la década de los noventa. El voto electrónico se utilizó por primera vez en Brasil en 1996, en Venezuela en 1998 y en muchos otros países durante la primera década del siglo xx. Pero la democracia electrónica emerge como algo más amplio que el voto electrónico. Un grupo de connotados expertos definió la democracia electrónica:

La e-democracia consiste en todos los medios electrónicos de comunicación que habiliten/ayuden a los ciudadanos en sus

esfuerzos por supervisar y controlar gobernantes/políticos sobre sus acciones en el poder público. Dependiendo de qué aspecto democrático se esté promoviendo, la e-democracia puede emplear diferentes técnicas: 1) mejorar la transparencia del proceso político; 2) facilitar la participación directa y la participación de los ciudadanos; y 3) mejorar la calidad de la formación de opinión mediante la apertura de nuevos espacios de trabajo (Trechsel, Kies, Mendez *et al.*, 2004, p. 3).

En efecto, la e-Dem no se limita al proceso de la votación durante las elecciones. Desea abarcar todas las actividades políticas: la expansión de la participación ciudadana y el derecho de soberanía en procesos de participación por consultas en línea, voto electrónico, involucramiento en el diseño de políticas públicas, entre otras cosas.

La e-Dem, en la actitud más optimista, enfatiza la participación política como un valor central en el proceso de toma de decisiones. La e-Dem procede con tres estrategias: la concepción prescriptiva de la democracia, el diseño democrático y el comportamiento participativo. La primera estrategia enfatiza la participación política como un valor central en la toma de decisiones. El diseño democrático busca que la participación se dé a través de los nuevos medios digitales. El comportamiento alude a todos los tipos de participación. No obstante, durante la expansión de las versiones web 1.0 a 2.0 y su incorporación a los ámbitos del gobierno, se dio pauta para confundir la e-Dem con servicios del gobierno electrónico (e-gov) y concepciones del gobierno abierto (o-gov) (West, 2005).

Lusoli (2005) advirtió que la e-Dem ha sido utilizada como un dispositivo retórico por una generación de políticos que recurrieron al mito del cambio y la gobernanza innovadora, para maximizar su identidad y oferta. Es decir, como si las tradicionales vías informativas de los representantes políticos, por el mero hecho de ampliarlas con actividades electrónicas u *online*, trajeran una versión de la política que aportara mayor calidad a las prácticas democráticas. Con esa confusión ha sido fácil esperar que la e-Dem constituyera la nueva versión de la democracia que resolverá los problemas y limitaciones de la propia naturaleza política del modelo democrático. Por esta misma razón también hay una confusión entre la e-Dem (en tanto medio instrumental informativo-comunicativo) y la democracia líquida (en tanto modalidad

democrática que otorga mayor alcance a la participación soberana del ciudadano común).

Renault (2013) ha visualizado con precisión el origen de la confusión entre democracia electrónica y democracia líquida. Apunta que:

La noción y el dispositivo técnico de la “democracia líquida” provienen de un doble proceso iniciado en la década de los noventa: el desarrollo del hacktivismo caracterizado por una nueva forma de cultura política que considera al individuo como el único actor legítimo y tiene como marco ideal la transparencia, el intercambio de conocimientos y la participación ciudadana (Samuel, 2004); y la apropiación por parte de actores públicos y políticos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) mediante la experimentación de dispositivos técnicos realizados a escala europea (s.p.).

Es decir, la incorporación de la electrónica a la democracia, por parte de las actitudes más democratizadoras, no ha buscado facilitar la tarea democrática con las tecnologías sólo para obtener calidad representativa, sino para implementar nuevos procesos políticos en modelos menos verticales. No en vano la revista *Time* eligió en su portada, para el personaje del año 2006, a los internautas, “por fundar y estructurar la nueva democracia digital” (Grossman, 2006), dando auge a ese apelativo.

Por su parte, la Unión Europea considera que la e-Dem es:

El apoyo y fortalecimiento de la democracia, las instituciones democráticas y los procesos democráticos por medio de las TIC [...] una oportunidad para permitir y facilitar el suministro de información y deliberación, fomentar la participación ciudadana con el fin de ampliar el debate político, y favorecer una mejor y más legítima adopción de decisiones políticas (Comité de Ministros del Consejo de Ministros, U. E., 2008, pp. 4-5).

En términos prácticos, la Unión Europea aporta una noción de la e-Dem donde las TIC se aplican a cualquier ámbito de la democracia, pero se enfatiza la deliberación, el debate y la legitimidad de las decisiones políticas o las políticas públicas. La definición de la e-Dem del Consejo de Ministros del Consejo de Europa (2008) y la de Trechsel *et al.* (2004) se decantan por fortalecer más la soberanía de cada ciudadano que por robustecer o democratizar un sistema político estatal, aunque sin éste no se podrá fortalecer aquélla. Lue-

go entonces, no se trata de adoptar una posición entre el “ciberoptimismo” o el “ciberpesimismo-realista”, o entre la e-Dem “desde arriba” o “desde abajo”, sino tomar partido entre una democracia más centrada en los ciudadanos a título individual o en las instituciones.

Las aspiraciones optimistamente más extremas presentan la incursión tecnológica en política como una vía que llega a cambiar regímenes en las naciones. No obstante el desarrollo de la web a partir de 1990 y el fenómeno de los inmigrantes y nativos digitales (Prensky, 2001) entre 1990 y 1995, con la expansión del uso de las computadoras personales compatibles, cabe preguntar: ¿a partir de qué año surge la incursión tecnológica en la política con cabalidad “democrática”? Es decir, en qué momento la electrónica aportó la primera práctica ciudadana para definir una política pública realizada por la ciudadanía de manera directa o con intervención meramente metodológica o instrumental de las instancias gubernamentales. La respuesta debe buscarse en las escalas locales. Parece que la primera experiencia con efectos vinculantes fue en el presupuesto participativo de Esslingen, Alemania, en 2003 (Allegretti y Herzberg, 2004).

Queda evidenciado que la e-Dem es instrumentalizada por los actores políticos de acuerdo con sus diversos intereses y se revelan las tensiones entre las tendencias oligárquicas y la recuperación del espacio político por parte de los usuarios. La incursión de las tecnologías y medios electrónicos en el campo de la esfera pública y política fue registrada por Van Dijk y Hacker (2000). En ese entonces los autores holandeses pensaban que la democracia digital era: “una colección de intentos por practicar la democracia sin los límites de tiempo, espacio y otras condiciones físicas, utilizando las TIC o la CMC (comunicación mediada por computadora) en su lugar, como una adición, no como un reemplazo para la práctica ‘análoga’ de la política tradicional” (p. 1).

Todos esos intentos conceptuales —*virtual democracy, teledemocracy, electronic democracy, ciberdemocracy* (Ogden, 1994), “democracia digital” (Fineman, 1995; Poster, 1995), “democracia virtual” o “democracia de la era de la información” (Snider *et al.*, 1994)— apuntaban hacia el empoderamiento del ciudadano. Por ello, muchos autores especularon sobre los diversos modelos de democracia en que anidaría la e-Dem. Las propuestas más antiguas fueron las de Hagen (1997): teledemocracia, ciberdemocracia, democratización elec-

trónica; Van Dijk (2000): legalista, competitiva, pluralista, plebiscitaria, participativa y liberal; Bellamy (2000): democracia de consumidores, demo-elitista o neo-corporativista, neo-republicana, ciberdemocracia. Después, autores como Päivärinta y Saebo (2006) quisieron liberar de la “jungla” (p. 818) de modelos a la e-Dem y reducir la cuestión al mínimo: el liberal, el deliberativo, el partidista y el directo. Ellos se inclinaron por el modelo “partidista” y una mezcla de todas las modalidades. Van Dijk y Hacker (tanto en 2000 como en 2018, con casi dos décadas de desarrollo y vigilancia del tema) insisten en seis modelos. Dahlberg (2011), desde la retórica discursiva y las posibilidades de ponerla en práctica, consideró cuatro modelos: democracia liberal-individualista; deliberativa; de contra-públicos (basada en Fraser, 1990), y el marxismo autónomo. En términos generales, el desenlace histórico de estos debates concluye en la disminución del optimismo democratizador inicial. En la literatura más reciente disponible, autores que contrastan las propuestas teóricas y las realidades empíricas por encomienda del Parlamento Europeo, exponen de manera somera las modalidades de la *wikidemocracy* y la democracia líquida (Lindner y Aichholzer, 2020, p. 21), sin aportar un análisis argumentativo para desecharlas. Llama la atención que en pocos casos se considera el modelo líquido como un modelo apropiado para anidar la e-Dem (Aguirre, 2019).

No obstante, la tecnología electrónica ha incursionado en política hasta cierta normalización con la democracia. Deligiaouri (2015) muestra que los términos como el voto electrónico, e-deliberación, e-reglamentación, consulta y gobierno electrónicos y muchos otros se han incorporado como componentes comunes de una nueva era digital.

Sin duda, la e-Dem ha tenido un derrotero cuyos principales alcances han sido los apoyos a la opinión pública; a la expresión y manifestación de oposiciones a ciertas políticas públicas; a las reacciones emprendidas con el fin de tener un impacto en el proceso de toma de decisión y, en términos generales, la capacidad de ejercer influencia sobre la existente distribución del poder. La e-Dem va abriendo paso a una nueva era democrática donde las prácticas políticas se centran menos en las instituciones y giran hacia la participación en las estructuras de red (Monterde, 2015). En esta circunstancia, merece hacerse hincapié en las implicaciones de una noción que actualmente posee relevancia por la incorporación

de las variedades tecnológicas y sus alcances políticos: la tecnopolítica.

2. ALCANCES DEMOCRÁTICOS DE LA TECNOLOGÍA ELECTRÓNICA

Ismael Peña-López señalaba en 2011 que la tecnopolítica nace como la interacción de datos abiertos y redes sociales, con varios intereses: influir en las decisiones del gobierno por parte de los activistas o, en el otro extremo, construir la resistencia del gobierno ante sus opositores; generar gobiernos electrónicos con ciertas similitudes al gobierno abierto o la gobernanza; y, en el mejor de los casos, utilizar las incursiones electrónicas con propósitos democratizadores (Peña-López, 2011). La incursión electrónica en política es lenta, no está exenta de intereses variados de índole contradictoria y, sobre todo, es tortuosa porque la mejor y mayor extensión de la democracia de por sí es difícil; y se enfrenta a resistencias de la tradición, a la incertidumbre del futuro y a la competencia de otras actividades que también se realizan con tecnología electrónica.

La tecnopolítica no sólo da cuenta de la incursión tecnológica en la política, sino que aspira a realidades normativas, no sólo descriptivas; posee anhelos prescriptivos: “inventar nuevas formas institucionales y constitucionales que tengan su fundamento en la misma potencia distribuida de la sociedad en red, en un poder constituyente capaz de producir normas, pero de no ser normativizado” (Monterde, Rodríguez y Peña-López, 2013, p. 27). En términos técnicos, lo anterior implica que la tecnopolítica procura la emergencia de un modelo democrático distinto al representativo, diferente del directo y, al mismo tiempo, capaz de recoger las virtudes de ambos, pero exentando sus déficits. Ese modelo apuntalaría a la democracia, al soportarla con una base electrónica. Un ejercicio del poder político a través de una democracia en red posibilitada por las redes electrónicas.

Javier Toret (2013) hace una descripción con ánimo prescriptivo del propósito democrático en red, apuntando al comportamiento colectivo como “comportamientos inteligentes de redes de personas que mayoritariamente no se conocen, que no están planificadas por una autoridad central, ni ningún mando en la sombra,

por lo que creemos pertinente situarnos en concepto de enjambre” (p. 105). La metáfora del enjambre es significativa, si se compara con la imagen piramidal de la democracia representativa en parvadas o manadas. Con la tecnopolítica, el poder político en la sociedad no se organizará más como una parvada con dinámicas de jerarquización, sino en torno a lo que acontece y bajo la corporeidad donde cada uno tiene en cuenta a los demás. Sabiendo que no existe el agravio a la libertad impuesto por la disciplina de partido, donde todos giran, se elevan o descienden, al unísono. Enjambre cuyo destino no mira hacia lo homogeneización, sino a que todos sean uno junto a los otros y re-signifiquen a los otros junto a uno. En una palabra: auténtica democracia para el bien general y los casos que ameritan los derechos diferenciados y categoriales.

En la dinámica del enjambre, los colectivos no están coordinados explícitamente entre sí, pero pueden interactuar y hacer una acción común. Parecería que es más adecuado decir que las organizaciones en “e-sincronización” sí pueden ser fuertes, aunque no sean rígidas.

Puede considerarse que para 2014 el término *tecnopolítica* ya había ganado el estatus de “referente” en los discursos sobre la e-Dem y sus sucedáneos. Gagliardone (2014) explica que la tecnopolítica “surgió en la historia de la tradición tecnológica para dar cuenta de la capacidad de competir para visualizar y promulgar objetivos políticos a través del apoyo técnico de artefactos” (p. 3).

La denominación *tecnopolítica* en castellano tiene sus principales referencias en relación a la utilización de diversos *softwares*. Destaca AgoraVoting como plataforma del voto líquido (delegativo, revocable y transferible), secreto o no, según el deseo de hacerlo público para que otros ciudadanos también lo otorguen al proyecto o ciudadano que más les persuade. Este instrumento fue utilizado por el partido español Equo en 2013, en los debates internos sobre la ley de participación ciudadana y transparencia. También fue utilizado, junto con Democracy Os, por el partido Barcelona en Comú (BCoMú), que ganó las elecciones municipales de 2015.

En el caso de Alemania, es bien conocido por el Partido Pirata el *software* Liquidfeedback, aunque muchos de sus miembros no consideran la plataforma electrónica muy amable o motivante. Ha sido perfeccionado para incorporar el voto preferencial, presumiendo que puede incorporar un infinito número de participantes en un espacio de discurso finito y concluyente (Behrens, Nitsche y

Swierczek, 2015). Liquidfeedback también es utilizado por grandes corporativos para llegar a consensos democráticos, como en 2016 lo hizo Google (Hardt y Lopes, 2015), con alta participación de sus colaboradores.

Appgree es una aplicación gratuita para alcanzar consensos por grupos multitudinarios y permite la participación de individuos o grupos de cualquier tamaño, dando espacio para conocer propuestas y someterlas a evaluación. La evaluación se realiza a través del algoritmo Demo Rank, que funciona por muestreo estadístico de los participantes y que, por medio de rondas de valoración, descarta las propuestas menos apoyadas hasta decantar la más aceptada.

Adhocracy es otro *software* que ha destacado por sus capacidades deliberativas y de consenso, tal y como lo utiliza la Comisión Federal Parlamentaria sobre Internet y Sociedad Digital en Alemania. Las plataformas Reddit y Titanpad también son usadas para difundir información con el objeto de entablar debates y valoraciones, con un *software* de escritura colaborativa descentralizada en tiempo real, es decir, nadie la coordina o edita, de manera que la elaboración de las propuestas es completamente democrática. Loomio es otra plataforma también utilizada para establecer procesos deliberativos, procedimientos colectivos de toma de decisiones desde la argumentación y discusión pública de diversas propuestas.

Ahora bien, si las inclusiones de las nuevas TIC en los sistemas políticos ya han tenido variadas modalidades, el estado de la cuestión actual apunta hacia cambiar las estructuras políticas democráticas o, en casos extremos, los regímenes de gobierno. La democracia, de orden electrónico, es la finalidad de la tecnopolítica. Las tres cosas (cambios de la política tradicional, transformaciones en las estructuras democráticas y sucesiones de regímenes gubernamentales) pueden derivar hacia efectos democratizadores o, paradójicamente, hacia el empeoramiento de la política (Sartori, 1993; Cotarelo, 2002; Castells, 2001; Barber, 2006; Morozov, 2011; Innerarity, 2015; Lessig, 2008; Schudson, 2006; Subirats, 2002).

En pocas palabras, se trata de la aplicación “desde abajo” o “desde arriba” (Corval, 2010). Cuando las prácticas tecnopolíticas se aplican de arriba hacia abajo, la información relevante es exclusiva para los tomadores de decisiones, y el gobierno aumenta su poder haciendo uso de las nuevas tecnologías con la dinámica

con la que hace uso de los tradicionales medios de comunicación (Mitchell, 2002; Rodotà, 1997). Se trata sólo de gobernabilidad electrónica, mal llamada e-política (Dunleavy y Margetts, 2006; Livermore, 2011). Este enfoque utiliza las tecnologías para aumentar la eficiencia y la eficacia del gobierno dentro del paradigma representativo de la democracia y abarca prácticas de campaña, voto y peticiones electrónicas.

Cuando el enfoque enfatiza la información distribuida, usualmente de abajo hacia arriba, la información es coproducida y compartida por los ciudadanos individuales a través de redes superpuestas. Es decir, el enfoque descendente, en efecto, supone que existe la democracia y los ciudadanos necesitan información, mientras que en el ascendente se posee y comparte la información y se busca la democracia.

Un enfoque distinto a los anteriores lo propone Rasmussen (2007, p. 2), quien destaca cómo se cuestionan y negocian los temas de regulación entre los procesos descendentes y los ascendentes, para dar pauta a la cuestión de la viabilidad de la tecnología en política. Rasmussen entiende la tecnopolítica como un movimiento donde las innovaciones tecnológicas provocan intervenciones políticas, gracias a lo cual la tecnopolítica busca asumir la primacía del cambio tecnológico y las contingencias que crea en términos de poder político. En ese sentido, Leetoy, Zavala-Scherer y Sierra (2019) también consideran a la tecnopolítica como el instrumento de conformación de la ciudadanía digital que:

va desde la conexión de acciones colectivas donde convergen identidades transgresivas de vanguardia, el desarrollo de formas de innovación en el diseño de la política pública surgida de públicos participativos en ambientes digitales, hasta la coordinación *glocal* para la preservación y defensa de procomunes y espacios públicos, exigencias de transparencia y rendición de cuentas, organización de manifestaciones y foros alternos, entre muchas otras posibilidades (p. 4).

Así, la tecnopolítica es cercana a la gobernanza, entendida como el sistema político donde el poder se ejerce de acuerdo con las necesidades de cada uno o al menos para diseñar apropiadamente las instituciones que abordarán esas necesidades (Font, Navarro, Wojcieszak *et al.*, 2012), es decir, la figura de enjambre que se ha descrito.

Por ende, cabe la definición de Edwards y Hecht (2010) sobre la tecnopolítica como “híbridos de sistemas técnicos y las prácticas políticas que producen nuevas formas de poder y de agencia” (p. 619). Aunque Hecht no discute la incursión de la tecnología en política, a diferencia de Rasmussen, reconoce el papel constitutivo que desempeña la tecnología en términos de poder político. Con la tecnopolítica, la tecnología puede empoderar a sus actores. El paradigma tecnopolítico, desde esta perspectiva, tiene tensiones internas: en una mano fortalece el papel del individuo (incluso en forma de *hacker*) (Himanen, 2003), y en la otra genera poder en red que conduce a la acción conjuntiva (Bennett y Segerberg, 2012). De ahí que operacionalmente requiera de diversos métodos de organización para la deliberación y la codecisión, aplicados a través de los distintos *softwares*.

Por el lado jurídico, más allá de los derechos digitales, requerirá la adopción de derechos categoriales y diferenciados, puesto que, ante las instituciones ya establecidas, el individuo y los colectivos no siempre presentan circunstancias en común. En consecuencia, cabe visualizar la tecnopolítica desde la mirada jurídica, por una parte, y la comunicativa, por la otra. Jurado (2014), por el lado jurídico, considera que las TIC promueven autocomunicación por su horizontalidad, y con ello se tiene el suficiente potencial para alcanzar la legitimación jurídica institucional, pues la colaboración de los ciudadanos entre sí, y de ellos con los representantes políticos para elaborar y proponer leyes, legitima las codecisiones. Por la perspectiva comunicativa, Queraltó (2000) ve *el caballo de Troya al revés*. Es decir, el uso frecuente de plataformas y redes las convertirá en rutinarias hasta el punto en que será imposible extirparlas y, por ende, excluirlas de sus efectos democratizadores. Es decir, con el legado de la sociedad de la información y del conocimiento, y frente a la realidad de una democracia imperfecta, pero siempre en evolución, la tecnopolítica hace referencia a la acción democratizadora de las redes sociales con miras a crear un espacio donde los sujetos ejerzan sus derechos. En este contexto, las TIC no son de suyo democráticas, sino coadyuvantes de los procesos democratizadores.

En pocas palabras, la tecnopolítica se halla en la propensión del enfoque deliberativo ascendente y horizontalizador. No obstante, debe tomarse en cuenta una transcendental apreciación, la cual no ha recibido la importancia que posee: la distancia entre el

déficit democrático y su modelo ideal requiere la reformulación de la adopción digital (Peña-López, 2011). La denominada adopción digital más bien es una pedagogía política que puede establecerse con las cuestiones básicas del cómo, el qué, dónde, quiénes y por qué, siguiendo la propuesta de Peña-López (2011). Al cómo de la adopción digital corresponde la alfabetización tecnológica. Al qué corresponde la alfabetización informacional. Al dónde, la alfabetización mediática. Al quiénes corresponde la presencia digital, y los por qué apuntan a la conciencia electrónica. Ahora bien, Peña-López advirtió que las comparaciones de la alfabetización digital entre la política electrónica norteamericana y la europea muestran que no son significativamente diferentes, sino que los contrastes estriban en el tipo de relación con el propio sistema político; entonces se puede deducir: el principal reto para lograr una buena e-Dem no es la parte de la “e”, sino la parte que corresponde a la democracia, y en ésta, en particular al *kratos*.

REFLEXIONES CONCLUSIVAS

Como muchos de los desarrollos sociales a lo largo de la historia, la e-Dem también es ecléctica. Incorpora instrumentos desde la radio hasta la versión web 4.0 y siguientes; se inserta en las múltiples concepciones de la democracia y sus diversos procedimientos. Las mezclas que emergen en la e-Dem también están sesgadas por intereses y preconcepciones del quehacer político. Esta hibridación da razón de sus variadas denominaciones: democracia digital, ciberdemocracia, teledemocracia, *tele-polls*, tele-referenda, etcétera; y ello se explica porque existe una tendencia hacia la pretendida omnicomprensión de la tecnopolítica.

La reunión de diferentes funcionalidades comunicativas de medios electrónicos con los procedimientos democráticos ha sido la base de la gran promesa democratizadora, es decir, una distribución equitativa del poder político. La e-Dem apunta a convertirse en garante de la soberanía ciudadana, promotora de la transparencia y la rendición de cuentas en la acción política, preservadora de la vinculación entre los representantes políticos y sus representados, instrumento confiable para las acciones en campañas electorales, por ejemplo: obtención de fondos, acceso informativo, acciones deliberativas, auditoría ciudadana. En una palabra: fundamento de legiti-

midad gracias a los procesos ciudadanos en la toma de decisiones. Tal pretensión anuncia el renacimiento democrático a través de la revitalización de la amplia esfera pública hasta llegar a los espacios políticos concretos de participación. El eclecticismo de la e-Dem promete posibilidades técnicas a los requerimientos de las crisis políticas para flexibilizar y operar las fórmulas democráticas. Vedel (2003) describe ese eclecticismo como “una dosis de ágora ateniense, un poco de Rousseau, un toque de Jefferson, un toque de Mill, todo mezclado con la ideología libertaria californiana” (p. 264), haciendo alusión a la ubicación de las principales plataformas electrónicas.

No obstante, las capacidades y el optimismo de la e-Dem se enfrentan a severas resistencias. La primera es el *statu quo*; Innerarity (2015) lo advierte con realismo: “La información [y, por tanto, la comunicación] no fluye en el vacío, sino en un espacio político ocupado, organizado y estructurado en términos de poder” (p. 16). Los avances electrónicos pueden descentralizar o difundir el poder, pero ello no implica que las instancias tradicionales sean menos poderosas o que la democracia sea mejor. Por otra parte, están las inercias del *establishment* cultural; Van Dijk y Hacker (2018) lo denuncian de manera pragmática: “Al usar las redes sociales y otras redes, es relativamente fácil convocar a una manifestación [...], pero es mucho más difícil organizar un partido u otra organización política para cambiar un sistema político” (p. 94). Porque, en efecto, “internet facilita la destrucción de regímenes autoritarios, pero no es eficaz para consolidar la democracia. El acceso a instrumentos de democratización no es equivalente a democratizar una sociedad” (Innerarity, 2015, p. 43). La conjugación de TIC y políticas en la consumación de la tecnopolítica — desde los ámbitos educativos, sociales, jurídicos y culturales— es necesaria bajo las condiciones de la era digital. Pero no puede ser ingenua, pues “el uso de los medios digitales es rápido, pero los sistemas democráticos son lentos” (Van Dijk y Hacker, 2018, p. 94).

A pesar de que las novedades electrónicas no tienen efectos inmediatos en la democracia, la revitalización informativa de la esfera pública implica la revitalización comunicativa del espacio político. A través de las versiones más contemporáneas de la web, con sus aportes interactivos en la esfera pública, se reivindican y se apremian los espacios políticos, es decir, se promueve el reconocimiento y la legalización de los instrumentos de participación ciudadana.

Por otra parte, si, en efecto, el medio es el mensaje, cuando se trata de los medios electrónicos con usos eclécticos, entonces el mensaje también resulta variado en función de sus efectos en el poder político y su distribución democrática. Uno de los efectos eclécticos es la modificación acumulativa y no sustitutiva de las relaciones entre los agentes políticos. En palabras más simples: la e-Dem y la tecnopolítica no desplazan a los medios ni a los mensajes de los medios tradicionales, sino que los suman a las novedades electrónicas; por ejemplo, el periodismo digital a través de los blogs y los mini-blogs (Twitter) dan evidencia del poder acumulativo. Por lo tanto, la e-Dem no actúa en un juego de suma cero con los medios tradicionales. De ahí que la e-Dem se decante y extienda a la tecnopolítica y no al mero activismo cibernético, no sólo al voto electrónico para elecciones, plebiscitos o referéndums; también a la operacionalización y legitimación de la deliberación, la construcción de la inteligencia colectiva y la definición de políticas públicas para las decisiones legislativas, ejecutivas y, en casos extremos, incluso en el ámbito judicial, como lo atestigua el caso de Intisar Sharif Abdallah —la mujer condenada a la lapidación en Sudán en 2012—, que, a efecto de la recopilación electrónica de 75,715 firmas, fue exonerada.

Las innovaciones, como la historia lo demuestra, se crean para obtener soluciones, pero también acarrear nuevas problemáticas; la e-Dem y la tecnopolítica no son la excepción. Se han generado tres problemáticas que se revelan como un reto endógeno para la tecnopolítica.

En primer lugar, la cooptación de las nuevas TIC por las propias plataformas, como ocurre con Facebook y Google, al imponer sesgos y limitaciones a los usuarios. El uso de la tecnopolítica ha llegado a producir en varios países (Suecia, Alemania, Francia, Finlandia, Austria, España) aplicaciones vía internet para simplificar la decisión electoral de acuerdo con el perfil del votante. Por ejemplo: VoteSwiper (<https://www.voteswiper.org/es>) y Tuvoto.eu son aplicaciones que garantizan por cuál partido político inclinarse, de acuerdo con el perfil personal elaborado previamente con un cuestionario. Es decir, las elecciones políticas se llevan a cabo por los servidores cibernéticos, en lugar de efectuarse por los usuarios. Esta dificultad cumple la utopía de Norbert Wiener descrita en *Cybernetics, or control and communications in the animal and the machine*, de 1948, la cual parecía un sueño de ciencia ficción: las máquinas controlarían a la humanidad, o al menos, parte de sus decisiones.

La segunda problemática concierne al fenómeno de fragmentación, también conocido como “efecto burbuja”. Los usuarios se polarizan al navegar exclusivamente por los sitios web afines a su ideología, repugnando los accesos a fuentes de información y espacios de comunicación diferentes a sus posiciones políticas. Es decir, la actividad de las TIC se fragmenta y se reduce a participar sólo en los espacios de coincidencia. Este fenómeno no está aislado del otro extremo de algunas tendencias culturales dominantes; la cultura líquida, la postmodernidad, las identidades múltiples y simultáneas. Estas tendencias provocan un individualismo extremo que anula las militancias políticas perseverantes. Las nuevas TIC, aunque insertas en el marco de la globalidad, generan fragmentación por la fácil portabilidad que permite la ubicación en escenarios de identidades múltiples con fluidas autodivergencias.

La tercera gran problemática, que a su vez desata otras con matices, consiste en el deseo de transparencia convertido en vigilancia. Las cinco grandes compañías del ramo —Google, Apple, Microsoft, Facebook y Amazon— tienden al monopolio que transporta y controla el tráfico de los datos de internet (*big data*), a través de sus interfaces y algoritmos. Es bien conocido el caso de la intervención que hizo Cambridge Analytica, utilizando los datos de Facebook, en los procesos electorales de varios países del mundo, y también la programación de algoritmos que administran la dotación parcial de información por parte de Google, hasta el punto de tener ya acuñado el término “Googlearchy” (Hindman, 2009, p. 54 y ss.; Van Dijk y Hacker, 2018, p. 39 y ss.). La transparencia añorada en rendición de cuentas, auditoría y validación pública se invierte para ejercer la censura a través del “filtro burbuja” aplicado por las empresas de servicios digitales.

En los términos más esperanzadores, la ampliación de la e-Dem al ámbito general de la tecnopolítica apunta a que la democracia representativa transite hacia oportunidades de deliberación y la implementación del espacio político con instrumentos participativos y decisorios cada vez más directos. Cabe aclarar que, por sus dimensiones educativas y culturales, la tecnopolítica no se reduce a la visión binaria entre la representatividad y la acción directa. La tecnopolítica incide en los medios que buscan la redistribución del poder, un renacimiento democrático, aunque la ambigüedad de la innovación puede provocar su distorsión con riesgos de involución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, J. (2019). Democracia líquida: La opción de las TIC para incorporar la participación ciudadana en instituciones representativas. *Athenea Digital*, 19(2), e2212. Recuperado de: <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.221>
- Allegretti, G. y Herzberg, C. (2004). *‘El retorno de las carabelas’: Los presupuestos participativos de América Latina en el contexto europeo*. Ámsterdam: TNI Briefing Series.
- Arterton, C. (1987). *Televote: Expanding citizen participation in the quantum age*. Newbury Park: Praeger.
- Barber, B. (2006). ¿Hasta qué punto son democráticas las nuevas tecnologías de telecomunicación? *IDP Revista de Internet, Derecho y Política*, 3, 17-27.
- Becker, T. (1981). TeleDemocracy. Bringing power back to the people. *The Futurist*, diciembre, S. 6-9.
- Becker, T., Becker, T. y Slaton, C. (2000). *The future of teledemocracy*. London: Praeger.
- Bellamy, C. (2000). Modelling electronic democracy: Towards democratic discourses for an information age. En J. Hoff, I. Horrocks y P. Tops (ed.). *Democratic governance and new technology* (pp. 34-55). Londres: Routledge.
- Behrens, J., Nitsche, A. y Swierczek, B. (2015). A finite discourse space for an infinite number of participants. *The Liquid Democracy Journal on Electronic Participation, Collective Moderation and Voting Systems*, 4.
- Bennett, W. y Segerberg, A. (2012). The logic of connective action. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739-768.
- Bonchek, M. (1995). Grassroots in cyberspace: Recruiting members on the internet. Presented at 53rd Annual Meeting of the Midwest Political Science Association. Chicago.
- Bonchek, M. (1997). *From broadcast to netcast: The internet and the flow of political information*. Harvard University, PhD dissertation, Cambridge.
- Broder, D. (1987). Electronic democracy. *Washington Post*, 30 de agosto, p. C7.
- Brundidge, J. y Rice, R. (2008). Political engagement online: Do the information rich get richer and the like-minded more similar? En A. Chadwick y P. Howard. *Routledge Handbook of Internet Politics* (pp. 144-156). London: Routledge.
- Buckminster, R. (1962). *Education automation, comprehensive learning for emergent humanity*. Southern Illinois: Southern Illinois University Press.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. España: Plaza y Janés.
- Clift, S. (1994). *E-Democracy.org*. Recuperado de: <http://forums.e-democracy.org/>
- Coleman, S. (2017). *Can the internet strengthen democracy?* Cambridge: Polity Press.
- Comité de Ministros del Consejo de Ministros, U.E. (2008). *Recomendación CM/Rec (2009) 1 del Comité de Ministros a los Estados miembros sobre la democracia electrónica (e-democracia)*. Recuperado de: <http://documentostics.com/component?option,>

com_docman/task,doc_download/gid,1495/Itemid,3/

- Corval, X. (2010). Desafíos y logros de la democracia electrónica. En *Democracia electrónica. ¿Qué desafíos para América Latina?* (pp. 9-18). Chile: Aún Creemos en los Sueños.
- Cotarelo, R. (2002). Democracia electrónica vs. democracia deliberativa. En H. Cairo (comp.). *Democracia digital, límites y oportunidades* (pp. 9-12). Madrid: Trotta.
- Dahlberg, L. (2011). Re-constructing digital democracy: An outline of four positions. *New Media and Society*, 13(6), 855-872. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/1461444810389569>
- Deligiaouri, A. (2015). A critical appraisal of forms, features, factors and variables of democratic e-participation with a focus on social media. *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*, 21, 50-62.
- Dunleavy, P. y Margetts, H. (2006). *Digital era governance: IT corporations, the State and E-Government*. Oxford: Oxford University Press.
- Dutton, W. (1992). Political science research on teledemocracy. *Social Science Computer Review*, 10(4), 505-522.
- Edwards, P. y Hecht, G. (2010). History and the technopolitics of identity: The case of Apartheid South Africa. *Journal of Southern African Studies*, 36(3), 619-639. doi: 10.1080/03057070.2010.507568
- Fineman, H. (1995). The brave New World of cyberspace. *Newsweek*, 27 de febrero, 30-33.
- Fraser, J. (1990). Perspectives on politeness. *Journal of Pragmatics*, 14(2), 219-236.
- Font, J., Navarro, C., Wojcieszak, M. y Alarcón, P. (2012). ¿“Democracia sigilosa” en España? Preferencias de la ciudadanía española sobre las formas de decisión política y sus factores explicativos. *Opiniones y Actitudes*, 71. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Gagliardone, I. (2014). A country in order: Technopolitics, nation building and the development of ICT in Ethiopia. *Information Technologies & International Development*, 10(1), 3-19.
- Gastil, J. (2000). *Is face-to-face citizen deliberation a luxury or a necessity for democracy?* University of Washington. Recuperado de: <https://depts.washington.edu/ccce/events/gastil.htm>
- Grossman, L. (2006). “You — Yes, You — Are TIME’s Person of the Year”. *Time*. Recuperado de: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>
- Gutiérrez-Rubí, A. (2014). *Tecnopolítica*. Cataluña: Grafiko.cat
- Hacker, K. y Todino, M. (1996). Virtual democracy at the Clinton White House: An experiment in electronic democratization. *Janost-The Public*, 3(1), 71-86.
- Hagen, M. (1997). *A typology of electronic democracy*. Recuperado de: <http://martin-hagen.net/publikationen/elektronische-demokratie/typology-of-electronic-democracy/>

- Hardt, S. y Lopes, L. (2015). Google votes: A liquid democracy experiment on a corporate social network. *Technical Disclosure Commons*. Recuperado de: http://www.tdcommons.org/dpubs_series/79
- Himanen, P. (2003). *L'ètica hacker i l'esperit de l'era de la informació*. Barcelona: UOC.
- Hindman, M. (2009). *The myth of digital democracy*. Princenton: Princenton University Press.
- Innerarity, D. (2015). Desenredar una ilusión: Notas para una teoría crítica de la democracia digital. En S. Champeau y D. Innerarity (comps). *Internet y el futuro de la democracia* (pp. 37-43). Barcelona: Paidós.
- Jurado, F. (2014) *Nueva gramática política. De la revolución en las comunicaciones al cambio de paradigma*. Barcelona: Icaria & Antrazyt.
- Leetoy, S., Zavala-Scherer, D. y Sierra, F. (2019). Presentación: Tecnopolítica y ciudadanía digital. *Comunicación y Sociedad*, 1-8. Recuperado de: <http://www.comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/7462>
- Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. Nueva York: Penguin Press.
- Lindner, R. y Aichholzer, G. (2020). E-Democracy: Conceptual foundations and recent trends. En L. Hennen, I. Van Keulen, I. Korthagen et al. *European E-Democracy in practice* (pp.11-45). Alemania: Springer.
- Livermore, C. (ed.). (2011). *E-Politics and organizational implications of the internet: Power, influence and social change*. Inglaterra: IGI Global.
- Lusoli, W. (2005). *Electronic democracy: The making of a revolution*. Recuperado de: http://www.esri.salford.ac.uk/ESRCResearchproject/papers/Lusoli_3_March_2005_LSE.pdf
- Mitchell, T. (2002). *Rule of experts*. Berkeley: University of California Press.
- Monterde, A. (2015). *Emergencia, evolución y efectos del movimiento-red 15M (2011-2015). Una aproximación tecnopolítica*. Barcelona: UOC-IN3.
- Monterde, A., Rodríguez, A. y Peña-López, I. (2013). La reinención de la democracia en la sociedad-red: Neutralidad de la red, ética hacker, cultura digital, crisis institucional y nueva institucionalidad. *Working Paper Series, WP13-004*. Barcelona: IN3 (UOC). Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/257610481_La_Reinencion_de_la_democracia_en_la_sociedad_red_Neutralidad_de_la_Red_etica_hacker_cultura_digital_crisis_institucional_y_nueva_institucionalidad
- Morozov, E. (2011). *The net delusion: The dark side of internet freedom*. Nueva York: Public Affairs.
- Ogden, M. (1994). Politics in a parallel universe. Is there a future for cyberdemocracy? *Futures*, 26(7), S. 713-729.
- Päivärinta, T. y Saebø, O. (2006). Models of E-Democracy. *Communications of the Association for Information Systems*, 17(1), artículo 37, 818-840. Recuperado de: <http://aisel.aisnet.org/cais/vol17/iss1/37>

- Peña-López, I. (2011). The disempowering Goverati: E-Aristocrats or the delusion of e-Democracy. *eJournal of eDemocracy & Open Government, JeDEM*, 3(1), 1-21.
- Peters, A. (2017). *Can technology save democracy?* Recuperado de: <https://www.fastcompany.com/3068382/can-technology-save-democracy>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 2-6.
- Poster, M. (1995). *Cyberdemocracy: Internet and the public sphere*. Ms., University of California, Irvine. Recuperado de: <http://www.hnet.uci.edu/mposter/writings/democ.html>
- Queraltó, R. (2000). El caballo de Troya al revés: Diseño de una estrategia ética en la sociedad tecnológica. En De Mora, Ibarra, Pérez Sedeño y Sánchez Balmaseda (coords.). *Actas del III Congreso de la Sociedad de Lógica, Metodología y Filosofía de la Ciencia en España* (pp. 301-308). San Sebastián: Universidad del País Vasco.
- Rasmussen, T. (2007). *Techno-politics, internet governance and some challenges facing the internet*. Oxford: Oxford Internet Institute.
- Renault, A. (2013). Démocratie liquid. En I. Casillo, R. Barbier, L. Blondiaux, F. Chateauraynaud, J.-M. Fourniau, R. Lefebvre, C. Neveu y D. Salles (ed.). *Dictionnaire critique et interdisciplinaire de la participation*. París: GIS Démocratie et Participation. Recuperado de: <http://www.dicopart.fr/fr/dico/democratie-liquide>
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community*. Nueva York: Harper Collins.
- Ricci, A. (2013). *The early political web (1995-2005): A ten-year observational research seeking evidence of "eDemocracy" in the information architecture of political parties web sites worldwide*. Tesis de doctorado. Université Libre de Bruxelles.
- Rodotà, S. (1997). *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*. Roma: Laterza.
- Saldich, A. (1979). *Electronic democracy: Television's impact on the American political process*. Nueva York: Praeger.
- Samuel, A. (2004). *Hactivism and the future of political participation*. Tesis de doctorado. Cambridge: Harvard University.
- Sartori, G. (1993). *Democrazia: Cos'è*. Italia: Rizzoli.
- Schudson, M. (2006). New technologies and not-so-newdemocracies. *MedieKultur Journal of media and communication research*, 22(40), 1-9.
- Snider, J., Deutsch, K. e Easton, D. (1994). Democracy on-line. Tomorrow's electronic electorate. *The Futurist*, septiembre-octubre, S. 15-19.
- Subirats, J. (2002). Los dilemas de una relación inevitable. Innovación democrática y tecnologías de la información y de la comunicación. En C. Heriberto (comp.). *Democracia digital. Límites y oportunidades* (pp. 89-113). Madrid: Trotta.
- Trechsel, A., Kies, R., Mendez, F. y Schmitter, P. (2004). *Evaluation of the use of new technologies in order to facilitate democracy in Europe*. Luxemburgo: European Communities.

- Toret, J. (2013). *Tecnopolítica: La potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida*. Barcelona: IN3-UOC.
- Van Dijk, J. (2000). Models of democracy and concepts of communication. En K. Hacker y J. Van Dijk (ed.). *Digital democracy* (pp. 35-49). London: SAGE Publications.
- Van Dijk, J. y Hacker, K. (2000). *Digital democracy: Issues of theory and practice*. London: SAGE Publications.
- Van Dijk, J. y Hacker, K. (2018). *Internet and democracy in the network society*. Nueva York: Routledge.
- Vedel, T. (2003). L'idee de democratie electronique, origines, visions, questions. En P. Pascal (dir.). *Paru dans Le désenchantement démocratique* (pp . 243-266). La Tour d'Aigues: Editions de l'Aube.
- West, D. (2005). *Digital government: Technology and public sector performance*. Princeton: Princeton University Press.