

CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DEL CONOCIMIENTO

El presente trabajo forma parte del libro que recoge los trabajos del Seminario CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DEL CONOCIMIENTO (ISBN: 978-607-02-2373-0), coordinado por Gunnar Wolf y Alejandro Miranda. Puede encontrar el libro completo para su descarga, así como los demás capítulos de forma individual, en <http://seminario.edusol.info/seco3>



Los textos que componen este libro se publican bajo formas de licenciamiento que permiten la copia, la redistribución y la realización de obras derivadas siempre y cuando éstas se distribuyan bajo las mismas licencias libres y se cite la fuente.

El *copyright* de los textos individuales corresponde a los respectivos autores.

El presente trabajo está licenciado bajo un esquema Creative Commons Reconocimiento Compartir bajo la misma licencia (CC-BY-SA) 3.0 Unported.

© © © <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es>

CAPÍTULO 6

Política 2.0

Marko Tropicita

INTRODUCCIÓN

Las propiedades de las nuevas tecnologías están provocando cambios en diversos ámbitos de las sociedades las utilizan. El mantra del software libre, los estándares abiertos, la accesibilidad, la digitalización de la información, *copyleft*, *cooperación*, *prosumidores*, redes sociales digitales, la neutralidad de la red y otros conceptos e ideas resuenan cada vez con mayor fuerza y, en especial, el paradigma de la *web 2.0* está ayudando a la definición de un nuevo horizonte en el equilibrio entre las democracias representativa y la directa.

El objetivo del presente tema es definir este nuevo terreno que ha dado en llamarse *Política 2.0*, analizar algunas experiencias ya en marcha y ofrecer conclusiones que ayuden al lector a vislumbrar los caminos que convendría seguir explorando para lograr una democracia de mayor calidad, en ámbitos o lugares concretos o a niveles más generales de la sociedad, utilizando en mayor o menor medida las nuevas tecnologías.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) (Wikipedia, 2010) en general e internet en especial, poseen una serie de características que generan cambios en muy diversos

ámbitos de aquellas sociedades con un acceso amplio a esas nuevas tecnologías. Una de las características con más efectos en el ámbito social es la posibilidad que tienen los usuarios no sólo de recibir información, sino de enviarla; es decir, no limitarse a ser meros espectadores y consumidores de información, sino productores de información (*prosumer*) (Wikipedia, 2010i) y compartirla libremente.

Lo anterior, unido a otras características comunes a las nuevas tecnologías como la digitalización de la información (que implican que ésta puede ser almacenada y retransmitida sin perder calidad), la rapidez y la potencia de las comunicaciones, la cada vez mayor facilidad de uso, etc., está generando cambios profundos en diversos sectores, entre ellos: los medios de comunicación, la enseñanza, el entretenimiento, el comercio, la ingeniería, la ciencia, el arte, la sanidad, la cultura y mucho más. Los cambios son tantos y afectan a tantos niveles, que es frecuente hablar de la sociedad como *sociedad de la información* (en contraposición a la industrial) (Wikipedia, 2010j).

Uno de los primeros sectores en hacer uso de las redes de computación y las nuevas oportunidades de creación, gestión y socialización de la información, fueron los programadores informáticos. Gracias a internet fue posible el movimiento del software libre (Wikipedia, 2010k); tras él, otros muchos sectores han comenzado a compartir contenidos, conocimientos y experiencias de forma cada vez más generalizada, por ejemplo, los científicos, los alumnos, los profesores y los aficionados a la fotografía, a la música o al video. Actualmente, en el terreno de la propiedad intelectual hay una auténtica revolución, puesto que, gracias a la tecnología, los contenidos se han liberado de sus soportes y ya no tiene sentido seguir aplicando las normas de propiedad propias de los objetos físicos.

Algunos sectores, como el del software, han sabido adaptarse ya a los nuevos tiempos, y otros como el de las enciclopedias se

han visto totalmente superadas por los acontecimientos (Gourdain *et al.*, 2007). Mientras tanto, otros sectores como el de los medios de comunicación o la industria del entretenimiento, se aferran a sus cada vez más obsoletos modelos de negocio y están ejerciendo una gran presión para tratar de criminalizar la tendencia natural de los seres humanos a compartir. No quieren darse cuenta que cada año miles de grupos musicales deciden distribuir su música libremente por internet y que millones de usuarios comparten las fotografías, las noticias y los videos que crean.

En el ámbito del periodismo, ahora que es tan fácil, por ejemplo, crear *blogs*, utilizar agregadores de noticias, syndicar contenidos, publicar fotografías, crear una radio por internet mediante *streaming* de audio, crear *podcasts*, grabar, editar y publicar videos, la prensa tradicional también se está viendo obligada a renovarse para no quedarse relegada.

El problema de fondo es que, gracias a internet, cada vez más músicos, escritores y creadores de todo tipo, se comunican directamente con la gente a la que le interesa lo que hacen. Cada vez es más fácil completar el ciclo sin los intermediarios que antes controlaban todo el proceso de creación (discográficas, editores, agentes, etc.), por lo que muchos intermediarios tradicionales deben o están ya en proceso de reformular su papel en el nuevo escenario.

Lo mismo podríamos decir de la clase política. Muchos agentes sociales como asociaciones, grupos altermundistas (Taibo, 2007), ecologistas, internacionalistas, *hacktivistas*¹ y otros movimientos de base llevan tiempo utilizando internet como sitio natural para trabajar en red y potenciar su capacidad de transformación social. Cuanto más se extiende el uso de internet y de las nuevas tecnologías, más se traslada el debate social y la acción política a ámbitos en que este tipo de debates no suele ser habitual; incluso fuera

¹Para más información sobre los diversos *hacklabs* en el mundo, así como el movimiento social que constituyen, consultar <http://www.hacklabs.org/es>

de los gobiernos y los partidos políticos, puesto que los sistemas basados principalmente en la democracia representativa, también añaden intermediarios que a los ojos de los nativos digitales resultan anacrónicos y poco atractivos (Gutiérrez-Rubí, 2007).

Por si fuera poco, el auge de la llamada *web 2.0* (*blogs*, *wikis*, plataformas de *microbloging*, etc.) (Wikipedia, 2010m) ha propiciado que muchos colectivos y movimientos sociales hayan pasado de utilizar rudimentarias listas de correo, a emplear herramientas que facilitan el trabajo comunitario y la difusión de diversas propuestas en la red. Incluso comunidades generalistas (no articuladas en torno a ningún movimiento social), al recurrir a internet están fuera del control de los *lobbies* de poder, lo cual no ocurre ni con los medios de comunicación (Chomsky, 2000) ni con los gobiernos (Klein, 2007); y surgen una y otra vez de forma espontánea muchos temas e iniciativas de carácter social, entre ellos: libertad de expresión, manipulación informativa, censura, privacidad, control social, propiedad intelectual y ecología. Durante los últimos años se está expandiendo el uso de herramientas diseñadas *ex profeso* para la gestión de redes sociales, lo mismo por parte de empresas entre las que se cuentan Facebook, Twitter, MySpace, Youtube y similares (Txopitea, 2009a), que por parte de grupos ciudadanos como Identi.ca, Grabgrass, Diaspora, Lorea.cc y similares (Txopitea, 2009b). Aunque las primeras están más extendidas que las segundas, ambas se utilizan cada vez más con objetivos políticos y sociales (por ejemplo, organización de manifestaciones y otros eventos, reunión de firmas, coordinación de protestas ante empresas y gobiernos). Por todo ello, cabe esperar que en los próximos años las iniciativas enmarcadas dentro de la *Política 2.0* cobren cada vez más fuerza.

6.1 UNA DEFINICIÓN DE POLÍTICA 2.0

El término *Política 2.0* surge de la fusión de dos términos: *Política* más *Web 2.0*. Es importante aclarar que la política no es exclusiva

de los partidos políticos y de los políticos profesionales, porque éstos podrían simplemente no existir, es una actividad que incumbe a todos los ciudadanos. *Política* es un concepto general que no se limita a ninguna forma de gobierno concreta (Wikipedia, 2010d), como autoritarismo, totalitarismo o democracia, aunque es usual asociar esta palabra a la forma de gobierno más generalizada en la actualidad en los diferentes Estados del mundo: la democracia representativa pluripartidista.

Pero no hay que olvidar que además de la democracia representativa (con representantes de la voluntad ciudadana), está la democracia directa (en que el ciudadano expresa su voluntad sin intermediarios); y aparte del sistema pluripartidista (varios partidos) está el sistema unipartidista (un partido) y el sistema apartidista (ningún partido). Por tanto, el término *política* abarca las formas de gobierno mencionadas y en general todas las formas de gobierno (república, monarquía, sistema presidencial, sistema parlamentario, etc.).

La *política* no es exclusiva de los políticos profesionales, estén éstos o no; la gestión de asuntos públicos es responsabilidad de todos los ciudadanos y en las sociedades humanas se lleva a cabo mediante complejas redes en las que participan de manera directa o indirecta todos los miembros de dicha sociedad (Capra, 1996). No en vano, la Real Academia de la Lengua Española al definir la palabra *política* menciona nada más y nada menos que al ciudadano: “Actividad del ciudadano cuando interviene en los asuntos públicos con su opinión, con su voto o de cualquier otro modo” (Real Academia de la Lengua Española, 2008).

El término *web 2.0* (Wikipedia, 2010m), de reciente creación (2004), se refiere al sistema de páginas interconectadas mediante enlaces de hipertexto (“la web”), pero con el nivel de maduración de los últimos años, avanzando de un conjunto de documentos estáticos a un entorno que enfatiza en la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios de una comunidad mediante

servicios como *blogs*, *wikis* y plataformas de *microbloging*, basándose en el contenido generado por sus usuarios.

De acuerdo con todo lo expuesto, la *Política 2.0* se puede definir de la siguiente forma: “Actividad del ciudadano cuando interviene en los asuntos públicos con su opinión, con su voto o de cualquier otro modo, haciendo uso de las capacidades que ofrecen las nuevas tecnologías en general y la *web 2.0* en particular.”

6.1.1 OTROS TÉRMINOS SIMILARES

Además del término *Política 2.0*, han surgido otros cuya definición aún no está consensuada y por tanto pueden provocar equívocos en cuanto a la definición que acabamos de exponer. Nos referimos a términos que pueden considerarse similares e incluso sinónimos como infopolítica, democracia digital, política digital, democracia electrónica, e-democracia, ciber gobierno o política en red.

El término *web 2.0* está estrechamente vinculado a las redes sociales digitales y a la participación activa de los usuarios en la construcción colaborativa de comunidades. El adjetivo “electrónico”, en cambio, se utiliza con demasiada frecuencia en diversos campos y no sólo para vincularlo a aparatos electrónicos, sino en sustitución del adjetivo “digital” que en algunos contextos sería más adecuado (por ejemplo, libro electrónico *versus* libro digital (Txopitea, 2008) y firma electrónica). En cualquier caso, aparatos electrónicos tan frecuentes hoy en día como relojes, radios, calculadoras y llaves poco o nada tienen que ver con la definición de *Política 2.0* antes expuesta y el adjetivo digital no parece encajar mucho mejor. Los prefijos *info-* y *ciber-* tampoco parecen resaltar los aspectos más importantes de la definición. Respecto al prefijo *e-* como acrónimo de *electrónico* e *i-* como acrónimo de *información*, su pertinencia ya ha sido aclarada.

El término *política en red* resulta bastante adecuado, pero podríamos considerarlo una generalización del término *Política 2.0*, puesto que no hace referencia directa al uso de las nuevas tecno-

logías. A pesar de ello, es de esperar que tanto la *política en red* en general como la *Política 2.0* en particular minimicen o eviten por completo la aparición de relaciones jerárquicas y promuevan las relaciones directas entre un amplio número de sus componentes. Este concepto se ha dado en llamar democracia directa, que en el caso de la *Política 2.0* sería la denominada democracia directa electrónica; nótese el uso poco conveniente del adjetivo electrónica también en este caso.

Llegados a este punto, conviene resaltar que la democracia directa en una sociedad constituye una utopía, puesto que no es posible que todos los ciudadanos sean capaces de ejercer sus derechos (niños, personas mayores, enfermos, discapacitados) y, por tanto, siempre es necesario mantener cierto grado de democracia representativa (Wikipedia, 2010b). Por lo anterior, digamos que *Política 2.0* es un término que resulta más pragmático, abierto a distintos equilibrios entre la democracia directa y la democracia representativa.

Por último, aquellos lectores a los que les parezca inapropiado el adjetivo *2.0* por el mero hecho de que se utiliza con profusión (turismo *2.0*, empresas *2.0*, universidad *2.0*, finanzas *2.0*, ciudadano *2.0*, parlamento *2.0*, propaganda *2.0*) y en algunos casos sin demasiado rigor, les pedimos que ignoren los usos inadecuados de éste y otros términos y que se centren en los usos adecuados, por ejemplo, *copyright 2.0* (Ricolfi, 2008), puesto que en la mayoría de los casos se le adopta para resaltar el aprovechamiento de las redes sociales digitales como vehículo para revolucionar realidades a las que les afecta la participación y la colaboración activa de las personas en distintos ámbitos de producción, es decir, de la misma forma que se maneja el adjetivo *2.0* en el presente tema pero aplicado al ámbito de la construcción social.

En cualquier caso, *Política 2.0* no es más que un término al que de forma más o menos arbitraria hemos asignado un significado, elegido entre muchos posibles e igualmente válidos.

6.2 ALGUNAS INICIATIVAS LOCALES

A continuación se presentan algunos grupos, colectivos, proyectos e iniciativas relacionadas con *Política 2.0* que el autor ha estudiado. Al tratarse de un estudio personal, en la mayoría de los casos fruto de la participación en dichas iniciativas, todos tienen un vínculo con el País Vasco.

POLITIKA 2.0 ([HTTP://POLITIKA20.NIREBLOG.COM/](http://politika20.nireblog.com/))

Es punto de encuentro, reflexión y acción de una serie de personas *2.0*, principalmente vascas, que intentan promover cambios en lo que se define como *política*, hacia modelos más participativos y cercanos a una ciudadanía activa.

Los proyectos más significativos que este grupo ha llevado a cabo son los siguientes: Jornada informativa en el Parlamento Vasco, 119 segundos, *11 minutu* y presentación en el Parlamento Europeo.

COLABORA EN NUESTRAS CIUDADES ([HTTP://COLABORAENRED.COM/](http://colaboraenred.com/))

Se trata de un proyecto de colaboración ciudadana, que busca la implicación de las personas y sus problemas, conocimientos e ideas, y que culminará en un evento o reunión en el cual todas aquellas personas que así lo deseen podrán compartir sus problemas y sus soluciones, tecnológicas o no, si las tienen, y ahí quizá se planteen nuevas ideas por desarrollar o se retomen las existentes para mejorarlas.

Las ciudades donde se ha establecido este grupo hasta la fecha son Bilbao, Vitoria-Gasteiz, Donostia-San Sebastián y Getxo. Una vez recopiladas una serie de ideas, buscan los dinamizadores de esta iniciativa presentarse formalmente en cada ayuntamiento y ofrecer formas de colaboración.

CIUDADANOS 2010 ([HTTP://WWW.CIUDADANOS2010.NET/](http://www.ciudadanos2010.net/))

Es otra experiencia de democracia participativa en la que colaboran decenas de municipios españoles, con el objetivo de ofrecer a los ciudadanos una herramienta para comunicarse directamente con su consistorio (ayuntamiento o gobierno), y debatir y comentar las aportaciones del resto de vecinos. Ha sido uno de los primeros proyectos que ha permitido a un elevado número de municipios españoles lograr una primera experiencia de las posibilidades de interacción que favorecen las nuevas tecnologías entre el ayuntamiento y sus habitantes.

PARLIO ([HTTP://PARLIO.ORG/](http://parlio.org/))

El objetivo de esta iniciativa es hacer la actividad parlamentaria más transparente, filtrando, reordenando y reestructurando la información que el Parlamento Vasco ofrece en su web, cuya usabilidad deja bastante que desear. De esta forma, en lugar de solicitar al parlamento o a alguna otra institución que ponga en marcha un proyecto de análisis de la información contenida en la web del parlamento y posteriormente lleve adelante una remodelación y modernización de la misma, cuatro amigos se reunieron durante un fin de semana y en sólo 48 horas crearon una nueva página web a la que llamaron Parlio, la cual se alimenta automáticamente de la página original pero reestructura la información de una forma mucho más clara y muestra con claridad (por ejemplo, mediante diagramas) los datos interesantes para los usuarios de la web.

El éxito de esta pequeña iniciativa fue mayúsculo, puesto que se demostró que si las administraciones públicas divulgan la información que manejan (aunque sea en crudo), la iniciativa ciudadana puede hacer uso de dicha información como más le convenga. Este concepto se conoce con el nombre de *datos abiertos* (Fioretti, 2010) y en los últimos tiempos está adquiriendo cada vez más fuerza, ya que parece lógico que la información y los contenidos creados con fondos públicos sean abiertos y accesibles a toda la sociedad.

EZKER BATUA BERDEAK

([HTTP://PROGRAMA.EZKERBATUA-BERDEAK.ORG/](http://PROGRAMA.EZKERBATUA-BERDEAK.ORG/))

Esta iniciativa la llevó adelante un partido político del País Vasco antes de las elecciones locales de 2008, con el propósito de que sus militantes y simpatizantes, así como cualquier otra persona tuvieran la posibilidad de mejorar el programa electoral de dicho partido. Para ello, hicieron uso del mismo software libre con el que funciona el agregador social *meneame.net*, de forma que en lugar de noticias, los participantes proponían, catalogaban y publicaban puntos por incluir en el programa electoral.

Una anécdota no exenta de cierta paradoja fue que otro partido (PSEE-EE) expuso en esta herramienta abierta la posibilidad de enviar todo su programa electoral como propuesta, cosa que Ezker Batua Berdeak declinó.

NESKATEKA ([HTTP://NESKATEKA.NET/](http://NESKATEKA.NET/))

Es un proyecto que surgió del Departamento de Igualdad del Ayuntamiento de Laudio/Llodio, a fin de empoderar a las mujeres del municipio que están agrupadas en asociaciones (Martín, 2010). Además de reuniones presenciales con dichas mujeres y otros eventos públicos, esta iniciativa produjo un mapa de 22 espacios inseguros, con accesos complicados o con deterioro y falta de mantenimiento importante en Laudio. Este mapa que recoge y ubica las zonas menos seguras de la localidad se envió al buzón de todos los domicilios de la localidad, con lo que se dio a conocer la iniciativa Neskateka apoyada por el ayuntamiento. Además, se plantearon propuestas de actuación para mejorar los puntos inseguros.

ARREGLAMICALLE ([HTTP://ARREGLAMICALLE.COM/](http://ARREGLAMICALLE.COM/))

Es una herramienta web que permite a cualquier ciudadano dar parte de desperfectos y problemas en las calles de su ciudad. La microempresa que lo ofrece pretende llegar a un acuerdo con distintos ayuntamientos para entregarles periódicamente los reportes

de los ciudadanos, y al mismo tiempo darles la oportunidad de informar en la web sobre las actuaciones realizadas.

QUEREMOS SOFTWARE LIBRE

([HTTP://WWW.QUEREMOSSOFTWARELIBRE.ORG/](http://www.queremossoftwarelibre.org/))

Esta iniciativa parte de un conjunto de personas preocupadas por que el gobierno vasco destine dinero público a promover y fomentar el uso de software libre y estándares abiertos en las instituciones públicas vascas y en todos los ámbitos de la sociedad vasca. Para ello, antes de las elecciones locales de 2009, este colectivo puso en marcha la recolección de firmas en apoyo de un manifiesto con las exigencias indicadas y realizó una encuesta a los candidatos a *Lehendakari* o presidente local (queremossoftwarelibre.org, 2009).

SINDOMINIO ([HTTP://SINDOMINIO.NET/](http://sindominio.net/))

Es un conjunto de servidores autónomos que opera en el Estado español, y acaba de cumplir 10 años de funcionamiento y crecimiento constante. Participan varios centenares de activistas y *hacktivistas*, albergando y gestionando los sitios web de incontables colectivos y movimientos sociales. Utiliza únicamente software libre, trabaja de forma asamblearia, es decir, mediante una lista de correo que funciona como una asamblea virtual permanente; incluso varios usuarios de confianza de la comunidad realizan en conjunto las labores de administración de las máquinas (Drakos *et al.*, 2000). En sus comienzos incluía un medio de comunicación independiente llamado ACP, que fue asimilado al proyecto *Indymedia*.

INDYMEDIA ([HTTP://INDYMEDIA.ORG/](http://indymedia.org/))

Conocido también como centro de medios independientes (*Independent Media Center*), es una red global participativa de periodistas independientes que informan sobre temas políticos y sociales. Se creó en 1999 durante las manifestaciones contra la cumbre

de la Organización Mundial del Comercio (OMC) en Seattle, Estados Unidos, y está estrechamente relacionada con el movimiento antiglobalización, aunque oficialmente no aboga por ningún punto de vista en particular. Utiliza un proceso de publicación abierto y democrático en el que cualquiera puede contribuir. De hecho uno de sus lemas más conocidos es el siguiente: “No odies a los medios, conviértete en ellos” (*Don't hate the media, become the media*).

Tras el éxito de la primera web creada para cubrir la contracumbre de Seattle (en un formato que después comenzó a denominarse *blog*) y romper la manipulación mediática del evento, surgieron otros centros de medios independientes a lo largo y ancho del planeta hasta completar los aproximadamente 180 actuales que se distribuyen por los cinco continentes, aunque la mayoría se ubican en Estados Unidos y Europa. Toda la red de *Indymedia* es completamente abierta y recibe aportaciones de diversos tipos de agentes sociales de base.

Todos los sitios web y los servidores de *Indymedia* funcionan con software libre, trabajan con formatos estándares y sus contenidos son libres. Otra de las características de los centros de medios independientes es que sus servidores no guardan bitácoras sobre los usuarios, con lo cual se intenta por todos los medios técnicos y legales minimizar cualquier tipo de censura y maximizar la libertad de expresión.

HACKTIVISTAS ([HTTP://HACKTIVISTAS.NET/](http://hacktivist.net/))

Es una red de *hacktivistas* que nace de la comunidad de *hacklabs* y *hackmeetings* (Wikipedia, 2010f; 2010g; 2010h) de la península ibérica. Esta comunidad produjo en 2008 un espacio para coordinar sus acciones en el ámbito global, debatir estrategias, compartir recursos y sincronizar movimientos de creación y resistencia que conduzcan hacia la consecución de una sociedad libre, con tecnologías libres. Por tanto, se trata de un punto de encuentro y reflexión telemático que lleva adelante una serie de acciones físicas

y virtuales siempre vinculadas con la tecnología y el uso social de las mismas.

Los proyectos más significativos de este grupo son los siguientes: defensa de la cultura y el conocimiento libre, campaña informativa y acciones contra el denominado “Paquete Telecom” 6 de mayo de 2009 del Parlamento Europeo, creación de “La lista de Sinde”.

PARTIDO PIRATA ([HTTP://WWW.PARTIDOPIRATA.ES/](http://www.partidopirata.es/))

Es un partido político fundado en Suecia en 2006 que busca la reforma de las leyes de propiedad intelectual, el respeto al dominio público y la promoción de la cultura *copyleft*. Uno de sus principios fundamentales es también la defensa de la privacidad tanto en internet como fuera de ella. Para el resto de temas sin relación directa con las leyes de *copyright*, patentes de software y similares, carece de una posición fijada y no pretende tenerla.

En las elecciones al Parlamento Europeo celebradas en 2009, el Partido Pirata sueco se erigió en la quinta fuerza más votada, al obtener 7.13% de los votos (un total de 226 000), por lo que hay un europarlamentario del Partido Pirata que defiende en esa institución los intereses de su partido. En las elecciones federales en Alemania, también del mismo año, el Partido Pirata alemán obtuvo 2% de los votos (un total de 846 000), lo que da una muestra de la fuerza que este partido alcanza año tras año. Actualmente, el Partido Pirata está presente en Europa (Inglaterra, Francia, Alemania, Finlandia, etc.) y en América (por ejemplo, Canadá, México, Chile y Argentina).

PARTIDO DE INTERNET ([HTTP://PARTIDODEINTERNET.ES/](http://partidodeinternet.es/))

Es una plataforma ciudadana nacida en 2008 en España para tratar de implantar la democracia directa electrónica cumpliendo con la

legislación vigente (haciendo uso del DNI electrónico).² Por medio de internet y varias herramientas tecnológicas (sitio web, listas de correo, foros, *chat*, redes sociales y otras), los voluntarios de este partido registrado en 2010 colaboran telemáticamente para hacer realidad sus objetivos más inmediatos, entre ellos, ofrecer una alternativa al bipartidismo del Estado español, promover la creación de listas abiertas y presentarse a las Elecciones Generales Españolas de 2012.

Aparte de ser un grupo totalmente abierto y participativo que hace un uso intensivo de software libre y formatos abiertos, lo más novedoso de este partido es su sistema *Agora* de decisiones internas; es un sistema de voto electrónico seguro por internet, al que también se le llama democracia líquida y que los colaboradores del Partido de Internet están desarrollando para permitir a cada usuario elegir el grado de democracia representativa que desea (Wikipedia, 2010a). En un extremo estaría el usuario que no delega su voto nunca y decide por sí mismo cada una de las decisiones que se le presentan (coincidentes con las votaciones de los diputados del partido en el Congreso). En el otro extremo estaría el usuario que delega su voto incondicionalmente a una única persona o grupo y no participa de ninguna otra forma (logrando así el mismo nivel de democracia representativa que tenía hasta ahora). Por último estaría el usuario que delega su voto en una serie de personas y grupos para distintos temas pero que ante ciertos temas de su interés ejerce directamente su derecho a voto; las personas pueden delegar su voto en cadena, de forma que si un usuario confía en otro usuario al delegar su voto en él, pero resulta que este usuario a su vez ha hecho lo mismo con un tercero, entonces éste estará votando por él mismo y también por toda la gente que de manera directa o indirecta le ha delegado su voto.

²Para más información sobre el DNI electrónico español o DNI-e, consultar <http://www.dnielectronico.es/>).

Los diputados del Partido de Internet irán votando en el Congreso de acuerdo con lo que los votantes vayan decidiendo finalmente por medio de *Agora*. Si tiene tres diputados y un tercio de los votantes ha votado *sí*, otro tercio ha votado *no* y el otro tercio se ha abstenido, entonces un diputado votará *sí*, otro *no* y el tercero se abstendrá. Así, la voz del pueblo se traslada al Congreso de la forma más inmediata y fiel posible, en función del número de diputados y los resultados de cada votación.

IREKIA ([HTTP://IREKIA.EUSKADI.NET/](http://IREKIA.EUSKADI.NET/))

Es una iniciativa del gobierno vasco que pretende ser la aplicación del gobierno abierto por parte de los dirigentes (Wikipedia, 2010e). Los tres pilares de Irekia (significa “abierto” en euskera) son la transparencia, la participación y la colaboración (Gobierno Vasco, 2010). El sitio opera con software libre y contenidos de licencia libre. Ante iniciativas como ésta, surge la duda de hasta qué punto el *open government*, mediante la transparencia y la participación que preconizan, no son más que un nuevo y atractivo envoltorio para gobiernos que funcionan igual que el resto.

6.3 CONCLUSIONES

Tras el análisis del concepto de *Política 2.0* y de los grupos e iniciativas estudiadas en torno a las innovadoras formas de hacer política mediante las nuevas tecnologías, se pueden extraer algunas conclusiones en cuanto a características comunes y tipos de grupos.

6.3.1 CARACTERÍSTICAS COMUNES

Debido a las características inherentes a las nuevas tecnologías (*cuasi* ubicuidad, mayor inmediatez, tendencia a la topología en red, etc.), las propias iniciativas surgidas en este contexto (no sólo las de carácter político) muestran un conjunto de tendencias siempre en la misma dirección:

MAYOR DINAMISMO. Tanto la interfaz de los sitios web, como la forma y el modo de intercambiar la información entre las personas y las herramientas, cambia con facilidad, lo que abre la posibilidad de modificación en las formas de trabajar y colaborar con facilidad y rapidez.

MENOR FORMALISMO. Los procesos burocráticos en los ambientes dinámicos no suelen ser muy apreciados y éste no es la excepción. Los formalismos en los grupos descritos son los imprescindibles y en algunos casos los grupos se manifiestan informales y enemigos de cualquier burocracia. Los partidos políticos son probablemente los que más formalismos y burocracia utilizan.

MENOR JERARQUÍA. En los grupos analizados las capas jerárquicas son débiles y cambiantes y en algunos casos completamente ausentes. Los partidos políticos en este caso también tienen una jerarquía más marcada.

MAYOR EMERGENCIA. A pesar de no haber muchos formalismos ni jerarquías, el grupo necesita coordinarse para realizar distintas tareas con el fin de alcanzar los objetivos que el propio grupo se marque, por lo que suelen surgir procesos de autoorganización con estructuras más o menos complejas a partir del trabajo en común (Wikipedia, 2010c). Un ejemplo de la emergencia de estructuras de autoorganización es el de Wikipedia, con sus protocolos de trabajo, diversos perfiles para sus colaboradores, normas de funcionamiento, etc. (Ibáñez, 2009).

6.3.2 TIPOS DE GRUPOS

Los tipos de iniciativas presentadas se pueden clasificar en tres grandes grupos, según sus objetivos y sus integrantes:

TOP-DOWN (DE ARRIBA A ABAJO). Algunas de las iniciativas son originadas por los actores políticos tradicionales (gobiernos locales, ayuntamientos, partidos políticos) y se acercan a los ciudadanos mediante las nuevas tecnologías en general y de las redes sociales en particular. Su objetivo consiste sobre todo en hacer más transparente la gestión institucional y permitir de forma muy limitada y controlada ampliar un poco las formas de participación de los ciudadanos. Así ocurre con las iniciativas de Ezker Batua Berdeak, el proyecto Ciudadanos2010, el grupo Neskateka e Irekia del gobierno vasco.

BOTTOM-UP (DE ABAJO A ARRIBA). Partido Pirata, Partido de Internet, arreglaMicalle, Ciudadanos en red, Parlio y QueremosSoftwareLibre son iniciativas que derivan de los ciudadanos; pero, a pesar de ello, las instituciones gubernamentales representan la pieza clave y de ellas depende por completo la continuidad de la participación de los ciudadanos.

El grupo Politika 2.0 reúne ciudadanos de a pie y políticos, e incluso activistas sin interés directo en las instituciones, por lo que podría clasificarse en cualquiera de los tres apartados; aunque por la mayoría de sus actividades y proyectos parece más adecuado incluirlo en el grupo *bottom-up*.

AUTÓNOMOS. Hacktivistas, Indymedia y Sindominio surgen también a partir de la gente de la calle, pero con la particularidad de ser autónomos y mantenerse en su totalidad independientes respecto a las instituciones políticas ordinarias y los demás agentes de poder (medios de comunicación, empresas, *lobbies*, etc.). Esto no quiere decir que no pretendan influirlos, ya que, al ser grupos políticos, sus componentes tienen sin duda el objetivo común de transformar la sociedad de la que forman parte, incluidos dichos agentes. Sin embargo, en lugar de pretender ayudar o mejorar las instituciones que conforman al Estado o depender de ellas para

alcanzar los cambios, estos grupos del ámbito libertario hacen una apuesta por la horizontalidad, el asambleísmo y la autogestión, cuando ejercen su derecho a adoptar acuerdos y ponerlos en práctica, construyendo sociedad desde la mismísima base social frente a cualquier estructura acumulativa de poder (como el propio Estado).

Como conclusión, es importante dejar claro que se están dando grandes cambios prácticamente cada día en el punto de contacto entre la política y las nuevas tecnologías, por lo que este estudio debe tomarse como una recopilación de algunas tendencias detectadas en los últimos años por el autor. La información de este tema no es más que la punta del iceberg de los profundos cambios actuales en diversos lugares que sin duda se seguirán dando y extendiendo en el futuro próximo. Por tanto, no es posible hacer un análisis completo y sistemático en medio de toda una revolución, pero la información aquí recopilada puede servir como material para análisis futuros.

Acerca del autor

MARKO TXOPITEA — Euskal Herria

Es ingeniero informático. Estudió en la Universidad de Deusto. Trabaja como jefe de proyectos en una firma de consultoría informática.

Colabora en varios proyectos relacionados con el software libre, el conocimiento libre y el *hacktivismo*, como Librezale, Sindominio, Hackmeeting, Ezebez, Hacktivistas, Indymedia Euskal Herria, CompartirEsBueno y otros. Publica artículos sobre nuevas tecnologías, internet, redes sociales, propiedad intelectual, entre otros temas.

Bibliografía

- Capra, Fritjof (1996), *La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos*. Colección argumentos, Editorial Anagrama, pág. 359, ; p. 5.
- Chomsky, Noam (2000), *Los guardianes de la libertad: propaganda, desinformación y consenso en los medios de comunicación de masas*, Editorial Crítica, pág. 384, ; p. 4.
- Drakos, Nikos *et al.* (2000), «Sindominio: Un modelo de administración diferente», 2010-06-28, <http://www.monografias.com/trabajos28/sindominio/sindominio.shtml>; p. 11.
- Fioretti, Marco (2010), «Datos Abiertos, Sociedad Abierta: un proyecto de investigación sobre la apertura de información pública en las administraciones locales de la UE», <http://stop.zona-m.net/es/digimundo/datos-abiertos-sociedad-abierta-un-proyecto-de-investigaci-n-sobre-la-apertura-de-informac>; p. 9.
- Gobierno Vasco (2010), «Irkeia: Gobierno abierto», 2010-06-28, <http://www.irekia.euskadi.net/es/pages/798-acerca>; p. 15.
- Gourdain, Pierre *et al.* (2007), *La revolución Wikipedia*, Alianza Editorial, pág. 151, ; p. 3.
- Gutiérrez-Rubí, Antonio (ago. de 2007), «La abstención de los activistas on-line», *CincoDias.com* ; p. 4.
- Ibáñez, Álvaro (jul. de 2009), «La capacidad de autocorrección de la Wikipedia», *La Linterna del Traductor* 1, pág. 21, <http://www.microsiervos.com/archivo/internet/capacidad-autocorreccion-wikipedia.html>; p. 16.
- Klein, Naomi (2007), *La doctrina del miedo*, Paidós, ; p. 4.

- Martín, Susana (2010), «Una visión femenina de Laudio. La plataforma Neskateka plasma en un mapa las zonas más inseguras y mejorables del municipio», *DEIA*, <http://www.deia.com/2010/01/24/bizkaia/lodio-nervion/una-vision-femenina-de-laudio/>; p. 10.
- queremossoftwarelibre.org (mar. de 2009), *Los partidos políticos vascos y el Software Libre*, pág. 17, <http://www.queremossoftwarelibre.org/bitartekoak/20090301es.pdf>; p. 11.
- Real Academia de la Lengua Española (2008), *Diccionario de la Real Academia Lengua Española En línea*, <http://buscon.rae.es/>; p. 5.
- Ricolfi, Marco (jun. de 2008), «Copyright Policy for digital libraries in the context of the i2010 strategy», *COMMUNIA Conference on the Digital Public Domain*, Louvain-la-Neuve, Belgium, http://www.communia-project.eu/communiafiles/conf2008p_Copyright_Policy_for_digital_libraries_in_the_context_of_the_i2010_strategy.pdf; p. 7.
- Taibo, Carlos (2007), *Movimientos antiglobalización. ¿Qué son? ¿Qué quieren? ¿Qué hacen?*, Catarata, pág. 174, ; p. 3.
- Txopitea, Marko (sep. de 2008), «El futuro del libro», 2010-06-28, <http://www.ikusimakusi.net/es/2008/el-futuro-del-libro/>; p. 6.
- (2009a), «Redes sociales digitales», *GARA*, <http://www.ikusimakusi.net/eu/2010/sare-sozial-digitalak/>; p. 4.
- (2009b), «Redes sociales libres», *GARA*, <http://www.ikusimakusi.net/eu/2010/sare-sozial-libreak/>; p. 4.
- Wikipedia (2010a), *Democracia líquida*, http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Proxy_voting&oldid=324438091#Delegated_voting (visitado 07-11-2009); p. 14.
- (2010b), *Democracia representativa*, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Democracia_representativa&oldid=38043032 (visitado 28-06-2010); p. 7.

- (2010c), *Emergencia (filosofía)*, [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Emergencia_\(filosofia\)&oldid=38230265](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Emergencia_(filosofia)&oldid=38230265) (visitado 28-06-2010); p. 16.
- (2010d), *Forma de gobierno*, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Forma_de_gobierno&oldid=38192144 (visitado 28-06-2010); p. 5.
- (2010e), *Gobierno abierto*, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Gobierno_abierto&oldid=34204054 (visitado 28-06-2010); p. 15.
- (2010f), *Hacklab*, <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hacklab&oldid=38741884> (visitado 15-07-2010); p. 12.
- (2010g), «Hackmeeting», <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hackmeeting&oldid=31287182> (visitado 08-11-2009); p. 12.
- (2010h), «Hacktivismo», <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Hacktivismo&oldid=31451480> (visitado 14-11-2009); p. 12.
- (2010i), *Prosumidor*, <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Prosumidor&oldid=38167764> (visitado 28-06-2010); p. 2.
- (2010j), *Sociedad de la información*, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Sociedad_de_la_informacion&oldid=37890992 (visitado 28-06-2010); p. 2.
- (2010k), *Software Libre*, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Software_libre&oldid=38338788 (visitado 28-06-2010); p. 2.
- (2010l), *Tecnologías de la información y la comunicación*, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Tecnologias_de_la_informacion_y_la_comunicacion&oldid=38162985 (visitado 28-06-2010); p. 1.
- (2010m), *Web 2.0*, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Web_2.0&oldid=38394760 (visitado 28-06-2010); pp. 4-5.