

## LA DEMOCRACIA LÍQUIDA. NUEVAS FORMAS DE PARTICIPAR NUEVOS PROCESOS ELECTORALES

Por ANTONIO A. MARTINO\*

### *I. ALGUNOS MITOS Y CREENCIAS QUE SE MODIFICAN*

La forma democrática de gobierno es la que hoy cuenta con mayores adhesiones pero es necesario recordar que ha sido siempre una forma minoritaria. Actualmente tiene tan buena prensa que todos quieren ser democráticos, hasta el régimen de Franco o la República Democrática de Alemania (del Este)<sup>1</sup>. Luego cuando se van a ver las propiedades de estos sistemas, pocos resisten el carácter democrático. Es cierto que no hay una forma ideal de democracia pero sí criterios para poder discriminar cuan democrático es un régimen: Decía Norberto Bobbio<sup>2</sup> que la democracia requiere la satisfacción de dos valores: igualdad y libertad. Pero eso no es fácil de conseguir sino con medios adecuados, por eso se pueden dar algunas características de la democracia: 1. Libre información del ciudadano. 2. Voto universal. 3. Elecciones regulares y limpias. 4. Posibilidad de formar sujetos colectivos para presentarse a las elecciones. 5 Regla de la mayoría. 6. Respeto por las minorías.

Las categorías que hemos enunciado sirven fundamentalmente para la democracia representativa fundada en el mandato imperativo dado a los legisladores y a la existencia de partidos políticos. El mandato imperativo sufrió variadas críticas desde que la banca pertenecía al partido y no al elegido hasta la más dura del mandato revocable<sup>3</sup>.

\* Jurista y politólogo ítalo-argentino, se graduó y doctoró en la Facultad de Derecho de la Universidad de Buenos Aires donde fue profesor Adjunto de Introducción al Derecho.

<sup>1</sup> La dictadura tuvo buena prensa en Nicolo Machiavelli *XXXIV del libro I M Discorsi* lleva el significativo título "*L'auturità dittatoria fece bene e non danno alta Repubblica romana*". Es cierto que la dictadura romana tenía dos límites: la duración del cónsul que la decretaba y 6 meses de máximo

<sup>2</sup> N. BOBBIO, *Il futuro della Democrazia*, 1984 y las clases personales seguidas por el autor de este libro.

<sup>3</sup> Como en el ruso.

Últimamente hemos asistido a viajes de elegidos entre los más diversos partidos riéndose del mandato imperativo<sup>4</sup>. El descrédito del mandato imperativo ha contribuido a la crisis de los partidos políticos pues cada vez están menos ideologizados, sus programas son prácticamente desoídos y la lucha partidaria en vez de resolverse sobre programas se orienta hacia personalidades (caudillistas) que logran aglutinar votos.

Se ha ido creando una distancia entre los políticos y la sociedad que en algunos casos se pide “que se vayan todos”<sup>5</sup>, o aparecen manifestaciones multitudinarias de malcontentos que van simbolizando en todo el mundo la rabia porque no se resuelvan sus problemas inmediatos: la seguridad, la casa, la salud, el trabajo, la circulación.

Habiendo caído las bases del mandato imperativo y la fe en los partidos políticos fracasa la democracia representativa que, como nunca, muestra falta de adaptación a los cambios políticos, sociales y tecnológicos del siglo XX y los albores de éste.

Habida cuenta de la crisis de los partidos políticos, y sobre todo que ello comporta la crisis de la democracia representativa, se van asomando nuevas formas de representación política y de participación en las decisiones y, obviamente, en los sistemas electorales.

## II. LA DEMOCRACIA LÍQUIDA

La democracia líquida es una convivencia entre la democracia representativa y la democracia directa. La primera está en crisis seria, la segunda es anunciada y reclamada por los partidarios de las nuevas tecnologías pero está lejos de ser suficientemente conocida y suficientemente segura como para ser actuada inmediatamente en contiendas electorales.

Manteniendo los cuerpos de poder que se han consolidado en la democracia representativa tratamos de salvar la parte salvable de ésta y permitir que si algún partido quiere practicar la democracia directa pueda hacerlo pero dentro de los límites de los cuerpos políticos que tienen mayor experiencia y vigencia. Esto está sucediendo a nivel nacional en Italia, con un sistema de partidos y una ley electoral de carácter representativo que esta en este momento en discusión y un partido *Cinque stelle*<sup>6</sup> y en algunas experiencias de gobiernos locales en distintos países europeos.

<sup>4</sup> El récord lo tiene Irene Pivetti, diputada italiana elegida por Forza Italia que luego paso por 8 diferentes formaciones parlamentarias. En Argentina el Dr. Borocoto logro una forma verbal para definir la tráfuga entre partidos “borocotorizacion”.

<sup>5</sup> En Argentina en el 2001 y su crisis el grito popular pedía que “se fueran todos”. Obviamente demuestra una seria crisis del sistema representativo pero es una ingenuidad pensar que pueden irse todos los operadores políticos y encargar de la cosa pública a “terceros”.

<sup>6</sup> Liderado por el cómico Beppe Grillo, con notables problemas de unidad y cohesión para realizar el anhelo de una democracia directa. Inclusive ha habido ya segregaciones y cons-

La democracia líquida permite utilizar programas de computación de la democracia directa como *LiquidFeedback*, *Adhocracy* e *Votorola* y poder obtener resultados que luego los representantes de los partidos de democracia representativa usaran para votar en las cuestiones que la democracia tradicional propone. El uso de la doble metodología permite dar tiempo a las nuevas generaciones de votantes de aprender el uso de las nuevas metodologías y al mismo tiempo flexibiliza el uso que los partidos hacen de los sistemas comunes de votación de mociones.

La *democracia delegativa revocable* es una forma de democracia directa que incluye la posibilidad de delegación de voto revocable de forma instantánea, de ahí su liquidez. Términos relacionados son la democracia directa digital, democracia directa electrónica, democracia participativa digital o democracia real electrónica, aunque en este caso no existe la posibilidad de delegar el voto. Es una forma intermedia entre la democracia directa y la democracia representativa.<sup>7</sup>

Esta forma nueva de democracia se ha servido de numerosos programas de software que permitan hacer votar un número cada vez mayor de personas. El software más representativo es el *Liquid Feedback* (abreviado *lqfb*) es un programa libre de formación de opinión y toma de decisiones que permite la democracia directa y la representativa a la vez. A la hora de votar se puede votar directamente o delegar el voto en alguien, quien a su vez puede volverlo a delegar. En cualquier momento se puede dejar de delegar en alguien, y también delegar en diferentes personas según el tema tratado. Este sistema se conoce como democracia líquida. Este sistema permite tomar decisiones que canalizan mejor el conocimiento desigual de los participantes, sin dejar de reflejar la voluntad de cada uno.

*Liquid Feedback* está dirigido a partidos políticos, asociaciones y grupos ciudadanos, especialmente cuando la cantidad de miembros es demasiado grande como para conocer su opinión usando foros o listas de correo.

La delegación de voto crea estructuras de poder similares a las de la democracia representativa, aunque mucho más dinámicas pues se puede cambiar el voto delegado en cualquier momento. Según los promotores esto es necesario para reflejar la opinión de todos, incluyendo a usuarios que no disponen de tiempo, superando el problema de ser “dominados por los extrovertidos”, habitual en estructuras asamblearias o de base (*grassroot democracy*). Volveremos sobre el tema.

---

titución de nuevos grupos parlamentarios de los diputados y senadores que habían obtenido un tercio de los escaños en las elecciones del 2011.

<sup>7</sup> El término “líquido” fue introducido por BAUMAN, Zygmunt en *Modernidad Líquida*, Fondo de Cultura y otros trabajos y se refiere a que los objetos sólidos son duraderos, mientras que los líquidos son cambiantes y en la modernidad han entrado en crisis valores e instituciones que parecían sólidos como la democracia representativa y la función de los partidos políticos.

El uso de los portales de *liquid Feedback* no son idénticos pero siguiendo el más clásico alemán uno se encuentra en una página en la cual lo primero que puede elegir es el idioma y luego una dirección de correo electrónica para mantenerse informado. Luego un nombre visible a todos y otro relativo al usuario. Una vez hecho el *login* se pueden ver los datos que tienen que ver con las informaciones del sitio: los miembros, las temáticas, etc. En cada una de ellas, además de contestar a las preguntas que se formulan, se pueden realizar delegaciones sobre algunos de los participantes. Los momentos de voto son puntuales y en ella no es posible agregar ninguna iniciativa alternativa. Es posible luego ver el *iter* legislativo que establece los quórum, los tiempos de vigencia y las propuestas propiamente dichas. Las discusiones se hacen en *forum* particulares que son externos al *iter* legislativo. Se pueden insertar link para ilustrar mejor las propuestas que se hagan.

Lo cierto es que ante el fracaso de la democracia representativa se teorizaron y actuaron diversos sistemas de implementación de democracia directa o formas que hicieran más participativa la acción de los ciudadanos en las decisiones colectivas.

Los primeros pasos se dieron con la redacción de los presupuestos participativos en Brasil, específicamente en (*orçamento participativo*) se inició en 1989 en la ciudad de Porto Alegre (Río Grande Do Sul, Brasil), tras la victoria del Partido dos Trabalhadores en las elecciones municipales. En un contexto de fuertes desigualdades sociales y recursos limitados, el nuevo gobierno no podía hacer frente a todas las necesidades de la población ni dar respuesta a las expectativas creadas entre la población más desfavorecida. Resultaba imprescindible establecer prioridades de acción y, para hacerlo, contó con la sociedad civil fuertemente organizada, dando voz a los movimientos sociales. A través de un sistema asambleario, se creó una estructura que permitiese a los ciudadanos incidir en las decisiones sobre el gasto municipal.

El objetivo principal del presupuesto participativo en Porto Alegre se centró en la justicia social: empoderar a las comunidades y conseguir que las necesidades de los más desvalidos, a menudo olvidadas, pasen a primer término mediante la inversión de prioridades. La experiencia continúa en vigor y se ha extendido a otros países como Argentina<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Tienen presupuesto participativo Rosario y La Plata en Argentina. Entre las experiencias latinoamericanas, se encuentran Belém do Pará PA, Cosmópolis SP, São Bernardo do Campo SP, Diadema SP, Santo André SP, Jaboaticaba SP, Santos SP, Piracicaba, São José dos Campos SP, Santa Bárbara d'Oeste SP, Belo Horizonte MG, Ipatinga MG, Betim MG, Timotéo MG, João Monlevade MG, Florianópolis SC, Blumenau SC, Joinville SC, Palmeira SC, Gravatal SC, Porto Alegre RS, Londria PR, Vitória ES, Vila Velha ES, Rio Branco AC, Brasília DF, Recife PE, León MEX. En Ecuador, consta la experiencia del municipio de Cota Cachi durante la alcaldía de Auki Tituaña (1996-2009). En Perú, desde el 2003 el desarrollo del Presupuesto Participativo anual es obligatorio para Gobiernos Distritales, Provinciales y Regionales, (unas 2900 jurisdicciones) ya que se rige por una Ley expresamente promulgada. Algunas variantes del PP en el caso peruano es que la participación no es a título individual sino por representaciones de las organizaciones sociales de la sociedad civil, existe una metodología definida por el Ministerio de Economía en

Contemporáneamente nacían grupos y formaciones que reivindicaban la democracia directa expresando que a través de los nuevos medios de comunicación eso era perfectamente posible. Aunque teorizado mucho antes El 1 de Enero de 2006, bajo el liderazgo de Rickard Falkvinge se fundó el primer Partido Pirata (*Piratpartiet*) en Suecia. El nombre es heredado de *Piratbyrån* una organización que luchaba contra las leyes del copyright. Miembros del *Piratbyrån* había fundado previamente un *tracker* de *Bit Torrent* conocido como he Pirate Bay. *Piratbyrån* es la versión sueca de la organización Danesa *Pirat Gruppen*, llamada así debido a que se fundó para oponerse al lobby del grupo anti-piratería *Anti Pirat Gruppen* de Dinamarca. La etiqueta “pirata”, que ha sido usado por los medios de información y la industria cultural en numerosas campañas en contra de la infracción de los derechos de autor, es usada de forma reivindicativa.

Existen partidos piratas en más de sesenta países y uno de ellos es Argentina<sup>9</sup>.

Todo esto requiere conocimiento, voluntad, medios técnicos a disposición y la colaboración plena de los ciudadanos que por ahora están poco informados pues los medios de difusión masiva (periódicos, radios y televisión) continúan prefiriendo un medio que vaya de pocos a todos para mejor controlar qué se explica y como. La interoperabilidad es un obstáculo a esta política y, por lo tanto, hay una gran desinformación al respeto<sup>10</sup>.

El tema de la toma de decisiones colectiva y la plasmación en un conjunto de leyes es un tema demasiado complejo que probablemente llevara muchos años en los cuales convivan la democracia representativa con la directa<sup>11</sup>.

La finalidad de hacer aparecer estas formas nuevas de democracia y de toma de decisiones colectivas está íntimamente ligada a los productos informáticos que se emplean y que son de una gran variedad y legados a concepciones no necesariamente compatibles de lo que se quiere obtener.

---

donde la forma de priorización de los proyectos combina la consulta popular con la ponderación técnica y recientemente se ha implementado el Presupuesto Participativo basado en resultados, que busca priorizar proyectos o actividades que logren resultados e impactos en cuanto a resolver los problemas más urgentes de las poblaciones. En Europa, cabe citar la experiencia de Bolonia (Italia), Sevilla (España), Málaga (España); en América del Norte el Ontario (Canadá), Portland, Auburn y el Estado de Minnesota (EE.UU.); y en Asia, la de Yokohama (Japón).

<sup>9</sup> <http://partidopirata.com.ar/>.

<sup>10</sup> Existe un sitio web en facebook: <https://www.facebook.com/DemoLiquida>.

<sup>11</sup> Como por ejemplo se hace en muchas redes cívicas como la de Milán, por ejemplo.

### III. NUEVOS ELEMENTOS EN LA DEMOCRACIA DIRECTA

En varios trabajos, Terry Winograd<sup>12</sup> este notable informático compara a la informática con la arquitectura diciendo que como ésta, aquélla debe crear los espacios adecuados de intervención y de adecuación a las actividades que se quieran hacer en tales espacios. Esta es una idea fructífera pues así como la arquitectura tiene que imaginar y plasmar espacios adecuados a las diferentes actividades de una casa, lo mismo sucede con el espacio virtual de los programas de *computer*.

Por ejemplo, para favorecer el diálogo político y la toma de posiciones que luego lleguen a alguna conclusión se requieren espacios físicos adaptables a la función que se va desarrollar: trabajo en comisión, reunión de partido, bancas congresales que tienen un diseño acorde con su función. Por ejemplo, estas últimas están distribuidas en hemiciclos por la función moderadora del presidente.

En la Democracia directa existen algunos ejemplos de cantones suizos o municipios norteamericanos pero son para un reducido número de gente. Las redes sociales han suplido la forma de reunión personal por espacios virtuales en los cuales compartir ideas, fotos, pensamientos. Pero no bastan. Se requieren instrumentos que sean más acordes con la función de identificación de problemas sociales, discusión, propuestas y finalmente decisiones. El proceso es sumamente complejo y por el momento no veo forma de implementarlo por completo en forma digital. Pero algunos programas existen y otros se están validando.

La mayor parte de los especialistas clasifica a los instrumentos de la democracia directa en tres categorías: el referéndum, la iniciativa popular y la revocación de mandato. Estos ya existen en las actuales constituciones pero son insuficientes y engorrosos.

Butler y Ranney establecen la tipología siguiente:

a) El *referéndum* controlado por el gobierno: En este caso, los gobiernos tienen un control casi total de las modalidades de aplicación de la consulta popular. De esta manera, deciden si se debe realizar el referéndum, la temática de la consulta y su fecha. También tienen la responsabilidad de formular la pregunta. Asimismo, ejercen la facultad de decidir cuál es la proporción necesaria de votos para que la mayoría sea suficiente y si el resultado ha de ser considerado como obligatorio o indicativo.

<sup>12</sup> WINOGRAD, Terry, with BENNETT, John, DE YOUNG, Laura, and HARTFIELD, Bradley (eds.), *Bringing Design to Software*, Reading, MA: Addison Wesley, 1996. ADLER, Paul, and Terry WINOGRAD (eds.), *Usability: Turning Technologies into Tools*, New York: Oxford University Press, 1992. FRIEDMAN, Batya and WINOGRAD, Terry (eds.), *Computing and Social Responsibility: a Collection of Course Syllabi*, Palo Alto: Computer Professionals for Social Responsibility, 1989. WINOGRAD, Terry (ed.), *Special issue of ACM Transactions on Office Information Systems 6:2 (April, 1988)*, on "A language/action perspective.

b) El *referéndum* exigido por la Constitución: En algunos países la Constitución exige que ciertas medidas adoptadas por los gobiernos sean sometidas a consulta popular antes de promulgarse: por lo general, dichas medidas son enmiendas constitucionales. Los gobiernos tienen la libertad de decidir si las nuevas leyes son elevadas al rango de enmienda constitucional y, por supuesto, determinan su contenido. Pero el referéndum obligatorio decide si se incorporan o no a la Constitución.

c) El *referéndum* por vía de petición popular: En este caso, los votantes pueden formular una petición exigiendo que ciertas leyes adoptadas por el gobierno sean sometidas a la aprobación de los electores. Cuando la petición reúne ciertos requisitos (determinado número de firmas, por ejemplo), la o las leyes tienen que someterse a referéndum. Si resultan rechazadas no pueden ser promulgadas, cualquiera que fuese la voluntad del gobierno al respecto.

d) La iniciativa popular: Los votantes pueden formular una petición para obligar a que ciertas medidas no contempladas en la agenda legislativa del gobierno sean sometidas a la aprobación directa del electorado. En el caso de que la medida sea aprobada en referéndum tendrá fuerza de ley, aunque el gobierno se oponga<sup>13</sup>.

En Islandia, veinticinco personas redactaron una constitución pero estaban en contacto con los ciudadanos a través de un portal que le hicieron llegar 16 mil propuestas.<sup>14</sup> La constitución sin embargo no está en vigor por la indecisión de los partidos al gobierno La Alianza Socialdemócrata y el Movimiento de Izquierda-Verde oposición de los partidos por la independencia y algunos ciudadanos. Estos últimos lograron que el Ejecutivo enviara la nueva constitución fuera a al Parlamento Europeo y al Comité de Venecia que se ocupa de la democratización de las leyes la cual examinó la documentación en inglés. Finalmente, en febrero, publicó un borrador de su análisis técnico-legal de la Constitución islandesa, que apunta defectos de forma y choques de algunos artículos con otras leyes. El Parlamento tuvo durante su legislatura el proyecto sin tratar y ahora la nueva conformación parlamentaria ha establecido nuevas mayorías para la aprobación final por lo cual puede decirse que la constitución, por el momento, está frenada.

<sup>13</sup> BUTLER, David y AUSTIN, Ranney (eds.), *Referendums: A Comparative Study of Practice and Theory*, op. cit., 1978.

<sup>14</sup> Se convocó una Asamblea Nacional con 950 personas seleccionadas aleatoriamente del registro nacional, de la que surgieron 522 candidatos. Tras celebrar unas elecciones al Consejo Constitucional, se eligieron 25 delegados de diferentes edades, profesiones, educación y experiencia de vida. Las 25 personas que redactaron la constitución fueron elegidas entre 560 y durante todo el periodo de redacción mantuvieron un portal en el cual estaba el borrador de la Constitución y las propuestas que otros ciudadanos hacían. Todos los días a las 13 hs. Se transmitía en directo a toda la población lo que hacía el plenario de redacción. Es lo que se llama *crowdsourcing* esto es intervención de todos los ciudadanos para lograr un texto único aceptable. Wikipedia es un ejemplo. En julio de 2011 el Consejo aprobó por unanimidad el documento resultante: un borrador de Constitución de 114 artículos divididos en 9 capítulos. El texto estuvo en el cajón del gobierno durante más de un año hasta que se votó en referéndum en octubre de 2012.

Los caminos para llegar a la democracia directa son muchos y dependen de los pueblos y su cultura, del crecimiento del uso de medios informáticos del ambiente social que se vaya desarrollando. Lo que es cierto es que está partiendo, obviamente como parte de una democracia líquida, pero está partiendo. Los electores pueden ser llamados a votar sobre temas muy importantes (como en Islandia) y de a poco tomar conciencia y destreza en la competencia de los medios y ser llamados cada vez a expresarse sobre argumentos más delicados y complejos.

Es un proceso político ambicioso y teóricamente realizable, pero no nos engañemos: una parte considerable de la humanidad lucha simplemente para mantenerse en vida y asegurar la vida de sus familias. La parte que está por encima de este límite natural no necesariamente está demasiado interesada en ocuparse de política. No se debe confundir el hecho que a muchos les guste “hablar de política” con el hecho que haya muchos dispuestos a “hacer política” y los métodos de democracia directa implican que los ciudadanos hagan política informándose sobre medios y fines y dando una opinión en forma ordenada.

#### IV. ALGO SOBRE SISTEMAS DE VOTOS

Existen muchos sistemas de votos vigentes en diferentes países del mundo<sup>15</sup> pero vamos a ocuparnos en particular de sistemas que tienen algunas condiciones particulares para evitar lo que se llama la continuidad cíclica.

También se la llama paradoja de Condorcet *paradoja de la votación* es una situación señalada por el marqués de Condorcet<sup>16</sup> a finales del siglo XVIII en el que las preferencias colectivas son cíclicas (no transitivas) aunque las preferencias individuales no lo sean. Lo anterior es paradójico porque implica que la voluntad de mayorías entran en conflictos entre sí, en otras palabras es posible que un procedimiento de elección falle el criterio “siempre-un-ganador”. Cuando esto ocurre, usualmente se debe a que las mayorías en conflicto están formadas por diferentes grupos de individuos.

Si en una elección hay tres candidatos  $A$ ,  $B$ ,  $C$  y hay tres votantes cuyas preferencias son (listando en orden decreciente):

Votante 1:  $A$ ,  $B$ ,  $C$

Votante 2:  $B$ ,  $C$ ,  $A$

Votante 3:  $C$ ,  $A$ ,  $B$

No puede declararse un ganador dado que  $A$  es preferido a  $B$ , pero  $B$  es preferido a  $C$  y  $C$  es preferido a  $A$ .

<sup>15</sup> Ver A.A. MARTINO *Los sistemas electorales*, Advocatus, Córdoba, 1999.

<sup>16</sup> ANTOINE, Marie Jean; CARITAT, Nicolas, el Marqués de Condorcet, *Ensayo sobre la aplicación del análisis a la probabilidad de las decisiones sometidas a la pluralidad de voces*, 1785.



Para solucionar el problema, Condorcet propuso un sistema electoral consistente en enfrentar todas las candidaturas entre sí, como si fuese una liguilla simultánea. En cada par y según su preferencia, el votante debería optar por una candidatura, pudiendo también abstenerse (así tiene la posibilidad de mostrar el mismo rechazo por las dos opciones de un par). Vencería la opción con más apoyos totales, de manera que el “ganador de Condorcet” sería el candidato menos rechazado por los votantes y el único capaz de ganar a cada uno de los demás por separado.

En el siglo pasado Kenet Arrow desarrollo la paradoja de Condorcet en forma de teorema de la imposibilidad diciendo que establece que cuando los votantes tienen tres o más alternativas, no es posible diseñar un sistema de votación que permita reflejar las preferencias de los individuos en una preferencia global de la comunidad, de modo que al mismo tiempo se cumplan ciertos criterios “racionales”<sup>17</sup>.

1. Dominio no restringido: la *función de selección social* debería crear un orden completo por cada posible conjunto de órdenes de preferencia individuales (el resultado del voto debería poder ordenar entre sí todas las preferencias y el mecanismo de votación debería poder procesar todos los conjuntos posibles de preferencias de los votantes).

2. No imposición: cada orden de preferencia de la sociedad debe ser realizable por algún conjunto de órdenes de preferencia individuales (Cada resultado debe ser realizable de alguna forma).

3. Ausencia de un “dictador”, es decir, de una persona que tenga el poder para cambiar las preferencias del grupo.

4. Eficiencia de Pareto: si un individuo modifica su orden de preferencia al promover una cierta opción, el orden de preferencia de la sociedad debe responder promoviendo esa misma opción o, a lo sumo, sin cambiarla, pero nunca degradándola.

5. Independencia de alternativas irrelevantes: si restringimos nuestra atención a un subconjunto de opciones y les aplicamos la *función de selección social* a ellas solas, entonces el resultado debiera ser compatible con el correspondiente para el conjunto de opciones completo. Los cambios en la forma que un individuo ordene las alternativas “irrelevantes” (es decir, las que no pertenecen al subconjunto) no debieran tener impacto en el ordenamiento que haga la sociedad del subconjunto “relevante”.

¿Cómo se sale de esta paradoja? Relajando alguno de los requisitos de racionalidad que enumera Arrow. Hay varios métodos que han realizado esa operación y así obtienen un resultado lo más acertado posible al de las mayores preferencias y menores rechazos. Uno de ellos es el método Shulze, creado en 1997 por Markus Shulze, es una sofisticación del sistema clásico de votación preferencial. El método cumple con múltiples criterios que le aseguran un resul-

<sup>17</sup> *Social choice and individual values, 1951.*

tado razonable como el de la monotonicidad, el de Condorcet, la independencia de las alternativas, independencia de clones y simetría inversa.

El único criterio que no satisface es el de la consistencia de la participación, este criterio no deja de ser un tecnicismo académico que sólo cumple el sistema de Borda, sistema que carece de independencia de alternativas irrelevantes o que induce a ciclos de Condorcet.

¿En qué consiste el método Shulze STV? Averiguar el menor conjunto de candidatos que no es ganado por nadie fuera del conjunto<sup>18</sup>. Si sólo hay un candidato en el conjunto, este es el ganador de Condorcet. Si hay varios miembros pero no hay derrotas entre ellos, entonces hay un empate normal entre ellos.

En cualquier otro caso, eliminar la derrota más suave en el conjunto de Schwartz (es decir, aquella ganada por el menor margen). Recalcular el nuevo conjunto de Schwartz y repetir el proceso

Es una sofisticación del voto de calificación preferencial y satisface muchos requisitos como el de la monotonicidad, la mayoría, la independencia de las alternativas, el método de Condorcet y la simetría inversa. Consiste en ordenar de 1 a n las alternativas, teniendo la libertad de no incluir aquellas se consideren irrelevantes.

¿Qué se consigue con este sistema?

La principal ventaja de este sistema es que para computar la elección dados los datos tiene en cuenta mucha más información. Más información sobre las preferencias de la gente, cada alternativa es importante.

Imaginemos unas hipotéticas elecciones, en ellas hay tres partidos, el PA, PB y el PC. En el lugar en que se celebran hay siete personas viviendo. Todos ellos van a votar y se dan los siguientes resultados:

Individuo	1	2	3	4	5	6	7	Resultado
PA	3	3	3	1	1	1	1	13
PB	2	2	2	3	3	2	2	16
PC	1	1	1	2	2	3	3	13

En unas elecciones con un sistema proporcional, el Partido A hubiera obtenido un 42,85% de los votos, en cambio los partidos A y C hubieran obtenido un 28,57143% de los votos.

Con el sistema Shulze el Partido A hubiera obtenido un 31% de apoyo, el Partido B hubiera obtenido el 38% de apoyo y el Partido C hubiera obtenido otro 31% de apoyo. Con este sistema se llega a un resultado totalmente distinto, ya que se tienen en cuenta las opciones una contra otra. Lo cual aporta más representatividad al sistema. Ver como se otorgan las preferencias en cada votante y comparar cuales priman en una competencia de una contra todas

<sup>18</sup> El conjunto de Schwartz.

Es un método que permite evaluar no sólo las preferencias positivas del votante sino también las negativas. Si por ejemplo en una municipalidad las opciones fueran construir un estadio para deportes o dejar un espacio para camping o construir estacionamientos es posible que una mayoría prefiera el estacionamiento pero los que prefieren el camping tienen como segunda opción el estadio y viceversa, con lo cual es posible que una de estas dos alternativas, aparentemente minoritarias sean triunfadoras en un recuento total de preferencias.

#### V. SISTEMAS DE VOTOS Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

Existe una notable cantidad de productos informáticos que tratan de capitalizar la posibilidad de trabajar en escalas grandes de votantes con sistemas de votación que sean útiles para tratar de organizar los consensos y sobre todo hacer participar al mayor número posible de votantes como un camino hacia la democracia directa.

Vamos a analizar algunos pocos entre los más difundidos. El más difundido de todos es *Liquid Feedback* un programa libre de formación de opinión y toma de decisiones que permite la democracia directa y la representativa a la vez. A la hora de votar se puede votar directamente o delegar el voto en alguien, quien a su vez puede volverlo a delegar. En cualquier momento se puede dejar de delegar en alguien, y también delegar en diferentes personas según el tema tratado. Este sistema permite tomar decisiones que canalizan mejor el conocimiento desigual de los participantes, sin dejar de reflejar la voluntad de cada uno.

*Liquid Feedback* está dirigido a partidos políticos, asociaciones y grupos ciudadanos, especialmente cuando la cantidad de miembros es demasiado grande como para conocer su opinión usando foros o listas de correo.

La delegación de voto crea estructuras de poder similares a las de la democracia representativa, aunque mucho más dinámicas pues se puede cambiar el voto delegado en cualquier momento. Según los promotores esto es necesario para reflejar la opinión de todos, incluyendo a usuarios que no disponen de tiempo, superando el problema de ser “dominados por los extrovertidos”, habitual en estructuras asamblearias o de base. Es bien sabido que en las asambleas aquellos que tienen todo el tiempo para dedicarle o son los más locuaces y extrovertidos consiguen acaparar la atención y orientar las elecciones a aquellas alternativas que prefieren. Con este programa se pone en un pie de igualdad a todos los que participan aun por breve tiempo. En cada momento se establece un *iter decisional* que contempla sobre todo el tiempo de vigencia de la propuesta o de una delega (si es el caso).

*Liquid Feedback* fue escrito por Andreas Nitsche, Jan Behrens, Axel Kistner y Bjoern Swierczek. El software incorpora conceptos de democracia líquida, desarrollo de propuestas, voto preferencial o método de Schulze, y de democracia interactiva. Fue publicado en octubre de 2009 por *Public Software Group e.V.*

tras sugerencias de algunos miembros del Partido Pirata alemán, insatisfechos con los métodos existentes hasta entonces para la formación de opinión política. A pesar de esta relación con los piratas alemanes, los desarrolladores mantienen un grupo completamente independiente y promocionan el uso del software por otros partidos y organizaciones. La primera versión estable del *back end* fue publicada en abril de 2010.

Ha sido usado con éxito para la preparación de varias convenciones nacionales del partido pirata alemán, austriaco, italiano, suizo y brasileño. También ha sido (y es) usado por el partido italiano *5stelle*

No debe de sorprendernos que un partido con una plataforma política que reconoce los intereses inmediatos de una sociedad *enredada* —y no de los mercados—, siga creciendo de la misma forma que lo hace el hartazgo contra rancias políticas neoliberales. La distribución y acceso a la cultura y el conocimiento por encima de la propiedad intelectual, privacidad por encima del control y la vigilancia, y transparencia legislativa por encima de la opacidad y *lobbying*; ofrecen motivos suficientes para considerar a los piratas como una opción para una transformación política real.

Es por esto que el Partido Pirata Alemán continúa ganando lugares en los recintos parlamentarios. Su más reciente victoria el Parlamento de Berlín tendrá entre sus legisladores regionales a 15 representantes del Partido Pirata Alemán, el 7,1% en la Región del Sarre, donde tendrá 4 bancas y 6 bancas en la ciudad alemana de Schleswig-Holstein.

El avance de los piratas como fuerza política en Alemania también se debe a que a nivel interno se han preocupado por reducir la complejidad que implica la representación política y sobre todo, hacer el modo en el que esto opera mucho más transparente. Todo esto ha sido posible en gran medida gracias a la agilidad que les brinda el software *Liquid Feedback*:

La democracia representativa ata a los ciudadanos a soportar la ineptitud de sus gobernantes durante cierto tiempo y en la mayoría de los países no hay mecanismos para revocar el poder de representación que se les da una vez que han sido electos. Por otro lado, la democracia directa no es un modelo realista en gran escala, es decir, jamás se van a poder sentar a dialogar todos los millones de ciudadanos de un país, para ponerse de acuerdo al mismo tiempo y en el mismo lugar.

El mecanismo que permite ejercer esta especie de democracia *interactiva* se logra por medio de la *delegación de votos* (*proxy voting*):

La idea básica es que un votante puede delegar su voto a su aval (técnicamente un proxy transitorio). El voto puede delegarse aún más, otorgándolo al proxy de tu proxy, creando así *una red de confianza*. Toda la delegación (del voto) se hace, altera y revoca de acuerdo al tema.

La democracia líquida funciona así: alguien vota y es el proxy de otros en temas ambientales, pero X puede representarte en temas de educación y Z en el área de salud. En cualquier momento puede retomar la representación directa de

su voto en cualquier momento, para cualquier tema y sin tener que explicar el por qué, *es poder de representación*, de participación en la toma de decisiones colectivas.

Libre, abierto y distribuido bajo una licencia no restrictiva de M.I.T.; *Liquid Feedback* está disponible para su descarga gratuita.

El software y en sí, el concepto de democracia líquida, por supuesto que ha llamado la atención de importantes medios como Spiegel, debido a que los *piratas* se están consolidando definitivamente como fuerza política en Alemania y más aún por el uso que le da el partido *5 stelle* en Italia que está consolidado a nivel nacional y local.

El tema de la administración del sistema es muy delicado y generalmente lo realiza algún miembro del partido que lo propone. En el caso del partido *5 stelle* italiano, el cómico Beppe Grillo es el administrador necesario pues ha inscripto a su nombre el sitio donde se realizan las votaciones<sup>19</sup>. Esto crea tensiones y discrepancias.

Este no es el único método informático de democracia directa sino el más usado y conocido. Existe también una comunidad como VirtualPol que es la primera red social democrática.

En *VirtualPol* no hay administrador. Se ha automatizado la democracia. Todo se decide con pilares democráticos (1 ciudadano 1 voto). En *VirtualPol* hay diferentes plataformas independientes entre sí que comparten este sistema como base.

Los principales gestores se eligen mediante elecciones periódicas y automáticas, de forma que nadie puede detener el ciclo. De esta forma no existe ningún usuario privilegiado, todos parten de la absoluta igualdad de condiciones.

#### *VirtualPol ofrece:*

Herramientas democráticas: elecciones, votaciones avanzadas, sistema de cargos, voto de confianza, grupos/partidos, control de kicks, exámenes...

Herramientas de comunicación: salas de chat, foros, voz (mumble), mensajes privados, notas...

Custodiado por un avanzado sistema de Supervisión del Censo (DNIE, sistema de detección, supervisores elegidos democráticamente, 0 TOS...). Más de 3 años de experiencia funcionando con solidez.

Algunos datos: 256.336 votos procesados en 5.868 votaciones y 103.149 votos de otros tipos.

Es Software Libre, gratuito y sin publicidad. Virtual Pol es la primera comunidad de Internet sin administrador

Una herramienta muy interesante es *Votorola*. Es un software para recibir elecciones abiertas, continuas. *Votorola* ejecuta un sistema electoral que sea independiente de las organizaciones del gobierno y del partido.

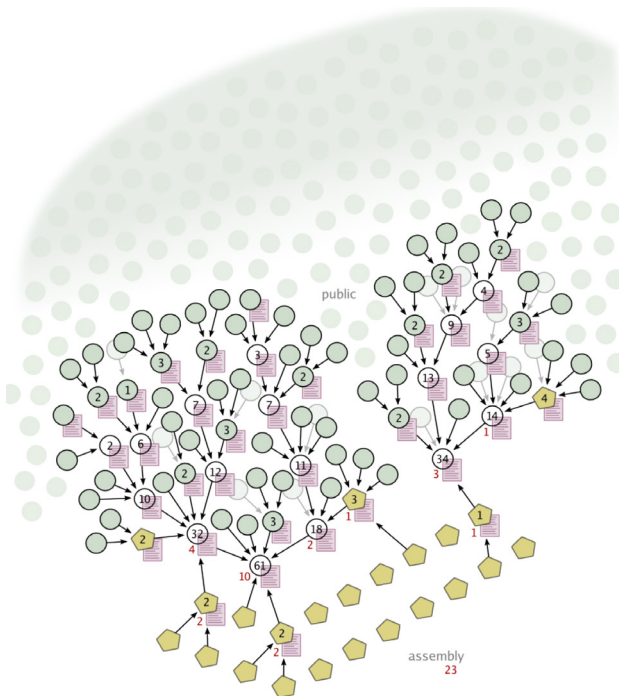
<sup>19</sup> <http://www.beppegrillo.it/movimento/>.

La espina dorsal del sistema es un mecanismo de votación entre iguales que permite la delegación recurrente, el nombramiento sin restricción, y el desplazamiento continuo del voto. Las listas del votante son autenticadas por una red de la confianza de la vecindad.

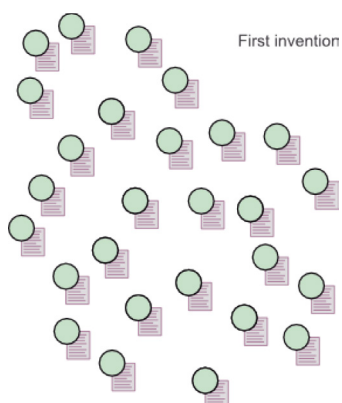
Un interfaz a los sitios de colaboración de la escritura (beta próximo) ampliará la votación a la legislación, a los planes y a las políticas.

La espina dorsal del sistema es un mecanismo de votación entre iguales que permite la delegación recurrente, el nombramiento sin restricción, y el desplazamiento continuo del voto. Las listas del votante son autenticadas por una red de la confianza de la vecindad. Un interfaz a los sitios de colaboración de la escritura (beta próximo) ampliará la votación a la legislación, a los planes y a las políticas.

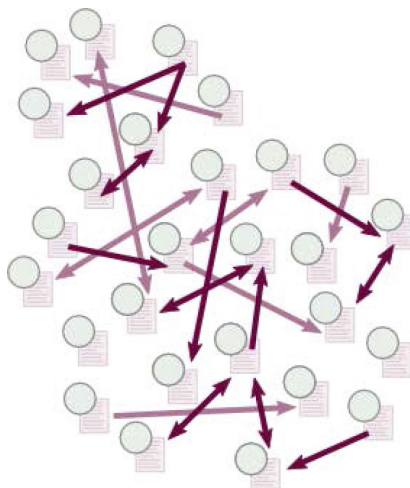
Un ejemplo del funcionamiento de votorola es la Orientación Popular de la legislación. Votantes en las primarias han llegado a un consenso aproximado de 61 a 34 sobre un proyecto de ley. Los assembleístas están comenzando a participar en la votación. Una cuenta separada de sus votos en la casa (rojo) indica que son 2 votos de una mayoría asegurada en la asamblea, que tiene 10 y necesita 12. Los números primarios serán mucho mayores en la práctica típica. Un nodo típico (disco) tendrá 5-20 electores directos, por lo que los árboles mucho más espesa que se muestra.



Son necesarias intervenciones como en la democracia representativa: los proponentes tratan de llevar a los demás sobre sus posiciones. La primera intervención consiste en individualizar aquellas propuestas que sean las más votadas y las menos rechazadas y desarrollarlas en una serie de propuestas.

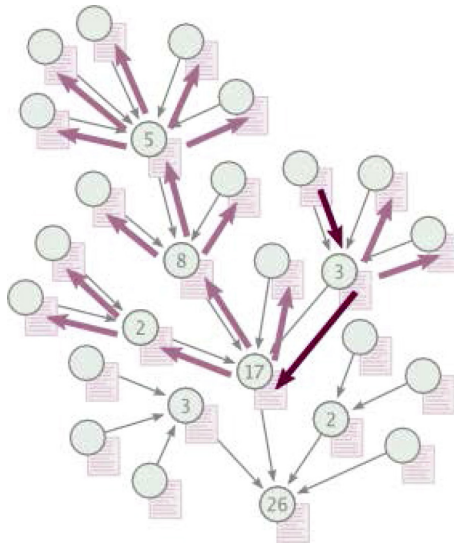
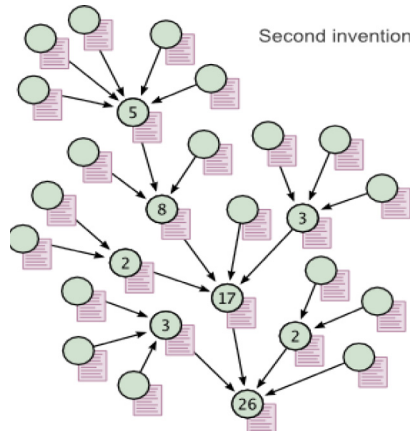


Además se hace una reconversión de los textos, lo que se llama recombinación de textos.



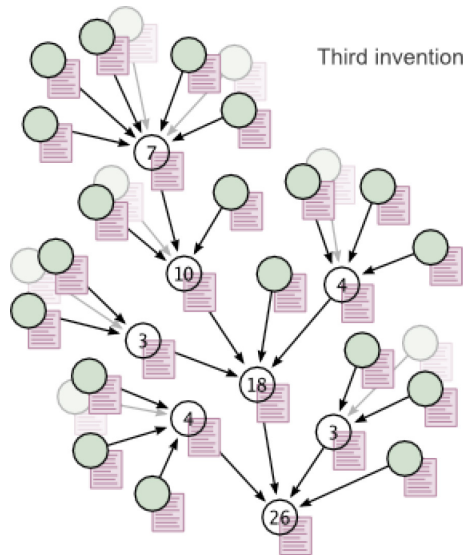
El texto se distribuye en varios proyectos, uno por autor (a la izquierda). Los Autores hacen contribuciones de *peer to peer*<sup>20</sup> (derecha).

Segunda intervención: Voto en cascada y el flujo de texto. Los autores pueden recibir votos y votos emitidos. Votos recibidos se realizan junto con los votos emitidos y, junto flujo como gotas de lluvia abajo de las ramas de un árbol (a la izquierda). Los números muestran la cantidad de votos recibidos. Contribuciones textuales tienden a fluir a lo largo de las líneas de votación (a la derecha).



<sup>20</sup> De igual a igual.





Tercera intervención Como en una tubería los nodos Impersonales nodos conocidos como tubos (círculos huecos) tienden a mantener las corrientes de aire aguas abajo, donde funcionan como nodos de grupo. La tubería tiene votos de peso cero. Pero los Autores personales (verde) tienden a ocupar posiciones de la hoja en la superficie exterior del árbol, donde pueden más libremente intercambiar texto, cambie su voto y moverse.

#### VI. SISTEMAS DE REDACCIÓN DE LEYES CON MEDIOS INFORMÁTICOS

Una parte importante de la informática jurídica ha ido creando instrumentos para que la redacción de normas jurídicas pueda hacerse con la ayuda de medios informáticos. También los expertos informáticos ayudados por politólogos y lingüistas han desarrollado programas que sirven para la recopilación de datos y luego la redacción automática de leyes como vimos en el punto anterior.

Cuando comencé a ocuparme de la inteligencia artificial aplicada al derecho se me ocurrió la idea de agregar a la informática jurídica documental y a la informática jurídica de gestión, la informática jurídica decisional. En la traducción francesa de mis trabajos la expresión “decisional” fue transformada en “ayuda a la decisión” y a partir de entonces he adoptado esta fórmula que es mucho más cercana a lo que de hecho sucede en la práctica.

Por mejor que este elaborado un programa, y trataremos de analizar algunos realmente excepcionales, nunca podemos olvidar que las computadoras siendo máquinas sintácticas no pueden llegar a la semántica y menos a la pragmática de los lenguajes naturales con los cuales se dictan leyes. Por eso lo incluimos en

este capítulo de democracia líquida: seguramente alguna intervención humana sea necesaria para hacer viable la producción legislativa automática.

Dicho esto es necesario reconocer que mucho se ha avanzado en este campo: por razones tecnológicas, desde diferentes ángulos, se han elaborado programas de asombrosa capacidad para obtener textos legislativos en forma automática, por otra parte el impulso de llegar a una democracia directa acucia a los sostenedores para obtener programas que logren generar propuestas desde las bases ciudadanas con tiempos breves de elaboración y por ende necesariamente automáticas.

### 1. La perspectiva teórica

Desde el punto de vista teórico se desarrollo una disciplina con el nombre de legimatica. La misma tuvo origen en el Istituto per la Documentazione Giuridica del Consejo Nacional de Investigaciones italiano (hoy ITIIG) por merito de dos investigadores: Carlo Biagioli y Pietro Mercatali<sup>21</sup> con un prototipo en 1988 a quienes luego se agrego otro investigador del Instituto Giovanni Sartor, y los tres publicaron un libro basilar<sup>22</sup> La *legimatica* se ocupa de los modelos del razonamiento y de los procedimientos relativos a la producción legislativa o sea con relación a la redacción de leyes, la actividad decisoria previa, el análisis de factibilidad y la eficacia utilizando las nuevas tecnologías.

La legimatica es una manera de ayudar a la redacción de textos de leyes con sistemas computacionales. Al principio era una especie de Word especializado en escribir normas. Pero el interés de muchos investigadores aún de otros países fue dando un producto cada vez más sofisticado que es mucho más que una ayuda informática para redactar leyes. Puede ser (en muchos casos) un sistema que permite la redacción con la colaboración de varias personas y en distintos lugares, llegándose a soluciones siempre más consensuadas. De este modo puede considerarse que teóricamente es posible redactar leyes en democracia directa.

El holandés Vim Voermans es uno de los primeros en Europa en estar interesado en legimatica. A principios del 90, Después de haber establecido contactos con el IDG tener documentación sobre el prototipo de Lexedit,

Voermans con otros investigadores de la Universidad de Tilburg, desarrolla el sistema LEDA<sup>23</sup>.

<sup>21</sup> P. MERCATALI, *Verso una nuova disciplina: la legimatica*, Atti del Seminario IDG-CIRFID *Tecnica della legislazione: metodologie e strumenti informatici* in Informatica e diritto, 1, 1993, pag. 43.

<sup>22</sup> C. BIAGIOLI, P. MERCATALI, G. SARTOR, *Elementi di legimatica*, Padova, Cedam, 1993

<sup>23</sup> G. OBERTO, *El papel de las tecnologías de la información en el proceso de elaboración de las leyes*, en <http://www.geocities.com/CollegePark/Classroom/6218/infogiur/12.html>.

Entre varios congresos se pueden recordar el organizado por el IDG y CIRFID en Bolonia en 1992, uno en Florencia, dall'IDG en 1994 y ascendido a Gorizia querían dall'INSIEL aún con la contribución dell'IDG y CIRFID.

Luego, desde mediados de los años 90, muchos en el Congreso de Informática Jurídica y logística han dedicado sesiones y informes a legimatica.

Hace más de diez años, todavía se incluye entre las lecturas recomendadas a los estudiantes para algunos cursos de información jurídica financiado por el Ministerio de Justicia, que también sigue la comprobación del funcionamiento del *software* ayudar al editor, en base a las reglas de técnica legislativa holandesa. Siguiendo Voermans También colaborarán en la realización de un editor de textos legales para el Consejo de la Unión Europea<sup>24</sup>.

Vale la pena mencionar la obra de Van Angers, Vinkels, Den Haan y otros investigadores Universidad de Ámsterdam que, sin el uso de la palabra legimatica en su escritura, temas en profundidad tales como el modelado de los textos, el uso de la metodología UML y XML para el procesamiento de textos. En particular, Van Angers desarrollada E-Power, un editor para documentos legislativos especializados en el reconocimiento de inconsistencias y ambigüedades.

Entre 1998 y 2000 un grupo de investigadores de la Universidad de Lovaina, dirigido por Van Buggenhout, en nombre del Gobierno Regional de Flandes ha desarrollado SOLON un editor con la función de generar y contribuir a compensar los textos legales y una base de datos para su gestión y recuperación. En 2000, la presentación de SOLON fue una oportunidad para un seminario en el que se discutieron y compararon sistemas legimatici como LEDA y Lexedit.

Los certificados de la palabra legimatica también se encuentran en las obras y proyectos de investigadores de otros países Europa, América Latina, el continente del sur. Para nombrar algunos Galindo española en 2002, que ilustra una propuesta de proyecto de investigación europeo<sup>25</sup>.

En la República Checa, Frantisek Brabek y un grupo de investigadores de la Academia de Ciencias están desarrollando un proyecto para la modelización de los textos legales y su organización en una base de datos.

Un eco de legimatica ha llegado a Brasil, donde Mathias Carlos Fernando de Souza cita “el volumen de *elementos legimatica* en su artículo “Unas poucas palavras”.

<sup>24</sup> Hoy Voermans es profesor de derecho constitucional en la Universidad de Leiden.

<sup>25</sup> Escribe que legimatica logística y contribuirá a los siguientes resultados:

“1. para mejorar el debate democrático dentro de la institución pública en relación con todas las partes implicadas-(asociaciones, organismos sociales, etc.),

2.to. minimizar el costo y los trámites burocráticos en el interior de la ‘normativa ciclo de vida de producción’;

3.to. publicar documentos sobre las regulaciones de Internet en la fuerza capaz de ofrecer;

Acceso 4.to de la ley en vigor por los ciudadanos y las empresas con el fin de minimizar el coste económico de los aspectos legales”.

Ver S. Debaene, R. Van Kuyck., B. Van Buggenhout, *Legislativo Técnica como base de una técnica legislativa Sistema*, en *poceedings Jurix* <sup>26</sup>.

Ver S. Debaene, B. Van Buggenhout (eds.) *kwaliteit Informatietechnologie van de wetgeving*, *Intersentia Rechtswetenschappen, Antwerpen*, 2000, p. 139-156.

## 2. En la práctica

Ya hemos mencionado la colaboración en curso entre el *redactor* de las instituciones legislativas (tanto Italia y otros países) y los investigadores legimatica, sobre todo para la prueba y el uso los programas de apoyo al editor. En los sitios web de estas instituciones hace varias referencias la legimatica.

Numerosos artículos, informes, informes de conferencias y reuniones pertinentes para la legimatica son publicada en el sitio web de la Conferencia de Presidentes de los Consejos Regionales, lo que refleja atención con la que el organismo, el punto de referencia para los legisladores (*y redactor*) región, tiene seguido la evolución de la materia.

El Consejo Regional de Piamonte ha dedicado su propia estructura (Laboratorio de legistica) la investigación y la experimentación en el campo de las técnicas legislativas y legimatica. Tal Consejo gestiona, con la cooperación de la CEI, el sistema de información que utiliza Arianna procedimientos automáticos para la redacción de proyectos de ley, su marca y su publicación en WEB. Otros consejos regionales emplean o planean herramientas para apoyar la *elaboración* y publicación de textos, como la Emilia Romagna, Veneto, Sicilia, Umbria, etc.

Como parte de las autoridades locales, cada vez más implicados en la redacción de la legislación, es sin duda para ser la larga cooperación ofrecida por la norma del grupo de CIRSIFID la Municipalidad de Bologna para la preparación de los reglamentos y las resoluciones y su organización en las bases de datos.

A nivel gubernamental, vale la pena tomar nota de las recientes e importantes de diseño de *reglas en la red*, construida por Ministerio de Justicia y AIPA (ahora CNIPA). El proyecto fue crear un portal en la WEB que facilite la consulta de textos legales y dio lugar a la introducción de normas reglamentarias técnicas fundamentales (recordar las normas y documentos DTD-URN reguladora) y herramientas para ayudar a *redactar*.

Para ver ejemplos de inserción de legimatica de capacitación sobre técnicas legislativas ver las siguientes páginas web: <http://runningonline.it> y <http://www.sal.it>. También se puede mencionar las numerosas conferencias a cargo de investigadores dell'IDG, el CIRSIFID y otros centros de investigación y universidades en el Senado, la Cámara, la Presidencia del Consejo, algunos ministe-

<sup>26</sup> 1999 [www.jurix.nl/pdf/j99-03.pdf](http://www.jurix.nl/pdf/j99-03.pdf)+ *legimatics* + & *hl = es* y también en Información Derecho de las Tecnologías de Comunicación, Volumen 9, Número 2/01 de junio 2000 Páginas: 149-159.

rios y varios consejos regionales, y también en las instituciones supranacionales y otros países.

El Colegio de Abogados de Roma ha establecido un legística laboratorio, que tiene como objetivo, entre otras cosas, a “colaborar con los órganos políticos y sociales con el fin de perfilar las líneas básicas del derecho del el futuro de la empresa y el sistema jurídico establecido en los principios de la libertad humana.

Para finalizar el apartado dedicado a legimatica como actividad profesional, se presenta se encuentra en el sitio [http://65.110.68.184/jm/publish/job\\_4903.html](http://65.110.68.184/jm/publish/job_4903.html) y se refiere a un trabajo *Internacional de expertos a corto plazo en la redacción de leyes*, lo cual requiere la siguiente habilidades: “ Las relaciones entre la formulación de políticas y la elaboración, la evaluación del impacto normativo técnicas, el análisis económico de la legislación; teoría de las fuentes normativas, leyes Armonización y modelos de aproximación al acervo; reglas de redacción (nomotechnics) y la redacción de estilo, y multilingüe de redacción en lenguaje claro, las bases de datos legales y de TI apoyar a Redacción de leyes (legimatics), gestión de los servicios legislativos centrales, y la coordinación de ejercicios de redacción horizontales. Experiencia específica con la reestructuración de la redacción de leyes servicios es una ventaja”.

Este es parte de una misión, encargada por la Unión Europea y confiada a cierta empresa de consultoría, cuyo objetivo es reconstruir un cuadro gobierno de la nueva República de Bosnia y Herzegovina. El proyecto tiene tales fines, y la evaluación del aparato público de un país que aspira a unirse a la UE, es la contratación de la información necesaria para la propuesta de posibles reformas e innovaciones para que la UE podría contribuir. La Facultad de Ciencias Políticas de Pisa se mantiene, desde 1999, una Maestría en Ciencias en la legislación coordinado por Antonio A. Martino. En este curso de capacitación se incluyen algunas lecciones legimatica, realizada por investigadores dell’IDG. Los temas de las conferencias en la parte de la propuesta de marco.

El mito de la computadora que dijo que la ley es un clásico del reduccionismo tecnológico, siempre ha atraído a los asesores para que el encanto inquietante y seductor, hacer ejercicio en la opinión pública. Sin embargo, los medios de comunicación han tenido la tentación de dar una imagen de este tipo, aunque hay que reconocer que el tema ha sido tratado con la debida separación y un toque de ironía que no será perjudicial.

## VII. RESUMIENDO

La crisis de la democracia representativa nos lanza en brazos de la democracia directa, pero esta —si bien tiene programas informáticos y tecnología— está lejos aún de poder sustituir las reuniones de seres humanos que van limando aristas para obtener un texto que sea aceptable para la mayoría y que pueda entrar en el sistema jurídico en modo pleno e indoloro.

Desde el partido pirata que está tratando de actuar la democracia líquida hasta los partidos que han implementado sistemas totalmente automáticos de toma de decisiones y aun de redacción de normas en manera plúrima hay una acción creciente y de afirmación en los diferentes países que van acercando hacia la democracia directa. Por el momento esta parece imposible de realizarse sea por la poca penetración que tienen estas técnicas en la población en general, sea por la necesidad de encontrar formas humanas de resolver nudos cuando las decisiones y sobre todo las redacciones de normas presentan zonas de grises que son difíciles de resolver automáticamente.

El ejemplo de la constitución de Islandia redactada en 4 meses con un criterio realmente abierto y democrático, demuestra que luego llevarlo a la práctica es sumamente engorroso.

El hecho que de los más de 60 partidos piratas en el mundo algunos sean declarados ilegales complica la situación.

Un caso especial es el partido 5 estrella en Italia: técnicamente tiende a la democracia directa pero el hecho que el logo esté anotado a nombre de una sola persona<sup>27</sup> contradice esa vocación universal ya que quien detiene el logo puede excluir o estigmatizar personas o ideas que no sean de su favor.

Es cierto que ha logrado un éxito espectacular en las últimas elecciones italianas obteniendo casi un tercio de los escaños en juego, pero esto debe atribuirse a muchas causas —entre ellas el fracaso de la política tradicional—. Una vez elegidos los representantes han surgido múltiples cuestiones que han alejado a algunos de ellos de la línea central del partido, y en algunos casos a que la base rechazara la postura inicial de sus representantes.

Los sistemas electorales que hemos analizado muestran que es perfectamente posible realizar consultas sobre cualquier tema y en algunos casos hasta confrontar textos de proyectos de leyes.

Tal vez sea demasiado breve la experiencia pero parecería haber una tendencia hacia la mayor homogeneidad con disposiciones que limitan los participantes al voto. Se trata de todos modos de una experiencia a seguir.

Las otras experiencias de partidos que tienden a la democracia directa tienen por ahora poca expresión política como para emitir juicios sobre ellos.

Menor experiencia aun tienen las redacciones de normas por diferentes personas. Un desarrollo teórico importante —como hemos visto— pero poca aplicación práctica más allá de los presupuestos participativos, que son una excepción en materia legislativa pues se trata más bien de asignar cuotas a un presupuesto que consiste en una cantidad determinada, por grande que sea.

<sup>27</sup> El ex cómico Beppe Grillo.

Hay una experiencia llamada “democracia líquida”<sup>28</sup> que pretende crear un partido de Internet (o sea virtual)<sup>29</sup> que vaya ordenando las preferencias de los ciudadanos sea estableciendo votos a personas o proyectos que sientan los ciudadanos más representativos, en modo tal de ir condicionando al parlamento surgido en democracia representativa a seguir los resultados de la democracia virtual. Como puede verse en los diferentes sitios web, la mayor parte están todavía en creación y falta una actualización de propuestas concretas.

Es, sin embargo, un camino al cual debemos prestar atención pues muy probablemente sea el camino indicado para recorrer el largo trazo que nos acerque a una versión más moderna y técnica del viejo tema de la legislación.

El tema es cómo hacer convivir las dos partes de las formas electorales en la democracia líquida: la representativa, desacreditada, pero funcional y las nuevas formas de democracia directa, en gran auge pero por ahora limitada a una parte pequeña de la población dado que debe tener una formación y conocimientos informáticos no suficientemente difundidos aún.

<sup>28</sup> [http://democracialiquida.org/sect/es\\_ES/4004/M%C3%A1s+informaci%C3%B3n.html](http://democracialiquida.org/sect/es_ES/4004/M%C3%A1s+informaci%C3%B3n.html).

<sup>29</sup> <http://partidodeinternet.es/>.