



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN



TESINA

Propuesta metodológica para un modelo de organizaciones políticas digitales
basadas en derechos de protección de la individuación

P R E S E N T A:

Para obtener el título de licenciada en

COMUNICACIÓN

MONTSERRAT TORRES ROCHA

ASESOR ACADÉMICO: Dr. HÉCTOR JESÚS TORRES LIMA

Noviembre, 2021

Santa Cruz, Acatlán, Edo. de México



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Mirar a través de la ventana el cielo azul limpiísimo a medio día, los árboles de frondosas copas y voluptuosas siluetas, quizá asomarme para sentir la ternura del viento sobre las mejillas, escuchar el madrigal de los pájaros y la vocería de la gente que pasa por la calle, yendo a quién sabe dónde y regresando a quién sabe qué. Agradezco la imagen a plano general de la vida después de los muros.

Y ya que el sol, el cielo, los árboles, las aves, la gente y yo venimos de la misma raíz, agradezco ser parte del retrato que a mí no me corresponde componer.

Pasa igual cuando miro a través de mí, después de la carne y de la piel. Agradezco el don ancestral de sentir, que lo que yo siento es porque lo hemos *sentido* antes, desde mi madre y mi abuela, mi padre y su madre y la madre y el padre de todo el firmamento. Somos lo que soy hoy y seremos lo que alguien más será mañana.

Quiero hablar de este proyecto académico como la primera etapa de una idea ancestral, que siempre florece en el mismo cariño y continúa sempiterna. Hoy me toca a mí darle voz y forma, pero en realidad es colectivo. En este sentido, quiero agradecerles por ver en mí un jardín fértil y silvestre; la paciencia de verme crecer, la fuerza ejemplar para enseñarme y la valentía inspiradora de ser quienes son.

Sandra Luz	Catalina	Concepción
David Enrique	Alejandro	Héctor Jesús
Binky	Álvaro	Augusto
Maya	Adampol	Lili
Daniel Enrique	Roberto Carlos	Juan David

Índice General

	Pág.
Introducción	8
Capítulo primero: Marco teórico	14
1.1. Digitalización política	14
1.1.1. <i>Democracia Digital (e-democracia)</i>	15
1.1.2. <i>Acuñaación del término “Partido Digital”</i>	16
1.1.3. <i>Plataformización</i>	17
1.1.4. <i>Parlamento Abierto</i>	18
1.2. Participación Ciudadana Digital	20
1.2.1. <i>Ciudadana y Ciudadano Digital</i>	23
1.2.2. <i>Políticas sociales digitales</i>	24
1.3. Seguridad Digital o ciberseguridad	26
1.3.1. Datos personales	28
1.3.2. <i>Blockchains</i>	29
1.3.3. <i>La Internet de las cosas</i>	30
1.3.4. <i>Inteligencia Artificial</i>	30
Capítulo segundo: Historia de los partidos	32
2.1. Antecedentes	32
2.1.1. <i>El Movimiento 5 Estrellas (en italiano, Movimento 5 Stelle, M5S)</i>	32
2.1.2. <i>Podemos (antes Indignados 15-M)</i>	36
2.1.3. <i>Partido Digital del Uruguay</i>	38
2.1.4. <i>Partidos Piratas (Pirate Parties)</i>	40
2.1.5. <i>Campaña digital de Joe Biden para la presidencia de EE. UU en 2020</i>	41
2.1.6. <i>FUERZAREDMx</i>	45
2.2. Contexto digital en México	47
2.2.1. <i>Estadísticas nacionales sobre disponibilidad y uso de tecnologías en México</i>	47
2.2.2. <i>Interacción con el Gobierno a través de Internet</i>	49
2.2.3. <i>Tecnologías de Ciencias de datos y de Inteligencia Artificial</i>	50

Capítulo tercero: Metodología	54
3.1. Tabla de rigor lógico deductivo para la estructura del modelo principal de la propuesta	54
3.2. Criterios para la propuesta de la conformación de organizaciones políticas digitales	66
3.3. <i>Procedimiento para lograr la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos</i>	68
3.4. <i>Diagrama de flujo del procedimiento para lograr la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos</i>	72
3.5. <i>Factibilidad política, social, informática, económica</i>	75
Conclusiones	83
Referencias	88

Índice de figuras

	Pág.
2.1. Captura de pantalla Blog Movimento 5 Stelle y Rousseau	35
2.2. Captura de pantalla de la plataforma Participa de Podemos	37
2.3. Captura de pantalla plataforma MiVoz Partido Digital de Uruguay	39
2.4. Captura de pantalla página web de la campaña de Joe Biden	41
2.5. Interacción de la ciudadanía con el gobierno por medios digitales	49
2.6. Modelo general de la organización de partidos políticos digitales	53
3.1. Diagrama de Flujo de la propuesta para la conformación de organizaciones políticas digitales	73

Índice de tablas

	Pág.
1.1. Áreas competenciales y competencias de la ciudadanía digital	24
3.1. Tabla de rigor lógico deductivo	54

Introducción

*En cualquier momento acontece
[1 poema*

por ejemplo

ese aleteo de moscas afónicas

*sobre 1 envoltorio que nadie
[acierta a descifrar*

*cuánto tiene de basura & cuánto
[de milagro*

Mario Santiago Papasquiaro

*Al igual que un solo paso no hace un camino en la Tierra,
un solo pensamiento no va a hacer una ruta en la mente.*

Para hacer un camino auténtico hay que caminar una y otra vez.

Henry David Thoreau

Pensar en un mundo en el que todas y todos tomemos poder de nuestra voz y conciencia, parece una idea caótica, sin embargo, construir ese bello ideal con constancia y determinación, nos conducirá a encontrar en el empleo de la digitalización, organizaciones políticas basadas en los derechos de protección de la individuación.

Desde que el acceso a las tecnologías digitales se ha vuelto más asequible y la necesidad de conectividad *online* por medio de plataformas sociales digitales, cada vez es más esencial en la vida cotidiana para consultar, compartir y crear contenido digital, la vida del ser humano ha tomado un rumbo hacia la digitalización de todos los aspectos que construyen la realidad social, entre ellos, la política. La digitalización política es un proceso que avanza de manera inminente en un ecosistema *online* que aún no está adaptado para proveer las regulaciones que

existen en la vida política tradicional, como la defensa de los derechos humanos y la protección de datos sensibles de la ciudadanía.

Se trabaja el término de individuación (una definición operacional, válido para estas líneas) como el efecto de especificar las particularidades no sólo psicológicas de una persona a efecto de diferenciarse de otras, es decir, se propone el concepto de individuación diferente al de individualización, porque el primero es más amplio en el sentido de la protección a los derechos humanos fundamentales, la educación, el bienestar social, las libertades y empoderamiento de cada individuo que redundará en una ciudadanía capaz de dominar las situaciones de la vida social, tanto en la orientación de su vida personal, como en las redes sociales y políticas. (Osorno, 2011, p. 145).

En los últimos años, en Europa ha habido movimientos sociales que abogan por el cambio radical en la forma de llevar a cabo los procesos democráticos. Estas protestas han derivado en la creación de organizaciones políticas totalmente digitales que han ganado la simpatía de las poblaciones de diversos países hasta oficializarlos como partidos políticos digitales. Tal es el caso de Italia, en donde el partido digital *Movimento 5 Stelle* obtuvo la suficiente fuerza para gobernar hoy la nación italiana. Sin embargo, ninguna organización política digital está exenta de sufrir vulneraciones de seguridad en los servidores informáticos. Es por ello por lo que es necesaria la acción de las tecnologías de seguridad como la internet de las cosas, *blockchains* o, en su defecto, implementar herramientas propias que garanticen la privacidad de los afiliados.

En Europa se han desarrollado protocolos de seguridad para prevenir los ciberdelitos y proteger a las y los ciudadanos dentro de los entornos digitales, sin embargo, estos protocolos no establecen reglamentos internacionales para asegurar los derechos digitales de los ciudadanos, en el ejercicio de la participación política digital. En México, aún no existen mecanismos sólidos de protección a los derechos digitales de los ciudadanos que promuevan la alfabetización informacional y digital en la población, para que la ciudadanía pueda participar en procesos democráticos digitales de toma de decisiones y mejora de las políticas sociales. Es

necesario proponer nuevas herramientas tecnológicas capaces de solucionar los problemas de seguridad que surgen con el avance tecnológico para proteger la integridad de cada ciudadano.

Debido a que el fenómeno de los partidos y organizaciones políticas digitales es tan reciente, aún no existe una teoría sólida que estudie y analice los resultados a corto, mediano y largo plazo de este nuevo modelo de formación política. Es necesario el aporte de la investigación en comunicación política (entendida esta como una categoría que abarca las actividades persuasivas que se realizan en el espacio público, según Canel, 2006) para proponer mejoras, analizar los sesgos de los procesos democráticos digitales y la formación de grupos políticos online para construir bases metodológicas sólidas que vean por el bienestar social.

De igual forma, es necesario el estudio y la práctica de una metodología para fortalecer la creación de organizaciones políticas digitales enfocadas en la protección de los derechos a la individuación, la cual es entendida en este trabajo como el papel de “un individuo como actor, diseñador, malabarista y director de escena de su propia biografía, identidad, redes sociales, compromisos y convicciones” (Osorno, 2011, p. 145).

En este sentido, la investigación en comunicación política, las tecnologías de la internet de las cosas y de la Inteligencia Artificial representan un panorama innovador para crear estrategias y programas de política digital. Aunque estas herramientas sigan en etapa de desarrollo y perfeccionamiento, cada vez se vislumbra con mayor nitidez la posibilidad de establecer democracias totalmente digitales y participativas con ayuda de las tecnologías.

Claro que el uso de las tecnologías implica un riesgo, pero se vislumbra que funcionen para mejorar los procesos democráticos y crear políticas sociales basadas en la realidad de una comunidad; el aspecto tecnológico, el uso combinado de la internet de las cosas y la Inteligencia Artificial pueden ser una posible solución para brindar certeza en los usuarios y, al mismo tiempo, dirigir la actitud colectiva hacia el desarrollo de políticas sociales por medio de la libre participación en las

plataformas digitales, lo cual, llevaría a la sociedad a construir una democracia digital sólida y cooperativa.

Por otro lado, el estudio y la investigación de los procesos políticos digitales basados en la comunicación política posibilitan asentar bases teóricas y metodológicas sólidas que prevengan y den solución a los problemas que puedan surgir derivados de la práctica de la política digital. Utilizar la revolución tecnológica para revolucionar la forma de hacer política.

Todo esto llevó a la pregunta: ¿Cómo plantear un modelo metodológico para organizaciones políticas digitales basadas en derechos de protección a la individuación a través de una conceptualización de los movimientos políticos internacionales que emplean TIC, para promover la participación de la ciudadanía de manera transparente? El objetivo general de este trabajo es elaborar un modelo metodológico para organizaciones políticas digitales basadas en derechos de protección a la individuación a través de una conceptualización de los movimientos políticos internacionales que emplean TIC, para promover la participación de la ciudadanía de manera transparente.

Para realizar este proyecto se definieron delimitaciones teóricas, metodológicas y técnicas, las cuales están expuestas en cada capítulo nombrado como tal. Desde el aparato teórico se trabajó a partir de los principios de la digitalización política, descrita en la investigación de Slimovich (2016) como la inserción de lo político en los medios online y que forma parte de una fase avanzada de la apropiación de lo televisivo y la definición de Democracia Digital (*e-democracy*) planteada por el Laboratorio para la Ciudad de México (2018) que se refiere a la Democracia Digital como la integración de nuevos dispositivos tecnológicos que facilitan la interacción entre ciudadanos y servidores públicos, ya que se promueven lazos verticales y horizontales que permiten tomar decisiones en conjunto, actuar coordinados y hacer uso eficiente de los recursos comunitarios disponibles para la solución de retos urbanos e inclusive re-imaginar la realidad social.

En este sentido, la teoría que sustenta a la propuesta para las organizaciones políticas digitales basadas en derechos a la protección de la individuación se da

bajo los valores y definiciones de una nueva forma de hacer política con enfoque en el bienestar social.

Asimismo, se trabajó con base en el libro *The Digital Party: Political Organisation and Online Democracy* (2019) escrito por Paolo Gerbaudo, en donde el autor hace un análisis de la historia del ascenso de los partidos digitales en Italia, España y Suecia; en su obra hace una crítica a la organización, modelo e implementación de las organizaciones políticas digitales y el impacto que tendrían en la sociedad a largo plazo, sin embargo, Gerbaudo no hace ninguna propuesta para mejorar los aspectos débiles que destaca. Es por eso que en este trabajo se tomaron en cuenta los apuntes y observaciones de Gerbaudo, con el fin de mejorar los modelos de organizaciones políticas digitales y se propone un modelo que respete los derechos individuales y digitales de cada ciudadano y ciudadana.

La metodología establecida para fines específicos de la elaboración de esta propuesta fue el diseño de una tabla de rigor lógico deductivo (tabla de operacionalización de Paul Lazarsfeld), puesto que permite obtener información válida y sirvió como una guía para establecer los elementos del modelo (diagrama de flujo) de la propuesta final. De igual forma, la tabla de rigor lógico deductivo posibilitó la clasificación de contenido procedimental y actitudinal.

En el aspecto técnico, para la elaboración de esta investigación se recurrió a la investigación documental y la técnica del método deductivo. Esto se llevó a cabo en la recolección de datos documentales y cibergráficos para identificar los antecedentes de los movimientos sociales que derivaron en la creación de organizaciones políticas digitales en el mundo; conocer la forma en que se han desarrollado los partidos políticos digitales en el mundo; conocer los sesgos en materia de ciberseguridad que se han suscitado a raíz de la creación de organizaciones políticas digitales en el mundo; conocer las necesidades de garantizar los derechos digitales de la ciudadanía a través de herramientas tecnológicas de protección de datos.

En cualquier momento acontece un poema, escribe Papasquiaro. Y creo, sé, que es una verdad indiscutible. Ver un mundo nuevo a través de los ojos de una verdad

desgastada. Dibujar con miradas y sueños una vida distinta, en donde flores, bestias, mujeres y hombres sean, habiten, rían y lluevan. Pensar fuera de los límites dicotómicos y monocromáticos. Coexistir en la conciencia de que somos mientras los otros, son.

Marco teórico

El avance en el uso de las tecnologías digitales dentro de la práctica política alrededor del mundo ha transcurrido de forma tan inmediata, que aún no hay variedad de estudios sociales al respecto, ni desarrollo teórico de los conceptos que han surgido a raíz de dicho proceso político digital. Es por ello que, en algunos casos, existe la necesidad de describir nuevas ideas y conceptualizarlas sin contar con referencias previas, mientras que en otros casos se deben adaptar el conocimiento utilizado en otras ramas de estudios como la Informática, las Ciencias de datos, la Inteligencia Artificial, las Ciencias Políticas y las Ciencias de la Comunicación, para apoyar de forma teórica el objetivo de este trabajo.

Las definiciones iniciales para comprender los problemas de la situación que aborda esta investigación documental, así como la propuesta para solucionarlos se explican a continuación:

1.1. Digitalización política

De acuerdo con la investigación de Slimovich (2016, p.112) la digitalización política es la inserción de lo político en los medios *online* y que forma parte de una fase avanzada de la apropiación de lo televisivo. Es decir, es un momento más de la mediatización política; ya existía digitalización política desde que la televisión abrió espacios para comunicar lo político y los procesos del gobierno. Ahora la presencia política en los medios digitales de la web es solo una etapa más adaptada a la actualidad.

Es importante esclarecer que existen dos tipos de procesos en la digitalización. En primer lugar, la forma en que los líderes políticos utilizan los medios digitales *online* para promover discursos y, en segundo lugar, la manera en que la ciudadanía utiliza estos mismos medios para crear activistas digitales y generar discursos ciudadanos ligados a lo político (Slimovich, 2016, p. 112).

Esta diferencia marcada por Slimovich ayuda a entender la interacción política dentro de las plataformas digitales, ya que cualquier usuario sin darse cuenta

necesariamente, participa de forma activa en la política de su entidad al publicar comentarios sobre noticias, compartir las posturas acerca de problemáticas sociales, quejarse o felicitar las acciones de los líderes políticos en su comunidad.

Por otro lado, Arias (2016) plantea que las nuevas tecnologías de la información:

Son redes efectivas cuyo uso por parte de los ciudadanos es mayormente expresivo o heurístico en lugar de deliberativo; algo que también puede interpretarse como benéfico en la medida en que un mayor número de ellos se implica en la vida política adhiriéndose a comunidades políticas fluidas más o menos transitorias.

Sin embargo, si el espacio digital logra mediar el criterio de los usuarios entre lo deliberativo y lo afectivo, a través de un agente tecnológico que estandarice la convivencia e interacciones de los usuarios dentro de la plataforma, se podría empezar a hablar de una sociedad digital que proponga nuevos valores y reglas para formar parte de la democracia.

1.1.1. Democracia Digital (e-democracia)

El Laboratorio para la Ciudad de México (2018) define a la Democracia Digital como:

Aquella que integra en su diseño institucional nuevos mecanismos tecnológicos que facilitan la interacción entre ciudadanos y servidores públicos: lazos verticales y horizontales que permiten tomar decisiones en conjunto, actuar coordinados, y/o hacer uso más eficiente de los recursos comunitarios disponibles para la solución de retos urbanos e inclusive reimaginar una ciudad y su rumbo (Democracia Digital, 2018)

Se vive en una sociedad que ha implementado avances tecnológicos importantes para mejorar la calidad de vida de los seres humanos, tales como nuevos aparatos para practicar cirugías a distancia, teléfonos inteligentes que permiten estar comunicado a cualquier hora del día en cualquier latitud, las aeronaves espaciales que permiten estudiar el universo entero y proporcionan imágenes gráficas de los

planetas y galaxias; ¿por qué no utilizar dichos avances tecnológicos para mejorar la vida política y social de la humanidad?

En el ensayo de Ángeles (s.f.) el autor describe a la digitalización como una evolución social que se adapta y mejora la vida cotidiana por medio de las nuevas circunstancias que ofrece la era digital.

El libre acceso a la información y lo que significa vivir en la sociedad de la información, le ha permitido a la humanidad entrar en un mundo ilimitado, en donde las opciones dentro de las redes sociales digitales son infinitas y, naturalmente, se han apropiado de dichos espacios virtuales para generar conversación sobre cualquier cosa, incluida la democracia.

Ángeles (s.f.) describe la democracia electrónica o digital:

La participación a través de plataformas digitales, chats, foros, redes sociales y aplicaciones móviles, donde los ciudadanos, principalmente los jóvenes, expresan sus ideas sobre sus gobiernos, sobre las noticias de los principales temas que están en la agenda del país y es donde obtienen información sobre cualquier tema, noticia, música, imagen, acontecimiento y hecho que esté ocurriendo en tiempo real.

En este contexto, sería mucho más fácil para las personas, poder acceder a herramientas digitales con las que ya está familiarizado, y replicar información para poder emitir opiniones dentro de foros establecidos para el ejercicio democrático. Mientras las plataformas de las organizaciones políticas asemejen mejor el modelo de las redes sociales digitales, la interacción de los usuarios con los procesos políticos o gubernamentales será más fructífera y esto, a su vez, consolida una democracia participativa que asegure mejores condiciones de vida.

1.1.2. Acuñaación del término “Partido Digital”

De acuerdo con Gerbaudo (2019, p.5) el partido digital es la nueva forma de organización que se ha observado en las nuevas formaciones políticas creadas en los últimos años.

Las nuevas organizaciones tales como Podemos, el Movimiento 5 Estrellas y los Partidos Pirata tienen en común, la forma en que prometen entregar una nueva política apoyada en la tecnología digital; una propuesta que ofrece a la ciudadanía ser más democrática, más abierta a la gente común, más inmediata, directa y más auténtica y transparente.

Para Gerbaudo (2019, p.5) los partidos digitales son los que llevan la transformación digital a su esencia misma, a su estructura interna de toma de decisiones, en lugar de utilizar la comunicación digital simplemente como una herramienta de divulgación.

Los partidos digitales han sido creados debido a la desconfianza generalizada hacia los partidos políticos tradicionales, ya que las nuevas propuestas de política digital prometen una democracia que se adapte a las condiciones sociales y tecnológicas contemporáneas. Es por ello que estas organizaciones han invertido fuertemente en el desarrollo de herramientas de toma de decisiones *online*, destinadas a proporcionar una forma más directa para que los ciudadanos participen en las decisiones políticas.

El beneficio que dichas organizaciones encuentran en las herramientas digitales es muy amplio, ya que prometen resolver la crisis de la democracia, garantizar una mayor transparencia y acercar a la ciudadanía con el Estado a través de un partido político diferente, un partido político digital.

El término partido digital que acuña Gerbaudo (2019) intenta capturar la esencia común observable en una serie de formaciones políticas, bastante diversas, que han surgido en los últimos años y que comparten el intento común de utilizar la tecnología digital para idear nuevas formas de participación política y toma de decisiones democráticas.

1.1.3. Plataformización

De acuerdo con Gerbaudo (2019, p.69) el concepto de plataformización, se da cuando los partidos políticos tratan de imitar la estructura organizacional de compañías digitales exitosas, con el fin de establecer un vínculo más cercano con

sus partidarios en el uso de plataformas de participación y avanzar en el deseo de deshacerse de la burocracia.

El empleo de los modelos ya existentes ha establecido redes sociales y foros en la web; los partidos han implementado plataformas propias para contener grupos de afiliados y así, conocer los intereses, opiniones e interacciones para lograr empatía con ellos y crear vínculos de fidelidad con los usuarios.

El partido digital basa todo en su plataforma, por lo cual ésta se convierte en el *corazón del partido*. La apuesta más grande es utilizar los recursos de las redes sociales y la interactividad con el fin de abrir nuevas oportunidades democráticas que le den fin a la apatía política y a los conflictos oligárquicos de los partidos tradicionales (Gerbaudo, 2019, p.69).

Uno de los objetivos primordiales del uso de plataformas digitales es garantizar la transparencia de las organizaciones políticas y evitar la compra o coacción de voluntades. Asimismo, el uso de plataformas reduce costos de infraestructura, servicios y rentas o compra de un espacio físico para establecerse. De igual forma, renovar la forma en que se practica la democracia, es decir, abrir la participación a todos los ciudadanos por medio de herramientas digitales ya conocidas y reconocidas. Esto le brinda al usuario poder, para expresar una opinión, generar conversación con otros y participar activamente en las propuestas del partido.

1.1.4. Parlamento Abierto

Según la Alianza por el Parlamento Abierto (Senado de la República, 2019) un parlamento abierto se define como una institución legislativa que rinde cuentas ante la sociedad, que garantiza el acceso a la información pública de manera proactiva, es decir, transparencia; que involucra la pluralidad en los procesos de grupos políticos y sociales, es decir, que cuenta con mecanismos de participación ciudadana y que, para todo ello, utiliza estratégicamente las tecnologías de la información y comunicación.

En resumen, un parlamento abierto:

- a) Rinde cuentas
- b) Es transparente
- c) Fomenta la pluralidad y la participación ciudadana
- d) Utiliza las tecnologías de información y Comunicación.

Existen 10 principios que se utilizan para definir qué tan abierto es un órgano legislativo de acuerdo con los estatutos del Parlamento Abierto:

- a) *Derecho a la información*: Es la garantía del derecho de acceso a la información que se produce, posee y resguarda, a través de mecanismos, sistemas, marcos normativos, procedimientos y plataformas que permiten el acceso de manera simple, sencilla y oportuna. De esta forma, quien consulta no requiere justificar la solicitud de acceso a la información dispuesta.
- b) *Participación ciudadana y rendición de cuentas*: Promueve la participación de las personas interesadas en la integración y toma de decisiones en las actividades legislativas. Se requiere el uso de mecanismos y herramientas que faciliten a la población la supervisión de las tareas, así como las acciones de control realizadas por las contralorías internas y los demás organismos legalmente constituidos para ello.
- c) *Información parlamentaria*: Consiste en publicar y difundir de manera proactiva la mayor cantidad de información relevante para las personas, con el uso de formatos sencillos, mecanismos de búsqueda simples y bases de datos en línea con actualización periódica sobre análisis; deliberación, votación, agenda parlamentaria, informes de asuntos en comisiones, órganos de gobierno y de las sesiones plenarias; así como informes recibidos de actores externos a la institución legislativa.
- d) *Información presupuestal y administrativa*: Se trata de la publicación y divulgación de información oportuna y detallada sobre la gestión, administración y gasto del presupuesto asignado a la institución legislativa, así como a los organismos que lo integran; comisiones legislativas, personal de apoyo, grupos parlamentarios y representantes populares en lo individual.

- e) *Información sobre legisladores y servidores públicos*: Es el requerimiento, resguardo y publicación de información detallada sobre los representantes populares y los servidores públicos que lo integran, incluidas la declaración patrimonial y el registro de intereses de los representantes.
- f) *Información histórica*: Consiste en la publicación y presentación de la actividad legislativa que conforma un archivo histórico, accesible y abierto, en un lugar que se mantenga constante en el tiempo con una URL permanente y con hipereenlaces de referencia de los procesos legislativos.
- g) *Datos abiertos y software libre*: Consiste en presentar la información con característica de datos abiertos interactivos e históricos, los cuales utilizan software libre y de código abierto. Esto facilita la descarga masiva (*bulk*) de información en formatos de datos abiertos.
- h) *Accesibilidad y difusión*: Este punto asegura que las instalaciones, las sesiones y reuniones legislativas sean accesibles y abiertas al público, además de promover la transmisión en tiempo real de los procedimientos parlamentarios por canales de comunicación abiertos, tales como medios sociales digitales.
- i) *Conflictos de interés*: Se trata de regular, ordenar y transparentar las acciones de consulta. Cuentan con mecanismos para evitar conflictos de intereses y aseguran la conducta ética de los representantes (Senado de la República, 2019).

1.2. Participación Ciudadana Digital

La participación ciudadana tradicional se puede entender como las acciones que promuevan la democracia entre los actores de cada sociedad, es decir, fomentar acciones compartidas entre la ciudadanía como con las votaciones: propuestas que aporten al bienestar social, consensos ciudadanos, asambleas y demás actividades sociales que estén activas dentro de la esfera de la gestión pública, con el fin de que los habitantes de una región manifiesten sus necesidades y hagan uso de los derechos y obligaciones que tienen como ciudadanos. Téllez (citada en: Estupiñán,

Molina, Flores y Martínez, 2016, p.1) señala que “la participación, al tener un valor desde diferentes niveles jurídicos, normativos y culturales, establece relaciones que posibilitan la acción de los sectores sociales en busca de respuestas satisfactorias a sus demandas”.

La participación ciudadana, ya sea tradicional o digital, se puede describir como una acción voluntaria ejercida por miembros de una sociedad que, en conjunto, conforman a la ciudadanía. En este sentido, la incorporación de las herramientas digitales para apoyar la participación ciudadana no solamente significa agilizar los procesos de contribución, sino que fortalece la creación de grupos y la movilización de colectivos.

De acuerdo con el estudio de Angeli, Delfino y Zubieta (2016, p.131), navegar en la web acrecienta acciones como compartir información política y no política, firmar un petitorio, unirse a grupos políticos o seguir temas relacionados.

Unirse a grupos políticos y firmar peticiones son actividades que se pueden hacer de forma tradicional (*offline*), pero compartir contenido político y no político son acciones que solamente pertenecen al mundo *online*. En este sentido, la participación ciudadana digital refuerza las actividades de participación tradicional, sin embargo, las herramientas *online* amplían las formas de participar en la política. Además, la participación en internet contribuye al boicot/apoyo económico y al voluntariado (Angeli, Delfino y Zubieta, 2016, p. 131), debido a la masificación de la información en las redes sociales.

Debido a que la participación ciudadana digital estimula las formas existentes de participación y posibilita la existencia de otras, esto representa la creación de capital social a través de la participación *online*, ya que fomenta actividades colectivas sobre inquietudes comunes. En este sentido, de acuerdo con Angeli, Delfino y Zubieta (2016, p.131), acciones como compartir información/contenido o seguir determinadas temáticas a través de los medios *online*, posibilitan la construcción de un tipo de capital relevante para la participación ciudadana.

Cabe mencionar que, a pesar de que la participación ciudadana digital se entiende, en esencia, como la realización de las mismas actividades democráticas que en la participación ciudadana tradicional, en el estudio de Angeli, Delfino y Zubieta (2016, p.129) se consideran varias categorías nuevas para evaluar la participación ciudadana en Internet, a través de medios y plataformas digitales. Los criterios son los siguientes:

- a) Compartir información política en Internet
- b) Seguir temas políticos o interactuar a través de reacciones (me gusta, favoritos, etc.) con grupos políticos en medios sociales digitales
- c) Firmar o compartir alguna petición en Internet
- d) Unirse a un grupo político o a un grupo relacionado con una causa social en los medios sociales digitales
- e) Hacer campaña digital/participar en la campaña digital de un candidato/partido político a través de medios sociales digitales
- f) Contactar a algún funcionario público
- g) Donar dinero para causas o campañas políticas
- h) Crear un grupo político o relacionado con una causa social en los medios sociales digitales

Dichos criterios pueden ser utilizados actualmente para medir la participación ciudadana digital en los medios y plataformas sociales digitales, pero habría que tomar en cuenta los avances en los mecanismos de interacción que han desarrollado las diversas plataformas sociales digitales y medir el uso de los nuevos mecanismos, conforme a la interacción que existe entre ciudadanía y los actores políticos y estatales. Además, se debe tomar en cuenta el aprovechamiento que tanto las instituciones gubernamentales y los actores políticos han tenido sobre la apertura en la comunicación multilateral, que ofrecen las plataformas sociales digitales. Es por ello, que se deben actualizar los criterios de medición con cada nueva innovación, en la forma de interactuar en los medios sociales digitales.

1.2.1. Ciudadana y Ciudadano Digital

Ya definida la participación ciudadana digital, surgen los conceptos de *Ciudadano* y *Ciudadana Digital*, es decir, personas que tenga competencias digitales para interactuar y participar de forma política en la construcción de una sociedad.

De acuerdo con la definición de Estupiñán, Molina, Flores y Martínez (2016, p.1), ser un ciudadano o ciudadana digital:

Supone la comprensión de las relaciones culturales y sociales, las cuales a su vez tienen que ver con el uso de los soportes tecnológicos a su alcance, así como con la aplicación de nuevos modos y conductas sobre la comprensión de fenómenos y principios que la orientan hacia el uso de la información con ética, legalidad, seguridad, responsabilidad y demás

En este sentido, un ciudadano o ciudadana digital deben poseer habilidades y competencias digitales como el acceso a la información veraz y segura, así como participar y conocer las diferentes tecnologías y medios digitales. De acuerdo con el artículo de Marín, Cuevas y Gabarda (2021, p.1) las áreas competenciales y las competencias que debe tener un(a) ciudadano(a) digital se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 1*Áreas competenciales y competencias de la ciudadanía digital*

Áreas competenciales	Competencias
Información y alfabetización informacional	Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital. Evaluación de datos, información y contenido digital. Gestión de datos, información y contenido digital.
Comunicación y Colaboración	Interacción mediante tecnologías digitales. Compartir mediante tecnologías digitales. Participación ciudadana en línea. Colaboración mediante tecnologías digitales. Gestión de la identidad digital.
Creación de contenidos digitales	Desarrollo de contenidos digitales. Integración y reelaboración de contenidos digitales. Derechos de autor y licencias. Programación.
Seguridad	Protección de dispositivos. Protección de datos personales y privacidad. Protección de la salud y el bienestar. Protección del entorno.
Resolución de problemas	Resolución de problemas técnicos. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Uso creativo de las tecnologías digitales. Identificación de lagunas en la competencia digital.

(Tomada de Marín, Cuevas y Gabarda, 2021, p. 1)

1.2.2. Políticas sociales digitales

Aún no existe una definición formal de lo que implica hacer políticas sociales a través de plataformas digitales; no obstante, se realizó una adaptación del concepto basada en lo establecido por Sepúlveda (2014) para la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), donde se determina que las políticas públicas deben estar orientadas a un enfoque de derechos en la creación de políticas sociales, para contribuir al éxito en los consensos políticos y sociales que prioricen,

dentro de la agenda política, la expansión o fortalecimiento de sistemas de protección social y la asignación de los recursos necesarios y sustentables para su puesta en práctica.

Sepúlveda (2014) afirma que las políticas sociales deben cumplir una serie de requerimientos que aseguren la correcta función de éstas, según las diversas necesidades de cada sociedad. En este sentido, las políticas sociales enfocadas en los derechos humanos deben contribuir a precisar los niveles de protección social, considerados aceptables en las diversas sociedades; deben cumplir con los estándares internacionales de protección social para asegurar a todas las personas un nivel de vida adecuado, con una garantía mínima de disfrute de derechos económicos, sociales y culturales sin discriminación.

De igual forma, hacer políticas sociales con enfoque en derechos, contribuye a la igualdad por medio de la reducción en las brechas de oportunidades y la exclusión social, existente en cualquier región y deben de basarse en las normas internacionales que promueven el acceso universal y el cumplimiento de estándares de accesibilidad, adaptabilidad, aceptabilidad, adecuación y calidad de los servicios públicos (Sepúlveda, 2014).

Una aportación importante para este trabajo, que se toma del trabajo de Sepúlveda (2014) determina que:

Debido la indivisibilidad e interdependencia de todos los derechos, un enfoque de derechos puede aportar en la búsqueda de un diseño institucional integral que haga hincapié en las sinergias y la coordinación entre las agencias y los proveedores de programas sociales con el objetivo de lograr alcanzar su máximo potencial. Finalmente, puede contribuir al establecimiento de mecanismos de rendición de cuentas e impulsar la movilización ciudadana contra las diversas formas de discriminación y un mayor disfrute de los derechos

Establecer políticas sociales, con enfoque en derechos, puede promover mayor participación ciudadana, ya que también sería responsable de contribuir a la

propuesta, creación, implementación y adaptación de diversas políticas de protección social en beneficio de la comunidad.

Por último, Sepúlveda (2014) afirma que el manejo de políticas sociales enfocadas en los derechos tiene la capacidad de ser una herramienta eficaz para alcanzar una protección social universal. Al poner énfasis en la universalidad, se pueden lograr avances en la protección de los sectores más marginados de la población, que por lo general, no tienen voz directa en los procesos políticos.

Para fines de este trabajo, se definirá a una *política social digital*: la basada en las propuestas de la ciudadanía a través de las plataformas digitales de participación ciudadana, como política social enfocada a los derechos, pero con el complemento de las herramientas digitales. Con esto se plantea una parte de la propuesta por compartir en este trabajo: el uso de tecnologías digitales para agilizar los procesos políticos de participación ciudadana, para que cada persona tenga voz política y contribuya a la propuesta, creación, implementación y adaptación de diversas políticas de protección social en beneficio de la comunidad.

Con base en las tecnologías digitales como la *Internet de las cosas* y la *Inteligencia Artificial* se podría establecer una herramienta digital que analice, discrimine y verifique las aportaciones ciudadanas para la creación o complementación de programas de protección social vigentes en cada región. Esta medida tiene el potencial de terminar con las diferentes manifestaciones de violencia sistemática, tales como la discriminación y la marginación, entre otras.

1.3. Seguridad Digital o Ciberseguridad

De acuerdo con un artículo de la Biblioteca de la Universidad Pablo de Olavide (2021, p.1) la seguridad digital o ciberseguridad se define como:

El conjunto de herramientas, políticas, conceptos de seguridad, salvaguardas de seguridad, directrices, métodos de gestión de riesgos, acciones, formación, prácticas idóneas, seguros y tecnologías que pueden utilizarse para proteger infraestructura computacional (activos de la organización) y

todo lo relacionado con esta, así como a los propios usuarios de esta (Biblioteca de la Universidad Pablo de Olavide, 2021, p.1).

La necesidad de establecer leyes internacionales que regulen la privacidad y seguridad de los datos digitales de todos los usuarios alrededor del mundo, es cada vez más urgente. Existen varias herramientas de seguridad digital, las cuales son:

- a) *Software*: son programas informáticos que establecen protocolos y cifrados para brindar seguridad de datos, defendiendo la información de ataques maliciosos de *hackers* y filtraciones al sistema central de datos (Entiende el concepto de seguridad digital, 2021).
- b) *Sistemas de redes*: estas redes pueden ser IDS (Sistema de Detección de Intrusos), IPS (Sistema de Prevención de Intrusos) y VPN (Redes Privadas Virtuales), las cuales revisan, identifican y responden ante amenazas virtuales.
- c) *Hardware*: se refiere a todos los dispositivos que conectados a una red central de una empresa, hogar u organización aseguran la detección de amenazas cibernéticas y protegen los datos. Entre ellos se encuentran los *hardware firewalls* que filtra y gestiona el tráfico entre los dispositivos y la red; los servidores *proxy* que son equipos programados para la intermediación entre los dispositivos informáticos y un servidor que se encuentra en uso por terceros. El propósito de los servidores *proxy* es proteger los datos y la dirección IP de otros dispositivos conectados al mismo servidor (Entiende el concepto de seguridad digital, 2021).

En México, según Osorio Barrera (2022) hay otros equipos de respuesta ante incidentes de seguridad informática (CSIRT, por su sigla en inglés) públicos, como el CSIRT de la Universidad Nacional Autónoma de México (CERT UNAM), el CSIRT de la Universidad Autónoma de Chihuahua (CERT UACH) y el CSIRT del Centro de Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación (CERT Infotec).

1.3.1. Datos personales

Según la Guía de Datos Personales del INAI son:

Cualquier información relativa a una persona física, que la identifica o hace identificable. Es la información que nos describe, que nos da identidad, nos caracteriza y diferencia de otros individuos. (s.f., p. 1)

En este sentido, los datos personales se dividen en dos categorías

- a. *Datos sensibles*, son el compilado de información identitaria e íntima de cada persona, tales como el origen racial o étnico; estado de salud (pasado, presente y futuro); información genética; creencias religiosas, filosóficas y morales; afiliación sindical; opiniones políticas y preferencia sexual (INAI, s.f. p.1).
- b. Datos financieros o patrimoniales, que recopilan la información fiscal; historial crediticio; ingresos y egresos; cuentas bancarias; seguros; afores; fianzas, número de tarjeta de crédito, número de seguridad, entre otros (INAI, s.f. p.1).

Estos datos son recopilados a diario por los servicios digitales y en la mayoría de los casos, el usuario no tiene conocimiento de toda la información personal que cede a terceros, a cambio de un servicio de plataforma o red social digital. Estos servidores no siempre son claros en los términos y condiciones de privacidad de datos, es por ello, que se requiere de una regulación más estricta en tema de protección de datos personales.

Otro aspecto es el *derecho a la protección de datos personales*. De acuerdo con el INAI (s.f.) es el derecho que tienen todas las personas para decidir sobre el uso y manejo de la información personal. En México está reconocido como un derecho humano en el artículo 16 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. En este artículo se determina que

Impone obligaciones a los particulares y a las instituciones públicas que utilizan datos personales, y que otorga derechos a los titulares de los datos, a fin de garantizar el buen uso de estos y el respeto a la

privacidad, así como el derecho a la autodeterminación informativa de las personas (INAI, s.f.)

El avance en la creación e implementación de tecnologías para garantizar el derecho a la protección de datos y a la ciberseguridad cada vez es mayor y entre ellas se encuentran las cadenas de bloques o *blockchains*:

1.3.2. *Blockchains*

Son estructuras de datos que albergan información distribuida en bloques. Los datos dentro de dichas estructuras están asegurados gracias a diversas técnicas criptográficas, en este sentido, es difícil la manipulación o alteración de la información almacenada, ya que tendría que modificarse la cadena de bloques completa y no solamente un dato aislado. Esto permite que se tenga un historial de información inalterable, ordenada y sin posibilidad para la revisión, modificación o eliminación. Los *blockchains* permiten certificar y validar diferentes tipos de información de forma descentralizada (Tamargo, 2021).

Respecto a la regulación del uso de *blockchains* en materia de protección de datos de carácter personal, el Diario Oficial de la Unión Europea, citado en Tamargo establece que:

El consentimiento del interesado para la recopilación de datos sensibles o de tipo personal ha de ser expreso. Cada usuario verificará y validará los datos antes de que se agreguen al *blockchain*, deberá proporcionarse además un historial de las transacciones como prueba del consentimiento. (2021, p. 1)

En este sentido, se entiende que el uso de *blockchains* es la herramienta ideal para cumplir con la normativa de protección de datos, ya que el diseño de los *blockchains* protege la seguridad porque utilizan seudónimos y algoritmos que cifran la información de millones de usuarios.

1.3.3. La Internet de las cosas

Es una tecnología digital que posibilita la captura y análisis de datos, ya que permite la mayor conectividad entre objetos, máquinas y personas con el fin de obtener más información sobre el entorno y concretar nuevas estrategias de acción en los diferentes ámbitos del mundo digital. De igual forma, las plataformas dentro de la internet de las cosas brindan el software de soporte para conectar y gestionar el sistema completo, es decir, la administración de diversos dispositivos, la comunicación entre todos los elementos, el flujo de datos y la articulación de las aplicaciones.

En el ámbito de la política digital, la internet de las cosas representa una oportunidad muy vasta dado la capacidad de análisis de datos masivos, ya que, recopilan información sobre salud, vialidades, servicios ciudadanos, entre otros. Se pueden crear políticas más efectivas y eficientes de carácter social en beneficio de la comunidad, por ejemplo, sectores de la salud, la industria energética, transporte, seguridad ciudadana, control de fronteras, logística, mantenimiento de vías, entre otros (Guzmán Santos, 2019). Para lograr este objetivo, sería necesario desarrollar un sistema que permita identificar al usuario de forma anónima para garantizar la seguridad de sus datos.

1.3.4. Inteligencia Artificial

Definida por Rouhiainen (2018) como “la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano”.

Cuando las tecnologías de Inteligencia artificial empezaron a aplicarse a los entornos políticos, el mayor propósito era estudiar a las audiencias para tomar decisiones y elaborar discursos con el fin de modificar los puntos de vista en común a través de algoritmos y, de esta manera, obtener más simpatizantes para un determinado partido o candidato.

Asimismo, la IA sirve para detectar riesgos o amenazas hacia algún representante político y el riesgo de lo que aquello supone para la sociedad. Con ayuda de la Inteligencia Artificial se pueden prevenir diversas vulnerabilidades de un gobierno con ayuda del análisis de la opinión pública de un país o región.

En este sentido, las tecnologías de la internet de las cosas y de la Inteligencia Artificial son el nuevo panorama para crear estrategias y programas de política digital. Aunque estas sigan en etapa de desarrollo y perfeccionamiento, cada vez se vislumbra con mayor nitidez la posibilidad de establecer democracias totalmente digitales y participativas con ayuda de las tecnologías.

Capítulo segundo: Historia de los partidos

En este capítulo se revisarán los antecedentes que dieron lugar a la formación de partidos digitales en países como Italia, España y Uruguay, así como del caso de éxito en la campaña digital de Joe Biden para ganar la presidencia de EE. UU. También se hablará sobre el contexto digital en México a través de estadísticas nacionales, que servirán para medir la factibilidad de incorporar un modelo de organización política digital en nuestro país.

2.1. Antecedentes

En los últimos años Europa ha sido el epicentro de una transición: de los partidos políticos tradicionales a la inminente era digital. Las organizaciones políticas han empezado a adoptar diferentes tecnologías digitales en su funcionamiento, como el establecimiento de sitios *web* para partidos políticos y el uso de redes sociales para formar a un partido político en su conjunto o para apoyar a candidatos específicos. Los casos más significativos, hasta ahora, son el *Movimiento 5 Estrellas*, en Italia; *Podemos*, en España y *Partido Digital*, en Uruguay. Tres formaciones populistas que han innovado en el desarrollo de formas políticas de organización digital.

2.1.1. El Movimiento 5 Estrellas (en italiano, Movimento 5 Stelle, M5S)

Es un partido político italiano, fundado el 4 de octubre de 2009 por el cómico y actor Beppe Grillo y por Gianroberto Casaleggio. Se da a conocer como un movimiento ecologista, que aboga por la democracia directa, el libre acceso a Internet, la política financiada por pequeñas donaciones ciudadanas, no a través de presupuesto otorgado por el Estado y condena abiertamente la corrupción. Las “cinco estrellas” del nombre designan las políticas fundamentales del movimiento: el agua (de propiedad pública), el medio ambiente, la conectividad gratuita a Internet, el desarrollo sostenible y el transporte con bajas emisiones de carbono (con automóviles eléctricos, transporte y bicicletas urbanas). En el sitio oficial, se describen como el primer y único programa político, basado en la participación y la democracia directa *online* (Programma Nazionale del Movimento 5 Stelle, 2020).

Los orígenes del Movimiento 5 Estrellas se remontan a una serie de movilizaciones a mediados de los años noventa, bajo los auspicios de Beppe Grillo, quien promovió el desarrollo de grupos activistas que se presentaron a las elecciones locales, en *listas certificadas* llamadas "Amigos de Beppe Grillo" (Gerbaudo, 2019, p.9 Traducción libre). Sin embargo, la clave del establecimiento del partido fue el "Día *Vaffanculo*" contra la corrupción (literalmente, "Día de la mierda") convocado el 8 de septiembre de 2007 en varias plazas de Italia.

Miles de personas se reunieron en la *Piazza Maggiore* de Bolonia para celebrar la culminación de una campaña por un "parlamento limpio". En esta ocasión, el movimiento adoptó el símbolo de la "V" roja popularizada por la película de culto *V* de *Vendetta*, que hasta el día de hoy aparece en el nombre y logotipo oficial del Movimiento Cinco Estrellas (Gerbaudo, 2019, p.9).

El éxito de la mencionada movilización se debió a la forma en que se utilizaron las credenciales y la fama de Beppe Grillo, combinadas con la experiencia mediática de *Casaleggio Associati*, una consultora digital liderada por Gianroberto Casaleggio.

Gracias al apoyo de Casaleggio, Grillo fundó el sitio web *www.beppegrillo.it*, que en 2008 figuraba entre los *blogs* más poderosos del mundo, según *The Observer*. La dirección web se utilizó en sustitución de la dirección legal del partido. Después, el movimiento se estructuró en torno a grupos locales, organizados a través de *Meetup*, un servicio en línea que facilita encuentros cara a cara de personas que comparten intereses comunes (Gerbaudo, 2019, p.9).

La popularidad de Grillo y la constante lucha contra la corrupción atrajo la atención de los italianos debido a que el comediante representaba una voz que expresaba la rabia colectiva lo que resultó en el sentido de identificación para un porcentaje considerable de la población italiana.

Desde que participó en la contienda electoral, el partido creció con rapidez. Después de las elecciones locales entre 2009 y 2012, obtuvo un impresionante 25.5 por ciento de los votos en la Cámara de Diputados en las elecciones nacionales de 2013 (Gerbaudo, 2019, p.10).

Esta fue la primera vez que una fuerza política se presenta en elecciones nacionales con soluciones elegidas directamente por los ciudadanos. El Movimiento 5 Estrellas ha ganado popularidad debido a la ideología que defiende, la cual toma en consideración las necesidades y deseos del pueblo italiano.

El 18 de mayo de 2018, los miembros registrados del *Movimento 5 Stelle* fueron convocados vía correo electrónico para participar en una importante consulta en línea, que se realizó de 10 a 20 horas. Se creó una ventana en la página principal del portal participativo de *Rousseau* para votar sobre el "contrato de gobierno", un acuerdo que se había negociado durante mucho tiempo con *Lega*, el partido populista de derecha de Matteo Salvini. En la consulta participaron 44 mil 796 personas, 42 mil 274 votaron a favor; mientras que 2 mil 522, en contra. El resultado demostró una abrumadora mayoría del 94 por ciento a favor del acuerdo. Luigi Di Maio celebró la votación como una victoria democrática en *Il Blog delle Stelle*, el sitio y sede oficial del partido (Gerbaudo, 2019, p.1).

El Movimiento 5 Estrellas creó *Rousseau*, un sistema operativo digital diseñado para el debate ciudadano y la votación, en donde miles de ciudadanos han colaborado compartiendo ideas y soluciones beneficio de Italia. Este sistema se describió inicialmente como el "sistema operativo de cinco estrellas" y contiene un conjunto de características adicionales, como la legislación participativa a nivel regional, nacional y europeo (Gerbaudo, 2019, p.10).



Fig. 2.1. Captura de pantalla Blog Movimento 5 Stelle y Rousseau (2020) Recuperado de: <https://rousseau.movimento5stelle.it>

Dentro de la plataforma *Rousseau* se discute y vota sobre temas que conciernen a la población italiana, desde la justicia, los impuestos, la seguridad del trabajo y, sobre todo, se utiliza como un portal de transparencia. Para hacerlo aún más participativo, el programa acepta donaciones ciudadanas en todas las ciudades donde se ha presentado.

En las elecciones nacionales italianas de 2018, el Movimiento 5 Estrellas se convirtió en el primer partido en el parlamento con el 32 por ciento de los votos en la Cámara de Diputados, muy por encima del Partido Demócrata que había gobernado Italia desde 2013, el cual no logró alcanzar el 20 por ciento de los votos emitidos (Gerbaudo, 2019, p.10). Tras prolongadas negociaciones de coalición, el Movimiento 5 Estrellas ha pasado a formar un gobierno con el partido populista de derecha *Lega*, el otro claro ganador de esta última ronda electoral.

El Movimiento 5 Estrellas, en menos de una década desde su nacimiento, ha logrado convertirse en el partido más grande de Italia y actualmente encabeza el gobierno nacional. Con el empleo del modelo de las redes sociales, el partido crece gracias a la interacción o *engagement* que brindan los simpatizantes a través de su

blog. En la plataforma oficial, adaptaron la forma de registro gratuito de las redes sociales y aplicaciones, con el fin de tener un filtro, reducir costos en la comunicación y ampliar la base de afiliados.

2.1.2. Podemos (antes Indignados 15-M)

Es un partido político español cuyo nombre es una adaptación del "Sí, se puede" del sindicalista César Chávez y "Sí, podemos" del expresidente de Estados Unidos, Barack Obama. Surgió el 17 de enero de 2014 por iniciativa del investigador de ciencias políticas Pablo Iglesias Turrión; junto con un grupo de investigadores provenientes de la Universidad Complutense de Madrid, entre ellos Juan Carlos Monedero, Iñigo Errejón y varios grupos de la izquierda radical, así como movimientos sociales, incluida la *Izquierda Anticapitalista*, una agrupación trotskista (Gerbaudo, 2019, p.11).

La formación de *Podemos* surgió gracias a la ola de manifestaciones iniciada por el movimiento de protesta *Indignados* de 2011, también conocido como el 15-M por su fecha de inicio, el 15 de mayo de 2011, se puede decir que es el mismo movimiento social. Igual que en el caso del Movimiento 5 Estrellas, *Podemos* capitalizó el estatus de celebridad de Pablo Iglesias, conocido por ser un invitado habitual en programas de entrevistas políticas. La fuerza electoral de *Podemos* ha demostrado su valía desde las elecciones europeas de 2014, cuando obtuvo el 8% de los votos y se eligieron cinco eurodiputados apenas dos meses después de su fundación (Gerbaudo, 2019, p.11).

En las elecciones municipales de 2015 en Barcelona y Madrid, dos mujeres, Ada Colau y Manuela Carmena, fueron elegidas alcaldesas, apoyadas por listas cívicas asistidas por *Podemos*. En las elecciones parlamentarias de diciembre de 2015 y junio de 2016, *Podemos* quedó en tercer lugar detrás del Partido Socialista Obrero Español (PSOE) y del Partido Popular (PP) de centro derecha (Gerbaudo, 2019, p.11). Después de oponerse a un gobierno de coalición del PP y el Partido *Ciudadanos*, ahora respalda externamente a un gobierno socialista liderado por el líder del PSOE, Pedro Sánchez.

En comparación con el Movimiento 5 Estrellas, *Podemos* se apega más a la ideología de izquierda y su estructura organizativa, incorpora varios elementos que se encuentran comúnmente en los partidos tradicionales. Sin embargo, ha sido notorio en el aprovechamiento de herramientas de tecnología digital en todos los niveles.

Podemos ha utilizado eficazmente las redes sociales como herramienta de movilización y se ha convertido rápidamente en el partido español más popular en Twitter y Facebook. Además, ha perseguido una agenda de democracia digital similar a la del Movimiento 5 Estrellas (Gerbaudo, 2019, p.11), con el objetivo declarado de llevar al partido la exigencia de una "democracia real" expresada por el movimiento.

Podemos (Indignados (15-M), poco después de su fundación, creó un portal participativo, llamado *Participa*, a través del cual los miembros podían involucrarse en propuestas y discusiones. La meta era que todas las decisiones importantes dentro del partido, incluidas las políticas de la organización y las elecciones internas, deberían tomarse en esta plataforma y no a través de una asamblea de delegados, como sucede en los partidos tradicionales (Gerbaudo, 2019, p.11).

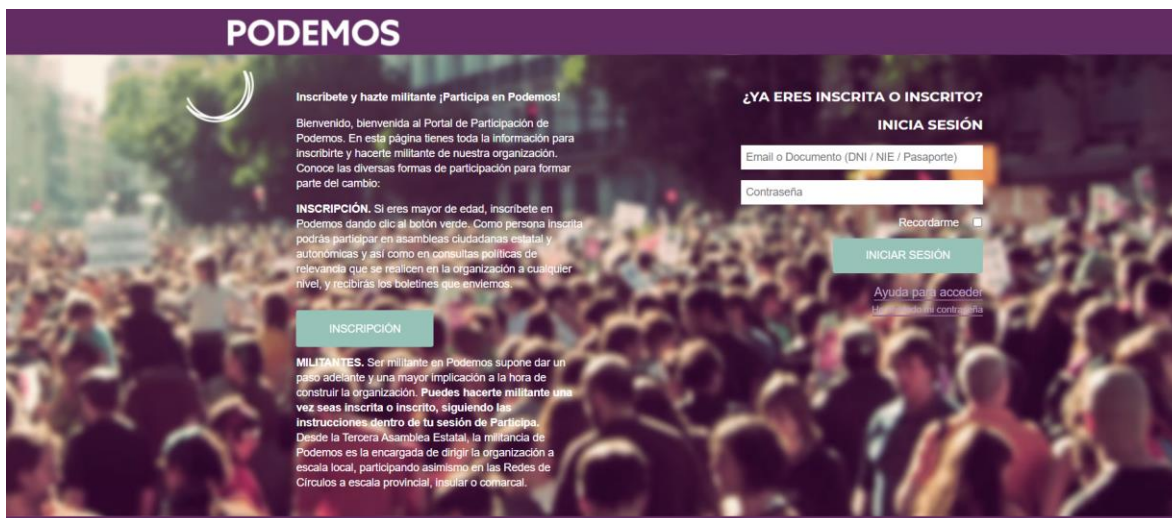


Fig. 2.2. Captura de pantalla de la plataforma Participa de Podemos (2021) Recuperado de: <https://participa.podemos.info/es>

Podemos ha tratado de presentarse como un partido político formado a través de la cultura digital y, dada su naturaleza tecnológica, se ocupa de la transparencia y defiende los derechos de los nuevos trabajadores de la economía digital.

2.1.3. Partido Digital del Uruguay

El Partido Digital del Uruguay se presenta en su sitio web como un partido político que busca aumentar la democracia con el aumento de la participación y transparencia, apoyándose en la tecnología (Partido Digital del Uruguay, 2020).

Según la página oficial, el Programa de Gobierno del Partido Digital fue creado de forma colaborativa y participativa por parte de los ciudadanos uruguayos, sin importar afiliación política, a través de la Plataforma MiVoz, la cual fue creada por el Partido Digital (Partido Digital del Uruguay, 2020).

El portal web oficial del Partido Digital no cuenta con un apartado histórico, en donde se pueda consultar la cronología del surgimiento del partido, sin embargo, en Wikipedia se puede consultar información recopilada de diversas fuentes periodísticas y verificadas sobre la historia del partido.

De acuerdo con los registros, el Partido Digital de Uruguay se formó en el 2013, no obstante, fue hasta finales de 2018 que se inscribió ante la Corte Electoral Uruguaya, en donde se dio de alta a Daniel Goldman Pérez como candidato para las elecciones internas de 2019 (Wikipedia Partido Digital, 2019). Después de consolidar la organización interna, ese mismo año, se lanzaron a las elecciones generales de Uruguay y se obtuvo el mínimo de votos para lograr el registro. El 24 de agosto de 2019, en la llamada convención de la Nostalgia, se ratificó la fórmula de Daniel Goldman Pérez como candidato a presidente y a Diego Ruete, candidato a vicepresidente. Posteriormente, el 26 de septiembre se presentó el Programa de Gobierno del Partido Digital, realizado de forma colaborativa entre los miembros del organismo. Finalmente, el 27 de octubre del mismo año, el Partido Digital logró la votación de 6363 ciudadanos uruguayos (Wikipedia Partido Digital, 2019).

El Partido Digital creó un foro de participación ciudadana llamado MiVoz, el cual imita los portales en que Podemos y Movimiento 5 Estrellas convoca a la ciudadanía

a expresarse. Sin embargo, MiVoz tiene un formato de foro digital mucho más austero y libre, en donde las categorías son proporcionadas por el partido y el contenido que las nutre es generado por propuestas y comentarios de los ciudadanos. Es decir, lo que se encuentra en MiVoz es contenido totalmente creado por y para el ejercicio democrático de los usuarios.

MiVoz tiene una forma de regular las propuestas que hacen los usuarios dentro del foro: un formulario que el ciudadano tiene que llenar con la información del problema, introducción, diagnóstico, propuesta, indicadores, institucionalidad y financiamiento, sin embargo, no aplica en todos los casos.



Fig. 2.3. Captura de pantalla plataforma MiVoz Partido Digital de Uruguay (2021) Recuperado de: <https://partidodigital.org.uy/>

Las interacciones dentro del foro MiVoz concuerdan con la visión del Partido Digital, el cual niega tener una ideología definida; en función de la opinión de quienes participen en cada decisión, su voto parlamentario podrá ser más a la izquierda o más a la derecha (Wikipedia Partido Digital, 2019). Lo que se socializa dentro de la plataforma depende de los deseos, propuestas y afinidad de los usuarios y no de los deseos particulares del partido o de los miembros

2.1.4. Partidos Piratas (*Pirate Parties*)

Los Partidos Pirata son un grupo de partidos que abogan por los derechos digitales, los cuales han tenido un éxito especial en los países del norte de Europa. El primer Partido Pirata fue fundado en Suecia en 2006 por el empresario y expolítico liberal Rick Falkvinge (Gerbaudo, 2019, p.56). Fue creado a raíz del alboroto generado por el cierre judicial de *Pirate Bay*, un servicio *online* de archivos compartidos que se alimentaba gracias a la piratería. Ahí se podían descargar de forma gratuita películas, libros y videojuegos para eludir las leyes de derechos de autor.

El partido fue lanzado oficialmente por Falkvinge a través del centro de intercambio de archivos *Direct Connect*, con una petición para registrar un nuevo partido político centrado en legislaciones de derechos de autor, intercambio de archivos y reforma de patentes (Gerbaudo, 2019, p.56).

El nuevo partido adoptó como símbolo una vela pirata negra, con la forma de la letra "P" y rápidamente reunió a miles de seguidores. Tras obtener un diminuto 0,63% en las elecciones generales de Suecia en 2006, logró un resultado impresionante en las elecciones europeas de 2009, cuando obtuvo el 7,13% de los votos y con ello dos diputaciones al Parlamento Europeo (MEP) por Suecia (Gerbaudo, 2019, p.8).

En 2010, se fundó *Pirate Parties International* en Bruselas. En las elecciones estatales de Berlín de 2011, el Partido Pirata alemán obtuvo el 8,9 por ciento de los votos, lo cual significó la obtención de 15 de los 141 escaños en la asamblea local (Gerbaudo, 2019, p.8).

El motivo de centrarse en los partidos Piratas, el Movimiento Cinco Estrellas y Podemos es que: son "digitales" en un sentido más calificado, están basados en Internet, se han convertido en influyente y son el futuro de los partidos políticos tradicionales.

2.1.5. Campaña digital de Joe Biden para la presidencia de EE. UU en 2020

El 3 de noviembre de 2020 se llevaron a cabo las quincuagésimo novenas elecciones presidenciales en Estados Unidos, en donde contendieron Donald Trump, quien buscaba la reelección después de ser electo en 2017; contra Joseph Robinette Biden Jr., quien fue vicepresidente en el periodo de Barack Obama de 2009 a 2017.

Las elecciones se dieron en un momento crucial en la historia de la humanidad, ya que con la crisis sanitaria por COVID-19, se cancelaron la mayoría de los eventos sociales de forma presencial y el uso de herramientas digitales para poder comunicarse y realizar actividades cotidianas aumentó como nunca. Es por ello, que Rob Flaherty, director digital de la campaña de Biden, apostó por una estrategia totalmente *online* para poder ganar territorio dentro de las redes sociales digitales, en donde Donald Trump tenía la mayor popularidad.



Fig. 2.4. Captura de pantalla página web de la campaña de Joe Biden (2020) Recuperado de: www.joebiden.com

En el artículo de Roose (2021) para el medio *The New York Times*, revela que, si bien la estrategia *online* de Biden no fue lo que le concedió la victoria en las elecciones, algunas decisiones fueron claves para abrir más oportunidades de ganar. Incluso, se enlistaron consejos con los puntos más importantes de la estrategia digital de Biden para futuras campañas:

a) Apoyo de influencers o actores validadores

En la etapa más temprana de la campaña, el equipo de Joe Biden comenzó a edificar su medio digital. Utilizaron la plataforma *YouTube* para compartir contenido en la cuenta oficial, desde foros virtuales hasta un *podcast* conducido por el mismo Joe Biden, llamado “*Here’s the Deal*”, en español “Así está la cosa”. Sin embargo, los esfuerzos no eran suficientes para competir con la vasta popularidad digital de Donald Trump, así fue que recurrieron a contratar a diversos *influencers* de redes sociales y personas con credibilidad dentro de la comunidad a la que iba dirigida la campaña, entre ellos se contrataron actores, *youtubers*, *tiktokers* y conductores de programas con mucho *rating* en Estados Unidos. Esta decisión ayudó a que el mensaje de Joe Biden pudiese llegar a los millones de seguidores de dichas figuras populares (Roose, 2021. Traducción libre).

b) Dejar de lado Twitter y enfocarse en los grupos de “Mamás de Facebook”

Un error cometido en la campaña del 2017 de Hilary Clinton fue tratar de emparejar su popularidad en Twitter con la de Donald Trump, ignoró a la audiencia de Facebook, que era mucho más grande que la que utilizaba Twitter. En la campaña de Biden utilizaron el aprendizaje que les dejó aquel error y se enfocaron en un perfil particular de usuarios de Facebook: mujeres jóvenes y madres, quienes pasaban mucho tiempo en la red social y compartían el contenido de *tendencia*, por ende, eran fáciles de persuadir para simpatizar con Biden, si se les hacían llegar mensajes positivos sobre el candidato (Roose, 2021. Traducción libre). Así fue como empezaron a viralizarse videos en donde Joe Biden se mostraba como una persona sensata, noble y optimista, digna de llevar la batuta presidencial.

c) Construir una comunidad de confianza en Facebook

Uno de los principales objetivos de la campaña de Biden era difundir contenido que promoviera “confianza social”, contrastando con el contenido de Donald Trump, que polarizaba a la sociedad y abogaba por un discurso violento y demasiado energético. Asimismo, la estrategia del equipo de Joe Biden fue utilizar a los grupos radicales ya existentes en contra de Trump, para viralizar contenido en donde se comparaba la tranquilidad de Biden contra los arrebatos agresivos que emitía el actual presidente (Roose, 2021. Traducción libre).

d) Promover material hecho por pequeños productores y dejar atrás la propaganda política tradicional

Los resultados de investigaciones de mercado internas revelaron que el público prefiere el contenido espontáneo, a rigurosos y elegantes *spots* políticos. Es decir, más producción no era equivalente a mejor interacción. Por eso la campaña puso mayor esfuerzo para crear material de bajo costo, con fines de darle naturalidad e, incluso, espontaneidad al candidato Joe Biden. Por ejemplo, se enfatizó en darle mayor alcance a los videos detrás de cámaras, a los grabados por el mismo Biden y al material creado por usuarios en donde relataban las experiencias en las últimas elecciones. Para ello también se contrataron a creadores digitales “pequeños” o con poca experiencia en el ámbito de contenido con fines políticos, como *tiktokers* y un profesor de arte de una universidad en California (Roose, 2021. Traducción libre).

e) Luchar contra la información falsa, pero elegir bien las batallas

Uno de los obstáculos más grandes que tuvo que sobrellevar la campaña de Biden, fue la guerra de información falsa emitida por el equipo de Donald Trump y replicada por los seguidores. La solución que halló el equipo de Biden fue utilizar *inteligencia de datos* para conocer la opinión pública de los votantes sobre los rumores que aquejaban a Joe Biden y así, crearon encuestas para censar la imagen del candidato frente al público y utilizar esas respuestas como guía para seguir construyendo el discurso de la campaña. Asimismo, se

identificó a los usuarios que eran más propensos a consumir la información falsa sobre Biden y, por medio de algoritmos, se les mostraba mayor contenido del candidato demócrata cuando hablaba con lucidez y carisma (Roose, 2021. Traducción libre).

El director de campaña, Rob Flaherty, logró posicionar a Joe Biden como un personaje carismático, afable y preocupado por las necesidades de la población en los medios y plataformas digitales. Por otro lado, la estrategia digital de Biden no quedó solamente en una imagen positiva para las redes sociales, sino que también se creó un portal web para que los votantes demócratas pudieran hacer donaciones que financiaran la estrategia digital que el equipo de Biden organizó. La citada página web fue similar a las primeras versiones de foros que crearon los partidos digitales mencionados en los acápites anteriores, ya que la interacción del usuario con la página fue limitada y mayormente informativa sobre la visión y misión de Joe Biden y Kamala Harris, pero no existió un portal de transparencia.

En cambio, en la página joebiden.com, se brindó un “kit digital”, es decir, un manual para que el votante pudiera compartir en las redes sociales diversos materiales oficiales brindados por la página: imágenes oficiales, *hashtags* para promover la candidatura de Biden, infografías sobre el plan del candidato para frenar la pandemia por COVID-19, plan de Economía, agenda de equidad de género, plan de salud y frases oficiales dichas por Joe Biden y Kamala Harris. Todo esto con el sello de autenticidad aprobado por la campaña digital de Joe Biden.

Dentro del sitio, el usuario encontraba información sobre la agenda del candidato, las notas personales de Biden y la visión de Kamala Harris. El usuario podía ser voluntario o unirse a alguna coalición (minoría), comprar los productos oficiales de la campaña o hacer donaciones al sitio.

A pesar de no haber sido un punto contundente para la victoria de Joe Biden, la estrategia digital en redes sociales, complementada con una página oficial y aplicación para votar, marcaron una pauta en la forma en que se maneja la imagen pública de los candidatos políticos de cualquier nivel. Ello hace evidente el gran

avance en los conocimientos de Marketing Digital, Ciencia de Datos y uso de dispositivos electrónicos para la comunicación.

2.1.6. FUERZAREDMx

En el caso de México, en el año 2019 se propuso crear FUERZAREDMx, un partido político que tenía como objetivo emular el modelo del Partido Digital de Uruguay, no obstante, por diversos motivos, el proyecto se dio por finalizado antes de obtener el registro. Los impulsores principales del proyecto fueron Ricardo Fernández Audiffred, Amado Avendaño, Alberto Begné, entre otros empresarios y ciudadanos inspirados por los movimientos políticos digitales alrededor del mundo.

El objetivo de FUERZAREDMx era ser una plataforma que buscaba impulsar la agenda digital que México necesita de cara al futuro, entre otras cosas: la inclusión digital, impulsar un gobierno digital, la transparencia y la rendición de cuentas, especialmente en lo referente a que todos los gobiernos y representantes populares utilicen las plataformas digitales para consultar las decisiones y votaciones, informar sobre ellas y sus consecuencias para mantener una permanente interacción con los electores.

La propuesta de FUERZAREDMx, así como la de los demás partidos políticos digitales que se han revisado, consistía en utilizar financiamiento de los electores sin la necesidad de depender de recursos públicos. Con ello buscaban impulsar un cambio radical en el sistema político. Sin embargo, el Instituto Nacional Electoral (INE) no aceptó desburocratizar, digitalizar y modernizar la participación política a través de plataformas digitales, ya que FUERZAREDMx solicitó llevar a cabo las Asambleas de afiliación de forma virtual y con diversas medidas de seguridad digital que acreditaran la validez de identidad de cada afiliado, pero el INE rechazó la solicitud debido a que en México no hay ley que regule la realidad digital para asuntos electorales, tal como se dio a conocer en el Diario Oficial de la Federación (2019):

Como se observa en la normativa transcrita, para constituir un Partido Político Nacional las agrupaciones solicitantes deberán celebrar asambleas por lo

menos en veinte entidades federativas o en doscientos Distritos electorales, a las que asistirán cuando menos tres mil afiliados si se trata de las primeras, o trescientas, si son de carácter distrital. Los asistentes deberán registrarse ante el personal del Instituto y presentar su credencial para votar original con la que acrediten residir en el Estado o Distrito en el que se celebra la Asamblea en la que manifestarán su libre decisión de afiliarse y aprobarán los documentos básicos del partido. Asimismo, nombrarán a los delegados que habrán de participar en la Asamblea Nacional. Lo anterior permite advertir que el requisito de celebrar Asambleas estatales o distritales está encaminado a demostrar que la organización solicitante cuenta con un determinado número de afiliados, en cuando menos veinte, de las treinta y dos entidades federativas, o en doscientos, de los trescientos Distritos electorales que conforman el país (DOF, 2019)

Tras la respuesta negativa por parte del INE y la falta de recursos para llevar a cabo las Asambleas obligatorias en 20 entidades o en 200 distritos electorales, el proyecto del partido político digital FUERZAREDMX cesó y hasta el momento, no ha existido ninguna otra propuesta similar en México. Sin embargo, a finales de 2020 firmaron una alianza con el partido político Redes Sociales Progresistas, pero solamente conservaron la idea de tener una página web del partido y utilizar las tecnologías de la información para mantener informada a la ciudadanía y se descartó por completo la propuesta de un partido digital. No obstante, en las elecciones de junio de 2021 el partido Redes Sociales Progresistas no alcanzó los votos suficientes para obtener el registro como partido político ante el INE.

Los casos que se han revisado hasta ahora son prueba de cómo la cultura digital ha alcanzado la esfera política y resulta importante al momento de influenciar la opinión pública en la *web* y masificar una ideología a través de contenido efímero, pero replicable.

2.2. Contexto digital en México

En México el aumento en la tenencia y uso de dispositivos digitales con acceso a la internet ha incrementado velozmente en los últimos dos años. Por una parte, la globalización exige la inserción de la sociedad mundial en los entornos digitales y la pandemia suscitada en 2020 por la COVID-19, obligó a las personas que no eran usuarias de dispositivos con acceso a internet a adquirir y utilizar herramientas digitales para realizar tareas sociales cotidianas como trabajar, asistir a clases, hacer compras *online* y hacer actividades lúdicas y de entretenimiento.

2.2.1. Estadísticas nacionales sobre disponibilidad y uso de tecnologías en México

De acuerdo con cifras oficiales del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI), en el año 2019, unos 80.6 millones de las personas de seis años o más en el país, hicieron uso de Internet, lo que equivale al 70.1% de la población, proporción superior a la registrada en 2018, la cual representó el 65.8 por ciento.

Pero en 2020, se estimó una población de 84.1 millones de usuarios de internet, que representan 72.0% de la población de seis años o más. Esta cifra representa un aumento de 1.9 puntos porcentuales respecto a la registrada en 2019 (INEGI, 2020).

Para 2020 el 91.8% de los usuarios de teléfono celular posee un equipo inteligente tipo *smartphone* y el 78.3% de la población urbana es usuaria de internet, mientras que, en la zona rural, la población usuaria se ubica en 50.4 por ciento (INEGI, 2020). De todos los usuarios de internet, el 71.3% son mujeres y 72.7% son hombres de 6 años en adelante.

Mientras que en 2019 se obtuvo registro de que la mayoría de la población con estudios universitarios (96.4%) se conecta a la red, mientras que del grupo de personas que alcanzaron solamente estudios de educación básica, se conecta el 59.1%. El informe también señala que las principales actividades realizadas en

Internet durante 2019 fueron: para entretenimiento (91.5%), para obtener información (90.7%) y para comunicarse (90.6%) (Estadísticas a propósito del día mundial del internet, 2019).

En cuanto a las actividades financieras digitales las estadísticas señalan que las transacciones electrónicas, aquellas compras o pagos realizados a través de la red, se mantienen como una actividad poco común entre los usuarios de Internet, ya que se reportó en 2019, el 27.2%, sin embargo, esta proporción continúa aumentando año con año.

De acuerdo con el comunicado, los tres principales medios para la conexión de usuarios a internet en 2020 fueron: celular inteligente (*Smartphone*) con 96.0%, computadora portátil con 33.7% y televisor con acceso a internet, 22.2 por ciento. Las principales actividades que realizaron los usuarios de Internet en 2020 fueron comunicarse (93.8%), buscar información (91.0%) y acceder a redes sociales 89 por ciento (INEGI, 2020).

Cada año se incrementa el porcentaje de la población que utiliza y tiene dispositivos electrónicos con acceso a Internet. Esto quiere decir que la mayoría de la población mexicana prescinde de la conexión a la red para realizar diversas actividades tales como entretenimiento, búsqueda de información, comunicación, o hacer transacciones financieras, entre otras.

En 2020 con la llegada de la pandemia mundial derivada de la crisis sanitaria por la COVID-19, el uso de dispositivos electrónicos con conexión a la red y el acceso a Internet se volvió prioritario para continuar con las actividades cotidianas. Es decir, la digitalización de las dinámicas sociales en todos los rubros tuvo que darse de forma precipitada, lo que provocó que la sociedad viera a la tecnología y al Internet no solo como herramientas opcionales, sino como medios obligatorios para poder trabajar, estudiar y realizar los deberes sociales que les permitan continuar con la forma de vida ya conocida, entonces, ¿por qué no utilizar tecnologías refinadas con acceso a Internet para la participación ciudadana y la construcción de la política?

2.2.2. Interacción con el Gobierno a través de Internet

En 2019 el INEGI realizó la Encuesta Nacional de Calidad e Impacto Gubernamental, en donde revela las prácticas digitales más comunes que ejercen los ciudadanos para mantener contacto con el Gobierno.

Tal como se muestra en la imagen 4:

Primero: es la población mayor a 18 años quien más interactúa con el Gobierno a través de los distintos canales digitales disponibles. Este dato se relaciona con la estadística anterior sobre el uso y acceso a Internet.

Segundo: la solicitud de documentos o trámites oficiales son la interacción más común entre la ciudadanía y el Gobierno.

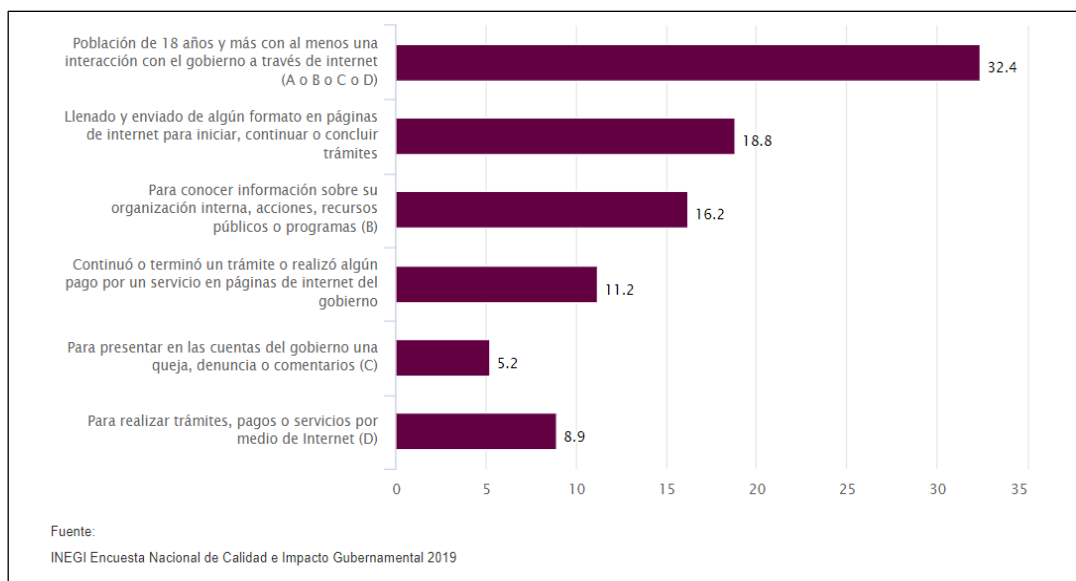


Fig. 2.5. Interacción de la ciudadanía con el gobierno por medios digitales

Tercero: la consulta sobre programas públicos, acciones y recursos.

En cuarto y quinto lugares permanecen el pago de servicios o trámites por medio de las plataformas digitales gubernamentales. Y se observa que para lo que menos se establece contacto con el gobierno, a través de los medios digitales, es para presentar quejas, denuncias y comentarios (INEGI, Gobierno electrónico, 2019).

Sin embargo, es solamente el 32.4% de la población joven quien interactúa con el Gobierno por medio de las plataformas digitales que este maneja. Es muy poco porcentaje, comparado con el 70.1% de la población que utiliza Internet en el país. Aunque estos datos no representan la participación ciudadana que se ha ido tratando durante todo este trabajo, dado que el Gobierno no cuenta con plataformas abiertas a la comunicación digital con la ciudadanía, sí se puede observar que en la población joven del país existe la intención de interactuar con el Gobierno utilizando Internet y medios digitales.

2.2.3. Tecnologías de Ciencias de datos y de Inteligencia Artificial

Diversos partidos y organizaciones políticas, alrededor del mundo, han empezado a edificar estrategias, programas y proyectos basados en las herramientas digitales, las cuales recopilan información sensible del usuario, como dirección, nombre completo, número de teléfono con el fin de corroborar la identidad y evitar el uso inadecuado de *bots*.

En las redes sociales como el Google, Apple; Facebook, que compró a Instagram y Whatsapp; Amazon, Microsoft y Twitter (GAFAMT), obtienen 'el perfil de las personas' que es el producto que ellas manejan y comercializan. Los individuos voluntariamente han abierto en esas empresas, su intimidad y mostrado sus emociones, gustos y disgustos, a todo el que quiera penetrar en ellos. El cliente-objetivo, es la 'diana' o el target customer, que se usa en el argot del marketing.

El manejo político de esa información consiste, en que las Tecnologías de Ciencias de Datos ubican a los clientes-objetivo y con base en los rasgos de personalidad que se tienen recolectados de esas personas, se puede identificar qué tipo de contenidos son los más aptos para persuadirlos a que cambien de opinión o refuercen la que tienen. Con los algoritmos de Facebook esa empresa escoge, qué contenido de mis amigos es el que más me gusta y me crea un pequeño mundo particular de mi interés, sin mostrarme lo que hay más allá.

A través de la Ciencia de Datos se conjuntan los patrones emocionales de millones de personas, para generar un perfil virtual de los individuos y poder venderles de mejor manera productos e ideas. Todo ello dependerá de los objetivos que busquen las empresas usuarias, para estimular y persuadir a las personas, hacia los fines que buscan.

Con ello se envía la motivación emocional a millones de grupos de masas sociales usuarias, mediante mensajes e imágenes selectivas que les llegan para incitarlos a la toma de ciertas decisiones. El secreto está, en que, de acuerdo con las neurociencias, sin emociones no podemos decidir nada. No podemos escoger entre una café o un vaso con agua. Entonces, si nos persuaden por emociones, nos esclavizan. (Sánchez Sandoval, 2021)

La digitalización de la política no inició con el surgimiento de partidos políticos completamente digitales, pero sin duda han marcado una pauta para la forma en que se construyen los nuevos diálogos sobre cómo se hace la política. Bajo este contexto, es inevitable que nuevas organizaciones políticas digitales dejen de ser creadas y con ellas, la recolección masiva de información sensible por parte de los usuarios que interactúen con las plataformas. Aquí empiezan a enfrentarse las reglas del mundo físico con las reglas del mundo digital, sin embargo, en el mundo digital aún no se ha configurado un ambiente regulado, es decir, es todavía un camino incipiente. Es por ello, que cada vez hay más urgencia para establecer estándares de seguridad digital y protección de datos.

Las tecnologías digitales son más asequibles, potentes y rápidas actualmente. El acceso a internet y la resolución de problemas de conectividad son cada vez más normales y necesarios en la vida cotidiana. La *Internet de las cosas*, *las cadenas de bloques*, la *Big data* y la Inteligencia Artificial (IA) son tecnologías que día con día mejoran tanto en el desarrollo de bienes y servicios para los usuarios finales, como para cadenas productivas.

En el ámbito de la política digital, la internet de las cosas representa una oportunidad muy vasta dado la capacidad de análisis de datos masivos, ya que, recopila

información sobre salud, vialidades, servicios ciudadanos, entre otros; se pueden crear políticas más efectivas y eficientes de carácter social en beneficio de la comunidad. Para lograr este objetivo, sería necesario desarrollar un sistema que permita *identificar al usuario* de forma anónima para garantizar la seguridad de sus datos.

Cuando las tecnologías de las Ciencias de Datos y de Inteligencia artificial empezaron a aplicarse a los entornos políticos, el mayor propósito era estudiar a las audiencias para tomar decisiones y elaborar discursos con el fin de modificar los puntos de vista en común a través de algoritmos y métricas computacionales para obtener más simpatizantes hacia un determinado partido o candidato.

La IA sirve para detectar riesgos o amenazas hacia algún representante político y el riesgo de lo que aquello supone para la sociedad. Con ayuda de la Inteligencia Artificial se pueden prevenir diversas vulnerabilidades de un gobierno con ayuda del análisis de la opinión pública de un país o región.

Las tecnologías de la internet de las cosas y de la Inteligencia Artificial son el nuevo panorama para crear estrategias y programas de política digital. Aunque éstas sigan en etapa de desarrollo y perfeccionamiento, cada vez se vislumbra con mayor nitidez la posibilidad de establecer democracias totalmente digitales, seguras y participativas con ayuda de las tecnologías.

El riesgo y la inseguridad que genera la inexistencia de una jurisdicción (pública o privada) que regule de manera hegemónica la privacidad de los datos de usuarios y la adaptación a una nueva forma digital de participación ciudadana, son desventajas que enfrenta la democracia digital en estos tiempos, sin embargo, los mismos *softwares* y tecnologías que analizan datos de forma masiva, pueden ser la clave para construir una democracia más sólida de la que se conoce, así como la creación de una ley de protección a los derechos digitales personales, igual para todos los países.

Claro que el uso de las tecnologías implica un riesgo, sobre todo si pensamos en que este riesgo estaría gobernando una región o un país. Pero eso no significa que

estas tecnologías no puedan ser la misma oportunidad que disponemos ahora para mejorar los procesos democráticos y crear políticas sociales basadas en la realidad de una comunidad.

Ninguna plataforma de participación ciudadana de ningún partido está exenta a ser vulnerada, es por ello por lo que es necesaria la acción de tecnologías de seguridad dentro de la internet de las cosas como el uso avanzado de *blockchains* o, en su defecto, implementar herramientas propias que garanticen la privacidad de los afiliados.

Finalmente, se presenta un modelo para explicar la forma en que los partidos políticos mencionados se han conformado, para lograr consolidarse con fuerza política en los gobiernos de Italia, España y Uruguay.

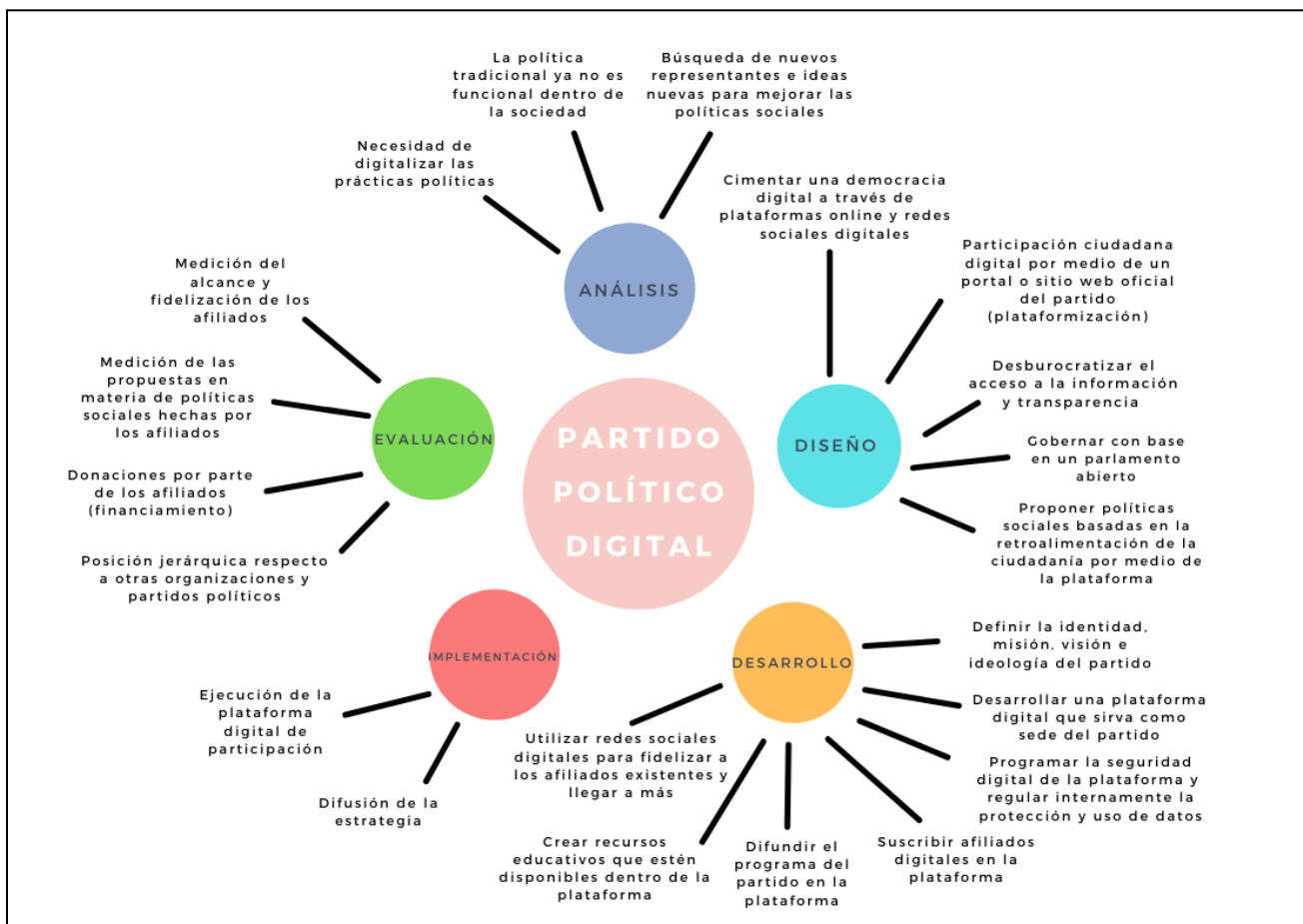


Fig. 2.6. Modelo general de la organización de partidos políticos digitales (Elaboración propia)

Capítulo Tercero: Metodología

En este capítulo se desarrolla la metodología para el diseño y creación del modelo de la propuesta para la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos a la individuación. Se elaboró una tabla de rigor lógico deductivo con base en el marco conceptual, descrito en el primer capítulo de este trabajo, el cual dio como resultado los rasgos principales de la propuesta.

3.1. Tabla de rigor lógico deductivo para la estructura del modelo principal de la propuesta

Para fines de este trabajo, se requiere evaluar y examinar las diversas causas y formas que han tenido las organizaciones y partidos políticos digitales en los últimos años, para elaborar un modelo metodológico que permita sentar las bases de la creación de organizaciones políticas digitales basadas en el respeto a los derechos de protección a la individuación.

Es por ello, que se decidió crear una tabla de rigor lógico deductivo con base en el marco conceptual de este trabajo, para que los indicadores obtenidos sirvan como estructura del modelo principal de la propuesta. Los indicadores se señalan con un número de página que corresponde a lo anotado en el marco teórico con la finalidad de darle soporte teórico a los rasos de la propuesta.

Tabla 2

De rigor lógico deductivo

Conceptos	Categoría	Indicadores	Rasgos de la propuesta
1. Digitalización política	1.1. Democracia digital	1.1.1. Integra mecanismos tecnológicos (p. 14)	1.1.1. Uso de TIC
		1.1.2. Facilita la interacción entre ciudadanos y servidores públicos (p. 14)	1.1.2. TIC para la interacción entre ciudadanos y servidores públicos

	1.1.3. Toma de decisiones con ciudadanos y servidores públicos (p. 14)	1.1.3. TIC que sirvan para la toma de decisiones
	1.1.4. Uso eficiente de los recursos comunitarios para la solución de problemas urbanos (p. 14)	1.1.4. TIC para acordar comunitariamente el uso de recursos urbanos
	1.1.5. Uso eficiente de los recursos comunitarios para la solución de problemas rurales y semi-rurales (p. 14)	1.1.5. TIC para acordar comunitariamente el uso de recursos rurales y semi-rurales
	1.1.6. Disposición de plataformas socio-digitales (p. 15)	1.1.6. TIC (plataformas) para diversos usos
	1.1.7. Obtención de información relevante actual (p. 15)	1.1.7. TIC informativas en tiempo real.
1.2. Partido político digital	1.2.1. Nuevas formaciones políticas sustentadas en la tecnología digital (p. 16)	1.2.1. Creación de organizaciones políticas digitales
	1.2.2. Ofrecen un mejor modelo democrático, ser más accesibles a la población, más inmediato, directo y transparente. (p. 16)	1.2.2. a. Accesibilidad 1.2.2.b. Inmediatez 1.2.2.c. Directo 1.2.3. d. Transparencia
	1.2.3. Promueven la participación ciudadana de forma directa, a través de herramientas digitales para la toma de decisiones. (p. 16)	1.2.3. TIC para fomentar la participación ciudadana
	1.2.4. Acercan a la ciudadanía con el	1.2.4. TIC para fomentar la

	Estado, de forma directa a través de plataformas digitales (redes sociales, páginas web) (p. 16)	comunicación directa entre las organizaciones sociales y la ciudadanía
1.3. Plataformización	1.3.1. Ayuda a establecer un vínculo más cercano entre el Partido y los ciudadanos (p. 17)	1.3.1. Creación de plataformas para vincular a las organizaciones sociales y a la ciudadanía
	1.3.2. Las plataformas contienen grupos de afiliados para conocer los intereses, opiniones con el fin de empatizar con ellos y crear vínculos de fidelidad con la ciudadanía. (p. 17)	1.3.2.a. Almacenamiento de grupos de afiliados 1.3.2.b. Análisis de intereses 1.3.2. c. estrategias para empatizar (creación de vínculos) 1.3.2.d. Estrategias para fidelizar
	1.3.3. Facilitan nuevas oportunidades democráticas que terminen con la apatía política y los conflictos oligárquicos de los partidos tradicionales (p. 17)	1.3.3. a. terminación de la apatía política 1.3.3. b. Terminación de las oligarquías
	1.3.4. El objetivo principal es evitar la corrupción (p. 17)	1.3.4. Para evitar la corrupción
	1.3.5. Permite a la ciudadanía poder expresar una opinión, generar conversación con otros y participar activamente en las propuestas del partido (p. 17)	1.3.5. a. Permitir la expresión y conversación 1.3.5. b. Tomar parte de las decisiones políticas
	1.3.6. Contiene la actividad legislativa que conforma en un archivo histórico con localizador de una	1.3.6. Almacenamiento histórico digital permanente con un DOI

	<p>dirección electrónica (URL por sus siglas en inglés) permanente. Identificador de objetos digitales (DOI por sus siglas en inglés) (accesible y abierto, con hiperenlaces de referencia de los procesos legislativos) (p. 17)</p>	
	<p>1.3.7. Software libre y de código abierto y facilita la descarga masiva de datos (p. 17)</p>	<p>1.3.8. a. Software libre y abierto 1.38.b. Permitir la descarga masiva</p>
1.4. Parlamento abierto	<p>1.4.1. Rinde cuentas ante la sociedad, garantiza el acceso a la información pública, involucra la pluralidad en los procesos de grupos políticos y sociales, utiliza estratégicamente las tecnologías de la información y comunicación (p. 17)</p>	<p>1.4.1.a. Rendición de cuentas 1.4.1. b. Garantía para el acceso a la información pública 1.4.1.c. Pluralidad en los procesos de grupos políticos 1.4.1.d. Pluralidad en los procesos sociales 1.4.1.e. Uso estratégico de TIC</p>
	<p>1.4.2. Garantiza el derecho de acceso a la información que se produce, posee y resguarda, a través de mecanismos, sistemas y marcos normativos que permiten el acceso de manera simple, sencilla y oportuna (p. 17)</p>	<p>1.4.2.a. Establecimiento de mecanismos simples, sencillos y oportunos 1.4.2.b. Establecimiento de marcos normativos simples, sencillos</p>
	<p>1.4.3. Requiere el uso de supervisión de las actividades legislativas (p. 17)</p>	<p>1.4.3. Supervisión de las actividades legislativas</p>

	<p>1.4.4. Publicación de información actualizada con el uso de formatos sencillos, mecanismos de búsqueda simples y bases de datos en línea actividades legislativas (análisis; deliberación, votación, agenda parlamentaria, informes de asuntos en comisiones, órganos de gobierno y de las sesiones plenarias; así como informes recibidos de actores externos a la institución legislativa) (p. 17)</p>	<p>1.4.4.a. Formatos sencillos 1.4.4.b. Búsquedas simples en bases de datos</p>
	<p>1.4.5. Divulga información sobre la administración del presupuesto asignado a la institución legislativa (organismos que lo integran; comisiones legislativas, personal de apoyo, grupos parlamentarios y representantes populares en lo individual) (p. 18)</p>	<p>1.4.5. Divulgación de la rendición de cuentas de la legislatura</p>
	<p>1.4.6. Publica información detallada (declaración patrimonial y el registro de intereses) sobre los integrantes (representantes populares y los servidores públicos) (p. 18)</p>	<p>1.4.6. Publicación sobre el patrimonio de los legisladores y servidores públicos</p>
	<p>1.4.7. Asegura que las instalaciones, las</p>	<p>1.4.7. Con acceso abierto a sesiones y</p>

	sesiones y reuniones legislativas sean accesibles y abiertas al público. (p. 18)	reuniones legislativas
	1.4.8. Promover la transmisión en tiempo real de los procedimientos parlamentarios por canales de comunicación abiertos, tales como medios sociales digitales (p. 18)	1.4.8. TIC informativos en tiempo real

2. Participación ciudadana digital	2.1 Ciudadana y ciudadano digital	2.1.1. Una persona que tenga competencias digitales para participar de forma política en la construcción de una sociedad (p. 22)	2.1.1. Ciudadano alfabetizado informacional y digitalmente
		2.1.2. Comprende las relaciones culturales y sociales, por medio del uso de soportes tecnológicos a su alcance, así como con la aplicación de nuevos modos y conductas sobre fenómenos y principios que la orientan hacia el uso de la información con ética, legalidad, seguridad, responsabilidad y demás. (p. 22)	2.1.2.a. Comprensión de las relaciones culturales en entornos tecnológicos.
			2.1.2.b. Uso ético de la información
			2.1.2.c. Uso legal de la información
		2.1.2.d. Uso seguro de la información	
		2.1.2.e Uso responsable de la información	
		2.1.3. Tiene competencias de alfabetización informacional como:	2.1.3.a. Búsqueda de información 2.1.3.b. Selección de información

	<p>Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital. Evaluación de datos, información y contenido digital. Gestión de datos, información y contenido digital (p. 22)</p>	<p>2.1.3.c. Comparación crítica de la información 2.1.3.d. Jerarquización y guardado de la información</p>
	<p>2.1.4. Tiene competencias de Comunicación y colaboración como: Interacción mediante tecnologías digitales. Compartir mediante tecnologías digitales. Participación ciudadana en línea. Colaboración mediante tecnologías digitales. Gestión de la identidad digital (p. 22)</p>	<p>2.1.4.a. Interactúa mediante TIC 2.1.4.b. Es prosumidor de información 2.1.4.c. Participación ciudadana con TIC 2.1.4.d. Gestiona su identidad digital</p>
	<p>2.1.5. Derechos de autor y licencias (p. 22)</p>	<p>2.1.5.a. Respeta derechos de autor y licencias 2.1.5.b. Registra su propiedad intelectual</p>
	<p>2.1.6. Tiene competencias de seguridad: Protección de dispositivos. Protección de datos personales y privacidad. Protección de la salud y el bienestar. Protección del entorno (p. 23)</p>	<p>2.1.6.a. Protección de dispositivos. 2.1.6.b. Protección de datos personales y privacidad. 2.1.6.c. Protección de la salud y el bienestar. 2.1.6.d. Protección del entorno</p>
	<p>2.1.7. Tiene competencias de resolución de</p>	<p>2.1.7. a. Resolución de problemas técnicos.</p>

	<p>problemas: Resolución de problemas técnicos. Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas. Uso creativo de las tecnologías digitales. Identificación de lagunas en la competencia digital (p. 23)</p>	<p>2.1.7.b. Identificación de necesidades tecnológicas 2.1.7.c. Uso creativo de las tecnologías digitales. 2.1.7.d. Identificación de lagunas en la competencia digital</p>
2.2 Políticas sociales digitales	<p>2.2.1. Deben estar orientadas a un enfoque de derechos, para contribuir al éxito en los consensos políticos y sociales que prioricen, la expansión o fortalecimiento de sistemas de protección social y la asignación de los recursos necesarios y sustentables para su puesta en práctica (p. 23)</p>	<p>2.2.1.a. Enfocadas a promover el consenso político y social 2.2.1.b. Fortalecimiento de sistemas de protección social 2.2.1.c. Asignación de recursos sustentables</p>
	<p>2.2.2. Deben cumplir con los estándares internacionales de protección social para asegurar a todas las personas un nivel de vida adecuado, con una garantía mínima de disfrute de derechos económicos, sociales y culturales sin discriminación (p. 23)</p>	<p>2.2.2.a. Asegurar un nivel de vida digno 2.2.2.b. Garantizar disfrute de derechos sin discriminación</p>
	<p>2.2.3. A través de la participación ciudadana, promueve la propuesta, creación, implementación y adaptación de diversas</p>	<p>2.2.3.a. El ciudadano propone políticas de protección social en beneficio de la comunidad</p>

	políticas de protección social en beneficio de la comunidad (p. 23)	
	2.2.4. Por medio de Internet de las cosas y la Inteligencia Artificial se puede establecer una herramienta digital que analice, discrimine y verifique las aportaciones ciudadanas para la creación o complementación de programas de protección social vigentes en cada región, con el fin de terminar con las diferentes manifestaciones de violencia sistemática, tales como la discriminación y la marginación, entre otras (p. 23)	2.2.4. Creación de una regulación del internet de las cosas y la inteligencia digital para protección social

3. Ciberseguridad	3.1 Datos personales	3.1.1. Es la información identitaria e íntima de cada persona (origen racial o étnico; historial de salud, información genética; creencias religiosas, filosóficas y morales; afiliación sindical; opiniones políticas y preferencia sexual) (p. 26)	3.1.1. Protección de datos personales sensibles
-------------------	----------------------	--	---

	3.1.2. Datos financieros o patrimoniales, que recopilan la información fiscal (historial crediticio; ingresos y egresos; cuentas bancarias; seguros; afores; fianzas, número de tarjeta de crédito, número de seguridad, etc.) (p. 26)	3.1.2. Protección de datos personales financieros
	3.1.3. Derecho a la protección de datos personales, que tienen todas las personas para decidir sobre el uso y manejo de la información personal (p. 27)	3.1.3. Decisión personal sobre la gestión de las políticas de privacidad
3.2 <i>Blockchains</i>	3.2.1. Albergan información distribuida en bloques asegurados gracias a diversas técnicas criptográficas, que imposibilitan la manipulación o alteración de la información almacenada (p. 27)	3.2.1. Uso obligatorio de bloques asegurados con técnicas criptográficas
	3.2.2. Cada usuario verificará y validará los datos antes de que se agreguen al <i>blockchain</i> , deberá	3.2.2.a. Proveer de mecanismos de revisión y aprobación los datos almacenados

	proporcionarse además un historial de las transacciones como prueba del consentimiento (p. 27)	en cada <i>blockchain</i> 3.2.2.b. Proveen de un historial de transacciones
	3.2.3. Cumple con la normativa de protección de datos, porque utilizan seudónimos y algoritmos que cifran la información de millones de usuarios (p. 27)	3.2.3. Garantiza el anonimato del usuario a través de algoritmos cifrados
3.3 La Internet de las cosas	3.3.1. Facilita la captura y análisis de datos, ya que permite la mayor conectividad entre objetos, máquinas y personas con el fin de obtener más información sobre el entorno y concretar nuevas estrategias de acción en los diferentes ámbitos del mundo digital (p. 28)	3.3.1.a. Recopilación y análisis de datos 3.3.1.b. Permite la conectividad entre máquinas y personas 3.3.1.c. Establecimiento de estrategias en los entornos socio-digitales
	3.3.2. Brindan el software de soporte para conectar y gestionar la comunicación entre todos los elementos, el flujo de datos y la articulación de las	3.3.2. Diseño de la experiencia del usuario

	aplicaciones (p. 28)	
	3.3.3. Ayuda a crear políticas más efectivas y eficientes de carácter social en beneficio de la comunidad (p. 28)	3.3.3. Creación de políticas en beneficio de la comunidad
3.4 Inteligencia Artificial	3.4.1. Detecta riesgos o amenazas hacia algún representante político y el riesgo de lo que la amenaza supone para la sociedad (p. 28)	3.4.1. IA para identificar amenazas
	3.4.2. Previene diversas vulnerabilidades de un gobierno a través del análisis de la opinión pública de un país o región (p. 28)	3.4.2. IA para identificar vulnerabilidad a la organización política

Elaboración propia

La estructura de la tabla de rigor lógico deductivo sirve para definir los criterios que se incluirán en la propuesta final. Se toma en cuenta los atributos teóricos y conceptuales de la digitalización política, así como el análisis y evaluación al modelo actual de los partidos digitales europeos, con el fin de proponer un modelo que incluya los derechos humanos fundamentales. Los rasgos de la propuesta son aquellos puntos con los que este trabajo contribuye a la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en la protección a los derechos de individuación.

3.2. Criterios para la propuesta de la conformación de organizaciones políticas digitales

Con base en la tabla de rigor lógico deductivo obtenida del marco teórico y adaptada a la situación específica de la realidad de México, a través de los rasgos de la cuarta columna de la citada tabla, se organizan los criterios para la propuesta de la conformación de organizaciones políticas digitales, para ello se toman en cuenta los conceptos y la logística de implementación con la finalidad de establecer los recursos para la ejecución.

La digitalización política de la sociedad requiere de: la democratización digital, de una organización social digital, la plataformización y de un parlamento abierto.

Para la democratización digital se propone el empleo de TIC con diversos usos, principalmente para transmitir información en tiempo real con la finalidad de que los ciudadanos estén enterados y puedan interactuar con los servidores públicos y de esa manera acuerden, comunitariamente el uso de los recursos urbanos, rurales y semi-rurales que servirán para la toma de decisiones.

Por otro lado, para las organizaciones políticas digitales se deberán proveer de accesibilidad, inmediatez, transparencia y TIC para fomentar la participación ciudadana y la comunicación directa entre las organizaciones sociales y la ciudadanía.

La propuesta se basa en el principio de plataformización, que plantean la creación de plataformas para vincular a las organizaciones sociales y a la ciudadanía, el almacenamiento de grupos de afiliados con el fin de analizar los intereses para diseñar estrategias de creación de vínculos y fidelización. Además, se propone el uso de plataformas de software libre y abierto para terminar con la apatía política, con las oligarquías, evitar la corrupción y promover la expresión y conversación entre los actores políticos y los ciudadanos. A través de dichas plataformas, los ciudadanos podrán tomar parte de las decisiones políticas, además de consultar y descargar el archivo histórico digital que se mantendrá permanente y asegurado por medio de un DOI dentro de la plataforma.

Se propone seguir los estatutos del parlamento abierto, que garantizan la rendición de cuentas, el acceso a la información pública, la pluralidad en los procesos de grupos políticos y sociales, el uso estratégico de TIC para establecer mecanismos y marcos normativos simples, sencillos y oportunos. Además, insta a la ciudadanía a supervisar las actividades legislativas a través del acceso abierto a sesiones y reuniones legislativas en tiempo real, las búsquedas simples en bases de datos, la divulgación sobre la rendición de cuentas de la legislatura y el patrimonio de los legisladores y servidores públicos.

La participación ciudadana digital requiere de: la ciudadana y ciudadano digital, así como de la creación de políticas sociales a través de plataformas digitales.

Para que un ciudadano o ciudadana esté alfabetizada informacional y digitalmente, son necesarias formar competencias como la interacción mediante TIC, la comprensión de las relaciones culturales en entornos tecnológicos; el uso ético, legal, responsable y seguro de la información; la búsqueda selectiva a través de la comparación, la crítica y la jerarquización de información disponible *online*; el uso creativo de las tecnologías digitales. Para validar la participación ciudadana por medio de TIC, la ciudadana o el ciudadano digital tiene que desarrollar competencias en el ámbito de la ciberseguridad, como proteger la privacidad en los dispositivos y los datos personales; gestionar su identidad digital, así como la información sobre salud, bienestar y entorno. Las competencias técnicas como la resolución de problemas, identificación de necesidades tecnológicas y lagunas. Además, tiene que saber registrar propiedad intelectual, respetar derechos de autor y licencias.

Se propone la creación de políticas sociales a través de plataformas digitales enfocadas a promover el consenso político y social. El ciudadano propone políticas de protección social en beneficio de la comunidad. Las políticas deben de fortalecer los sistemas de protección social, asignar recursos sustentables, asegurar un nivel de vida digno y garantizar disfrute de derechos sin discriminación. Se propone la creación de una regulación basada en la internet de las cosas y la inteligencia artificial para asegurar la protección social.

La ciberseguridad necesita de: la protección de datos personales a través de *blockchains*, la internet de las cosas y la inteligencia artificial.

Para la protección de datos personales se propone que el usuario tenga poder de decisión sobre la gestión de las políticas de privacidad de las plataformas digitales sobre sus datos personales sensibles y financieros.

Se propone el uso obligatorio de bloques asegurados con técnicas criptográficas (*blockchains*), que garanticen el anonimato del usuario a través de algoritmos cifrados. Deben proveer mecanismos de revisión y aprobación los datos almacenados en cada bloque, además de proporcionar un historial de transacciones.

Se propone la utilización de la internet de las cosas, dado que permite la conectividad entre máquinas y personas, para recopilar y analizar datos con el fin de establecer estrategias en los entornos socio-digitales, que deriven en la creación de políticas en beneficio de la comunidad.

En cuanto al diseño de la interface de las plataformas para el usuario, debe cumplir con determinadas características para logra una mayor productividad, más fáciles de aprender y de utilizar, tales como:

- Ventanas, menús, iconos, controles, elementos de entrada de texto y de información de salida.
- Uso de gramáticas y signos visuales, como botones y tipografía
- Empleo de metáforas gráficas y otros elementos semánticos

Finalmente, se propone el uso de la Inteligencia Artificial como método de prevención para identificar amenazas y vulnerabilidades a la organización política.

3.3. Procedimiento para lograr la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos

Para la realización de los procedimientos para la conformación de las organizaciones sociales digitales, se partió del criterio de secuencial

antecedente/consecuente en el tiempo en que se podría realizar, para ello se enlistan en orden y al finalizar se presenta un diagrama de flujo.

1. La democratización digital
2. La existencia de una organización social digital
3. Fomentar la participación ciudadana. Que permita la accesibilidad, inmediatez, transparencia.
4. Comunicación directa entre la ciudadanía
5. comunicación directa entre las organizaciones sociales
6. Plataformización para las organizaciones social y para los ciudadanos
 - 6.1. el almacenamiento de grupos de afiliados
 - 6.2. Analizar de los intereses para diseñar estrategias de creación de vínculos y fidelización
 - 6.3. Implica software libre y abierto
 - 6.4. Promover acabar con la apatía política
 - 6.5. Promover acabar con las oligarquías
 - 6.6. Evitar la corrupción
 - 6.7. Promover la expresión y conversación entre los actores políticos y los ciudadanos.
 - 6.8. Consultar y descargar el archivo histórico digital que se mantendrá permanente
 - 6.9. Tener un DOI
 - 6.10. Acceso a la información pública
 - 6.11. Rendición de cuentas
 - 6.12. Garantizar la pluralidad de las opiniones de los ciudadanos
7. El diseño de la interfaz de las plataformas para el usuario fomenta mayor productividad, más fáciles de aprender y de utilizar
 - 7.1. Ventanas, menús, iconos, controles, elementos de entrada de texto y de información de salida.
 - 7.2. Uso de gramáticas y signos visuales, como botones y tipografía
 - 7.3. Empleo de metáforas gráficas y otros elementos semánticos
8. Parlamento abierto

9. el empleo de TIC con diversos usos, principalmente para transmitir información en tiempo real del parlamento
10. la plataformización del parlamento
 - 10.1. Analizar los intereses de los ciudadanos
 - 10.2. Implica software libre y abierto
 - 10.3. Evitar la corrupción
 - 10.4. Promover la expresión y conversación entre los actores políticos y los ciudadanos.
 - 10.5. Consultar y descargar el archivo histórico digital que se mantendrá permanente
 - 10.6. Tenga un DOI
 - 10.7. Acceso a la información pública**
 - 10.8. Rendición de cuentas **
 - 10.9. Garantizar la pluralidad en los procesos de grupos políticos y sociales
11. El diseño de la interface de las plataformas para el usuario fomenta mayor productividad, más fáciles de aprender y de utilizar
 - 11.1. Ventanas, menús, iconos, controles, elementos de entrada de texto y de información de salida.
 - 11.2. Uso de gramáticas y signos visuales, como botones y tipografía
 - 11.3. Empleo de metáforas gráficas y otros elementos semánticos
12. La participación ciudadana digital
13. Ciudadana y ciudadano digital alfabetizados informacional y digitalmente
 - 13.1. Formación de competencias para la interacción mediante TIC
 - 13.2. Comprensión de las relaciones culturales en entornos tecnológicos
 - 13.3. Uso ético, legal, responsable y seguro de la información
 - 13.4. Búsqueda selectiva a través de la comparación, la crítica y la jerarquización de información disponible *online*
 - 13.5. Uso creativo de las tecnologías digitales
 - 13.6. Registro de la propiedad intelectual, respetar derechos de autor y licencias
 - 13.7. Desarrollo de competencias en el ámbito de la ciberseguridad

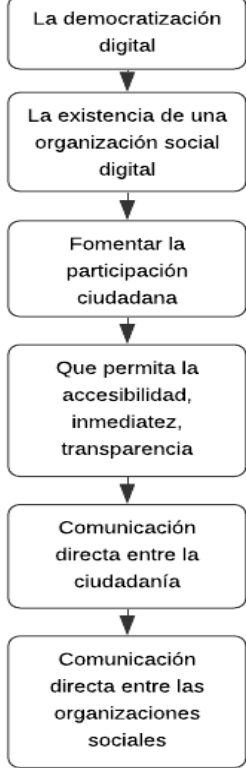
- 13.8. Protección de la privacidad en los dispositivos y los datos personales
- 13.9. Gestión de la identidad digital, así como la información sobre salud, bienestar y entorno
- 13.10. Resolución de problemas técnicos
- 13.11. Identificación de necesidades tecnológicas y lagunas
14. Interacción con los servidores públicos
15. Promoción del consenso político y social
16. Acuerdo del uso de los recursos urbanos, rurales y semi-rurales
17. Toma de decisiones.
18. Creación de políticas sociales a través de plataformas digitales
19. Proposición del ciudadano sobre las políticas de protección social en beneficio de la comunidad
20. Fortalecimiento de los sistemas de protección social
21. Asignación de los recursos sustentables
22. Aseguramiento de un nivel de vida digno y garantía del disfrute de derechos sin discriminación
23. Protección de datos personales a través de *blockchains*, la internet de las cosas y la inteligencia artificial
24. La creación de una regulación basada en la internet de las cosas y la inteligencia artificial para el aseguramiento de la protección social
25. Uso obligatorio de bloques asegurados con técnicas criptográficas (*blockchains*), que garanticen el anonimato del usuario a través de algoritmos cifrados
26. Utilización de la internet de las cosas para recopilar y analizar datos con el fin de establecer estrategias en los entornos socio-digitales
27. Uso de la Inteligencia Artificial como método de prevención para identificar amenazas y vulnerabilidades a la organización política
28. Decisión de los ciudadanos sobre la gestión de las políticas de privacidad de las plataformas digitales de los datos personales sensibles y financieros.
29. Promoción de los mecanismos de revisión y aprobación de los datos almacenados en cada bloque, además de proporcionar un historial de transacciones.

3.4. Diagrama de flujo del procedimiento para lograr la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos

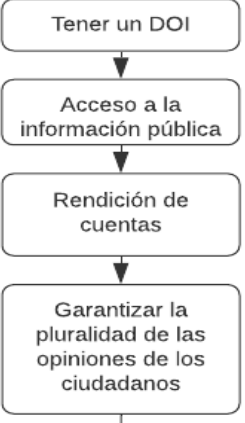
Con la finalidad de esquematizar el procedimiento para lograr la conformación de las organizaciones políticas digitales basadas en derechos expresadas en el apartado anterior, se presenta un diagrama de flujo donde se puede apreciar los aspectos obligatorios a cubrir (representados en forma de rectángulos), aquellos que tienen subdivisiones (simbolizados en rombos) y las flechas que indican la secuencia.

Fig.3.1. Diagrama de Flujo de la propuesta para la conformación de organizaciones políticas digitales (Elaboración propia)

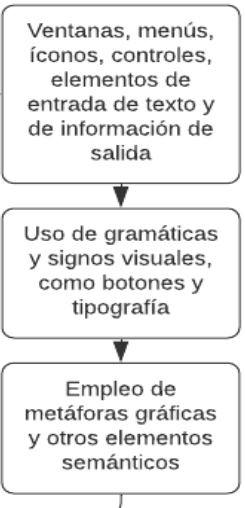
Procedimiento para lograr la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos



Plataformización para las organizaciones sociales y para los ciudadanos

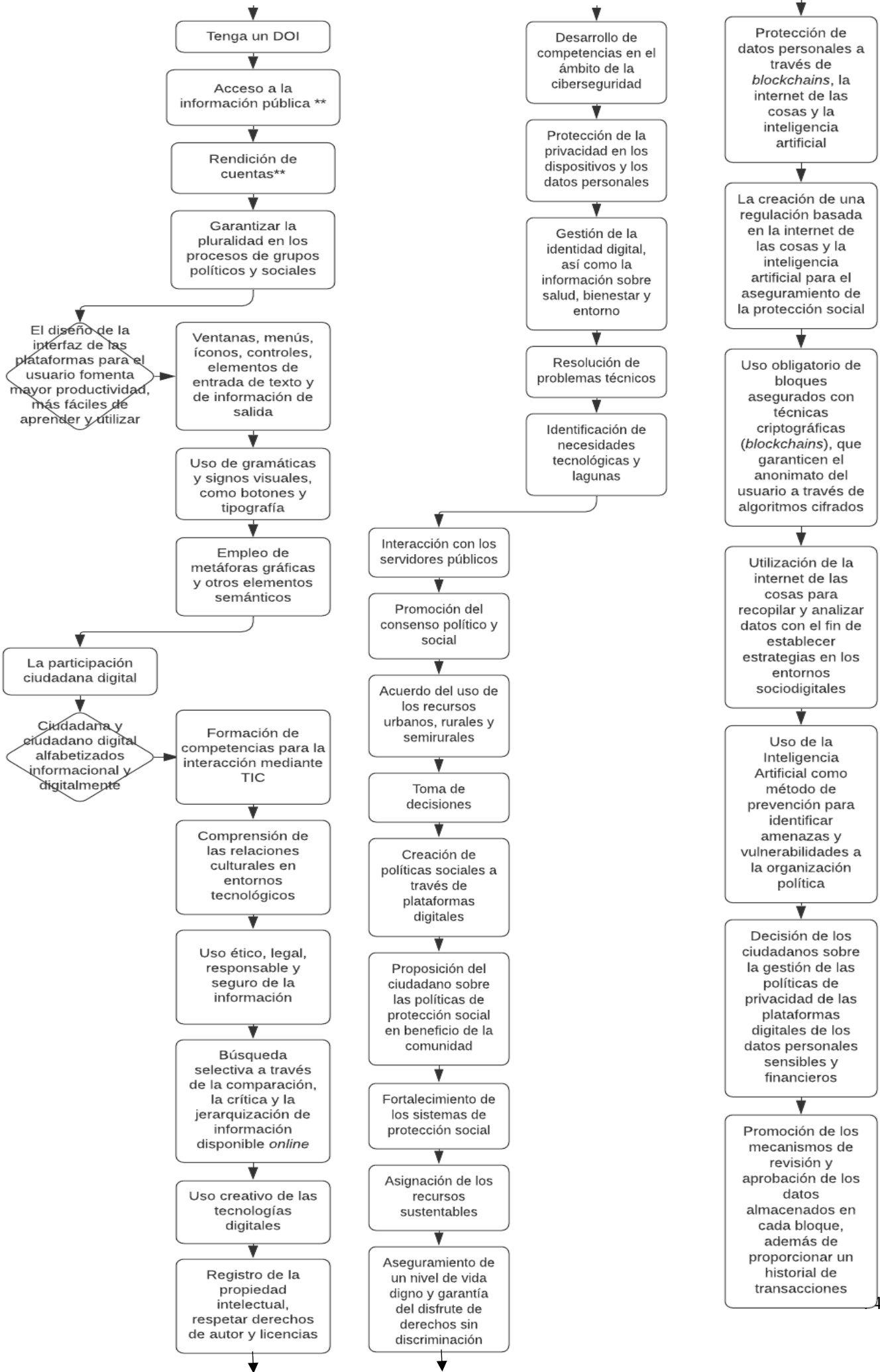


El diseño de la interfaz de las plataformas para el usuario fomenta mayor productividad, más fáciles de aprender y de utilizar



La plataformización del parlamento





3.5. Factibilidad política, social, informática, económica

Este trabajo contempla diferentes aspectos de la vida política y social, propone que estos puedan ser tratados de manera digital, lo cual requiere de medidas de factibilidad política, social, informática y económica, que se desglosan a continuación.

3.5.1. Factibilidad económica

La factibilidad económica de implementar organizaciones políticas digitales que reemplacen a las tradicionales es posible a corto plazo, ya que el uso de tecnologías digitales ahorra significativamente el uso de oficinas, recursos de mobiliario, pago de servicios, papelería, transporte, renta o venta de espacios de trabajo y otras consideraciones propias del mantenimiento de un lugar físico. Además, el uso de herramientas digitales para actividades políticas economiza el trabajo de los funcionarios, así como el de los ciudadanos, ya que estas actividades se pueden hacer desde casa.

Otro factor para considerar es el ahorro que implica acabar con los procesos burocráticos y simplificar trámites a través de internet, como ya se ha visto en algunas plataformas gubernamentales que posibilitan distintos trámites y pagos en línea. Mientras más fácil y beneficioso sea un proceso, existe mayor oportunidad y apertura para la ciudadanía en realizarlo.

Un modelo de organizaciones políticas sociales digitales beneficia a la ciudadanía, al gobierno y a las instituciones en todos los aspectos de la vida pública. Desde el aprovechamiento de los recursos que ya no se gastan en lugares físicos de trabajo, materiales de oficina y papelería (archivos), transporte y movilización logística; hasta mayor participación e involucramiento de la ciudadanía en los procesos institucionales, gubernamentales y políticos de la comunidad.

No obstante, es necesaria la inversión constante en actualización, mantenimiento y mejora de *softwares*, equipos de expertos en programación, plataformas, aplicaciones, equipos de cómputo, dispositivos móviles, internet, servidores y

herramientas de cifrado que garanticen la ciberseguridad de los sitios web. La innovación tecnológica sería una prioridad financiera en el modelo de organizaciones políticas digitales.

3.5.2. Factibilidad política y social

En cuanto a la factibilidad política de esta propuesta, la democratización digital tiene factibilidad de ser una realidad a corto plazo porque ya se está dando este proceso en cuanto se utilizan las TIC para expresar lo que se pide al gobierno y éste también las usa tanto para informar como para discutir asuntos públicos. Sin embargo, dado que sólo por mencionar la tenencia de dispositivos, en México hay cerca 84.1 millones de celulares inteligentes: 78.3% de la población urbana y 50.4% rural, es decir 72% de la población tiene posibilidad de conexión a internet, pero la mayoría lo posee personas de entre 6 y 40 años (INEGI, 2020).

La existencia de una organización social digital es factible actualmente, ya que existen diversos grupos a nivel internacional que han utilizado diversas herramientas digitales para conformarse como grupos que derivan en organizaciones legítimas y reconocidas.

No obstante, en México aún no es posible conformar una organización política totalmente digital, ya que las leyes del Instituto Nacional Electoral no permiten el uso de TIC para llevar a cabo el procedimiento legal de registro, sin embargo, en octubre de 2021 se propuso el uso de una aplicación digital para recaudar firmas con el fin de solicitar la revocación de mandato del presidente de México. Esta aplicación debería de reunir 2.7 millones de firmas para ser tomada en cuenta.

Fomentar la participación ciudadana es factible actualmente, ya que por medio de la incorporación de las herramientas digitales se pueden agilizar los procesos de contribución y fortalecer la creación de grupos, así como la movilización de colectivos. Acciones como compartir información/contenido o seguir determinadas temáticas a través de los medios *online*, posibilitan la construcción de un tipo de capital relevante para la participación ciudadana.

Sin embargo, de acuerdo con el INEGI (2019), es solamente el 32.4% de la población joven quien interactúa con el Gobierno por medio de las plataformas digitales. Además, el gobierno carece de plataformas adecuadas de participación ciudadana digital. Por otro lado, las actividades que realizan los usuarios con mayor frecuencia cuando están conectados a internet son: comunicarse (93.8%), buscar información (91.0%) y acceder a redes socio-digitales (89.0%). Es importante mencionar que la alfabetización informacional y digital son características deseables en la población usuaria de tecnologías digitales y de la comunicación, no obstante, se requiere una mejora en la atención de problemas de alfabetización.

Permitir la accesibilidad, inmediatez y transparencia tiene factibilidad a corto plazo, ya que cada año se incrementa el porcentaje de la población que utiliza y tiene dispositivos electrónicos con acceso a Internet, porque las tecnologías digitales son más asequibles, potentes y rápidas actualmente. Además, la creación y mantenimiento de una regulación de las organizaciones políticas digitales por medio de algoritmos de Inteligencia Artificial e Internet de las cosas, aseguraría la transparencia gubernamental e institucional para la ciudadanía.

Dichas tecnologías requieren de actualización y mantenimiento constante para evitar riesgos de ciberseguridad como *hackers*, plagio y robo de datos. No existe aún una jurisdicción que regule de manera hegemónica la privacidad de los datos de usuarios y la adaptación a una nueva forma digital de participación ciudadana.

La comunicación directa entre la ciudadanía y las organizaciones es factible, ya que, a través de las TIC, todos los usuarios pueden establecer contacto sin importar las condiciones geográficas. Sin embargo, solo el 78.3% de la población urbana es usuaria de internet y el 50.4% de la zona rural tienen acceso a internet.

El empleo de herramientas digitales facilitaría los procesos de comunicación y terminaría con la burocracia. Por ejemplo, las aplicaciones de mensajería, correo electrónico y plataformas estandarizadas como las páginas oficiales en redes sociales de las instituciones, los perfiles verificados en redes sociales de los actores públicos; tales como funcionarios, diputados, miembros del gabinete y gobernadores.

Sin embargo, no todos los niveles institucionales y gubernamentales utilizan dichas tecnologías para comunicarse y están sujetos a protocolos burocráticos que entorpecen la comunicación directa.

En cuanto a la plataformización para las organizaciones sociales y para los ciudadanos, la factibilidad es alta a corto plazo, ya que existen los programas adecuados para digitalizar todas las áreas del gobierno y los perfiles de cada representante, funcionario y actor político, así como los profesionales competentes para realizarlo. En México ya existen diversas plataformas institucionales que funcionan para consultar información, solicitar trámites, pagar servicios y establecer contacto con funcionarios.

El parlamento abierto es factible porque de acuerdo con el último diagnóstico de parlamento abierto en México en 2018, hay más leyes que garantizan la apertura parlamentaria y la mayoría de los principios del parlamento abierto que fueron evaluados se cumplieron en más del 50%. No obstante, los congresos no hacen públicas las actividades legislativas, lo que impide evaluar la transparencia.

El empleo de TIC con diversos usos es factible porque 29 congresos conforman el 96% de cumplimiento de derecho a la información. En general, las instituciones legislativas publican:

- Número y/o periodo de la legislatura.
- Listado completo de representantes.
- Leyes vigentes publicadas.
- Organigrama de las unidades administrativas.
- Dietas de los legisladores.

Los congresos no han utilizado de forma adecuada herramientas digitales que promuevan la interacción y participación de los ciudadanos con los legisladores.

La participación ciudadana digital es factible, porque de acuerdo con el diagnóstico de parlamento abierto en México en 2018, 29 congresos conforman el 96% de

cumplimiento de participación ciudadana y rendición de cuentas. Sin embargo, el 11.8% de las legislaturas no cuentan con procedimientos o mecanismos para que los ciudadanos interesados realicen solicitudes de información.

En cuanto a la alfabetización digital e informacional de la ciudadanía, la factibilidad es a mediano plazo, ya que a pesar de que la mayoría de la población mexicana usa y tiene acceso a internet y dispositivos con conexión, no significa que posean las competencias necesarias para la alfabetización informacional y digital. Este, quizá, sea el punto que supone mayor trabajo colectivo para proveer a la ciudadanía usuaria de tecnologías digitales los conocimientos adecuados para la práctica responsable y ética del contenido y la interacción digital.

La interacción con los servidores públicos tiene factibilidad a corto plazo, porque de acuerdo con el citado diagnóstico, los congresos obtuvieron 51% de cumplimiento promedio. Sin embargo, la interacción en tiempo real entre ciudadanos y el Congreso es la del menor porcentaje de cumplimiento (5.9%), comparado con el diagnóstico previo.

La promoción del consenso político y social, que contempla el acuerdo del uso de los recursos urbanos, rurales y semi-rurales, la toma de decisiones, la creación de políticas sociales a través de plataformas digitales, la proposición del ciudadano sobre las políticas de protección social en beneficio de la comunidad y la asignación de recursos sustentables; tiene factibilidad a mediano plazo, ya que existen herramientas en vía de construcción que tienen como fin la promoción del diálogo ciudadano y el consenso social en diversos temas de interés público. Sin embargo, los congresos aún no establecen ni hacen uso de las herramientas que tienen como fin la promoción del diálogo ciudadano y el consenso social en diversos temas de interés público.

El fortalecimiento de los sistemas de protección social, así como el aseguramiento de un nivel de vida digno y la garantía del disfrute de derechos sin discriminación, tiene factibilidad a mediano plazo, ya que los principios cumplidos del parlamento abierto han extendido las posibilidades de participación, transparencia y rendición de cuentas, lo cual puede derivar en la mejora de los mecanismos de protección

social para asegurar a todas las personas un nivel de vida adecuado, con una garantía mínima de disfrute de derechos económicos, sociales y culturales sin discriminación. Sin embargo, los congresos deben de estar comprometidos con el uso adecuado de herramientas para cumplir con los principios del parlamento abierto, y así, mejorar los mecanismos de protección social.

3.5.3. *Factibilidad informática*

La protección de datos personales a través de *blockchains*, la internet de las cosas y la inteligencia artificial es factible actualmente, ya que estas medidas de ciberseguridad se emplean con cotidianidad en diferentes procesos *online*, como las transacciones de *e-commerce*, políticas de *cookies* en los sitios web y aplicaciones bancarias.

No obstante, estas medidas necesitan de actualización constante, inversión y evaluación que protejan de los ataques cibernéticos y la fuga de datos. Se necesita de inversión, actualización constante y un equipo experto de programación para que diseñe, implemente y diagnostique el algoritmo de la regulación. Además, de un equipo experto en análisis y el apoyo de la inteligencia artificial para programar, recopilar y filtrar la información, con el fin de asegurar que no se cometa error alguno.

La creación de una regulación basada en la internet de las cosas y la inteligencia artificial para el aseguramiento de la protección social tiene factibilidad a corto plazo, ya que es un método que ha sido probado en otros ámbitos, como el financiero, para proteger los intereses, analizar el comportamiento y evaluar diferentes estrategias de acción.

El uso obligatorio de bloques asegurados con técnicas criptográficas (*blockchains*), que garanticen el anonimato del usuario a través de algoritmos cifrados es factible actualmente, ya que este método es utilizado en el *e-commerce* y la protección que ofrece la encriptación de datos ha sido probada satisfactoriamente. No obstante, se tiene conocimiento de diversas vulneraciones a los bloques encriptados, pero estos han sucedido en prototipos y bloques que no han estado totalmente protegidos.

La utilización de la internet de las cosas para recopilar y analizar datos con el fin de establecer estrategias en los entornos socio-digitales es factible actualmente, ya que este método es utilizado a nivel mundial para crear campañas de mercadotecnia, evaluar decisiones y acciones políticas y control de riesgos.

El uso de la Inteligencia Artificial como método de prevención para identificar amenazas y vulnerabilidades a la organización política es factible actualmente, ya que muchos gobiernos alrededor del mundo, incluido México, utilizan herramientas digitales para calcular riesgos y prevenir acontecimientos no favorables.

La decisión de los ciudadanos sobre la gestión de las políticas de privacidad de las plataformas digitales de los datos personales sensibles y financieros tiene factibilidad a corto plazo, ya que existe un avance en materia de ciberseguridad, en donde cada vez las empresas particulares, sitios web y aplicaciones tienen la responsabilidad de transparentar el uso de la información personal. Así mismo, todo usuario tiene la posibilidad de aceptar o rechazar las condiciones de privacidad de los sitios en línea.

Sin embargo, no todos los sitios en línea, empresas y aplicaciones cumplen con el principio de transparencia y actúan de forma engañosa con el usuario, al confundirlo u ocultarle las opciones de aceptación o rechazo de las condiciones de privacidad. Además, no existe jurisdicción que regule estos sitios.

La promoción de los mecanismos de revisión y aprobación de los datos almacenados en cada bloque, además de proporcionar un historial de transacciones, tiene factibilidad a corto plazo, ya que cada vez hay mayor avance en el desarrollo de *blockchains* y demás herramientas de encriptación de datos. Con estos avances, se logra el derecho de protección de datos de cada usuario. Sin embargo, hace falta una jurisdicción internacional que proteja a los usuarios sin importar el lugar geográfico en donde se encuentren. Además, se requiere de inversión para sostener la tecnología y los servidores que almacenan todos los datos.

Como se ha visto, la posibilidad de que se instauren organizaciones políticas digitales cada vez es mayor y se ve más cerca. Si se empieza por estructurar las bases teóricas y metodológicas de un modelo de política digital, será más fácil el aprovechamiento de las tecnologías digitales para implementarlo informáticamente y adaptarlo a la ciudadanía. Además, de acuerdo con los datos recopilados en esta investigación, la población con acceso a las herramientas digitales e internet va en aumento tanto en el sector urbano como en zonas rurales. Asimismo, los gobiernos e instituciones se apoyan con más frecuencia en las plataformas digitales para agilizar trámites o cobrar servicios. Sin duda, la digitalización de la política en todos los ámbitos es una realidad que ya ha comenzado y que necesita ser estudiada para innovar con certeza en el campo.

Conclusiones

El objetivo de elaborar un modelo metodológico para organizaciones políticas digitales, basadas en derechos de protección a la individuación, a través de una conceptualización de los movimientos políticos internacionales que emplean TIC, para promover la participación de la ciudadanía de manera transparente; se cumplió, a partir de la investigación documental y conceptualización que dio como resultado la elaboración del procedimiento para lograr la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos. Esta investigación está sustentada en datos verificables, muestran la factibilidad de los pilares de la propuesta, además de tener como base algunos modelos de organizaciones sociales y políticas digitales que ya se han puesto en práctica en otros países del mundo.

Para argumentar la elaboración de este trabajo se presentó cómo en países europeos del norte, Italia y España los partidos políticos digitales han cobrado fuerza en los últimos años y se han posicionado al frente de gobiernos. Se destacaron los casos de Movimiento 5 Estrellas (M5E) y el de Podemos, en España. El M5E inició como un movimiento social que reclamaba la burocracia, la corrupción y el descontento social con la política italiana tradicional, este modelo fue imitado después por el partido Podemos, en España, el cual también ganó popularidad y posicionó 69 diputados en el congreso español y en 2020. En Latinoamérica se fundó el Partido Digital de Uruguay, el cual comenzó emulando los primeros pasos del M5E y Podemos, adaptado a la legislatura uruguaya.

En 2019 en México, se propuso crear un partido político totalmente digital, sin embargo, las normas del Instituto Nacional Electoral (INE) no estaban adecuadas para digitalizar los procesos de registro y los requisitos necesarios para conformar un partido completamente digital. Es por ello que surge esta propuesta, que trata de dar opciones que puedan solucionar las barreras tecnológicas, sociales, económicas, informáticas y políticas para que la digitalización política de los partidos sea una realidad en México, y que pueda ser ejercido con transparencia, garantía

de disfrute de derechos, fomento de la participación ciudadana y la solidificación de la democracia digital.

Así se argumentó también desde los principios del Parlamento Abierto, pilar esencial de este trabajo, que fungió como guía para la existencia y conformación de organizaciones políticas digitales aprobadas por las leyes mexicanas, no obstante, aún se necesita una jurisdicción fuerte en materia de ciberseguridad y protección digital. El futuro de la política internacional apunta a que cada vez existan más formaciones políticas digitales que requieran el respaldo teórico-metodológico y tecnológico, por lo cual es menester que México esté preparado y tenga aportaciones desde el campo académico para innovar en este incipiente campo de estudio.

En cuanto a los aspectos teóricos, este trabajo se apoyó en las aportaciones de Gerbaudo sobre los partidos políticos digitales de Europa, en los conceptos que envuelven a la democracia digital, la digitalización política, el Parlamento Abierto y los acuerdos de la CEPAL para la democracia libre sin discriminación, basados en derechos y la ciberseguridad. Estos planteamientos sustentan y fundamentan la propuesta que aquí se hace, para cuya construcción se realizó una tabla de rigor lógico-deductivo, basada en el marco conceptual, que dio lugar a la creación del modelo de procedimientos para la conformación de organizaciones políticas digitales basadas en derechos que permitió plantear un diagrama de flujo del procedimiento y que concluye con un estudio de factibilidad de la propuesta.

Esta propuesta implica un cambio en el paradigma en la política tradicional y a la forma de concebir la realidad social. Al mismo tiempo, se propone un modelo innovador en el campo de los derechos humanos, con un gran potencial de adaptabilidad a cualquier entorno político y social, debido a que utiliza tecnologías creadas para ser replicadas, mejoradas y superadas que están en constante actualización. Además, la migración de las organizaciones políticas tradicionales a lo digital en México, no solamente le daría al país liderazgo tecnológico en lo internacional, sino que aportaría valor humanístico a los modelos que se han probado en política digital. Es decir, el conocimiento científico derivado de las

experiencias de partidos digitales en otros países no se quedaría en la organización de datos duros, códigos y herramientas vacías, sino que tendrían la sensibilidad de ser pensados desde las teorías humanistas de la política y de los derechos humanos basados en la individuación.

Esta propuesta impactaría en la ciudadanía y en las instituciones para dar un paso hacia el quehacer político y social de la mano de la democracia digital gestionada adecuadamente. Cada persona tendría la oportunidad de expresar en voz propia las necesidades y opiniones que beneficien a la comunidad y a ellos mismos. Sin necesidad de intermediarios o representantes que muchas veces no pueden o no quieren escuchar las exigencias de todos.

La democracia participativa se construiría en colectivo, a través de la socialización de las experiencias y el conocimiento de las herramientas digitales y a las que la mayoría tiene alcance. Así que, el impacto al que este trabajo aspira es la trascendencia en el sentido social y a la reflexión ante una realidad inminente, pero que se necesita construir con bases teóricas y metodológicas, que aseguren el bienestar de cada ciudadano y ciudadana.

Hay que hacer notar que este trabajo es una visión del futuro y que faltan condiciones para que se pueda hacer realidad; es obligación de la academia puntualizarlas. Aunque ya existan los componentes tecnológicos como *software* y *hardware* especializados en ciberseguridad y administración de grupos sociales digitales, aún hay muchas lagunas que se necesitan cubrir para poder entrar completamente a la política digital tal. La carencia de una jurisdicción nacional e internacional que proteja la privacidad de los usuarios, las normas electorales que no admiten registros digitales, la falta de adquisición e inversión tecnológica y en sistemas de ciberseguridad para los sitios web, así como el insuficiente grado de alfabetización digital e informacional en la población en general, limitan la fuerza con la que esta propuesta podría ser entendida y aplicada.

Es por ello que se requiere de diversos factores para hacerla operar, entre ellos: la apertura de canales de comunicación bilateral entre gobierno/instituciones y ciudadanía. A pesar de que existen algunas plataformas a nivel institucional para interactuar con funcionarios, congresos y gobiernos, estas no se utilizan de forma adecuada y entorpecen la comunicación directa entre los ciudadanos y las organizaciones. Se necesita de plataformas adecuadamente programadas, así como del compromiso de los actores políticos a promover la participación ciudadana digital a través de las plataformas establecidas. Además, se requiere de abrir más canales de comunicación para todos los gobiernos e instituciones que estén absueltos de protocolos burocráticos y que fomenten la comunicación directa.

Otro aspecto importante para considerar es la inversión y actualización constante de tecnologías y *softwares*, además de un equipo humano experto en programación para que diseñe, implemente, diagnostique y evalúe el funcionamiento de las plataformas. Es necesario el desarrollo de inteligencia artificial especializada para hacer funcionar el corazón de esta propuesta, así como la promoción de los mecanismos de revisión y aprobación de la información recopilada.

También es indispensable fortalecer las regulaciones de los sitios web, aplicaciones y redes socio-digitales, para que estas operen de acuerdo con los principios de transparencia y ciberseguridad, en donde respeten el derecho de los usuarios a decidir sobre sí mismos, sobre su imagen, privacidad y forma en la que se utiliza su información sensible.

A través de la evolución del conocimiento que el ser humano construye y de las revoluciones tecnológicas que le han dado significado a la historia, es como cada sociedad ha edificado la realidad. Los cambios bosquejan senderos de florecimiento intelectual y unificación de grupos sociales. La revolución tecnológica nos ha traído tanto bien como lo hemos sabido aprovechar; ahora disfrutamos de comodidades impensables hace algunos siglos, como el vivir más años, prevenir y curar enfermedades que antes eran sentencias de muerte y, con suerte, resignificar la experiencia de habitar un cuerpo, un país y un planeta. Ahora podemos vislumbrar que la tecnología también puede dar cabida a la autoconciencia, a modificar la

realidad en beneficio de los seres queridos que nos rodean y que rodeamos. Abrir la cosmovisión para explorar nuevos panoramas a través de los nuevos hallazgos puede parecer un sueño, una quimera e incluso una utopía, sin embargo, es gracias a las ideas reformadoras por las que hoy vivimos lo que vivimos y conocemos lo que hay por conocer. Transformar la realidad social y política como se propone en este trabajo, no solo implica utilizar y producir más técnicas e instrucciones, como si de una fábrica se tratara, más bien, se extiende una propuesta ligeramente osada y atrevida: desafiar las barreras de la realidad y cuestionar las normas del poder. Si utilizar la revolución tecnológica para revolucionar las verdades sociales es viable, ¿por qué no hacerlo? Construir realidades en donde cada persona tenga un poder intransferible: el poder sobre sí misma, decidir por y para sí misma; actuar por voluntad, dignificar la propia voz y cuidar de ella, así como de la comunidad que la acoge. Realidades en las que todo ser existente sea reconocido y respetado. Quizá ya no solo se está proponiendo una transformación tecnológica, sino una transgresión a la verdad. Es por todo lo que se ha mencionado a través de este trabajo, por lo que proponer esta idea resulta apasionante.

Referencias

- Ángeles, R. (2014). La democratización digital, la nueva cara de la democracia en México. [online] Recuperado 2 de marzo de 2021, de https://www.ceenl.mx/educacion/certamen_ensayo/decimoquinto/XV-CEP-es2.pdf
- Angeli, L., Delfino, G., & Zubieta, E. (2016). PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LA ERA DIGITAL: MODALIDADES y FACTORES SOCIODEMOGRÁFICOS ASOCIADOS. Recuperado 20 de julio de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369152696012.pdf>
- Arias, M. (2016). La digitalización de la conversación pública: redes sociales, afectividad política y democracia | Revista de Estudios Políticos. [online] Recuperado 2 de marzo de 2021, de <https://recyt.fecyt.es/index.php/RevEsPol/article/view/52484>
- Biblioteca de la Universidad Pablo de Olavide: Seguridad informática: ¿Qué es la Seguridad Digital o Ciberseguridad? (2021). Recuperado 20 de julio de 2021, de <https://guiasbib.upo.es/ciberseguridad/definicion>
- Canel, M.J. (2006) Comunicación Política; Una guía para su estudio y práctica. Madrid, Tecnos.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), Datos, algoritmos y políticas: la redefinición del mundo digital (LC/CMSI.6/4), Santiago, 2018.
- Democracia Digital. (2018, 3 diciembre). [online] Recuperado 10 de diciembre de 2020, de <https://labcd.mx/conceptos/democracia-digital/>
- DOF - Diario Oficial de la Federación. (2019). Recuperado 13 de abril de 2021, de https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5560407&fecha=15/05/2019
- Entiende el concepto de seguridad digital. (2021, 15 abril). Recuperado 20 de julio de 2021, de <https://www.docusign.mx/blog/seguridad-digital>
- Estadísticas a propósito del día mundial del internet 2019. (2019). Recuperado 13 de abril de 2021, de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2020/eap_internet20.pdf
- Estupiñán, A., Molina, E., Flores, S., & Martínez, J. (2016). La participación digital en la construcción de la e-democracia y ciudadanía digital. Recuperado 20 de julio de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672016000200126
- Gerbaudo, P., 2019. *The Digital Party: Politican Organisation And Online Democracy*. 1a ed. Londres: Pluto Press, pp.22-177.

- Guzmán Santos, Y. (2019) Internet de las Cosas (IoT) en gobierno: 9 aspectos para implantarlo. En: <https://u-gob.com/internet-de-las-cosas-iot-en-gobierno-9-aspectos-para-implantarlo/>.
- INAI. (s. f.). Conceptos generales de la protección de datos personales. Recuperado 20 de julio de 2021, de https://www.cinvestav.mx/Portals/0/sitedocs/tyr/GuiaTitulares-01_PDF.pdf
- INEGI. Gobierno electrónico. (2019). Recuperado 14 de abril de 2021, de <https://www.inegi.org.mx/temas/gobierno/>
- INEGI. (2020). *ENDUTHI 2020*. inegi.org.mx. Recuperado 15 de septiembre de 2021, de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/OtrTemEcon/ENDUTHI_2020.pdf
- Marín Suelves, D., Cuevas Monzonís, N., y Gabarda Méndez, V. (2021). Competencia digital ciudadana: Análisis de tendencias en el ámbito educativo. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2), pp. 329-349. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.30006>
- Movimento 5 Stelle. 2020. *Programma Nazionale Del Movimento 5 Stelle*. [online] Disponible en: <https://web.archive.org/web/20180312011722/https://www.movimento5stelle.it/programma/index.html> [Revisado 10 de noviembre 2020].
- Osorio Barrera, J. C. (2022) Comunicación personal. 23 de febrero.
- Osorno, C. C. M. (2011). *LA TEORÍA DE LA INDIVIDUALIZACIÓN Y EL ENFOQUE EN CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD (CTS)*. Scielo. Recuperado 10 de noviembre de 2021, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-12632011000100006&script=sci_abstract&tlng=es
- Partido Digital del Uruguay. 2020. *Programa de Gobierno* [online] Disponible en: <https://partidodigital.org.uy/programa> [Revisado 15 de noviembre 2020].
- Roose, K. (2021, 16 enero). How Joe Biden's Digital Team Tamed the MAGA Internet. The New York Times. [online] Recuperado de <https://www.nytimes.com>
- Rouhiainen, L. (2018). Inteligencia Artificial: 101 cosas que tienes que saber hoy sobre nuestro futuro. Recuperado 21 de julio de 2021, de https://static0planetadelibroscom.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf.
- Sánchez Sandoval, A. (2021) La Seguridad Nacional Capitalista. Inédito, FES Acatlán, UNAM.

Senado de la República. (2019, 28 febrero). Parlamento Abierto. [online] Recuperado 8 de marzo de 2021, de https://www.senado.gob.mx/64/gaceta_del_senado/documento/90008#:~:text=De%20acuerdo%20con%20la%20Alianza,involucra%20en%20sus%20procesos%20l
[a](#)

Sepúlveda, M. (2014). Políticas Sociales: De la retórica a la práctica, el enfoque de derechos en la protección social en América Latina. Recuperado 20 de julio de 2021, de https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/35912/S2014131_es.pdf

Slimovich, A. (2016, 5 julio). La digitalización de la política y la vuelta de lo televisivo. [online] Recuperado 12 de diciembre de 2020, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5880406.pdf>

Tamargo, M. (2021, 7 enero). Conflicto entre la tecnología blockchain y la normativa de protección de datos. Recuperado 5 de mayo de 2021, de <https://www.economistjurist.es/premium/derecho-inteligente/conflicto-entre-la-tecnologia-blockchain-y-la-normativa-de-proteccion-de-datos/>

Wikipedia.org 2019. *Partido Digital*. [online] Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Partido_Digital> [Revisado 22 noviembre de 2020].