

E-democracia: Una construcción conceptual

E-democracy: A conceptual construction

Manuel Romero

Universidad de Chile, Chile

manuel.romero@ug.uchile.cl

DOI: <https://doi.org/10.24215/18537863e067>

Recepción: 23 Mayo 2019

Aprobación: 11 Noviembre 2019

RESUMEN:

El concepto de *e-democracia* tiene un gran potencial heurístico; refiere a aquellos fenómenos políticos que se dan por la convergencia entre las TICs y la democracia. Si bien la emergencia de la expresión es reciente, se considera que, si se trabaja el término de una manera crítica, este puede volverse un instrumento analítico de mucha utilidad para estudiar los fenómenos políticos contemporáneos. En este contexto, se efectúa un trabajo de conceptualización de tres niveles sobre dicha expresión. La construcción conceptual permite disponer de una herramienta con gran capacidad abstractiva, la cual ayuda a ordenar, comprender y explicar la emergencia y dinámica de un sinnúmero de procesos bajo un mismo marco analítico.

PALABRAS CLAVE: e-democracia, Conceptualización, TICs, Democracia, E-gobierno.

ABSTRACT:

The concept of *e-democracy* has great heuristic potential; refers to those political phenomena that occur due to the convergence between ICTs and democracy. Although the emergence of the expression is recent, it is considered that if the term is worked in a critical way, it can become a very useful analytical tool to study contemporary political phenomena. In this context, a three-level conceptualization work is carried out on this expression. The conceptual construction allows to have a tool with great abstract capacity, which helps to order, understand and explain the emergence and dynamics of countless processes under the same analytical framework.

KEYWORDS: e-democracy, Conceptualization, ICTs, e-government, Democracy.

INTRODUCCIÓN

Los conceptos son representaciones mentales, unidades cognitivas de significado con las cuales definimos y diferenciamos las experiencias de nuestro entorno. La definición y diferenciación conceptual se logra mediante un trabajo de integración de clasificaciones, categorías y propiedades de los fenómenos observados (Collier y Levitsky, 1997). Al contar el concepto con esta “integración”, proyecta entonces “significado”, el cual puede ser expresado bajo diversas formas lógicas, gramaticales y enunciados del habla; es así entonces que los conceptos pueden designar y dar cuenta de los diversos objetos, hechos, procesos y situaciones, tanto sociales como naturales del mundo en que vivimos (Sartori, 1970; Ragin, 1994). Sin embargo, el mundo humano no es algo inmóvil, muy por el contrario, está siempre en constante transformación, y los conceptos que servían para entender y dar coherencia a un cierto periodo específico, puede que sean insuficientes y limitados para ayudarnos a comprender y explicar los nuevos escenarios históricos en que se sitúa la sociedad humana. En este contexto de mutabilidad permanente del mundo humano, se hace muchas veces necesario innovar en nuevas conceptualizaciones que nos ayuden, en tanto elementos interpretadores de la experiencia, a dar cuenta de las nuevas dinámicas, procesos y avances histórico-sociales ¿Quién, por ejemplo, podría seguir pensando el mundo contemporáneo, el mundo de los semiconductores, de los computadores, de Internet, etcétera, con la caja de herramientas conceptuales de siglos pasados donde nunca existieron este tipo de elementos? Probablemente nadie, y si alguien lo hiciera, seguramente sus explicaciones se dispondrían sobre una base empírica bastante limitada. Bajo esta perspectiva consideramos que muchos de los fenómenos

políticos recientes, generados producto de la relación de la tecnología digital y la política, no deberían seguir siendo pensados bajo los estrechos márgenes conceptuales de hace unas décadas atrás, sino que estos procesos exigen, para ser mejor explicados y comprendidos, de nuevas metáforas, ideas y conceptos.

Esta tarea de abstraer la nueva realidad fenoménica contemporánea ya ha sido tímidamente emprendida por algunos autores, los cuales han tratado de darle cierta coherencia explicativa al nuevo “cosmos” que han propiciado transistores, chips y microprocesadores. Es así que paulatinamente se han desarrollado conceptos que han permitido dar regularidad a este nuevo escenario global: *Sociedad post-industrial* (Bell, 2001 [1973]), *Sociedad de la información* (Masuda, 1984), *Tercera ola* o *Revolución digital* (Toffler, 1981), *Ciberpolítica* (Hill y Hughes, 1998), *Ciberdemocracia* (Dader, 2003), *Aldea global* (McLuhan y Powers, 1989), *Gobierno electrónico* (UNPAN, 2005), *E-participación* (OECD, 2003), *Web 2.0* (O’Reilly, 2005), *Disruptive Power* (Owen, 2015), *Self-service democracy* (Eriksson y Vogt, 2013), *homo twitter* (Cansino, 2017 [2012]), entre otros, son una muestra de esta producción conceptual. Además de los mencionados, otro de los conceptos de importancia que han surgido para dar cuenta de las relaciones tecnológico-políticas, y que en el último tiempo ha generado muchas polémicas y discusiones, es el concepto de *democracia electrónica* (e-democracia). Este término puede potencialmente ser uno de los más importantes para entender gran parte de las dinámicas políticas que se suceden actualmente. Esto porque trata de dar cuenta de los fenómenos políticos que se dan desde la convergencia entre las TICs¹ y la democracia. En este contexto de latencia de utilidad heurística que se divisa en el concepto, nos preguntamos: ¿es posible disponer del término *democracia electrónica* de una forma analítica crítica, que dé cuenta de manera clara y diferenciada de los diversos procesos generados de la relación entre TICs y democracia?

Al respecto, se considera que una de las formas de disponer crítica y analíticamente del término *e-democracia* es a través de la “construcción conceptual”. Uno de los enfoques referentes en el trabajo de construcción conceptual es el de la “articulación de tres niveles” propuesto por Gary Goertz (2005). Desde este eje orientador, creemos que es posible disponer de la expresión *e-democracia* de una forma analítica clara y útil para dar cuenta de forma ordenada, diferenciada y explicativa, los diferentes fenómenos que relacionan TICs y democracia.

Para desarrollar lo referido, el artículo que se presenta a continuación se dividirá en seis apartados: en el primero se abarca el marco teórico-metodológico, que se dispone con el objetivo de trazar los lineamientos de la articulación conceptual; en el segundo apartado se realiza una revisión histórica al término *e-democracia*, con el objetivo de ver qué se decía inicialmente del concepto hasta lo que se dice más recientemente; en una tercera sección, se trabaja el nivel básico del concepto, en donde se intenta llegar a una definición mínima que contenga la idea fundamental del fenómeno; en una cuarta parte, se trabaja sobre el segundo nivel conceptual, en donde se fijan las formas de participación con las TICs en democracia; en un quinto apartado nos referiremos al tercer nivel, en el cual se da cuenta de la operacionalización del concepto; finalmente, se señalan algunas consideraciones a tener en cuenta para la utilización analítica del concepto de *e-democracia* en algún estudio de caso.

1. MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO

Uno de los enfoques referentes en el trabajo conceptual es el propuesto por Gary Goertz en su obra *Social Science Concepts. A User’s Guide* (2005). En este libro, el politólogo americano, sintetizando los aportes de otros autores (Sartori, 1970; Collier y Mahon, 1993; Collier y Levitsky, 1997; Gerring, 2004), propone que los conceptos se pueden articular en torno a tres niveles: en el primer nivel, se designa el núcleo común, la idea fundamental de todas las encarnaciones del concepto: “it is cognitively central. It is the noun to which we attach adjectives” (Goertz, 2005, p. 6). En el segundo nivel: “to give the constitutive dimensions of the basic-level (...) It is when we move down to the secondary level that the multidimensional character of concepts appears. The secondary-level dimensions form much of the ontological analysis of concepts” (.). Finalmente,

el tercer nivel es el de los datos empíricos o de la operacionalización de las dimensiones del concepto (se califican con indicadores). Según Goertz: “at this level we get specific enough that data can be gathered, which permits us to categorize— either dichotomously or on a more fine-grained scale—whether or not a specific phenomenon, individual, or event falls under the concept” ().

En general, el trabajo de conceptualización de tres niveles propuesto por Goertz permite que se tengan en cuenta tanto las cuestiones sustanciales (perspectiva ontológica) como los hechos específicos que refieren al fenómeno que se abstrae conceptualmente (ejemplos empíricos). Por lo que nos parece el más adecuado para la articulación del concepto de *e-democracia*.

2. E-DEMOCRACIA: ORÍGENES Y EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO

Desde la aparición del transistor en 1947, que dio pie al desarrollo de la electrónica de semiconductores, una cadena continua de nuevos equipos electrónicos se sucedió esparciéndose por todo el mundo a gran velocidad. Esto tuvo implicancias en diferentes dimensiones de la existencia humana. En la perspectiva específica del ámbito político, el avance tecnológico, y en particular el de las TICs, promoverían la aparición de un accionar nuevo de dinámicas interactivas entre la ciudadanía y las autoridades políticas. Este conjunto de nuevas interacciones comenzarían a ser pensadas bajo el término de *teledemocracia*. El uso de este concepto se debió principalmente a Ted Becker, que en 1981 lo dispondría para referirse a las posibilidades que abrían los nuevos medios electrónicos de comunicación para desarrollar una “democracia directa” de facto (Becker, 1981, pp. 6-9).

El desarrollo progresivo de las TICs durante la década de los años 80 y los 90 ampliaría las aplicaciones de uso de las mismas. Esto llevaría a pensar la relación de los elementos mediales con la democracia de una forma más amplia. La literatura académica temprana que abordaría estas nuevas posibilidades participativas estaría marcada primordialmente por posiciones dicotómicas. Por un lado, estaban aquellos simpatizantes de la *democracia directa* que veían en el desarrollo de la tecnología digital posibilidades para implementar el “voto electrónico”. Señalaban que el avance en las TICs permitiría constituir “areópagos” en línea en donde los ciudadanos tendrían la posibilidad de participar de forma directa en política (Toffler, 1981; Budge, 1996; Becker, 1998). Por otro lado, estaban los simpatizantes de la *democracia representativa*, que pensaban el uso de las TICs como puente para fortalecer lo “representativo”. Consideraban que las tecnologías digitales permitirían desarrollar una comunicación *online* fluida entre ciudadanos y autoridades gubernamentales (Norris, 2001; Ari-Veikko, 2003). Cada espectro de simpatizantes criticaba las propuestas del otro con respecto a la utilización de las TICs. Los que estaban a favor del voto electrónico señalaban que la democracia representativa en su propuesta de ampliar la deliberación mediante canales *online*, en vez de propiciar buenas decisiones en materia política, iba a dificultar y demorar el tomarlas, y esto debido a que las autoridades tendrían que poner atención a los dichos de miles de personas acerca de alguna propuesta de ley, lo que llevaría a que las resoluciones tomaran meses e incluso años para poder resolverse de forma consensuada; esta debilidad se exacerbaría aún más en las situaciones en que se requiriese tomar decisiones de forma rápida, como en algún caso de crisis (ya sea ambiental, política, económica, sanitaria u otra). Es mejor en ese sentido, arguyen, el voto electrónico directo, que simplifica la expresión de opiniones y, por ende, permite resolver temas de interés de forma más rápida (Hilbert, 2009). Por el contrario, los simpatizantes de la democracia representativa señalaban que el voto electrónico directo haría que se perdiera lo “político” de la democracia, ya que todo se centraría en el criterio no crítico ni reflexivo del acto formal del voto (el voto se da sólo como un acto procedimental sin contenido ya que hay ausencia de deliberación). Además, agregan, que en vez de socializar el poder, lo concentrarían, porque a pesar de que se pueda participar votando, esa votación estaría supeditada a las opciones predefinidas de elección que dé la elite política encargada de formular las preguntas. Por último, los contrarios al voto electrónico se preguntan: ¿Cómo se podría garantizar de una

manera plenamente segura que las elecciones no se adulteren informáticamente beneficiando a algún grupo en particular? (Hilbert, 2009).

En general, la principal lección aprendida de estos debates y de la literatura temprana generada es que las propuestas de cada perspectiva de democracia (representativa y directa), si bien apuntaban hacia diversas alternativas de participación en democracia mediadas por las TICs, en lo concreto, no se habrían creado para esas fechas (décadas del 80 hasta los 90) instituciones reales que promovieran algunas de estas alternativas presentadas. Hay que entender, por cierto, que la mayoría de las TICs que se habían desarrollado para la década de los 90 del siglo pasado no tenían como propósito el mejorar la participación democrática, sino que más bien sus usos eran proyectados primordialmente hacia fines académicos y comerciales. Sin embargo, con el avance y progreso de las aplicaciones puestas en las TICs (software y hardware, principalmente), cada vez estas se disponían más, sin proponerse intencionalmente, como tecnologías factibles de usar como herramientas para la participación democrática (Hilbert, 2009).

En 1994 se observaría la primera mención de importancia del término de *e-democracia*. Fue usada para dar nombre a una página web nombrada como *Minnesota e-democracy*. La página había nacido con el objetivo de informar sobre los candidatos de ese entonces y sus programas electorales (Colombo, 2006, p. 32). Esta primera utilización, como otras iniciales que se señalarían como e-democráticas, serían fundamentalmente concebidas desde una perspectiva *top down*, vale decir, que la e-democracia se entendería, por lo menos hasta inicios del siglo XXI, como la entrega en línea de información por parte del gobierno hacia la ciudadanía, esto con el fin de demostrar transparencia. Este enfoque de la democracia electrónica como un proceso lineal, de sólo comunicar lo que se hace, correspondió sobre todo a la época en que las *websites* estuvieron regidas bajo el formato de diseño “web 1.0”.² Los cambios acumulativos en la forma de los diseños webs, producto de la utilización de mejores softwares, permitieron progresivamente decantar en una forma web mucho más colaborativa y dinámica, donde las aplicaciones permitían a los usuarios interactuar y crear ellos mismos la información (con el tiempo a esta perspectiva de Internet se le denominó como “web 2.0”³). Gracias a la emergencia de esta arquitectura web durante el siglo XXI, las estrechas y dicotómicas consideraciones anteriores que se asumían de las relaciones entre TICs y la democracia progresivamente comenzarían a ser desplazadas por enfoques “intermedios”, los cuales promovían nociones que combinasen prácticas de “democracia directa” y “representativa” (Hilbert, 2009; Owen, 2015). En este sentido, las posibilidades que abría la “web 2.0” aumentarían potencialmente el campo de expresiones para la participación política y llevarían a pensar al término *e-democracia* no solo como un proceso interactivo lineal y jerárquico, sino también multidireccional y horizontal.

En resumen, si bien las TICs en ningún sentido fueron pensadas para mejorar la participación democrática, sus potencialidades subyacentes para ser usadas en el ámbito político terminan desbordando las implicancias social-económicas que tenían inicialmente, para precisamente comenzar a ser pensadas en la perspectiva política bajo la forma conceptual de e-democracia. Este término seguiría siendo desarrollado a la par de los mejoramientos de las propias TICs e Internet. Para el siglo XXI, y con el advenimiento de sitios web 2.0, el concepto pasaría a ser comprendido y pensado no sólo desde el plano teórico, sino también empírico (desde una perspectiva *top down* se comenzarían a generar mayor número de aplicaciones interactivas en las webs gubernamentales, las cuales enlazarían a autoridades con la ciudadanía de formas mucho más dinámicas).

Es esencialmente en este momento (siglo XXI) donde las relaciones entre tecnología digital y política se vislumbran más profundas y evidentes, cuando el concepto de *e-democracia* se muestra como más provechoso para su utilización analítica. De hecho, en la bibliografía académica de publicación más reciente, se ha empezado ya a visualizar una mayor utilización del término. Sin embargo, esa utilización sigue siendo, al igual que lo fue en la década de los 90 del siglo pasado, bastante general; no se delimita y diferencia de forma clara la naturaleza de todos los fenómenos que se sugieren como e-democráticos, por lo que se podría plantear que el concepto aún no logra ofrecer una significación lo suficientemente provechosa para ser dispuesta en el trabajo académico más detallado. En este contexto de imprecisión conceptual, se considera necesario comenzar a

decantar en una definición más acotada y definitoria del término *e-democracia*; esto con la intención de volver a la expresión una herramienta mucho más específica y significativa para abordar los distintos fenómenos político-digitales.

3. NIVEL BÁSICO: HACIA UNA DEFINICIÓN COMÚN

Hasta el momento se han contextualizado y visto las causas que dan cuenta del porqué del surgimiento del concepto de *e-democracia*, y también se ha examinado cómo dicha expresión ha ampliado sus usos con el tiempo. Se considera pertinente en esta instancia comenzar a decantar en una definición más delimitada de lo que se entenderá como e-democracia; esto, en función de bajar la “escala de generalidad”, y así incrementar “la diferenciación”, evitando de esta forma el “estiramiento conceptual” (Sartori, 1970; Collier y Levitsky, 1997).

A continuación se presentan varias definiciones que se han hecho sobre este término. Se estima que la bibliografía más adecuada para hallar una enunciación más específica es la desarrollada desde el siglo XXI en adelante; esto, porque a partir de esas fechas, Internet adoptó casi por completo un tipo de arquitectura digital de web 2.0 (interactiva), por lo que el concepto se piensa de otro modo (no solamente como voto electrónico).

Luego de una ardua revisión bibliográfica, se rescatan las siguientes definiciones como las más significativas acerca del término *e-democracia*:

Steven Clift (2004):

E-Democracy is the use of information and communications technologies and strategies by “democratic sectors” within the political processes of local communities, states/regions, nations and on the global stage. The “democratic sectors” include the following democratic actors: Governments; Elected officials; Media (and major online Portals); Political parties and interest groups; Civil society organizations; International governmental organizations; Citizens/voters (p. 2).

Fernando Bermejo (2007):

Cuando hablamos de “democracia electrónica”, o de conceptos semejantes tales como “democracia digital”, “ciberdemocracia” o “democracia virtual”. Todos esos términos se refieren al reconocimiento de que las nuevas redes de telecomunicaciones, la microelectrónica y los ordenadores contribuyen al desempeño de funciones esenciales para los procesos democráticos, tales como proveer información, permitir la comunicación entre los distintos agentes políticos, articular el interés en torno a determinados asuntos, y participar en el proceso de toma de decisiones mediante la deliberación y el voto (pp. 51-52).

Ann Macintosh (2004):

E-democracy is concerned with the use of information and communication technologies to engage citizens support the democratic decision-making processes and strengthen representative democracy. The principal ICT mechanism is the internet accessed through an increasing variety of channels, including PCs, both in the home and in public locations, mobile phones, and interactive digital TV. The democratic decision making processes can be divided into two main categories: one addressing the electoral process, including e-voting, and the other addressing citizen e-participation in democratic decision-making (p. 2).

Xavier Corval (2010) agregaría a estas definiciones una consideración importante al señalar que hay que entender que la democracia electrónica

no vincula en sí un proyecto democrático; no hay un esquema director global que lo proyecte como un modelo político real, más bien es un conjunto de dinámicas que se yuxtaponen al esquema de democracia existente en el país en que se desarrolla (pp. 9-10).

De estas definiciones recientes aquí citadas, se vislumbra una idea común a todas las encarnaciones del concepto. Lo característico en este sentido es que en todas las significaciones se considera a las TICs como una

herramienta que pueden usar los diferentes actores sociales y políticos para participar en democracia. En este contexto, se puede considerar entonces que las dimensiones constitutivas del concepto serían esencialmente dos: TICs y Democracia. Teniendo en cuenta esto, entenderemos entonces a la e-democracia como:

El campo de dinámicas y prácticas en donde se hace uso de las TICs, por parte de los actores políticos y sociales, como herramientas para la participación en democracia.

Ya habiendo desarrollado el primer nivel de la conceptualización, nivel en el cual se ha señalado una definición mínima y común del concepto, nos disponemos ahora a desarrollar el segundo nivel conceptual. En este nivel, siguiendo la metodología clásica de Goertz (2005), se trabaja sobre las dimensiones del fenómeno, cuyo número y valor pueden variar, pero sin afectar la pertenencia al nivel básico. Para el concepto de *e-democracia* ya establecimos como dos las dimensiones constitutivas (TICs y Democracia), de estas retenemos una sola dimensión en la cual varía el concepto, se considera que la plasticidad se da en la diferencia de la forma de participación en democracia (que puede ser institucional o extrainstitucional). Pero antes de desarrollar este nivel, y para también dar coherencia y claridad a la conceptualización, se nos hace necesario definir el término *participación*. En el siguiente apartado se lleva esta tarea a cabo.

3.1. Definiendo la participación ciudadana

El concepto de *participación ciudadana* puede entenderse de varias maneras. En este caso interesa abordarlo desde la perspectiva de los asuntos públicos. Desde esta dimensión, la participación no puede pensarse si no se asocia a la democracia (es una condición intrínseca de la misma), y esto es así porque para que exista un régimen estatal democrático se requiere de la existencia de una comunidad de ciudadanos que participe y dé legitimidad, en tanto son los ciudadanos la fuente de la autoridad que el Estado y el gobierno pueden invocar. En términos puntuales, la participación ciudadana necesariamente se relaciona con “acciones” que se realizan en la temática política. María Eberhardt (2007) sintetiza muy bien esta idea de la participación al señalarla como “toda acción individual o colectiva que pretende provocar/producir –de forma directa o indirecta– algún tipo de resultado político en los distintos niveles del sistema político” (p. 45). Por lo tanto, la participación ciudadana remite al plano de la “participación política”. Participación que en democracia se ha circunscrito casi exclusivamente al ejercicio del voto y la militancia en partidos políticos (sólo en ocasiones se da la instancia de intervenir de forma activa como candidato, ser elegido como representante popular o ejercer un cargo de autoridad pública). Sin embargo, tal como lo señalan Ferrero y Hoehn (2014): “El auge del fenómeno de la participación ciudadana de las últimas décadas implica ir más allá de la participación electoral en los períodos regulares de elecciones, e incluso de la adscripción a organizaciones partidarias” (p. 3).

Esta participación política “no electoral” hace referencia a la acción de los ciudadanos comunes y corrientes, los cuales no son parte de las elites políticas, y que por lo general actúan de forma individual o como parte de agrupaciones de la sociedad civil. Estos desean tener acceso a la agenda e incidir en las decisiones sobre los asuntos públicos de forma independiente, sin ser miembros de partidos políticos ni ser funcionarios de instituciones públicas. En esta perspectiva, “la participación surge como un instrumento que permite a la ciudadanía intentar hacer que el sistema político –más allá de los períodos electorales– tenga en cuenta su voluntad, sea receptivo a sus opiniones, perspectivas y prioridades” (Eberhardt, 2007, p. 43).

3.1.1. Formas de participación ciudadana

Se podrían señalar diferencias en la forma de participación política: por un lado, está la participación política “institucional”, que se da producto de iniciativas desde las autoridades gubernamentales formales que buscan implicar a la ciudadanía en los procesos decisorios (perspectiva *top down*). El mecanismo más característico

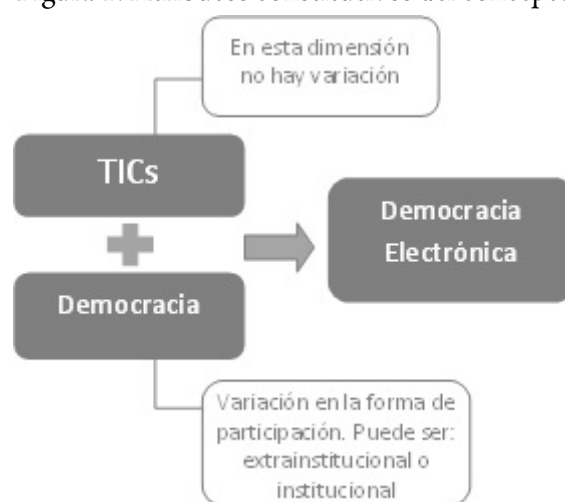
de esta forma es la participación electoral (elegir representantes para que estos tomen decisiones por la ciudadanía); aunque también cabe decir que se han propiciado otras formas de participación desde el plano formal, como el informar a la ciudadanía, crear mecanismos de consulta y deliberación, y hasta darle a las personas la posibilidad de participación de forma directa en plebiscitos y referéndums. Los mecanismos de la “participación institucional” están previstos en el marco normativo legal de cada país. Por otro lado, encontramos la participación política “extrainstitucional”; esta se da desde reivindicaciones de la propia ciudadanía (perspectiva *bottom up*), y se refiere:

(...) a toda actividad dirigida a influir en decisiones políticas por mecanismos informales, es decir, acciones tales como las manifestaciones, huelgas, campañas de boicot y presiones sociales de todo tipo. Este tipo de participación no requiere de mecanismos institucionales de participación y, en algunas ocasiones, hace oposición a la legalidad constitucional establecida (Ferrero y Hoehn, 2014, p. 14).

Ya habiendo examinado lo que se entiende por participación ciudadana, podemos entonces disponer de la significación revisada, para, finalmente, concluir esta primera parte de la conceptualización. Señalamos, por tanto, que la e-democracia es un concepto constituido en base a la relación de dos dimensiones: TICs y Democracia, de las cuales se observa una sola dimensión en la cual varía el concepto, que es en la “forma de participación en democracia”. Las variedades participativas en cuestión serán principalmente dos: extrainstitucional e institucional.

La Figura 1 a continuación sintetiza lo propuesto como definición mínima del concepto de *e-democracia*.

Figura 1: Atributos constitutivos del concepto



Elaboración propia

4. SEGUNDO NIVEL: VARIEDADES DE EXPRESIONES PARTICIPATIVAS DE LA E-DEMOCRACIA

En el ítem anterior se estableció que existen dos formas de participación en democracia: extrainstitucional e institucional. Ahora nos dispondremos a encuadrar los distintos fenómenos políticos relativos a estas dos dimensiones. A este respecto, se identificaron para la forma de participación “extrainstitucional” expresiones como las movilizaciones, las protestas, las huelgas, etc. Estos fenómenos se caracterizan por disponer del uso “online” de las TICs e Internet para llevar a cabo acciones “offline”, de carácter no formal. Para la forma de participación “institucional”, en tanto, se encuadrarían todos aquellos fenómenos en los que se usan las TICs por parte de las autoridades gubernamentales para implicar a la ciudadanía en la toma de decisiones. La *Organización para la cooperación y el desarrollo económico* (OECD) y la *Red de la administración pública*

de las Naciones Unidas (UNPAN) han desarrollado un concepto para definir estas prácticas: *e-participación* (OECD, 2003; UNPAN, 2005).

Sin embargo, además de estas expresiones de participación mediadas por las TICs, se han observado también otros fenómenos que no necesariamente tendrían que ser contenidos en algunas de estas dos formas mencionadas. Hay que tener en cuenta que las instituciones democráticas representativas nunca fueron concebidas para la era digital, por lo que muchas de las acciones participativas que propician las TICs no se contienen de forma estricta bajo las dos formas clásicas de participación en democracia reseñadas. Por ejemplo, hay interacciones (digitales) que establecen las autoridades políticas con la ciudadanía, mediante las redes sociales primordialmente, que podrían considerarse tanto formales como informales. Algunos ejemplos:

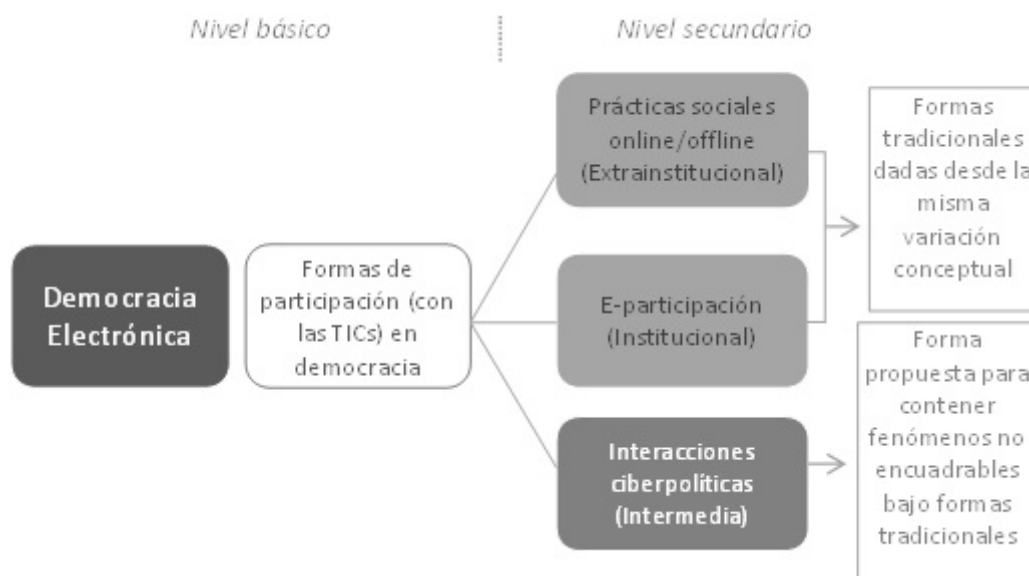
- El caso de las “e-campañas”: se puede considerar que éstas son formales, ya que el político o candidato dispone de las redes sociales para establecer comunicaciones con el ciudadano con el propósito de visualizarse para una campaña electoral (la posibilidad de promocionarse en una elección es un acto generalmente permitido por Ley en las democracias occidentales); aunque también podría considerarse informal, en el sentido que los periodos de campañas tienen un límite de tiempo, y uno podría pensar que el uso de las redes sociales fuera de estos plazos con el objetivo de visualizarse, es también una forma de campaña implícita.
- Otro fenómeno ambiguo se da en las dinámicas que hemos denominado como “vocería online”. En la vocería *online*, las redes sociales son ocupadas por los políticos y los partidos como plataformas oficiales para transmitir declaraciones e informaciones relevantes.⁴ En este caso, pareciera que este tipo de expresiones se corresponde de manera más acorde a las del polo “institucional”; sin embargo, también podría considerarse que un mensaje en Twitter u otra red social no es algo plenamente oficial, sino más bien informal, y que el político en cuestión podría desdecirse de la información entregada sin tener que rendir alguna cuenta por aquello.
- Otro ejemplo que rescatamos es el que se da cuando se dispone de las redes sociales como una herramienta para ejercer lo que hemos denominado como “e-accountability social”. Con ellas se puede denunciar y viralizar las malas prácticas de algún político; esto puede verse como algo informal, pero eventualmente la denuncia también puede ser considerada formalmente (se puede llevar al político en cuestión a una comisión investigativa, o inclusive pedir su destitución).
- Un último ejemplo que queremos mencionar de fenómeno sin clara determinación se da cuando se dispone de las redes sociales en la *deliberación online*. En la *deliberación online* los políticos pueden usar las redes para debatir con la ciudadanía, recoger sus sugerencias y estar al tanto de las problemáticas sociales, lo que en definitiva refuerza la representatividad (algo que se le exige al político formalmente en una democracia representativa), por lo que se puede considerar este tipo de dinámicas como formales, aunque también esto puede tomarse como una práctica informal, ya que como no se le pide al político que considere las sugerencias de forma vinculante, puede que este sólo lo haga de forma instrumental. En otras palabras, lo hace para que la población votante crea que la está considerando, cuando en realidad no lo está haciendo (incluso puede darse que el político en cuestión ni siquiera maneje de forma personal sus redes sociales y lo haga algún colaborador del mismo).

En síntesis, los fenómenos “interactivos” que se han enunciado son difíciles de encuadrar de manera estricta en alguna de las dos formas de participación tradicionales (institucional/extraintitucional). En este sentido, la propuesta es contenerlos bajo otra forma categorizada como “intermedia”, ya que como bien se advirtió, estos fenómenos interactivos pueden considerarse tanto como expresiones formales como informales (oscilan entre los dos polos). Al respecto, se considera que estas tres clasificaciones debieran ser etiquetadas de otra forma para que así puedan también establecerse las diferencias entre las formas de participación democráticas tradicionales, con las formas de participación en donde median las TICs.

En este sentido, a las expresiones “extrainstitucionales” se propone denominarlas como “Prácticas sociales online/offline”, a las “institucionales” como “E-participación” y a las “intermedias” como “Interacciones ciberpolíticas”.

La Figura 2 sintetiza las formas participativas conceptualizadas para el término *e-democracia*.

Figura 2: E-democracia: Formas de participación



Elaboración propia

5. TERCER NIVEL: OPERACIONALIZACIÓN

Hasta el momento hemos presentado una definición básica de lo que es la e-democracia (nivel 1); también nos hemos referido a las “formas de participación” (con las TICs) en democracia (nivel 2). Se procederá ahora a señalar con más detalle qué tipo de dinámicas y fenómenos condensa cada una de estas formas.

5.1. Prácticas sociales online/offline (extrainstitucional)

La ventana al mundo que ofrecen los aparatos digitales e Internet amplían el espectro de experiencias, aumentando con ello las aspiraciones y demandas (Eriksson y Vogt, 2013; Owen, 2015). Y del mismo modo que propician nuevas expectativas, también se disponen como herramientas de lucha para alcanzar estos anhelos. En este sentido, las TICs alientan un doble proceso: por un lado, articulan pretensiones (de forma *online*) y, por otro lado, ayudan en el objetivo de lograr esas pretensiones (de forma *offline*). Esta dinámica refuerza las formas no convencionales de participación, ya que disponen de aplicaciones de comunicación que permiten de una manera más eficaz mediatizar demandas, levantar denuncias y coordinar esfuerzos de forma masiva. El aporte económico (se necesita poca logística para levantar una protesta) como táctico (acorta los procesos de coordinación), que entregan las TICs a la ciudadanía, hacen que estas se conviertan en espadas de lucha más efectivas para influir desde la calle en lo agencial.

Para abordar estas “Prácticas sociales online/offline” desde un contexto más específico, proponemos, porque se considera pertinente para diferenciar fenómenos que comparten la perspectiva extrainstitucional, pero que se distinguen en la naturaleza de su práctica aplicada, un repertorio de categorías, las cuales podrían ser medibles con indicadores diversos. En la Tabla 1 puede verse condensando este repertorio sugerido.

Tabla 1. Prácticas sociales online/offline (extrainstitucional)

Tabla 1. Prácticas sociales online/offline (extrainstitucional)	
Repertorio de categorías	Indicadores propuestos
Movilizaciones sociales	Herramientas de analítica web ¹ , Análisis web scraping ² , datos de encuestas, registro de casos, etc.
Huelgas (laborales, de consumo, etc.)	Ídem
Denuncia ciudadana	Ídem
Iniciativa legislativa popular (con firma electrónica)	Ídem
Asambleísmo virtual	Ídem

En general, la mayoría de las categorías propuestas se pueden medir y analizar con herramientas de *analítica web* (AW) o *web scraping* (WS). Estas pueden servir para buscar información con filtros de control diversos (año, género, tipo de plataforma web, etc.). Por ejemplo, se puede contabilizar con AW o WS las menciones que se hagan para la coordinación de una movilización en específico; la recopilación de datos puede disponerse para eventualmente compararse con otras movilizaciones. Se puede llevar también un “análisis del discurso” al tráfico de información para ver si los temas *online* tienen eventualmente implicaciones de forma *offline* en lo agencial, etc. Los datos que suministren diferentes encuestas también pueden ser de mucha utilidad para encuadrar la información estadística en el marco analítico de la e-democracia. Así, en muchas encuestas tales como la “encuesta de acceso, uso y usuarios de internet” de la Subsecretaría de telecomunicaciones (SUBTEL), para el caso de Chile, o en las diversas “Encuestas de desarrollo humano” del Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo (PNUD), se puede obtener información valiosa para saber cuáles son los segmentos etarios que más ocupan las TICs y con qué propósitos.

5.2 E-participación (institucional)

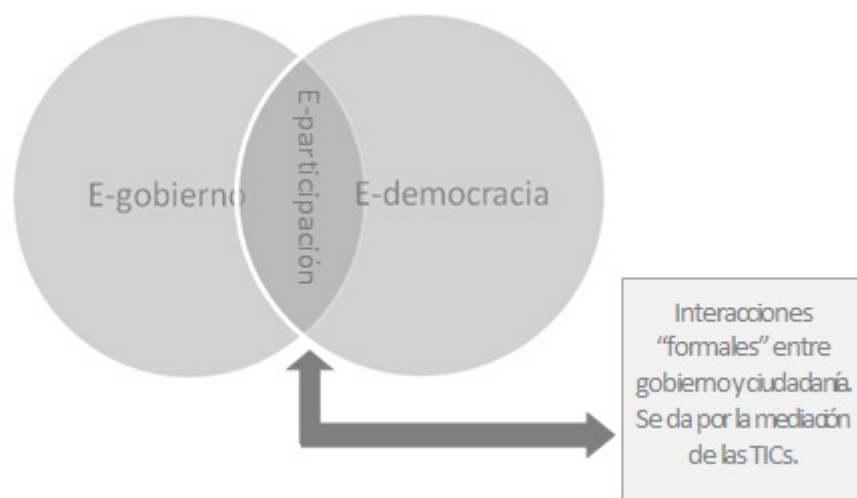
5.2.1 E-gobierno y e-participación

La literatura temprana sobre el uso de las TICs en el gobierno (e-gobierno), refiere a que estas fueron usadas principalmente en el desarrollo de la administración electrónica. La e-administración se centraba en aplicaciones de negocios y desarrollo de sitios webs para jurisdicciones y la realización de diferentes transacciones. Con el tiempo, los gobiernos fueron disponiendo de otras funciones electrónicas; es así que, desde este siglo, las regencias de los países han paulatinamente proveído de herramientas de e-participación a la comunidad, convirtiéndose este aspecto hoy en día en una parte cada vez más importante de los asuntos del e-gobierno, aunque inicialmente no era así.

Por lo general, los e-gobiernos consienten y fomentan diferentes tipos de interacciones entre los actores. Permiten, por ejemplo: (1) la interacción entre los funcionarios públicos del gobierno y la sociedad civil; (2) la interacción entre los propios funcionarios públicos, técnicos y especialistas dentro del mismo gobierno; (3) la interacción entre el gobierno y las empresas (que en muchas ocasiones se articulan a través de grupos de interés); (4) la interacción entre el gobierno (funcionarios públicos y autoridades) y la ciudadanía. En el marco de un e-gobierno los individuos pueden tomar muchos roles de interacción; pueden ser, por ejemplo: un trabajador público, un empresario, un ciudadano, o incluso tener todos los roles, pero lo importante es que para cada rol la interacción tendrá perspectivas distintas y transará cosas diferentes. Por eso, el concepto de *e-gobierno* siempre debe pensarse como algo más amplio; de hecho, puede haber un e-gobierno sin que necesariamente exista democracia o e-participación, pero no puede haber e-participación sin un e-gobierno.

En el caso de la e-participación se puede resumir que esta se da y existe como resultado de la convergencia entre el e-gobierno y la e-democracia, tal como se aprecia en la Figura 3.

Figura 3: E-participación como convergencia entre e-gobierno y e-democracia



Elaboración propia en base a: OECD, 2003; UNPAN, 2016.

5.2.2 Medir la e-participación: evolución de modelos

El primer modelo de participación que considera a las TICs es el que nos ofrece la OECD (2001). La organización desarrolló un manual-guía que orienta y sugiere a los Estados diferentes formas en que ellos pueden “implicar” a los ciudadanos en el desarrollo de las políticas públicas. El manual distingue tres grandes tipos de acciones participativas: “Información”, “Consulta” y “Participación activa” (Cogobierno).

El modelo que ofrece la OECD es el primero que considera a Internet como un medio de participación. Sin embargo, cabe precisar, que este inicial modelo de la OECD era muy estrecho en su forma de entender la participación. Entendía como participación solo a las instancias participativas que propicia Internet en el plano de la información (websites del gobierno que informan), o sea, solo entiende la participación de una manera lineal *top down*. Esta limitada consideración de la participación era plausible de entender para esa época, recordando que para esas fechas predominaba una estructura de software en la web que no facilitaba la interacción y colaboración (web 1.0). No obstante, la OECD no mantendría este modelo estático y lo iría readecuando; esto, en la medida que la incidencia y el potencial de Internet se hacían más evidentes para la participación. En función de internalizar en el modelo las nuevas funcionalidades de las TICs, la OECD dispondrá para su reporte del 2003 de una nueva criteriología con respecto a los tipos de mecanismos que median en la participación (se consideran con mayor énfasis los medios digitales). La OECD, en este nuevo reporte, considerará en todos los niveles de participación la incidencia de las TICs (p. 24). Es así que para el nivel de “información” se analizan las herramientas de *e-engagement* que disponen los gobiernos de forma electrónica (generalmente *websites*); en el nivel de “consulta” se desarrolla el término *e-consulting*, que refiere a consultas que se dan a través de foros de discusión *online* (la OECD sugiere a los gobiernos desarrollar una deliberación *online*, que refuerce la *offline*, para así fortalecer las democracias representativas). Por último, la entidad señala que existen en el tercer nivel, denominado como “participación activa”, instancias de involucramiento que se dan a través de la *e-participación*. Se señalan dos formas de ser activos en esta dimensión: mediante los “e-petitorios” y los “e-referendos”. La OECD agrega que pocos países han generado de forma plena las formas de e-implicación ciudadanas, y que para esas fechas (2003), sólo el Parlamento Europeo en el Reino Unido estaba abordando la participación electrónica a través de “The electronic petitioning system used by citizens to submit petitions to the Scottish Parliament” (OECD, 2003, p. 56).

Posteriormente, la UNPAN tomaría la base del modelo de participación de la OECD y readecuaría sus categorías generales, ofreciendo (sería el primero) una medición a esos grados de participación. Así nacería (2005) el “Índice de e-participación” (EPI). Este se daría como un índice complementario al “Índice de desarrollo del gobierno electrónico” (EGDI). En el EPI, el concepto de e-participación ya no es visto como un nivel de la participación (OECD, 2003), sino que es considerado como el modelo mismo. La ONU ofrecerá una definición general del concepto y dirá acerca del mismo que “E-participation can be defined as the process of engaging citizens through ICTs in policy, decision-making, and service design and delivery in order to make it participatory, inclusive, and deliberative”(UNPAN, 2014 p. 49).

La medición de la e-participación de los países que dispondrá la UNPAN se realiza en torno a tres niveles que se evalúan de forma independiente, estos son: *e-Information*, *e-Consultation* y *e-Decision Making* (cada uno de los niveles corresponderá a un subíndice de la medición). Lo innovador del modelo-encuesta de la UNPAN es que, a diferencia del que plantea la OECD (2001; 2003), que habla de ciudadanos como “socios” del gobierno resignando cualquier consideración respecto a transferir o compartir el poder de decisión con los ciudadanos, sí considera en lo participativo el compartir las decisiones de las políticas públicas.

Luego de haber examinado los diferentes modelos que miden la e-participación, se propone en esta articulación conceptual el siguiente repertorio de categorías y de indicadores para operacionalizar esta dimensión (el repertorio se propone en base a la diferenciación de niveles que formula la UNPAN).

Tabla 2. E-participación (institucional)

Tabla 2. E-participación (institucional)	
Repertorio de categorías	Indicadores propuestos
e-información: Se evalúa la provisión de herramientas digitales de información por parte del gobierno hacia la ciudadanía.	-Análisis a websites del gobierno y a sus aplicaciones. -Encuestas ¹ -Análisis a los marcos normativos ²
e-consulta: Se evalúa la provisión de herramientas digitales de consultas públicas en línea por parte del gobierno.	Idem
e-decision making: Se evalúa la provisión de herramientas digitales (voto electrónico, e-referéndums, etc.) para decisión directa sobre políticas públicas, por parte del gobierno hacia los ciudadanos.	Idem

5.3 Interacciones ciberpolíticas (intermedia)

Como mencionamos anteriormente, la forma “intermedia” de participación hace referencia a aquellos fenómenos que podrían considerarse tanto formales como informales. Las dinámicas características a este conjunto serán principalmente aquellas en donde se disponen de las redes sociales (Twitter, Facebook, etc.), para la interacción unidireccional, bidireccional o multidireccional entre autoridades gubernamentales y ciudadanía. A este conjunto de expresiones la hemos denominado como “interacciones ciberpolíticas”. Se identificaron cuatro formas generales de intercambio: (1) con el propósito de visualizarse para una campaña electoral; (2) con el objetivo de comunicar informaciones relevantes por parte de las autoridades políticas mediante manifestaciones de “vocería online” (se realiza principalmente de manera unidireccional y con propósitos informativos); (3) como “rendición de cuentas” hacia algún político o autoridad (se manifiesta principalmente como denuncia o reclamos desde la ciudadanía por medio de las TICs); (4) con propósitos “deliberativos”.

A continuación, en la Tabla 3, se condensa el repertorio de categorías propuestas para esta forma junto con indicadores que permitirían operacionalizar los contextos específicos.

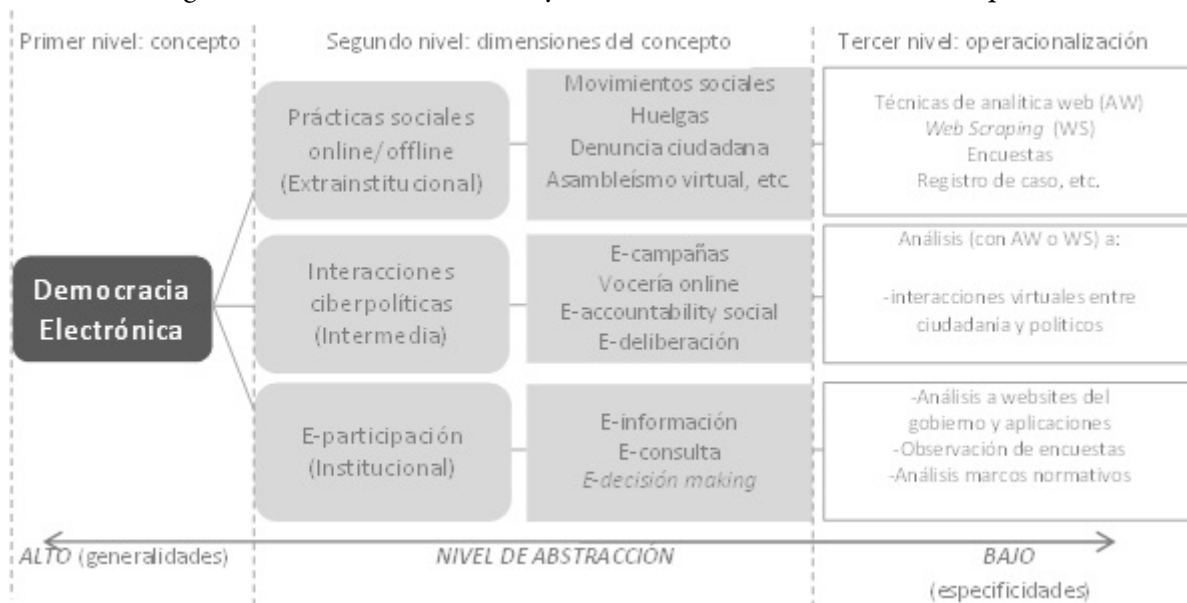
Tabla 3. Interacciones ciberpolíticas (intermedia)

Tabla 3. Interacciones ciberpolíticas (intermedia)	
Repertorio de categorías	Indicadores propuestos
e-campañas	-Análisis a plataformas webs de candidatos y usos (mediante AW o WS) - Análisis a los marcos normativos
Vocería online	Análisis a las plataformas webs de autoridades políticas (mediante AW o WS)
e-accountability social	Análisis a las denuncias realizadas a alguna autoridad política a través de alguna plataforma digital (mediante AW o WS)
e-deliberación	Análisis de interacciones virtuales entre ciudadanía y autoridades (mediante AW o WS)

En ninguna de las categorías propuestas de las expresiones e-democráticas (institucional, intermedia y extrainstitucional) es excluyente combinar las herramientas de carácter estadístico con técnicas cualitativas. De hecho, hasta se podría argumentar que esto sería lo recomendable para lograr una mayor capacidad explicativa. Se puede, por ejemplo, contabilizar las menciones en la web de alguna denuncia ciudadana interpuesta a alguna autoridad política, pero solo el seguimiento completo al devenir de esa denuncia en el aspecto *offline* nos puede dar luces del impacto concreto de aquellas intervenciones.

Por último, y con el objetivo de darle mayor claridad al trabajo realizado, ilustramos en la Figura 4 un esquema que sintetiza todos los niveles desarrollados en la construcción conceptual.

Figura 4: E-democracia: síntesis y resultados de la construcción conceptual



Elaboración propia

6. RESULTADOS DE LA ELABORACIÓN CONCEPTUAL Y CONSIDERACIONES FINALES PARA LA UTILIZACIÓN ANALÍTICA DEL CONCEPTO DE E-DEMOCRACIA

Durante este artículo se señaló que uno de los conceptos que tienen un gran potencial heurístico para dar cuenta de las relaciones político-digitales era el de *e-democracia*. Se dijo también que si bien el desarrollo del concepto es reciente, se consideraba que trabajado el término de una manera crítica este podría disponerse como una herramienta de mucha utilidad para analizar los fenómenos políticos contemporáneos. En este contexto, se efectuó un trabajo de conceptualización sobre la expresión. Se trabajó sobre tres niveles dentro

del concepto (Goertz, 2005). En el nivel básico, establecimos que el principal rasgo del término (núcleo común a todas las encarnaciones del concepto), es la presencia de las TICs como herramienta de participación en democracia; en el segundo nivel, señalamos que con las TICs se podían llevar a cabo tres formas generales de participación en democracia: extrainstitucional, intermedia e institucional; en un tercer nivel de la conceptualización, se propuso para cada una de estas formas generales de participación un repertorio de categorías (categorías que difieren entre ellas en la naturaleza específica de los fenómenos que refieren). En este mismo contexto, se planteó para cada una de estas categorías algunos posibles indicadores que permitiesen operacionalizar y medir de alguna forma a estos repertorios, aquello con el fin de vincular empíricamente al concepto con los fenómenos a los que remite.

Con respecto a lo propuesto es conveniente señalar algunas consideraciones:

- El potencial analítico que se contiene en el término *e-democracia* luego del trabajo de conceptualización nos permite disponer de una herramienta con gran capacidad abstractiva, la cual ayuda a ordenar, comprender, diferenciar y explicar la emergencia de un sinnúmero de fenómenos de naturaleza reciente bajo un mismo marco de análisis. El marco, que es contenido desde la misma expresión conceptual, es muy flexible, ya que en la medida en que avanza en sus niveles terminológicos baja en su nivel de abstracción (yendo de lo general a lo particular); esto permite situar el análisis tanto en un ámbito general, como en los contextos específicos de los fenómenos en estudio; fenómenos que potencialmente se vuelven evaluables con diferentes indicadores. Sin embargo, cabe precisar que, por las limitaciones de extensión del artículo, no hemos podido aplicar la conceptualización al estudio de algún caso específico, sino que solo se han dejado sentadas las bases de la herramienta analítica junto con algunos lineamientos para establecer la operacionalización. Lo conveniente, claro está, es poner a prueba el concepto, aplicando alguno o todos sus niveles de análisis al estudio de algún caso, o casos, que se seleccione(n).
- Con respecto a la selección del caso, antes de comenzar con la operacionalización (tercer nivel de la conceptualización) se debe saber si para el caso elegido se constata la presencia del fenómeno en cuestión (e-democracia). En esta tarea, se recomienda evaluar la existencia de los atributos constitutivos mínimos del concepto (TICs y democracia) mediante diferentes indicadores (*informes de brecha digital* y *penetración de Internet*, *índices de red*, *índices de democracia*, etc.). Es importante este punto, ya que dependiendo de cómo se evidencien “empíricamente” las dimensiones mínimas (primer nivel de la conceptualización⁹), se podrá establecer si en el país, los países, la región o las regiones, existen o no dinámicas y prácticas propias de la e-democracia (segundo nivel) y por lo tanto captarlas de forma empírica (tercer nivel).
- No debe considerarse que los fenómenos contenidos analíticamente en el concepto de *e-democracia* lo clausuran. Se estima que no es contraproducente pensar que se puedan agregar otras dimensiones, repertorios de categorías e indicadores a la conceptualización; o, en su defecto, readecuar, reformular o rechazar los aquí propuestos. En este contexto, habría entonces que considerar al concepto como un “marco fluido”, el cual no descarta que trabajos inductivos puedan añadir tipologías a las ya contenidas en el concepto (tipologías que podrían agregarse restituyéndose de forma deductiva al marco en cuestión).

También está la posibilidad, para el estudio de caso, de iniciar con varios marcos y moverse fluidamente entre ellos, según lo que se desee investigar. Sin embargo, se considera, dadas las precauciones tomadas en la elaboración conceptual, que el potencial heurístico del concepto alcanza a cubrir prácticamente todas las situaciones posibles en que se evidencia el uso de las TICs como herramientas de participación en democracia.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, el marco contenido en el concepto propuesto puede ser de mucha utilidad para investigar, de forma general o específica, aquellos fenómenos que se han suscitado en la dimensión política producto de la modernización digital. Por lo que se promueve su uso orientador.

REFERENCIAS

- Arroyo, N. (2007). ¿Web 2.0? ¿web social? ¿qué es eso? *Educación y biblioteca*, 161, 69-74.
- Ari-Veikko, A. (2003). Building strong e-democracy: the role of technology in developing democracy for the information age. *Communications ACM*, 46(9), 121-128.
- Becker, T. (1981). Teledemocracy: Bringing Power Back to People. *The Futurist*, 6-9.
- Becker, T. (1998). Governance and electronic innovation: A clash of paradigms. *Information, Communication and Society*, 1(3), 339-343.
- Bell, D. (2001). *La sociedad Post-industrial, un intento de prognosis social*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bermejo, F. (2007). Democracia electrónica, participación ciudadana y juventud. *Estudios de juventud*, 3(61), 51-57.
- Budge, I. (1996). *The new challenge of direct democracy*. Cambridge, MA: Polity Press.
- Chadwick, A. (2003). Bringing E-Democracy Back In: Why It Matters for Future Research on E-Governance. *Social Science Computer Review*, 21(4), 443-455.
- Clift, S. (2004). *E-Democracy, E-Governance and Public Net-Work*. Recuperado de http://www.opensourcejahrbuch.de/download/jb2004/chapter_04/IV-5-Clift.pdf
- Cansino, C. (2017). Viejas y nuevas tesis sobre el Homo Twitter. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 62(231), 389-406. [http://dx.doi.org/10.1016/S0185-1918\(17\)30050-8](http://dx.doi.org/10.1016/S0185-1918(17)30050-8)
- Collier, D. & Mahon, J. (1993). Conceptual “stretching” revisited: Adapting categories in comparative analysis. *American Political Science Review*, 87, 845-855.
- Collier, D. & Levitsky, S. (1997). Democracy with Adjectives: Conceptual Innovation in Comparative Research. *World Politics*, 49(3), 430-451.
- Colombo, C. (2006). Innovación democrática y TIC, ¿hacia una democracia, participativa? *Revista de los Estudios de Derecho y Ciencia Política de la UOC*, 3(1), 28-40.
- Colombo, C. (2007). *e-Participación: Las TIC al servicio de la innovación democrática*. Barcelona: La jurídica.
- Corval, X. (2010). Desafíos y logros de la democracia electrónica. En Le Monde Diplomatique (Ed.), *Democracia Electrónica ¿Qué desafíos para América Latina?* (pp. 9-18). Santiago: Editorial Aún creemos.
- Dader, J. L. (2003). Ciberdemocracia y comunicación política virtual. En G. Berrocal (Ed.), *Comunicación política en televisión y nuevos medios* (pp. 309-342). Barcelona: Ariel.
- Eberhardt, M. (2007). *Participación política directa en las democracias representativas contemporáneas: los mecanismos de participación ciudadana en la Ciudad de Buenos Aires* (Tesis de Maestría inédita). FLACSO, Buenos Aires.
- Eriksson, K. & Vogt, H. (2013). On self-service democracy: Configurations of individualizing governance and self-directed citizenship. *European Journal of Social Theory*, 16(2), 153-173.
- Ferrero, M. y Hoehn, M. (2014). *Participación Ciudadana – Un Marco Teórico*. Santiago: Biblioteca del Congreso Nacional.
- Ferrero, M. (2008). *Representación, Ciudadanía y Gobernabilidad democrática en las sociedades contemporáneas. Un marco general de análisis e interpretación*. Santiago: Biblioteca del Congreso Nacional.
- Gerring, J. (2004). What Is a Case Study and What Is It Good for? *The American Political Science Review*, 98(2), 341-354.
- Goertz, G. (2005). *Social Science Concepts. A User's Guide*. Princeton: Princeton University Press.
- Hilbert, M. (2009). The Maturing Concept of E-Democracy: From E-Voting and Online Consultations to Democratic Value Out of Jumbled Online Chatter. *Journal of Information Technology and Politics*, 6, 87-110.
- Hill, K. & Hughes, J. (1998). *Cyberpolitics: Citizen Activism in the age of the Internet*. New York: Rowman & Littlefield.
- Macintosh, A. (2004). *Characterizing e-participation in policy-making*. Ponencia presentada en 37th Annual Hawaii international conference, Hawai. Recuperado de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/un-dpadm/unpan038449.pdf>
- McLuhan, M. y Powers, B. (1989). *The Global Village*. Oxford: Oxford University Press.

- Maillet, A. (2015). Variedades de neoliberalismo. Innovación conceptual para el análisis del rol del Estado en los mercados. *Revista de Estudios Políticos*, 169, 109-136. <http://doi.org/10.18042/cepc/rep.169.04>
- Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Madrid: Tecnos.
- Norris, P. (2001). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press.
- OECD. (2001). *Citizens as Partners - Information, Consultation and Public Participation in Policy-Making*. Paris: OECD Publications services.
- OECD. (2003). *Promise and Problems of E-Democracy*. Paris: OECD Publications services.
- O'Reilly, T. (2005). *What is Web 2.0? Design patterns and business models for the next generation of software*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.
- Owen, T. (2015). *Disruptive Power: The Crisis of the State in the Digital Age*. New York: Oxford University Press.
- Ragin, C. (1994). *La construcción de la investigación social*. Colombia: Siglo del hombre editores.
- Sartori, G. (1970). Concept Misformation in Comparative Politics. *The American Political Science Review*, 64(4), 1033-1053.
- Toffler, A. (1981). *La tercera Ola*. Bogotá: Plaza & Janes S.A. editores.
- UNPAN. (2005). *E-Government Survey*. New York: United Nations Press
- UNPAN. (2014). *E-Government Survey*. New York: United Nations Press
- UNPAN. (2016). *E-Government Survey*. New York: United Nations Press
- Valdés, M.; Ponti, M., y Pérez, L. (2009). *Historia, Geografía y Ciencias Sociales 1º*. Santiago: Editorial Santillana.

NOTAS

- 1 En este artículo, se definirá como *tecnologías de la información y comunicación* (TICs) a: “El conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, el procesamiento y el almacenamiento digital de la información (...) También se considera (como TICs) a los procesos y productos derivados de la estructura computacional (como los software y hardware)” (Valdés, Ponti y Pérez, 2009, p. 289). Son ejemplos de TICs: los teléfonos móviles o *smartphones*, los computadores portátiles (notebook, laptop o netbook) computador fijo (PC, DESKTOP), las *tablets*, la TV con conexión a internet (*smart TV*), las consolas de juegos (WII, PS-3, etc.).
- 2 La web 1.0 se refiere al estado inicial en que se disponían los sitios webs en la Internet. El diseño típico de un sitio Web 1.0 se caracteriza por contar con páginas estáticas en vez de dinámicas (webs donde no se pueden añadir comentarios), con poca disposición para actualizaciones.
- 3 La etiqueta *web 2.0* se originó en una reunión entre los equipos de trabajo O'Reilly Media y MediaLive International en 2004, y desde esas fechas viene siendo utilizada para designar a la nueva generación de servicios web. En general, comprenden a las websites que permiten compartir información, y en las cuales el usuario puede interactuar y colaborar con otras personas como creadores de contenido. Ejemplos de la Web 2.0 son: las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones web, los servicios de red social (MySpace, YouTube, Facebook, Twitter, Wikipedia, etc.), los blogs, entre otros.
- 4 Donald Trump, por ejemplo, es uno de los políticos que más recurre a Twitter para dar a conocer sus anuncios y posiciones políticas. Ha señalado por esta red social asuntos muy sensibles e importantes, tanto de política interior como exterior.
- 5 Algunas de estas herramientas que permiten evaluar las informaciones que fluyen por internet son las plataformas de análisis de datos tales como *Google Analytics*, *visual website optimizer*, *Facebook Analytics*, entre otras.
- 6 Son técnicas informáticas que sirven para extraer datos de los sitios web mediante programas software.
- 7 El mismo “Índice de e-participación” (EPI) de la UNPAN, que anteriormente mencionamos, es una buena herramienta para tener una imagen instantánea de las tendencias en el desarrollo de gobiernos electrónicos. Consideramos que es una de las más completas fuentes de medición ya que sistematiza comparativamente cientos de estudios de investigación llevados a cabo en los 193 Estados miembros de las Naciones Unidas.
- 8 El análisis de las leyes, tanto en forma cuantitativa como cualitativa, es fundamental para dar cuenta del marco de conductas posibles de los ciudadanos y también para saber las disposiciones legales del Estado para con ellos. Sin embargo, la interpretación de los efectos de las leyes sigue siendo una tarea primordialmente cualitativa, y el número de leyes votadas, o su extensión, no da indicaciones sobre el efecto, por lo que lo ideal, en la mayoría de los casos, es censar las

leyes señaladas como importantes por la literatura y los actores, y analizar su efecto, más que contabilizar acuciosamente los textos legales disponibles (Maillet, 2015).

- 9 Que existan las dimensiones *TICs* y *Democracia* es la “condición necesaria” (Goertz, 2005) para que en el caso seleccionado se aplique el análisis conceptual. Esto es así ya que puede que en un país sea empíricamente observable la dimensión *Democracia* (esto según diferentes indicadores), pero que la penetración de la dimensión *TICs* en dicho país sea casi nula, o se concentre en una sola ciudad (en este caso el estudio solo se podría remitir a lo subnacional, lo que también es factible, porque las condiciones necesarias solo se cumplirían en una región específica, pero no en el país en su conjunto). Por el contrario, puede que un país tenga mucha penetración de las *TICs*, pero que cuente con un régimen de gobierno dictatorial. En este caso no se podría pensar la participación como e-democracia porque no se percibiría la existencia de la dimensión “democracia” constituyente de esta.

CC BY-NC-SA