



Web y política en el siglo XXI

Autor: Esteban Lijalad*

Buenos Aires, junio 2010

ÍNDICE

1- INTRODUCCIÓN.....	2
2- LA TECNOLOGÍA: DE LA WEB 1.0 A LA WEB 2.0	3
2.1. CONCEPTOS CLAVE DE LA WEB 2.0	4
2.2. CARACTERIZACIONES.....	5
GRÁFICO: EVOLUCIÓN DE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO.....	6
3. GOBIERNO 2.0.....	7
3.1. LAS ETAPAS DE GOBIERNO EN LA WEB	7
3.3.1. GOBIERNO1.0, LOS INICIOS: EL FOLLETO ELECTRÓNICO.....	7
3.1.2. EL GOBIERNO 1.5: LAS TRANSACCIONES CON EL CIUDADANO	8
3.1.3. EL GOBIERNO 2.0: LA COLABORACIÓN ENTRE GOBIERNO Y CIUDADANOS.....	9
3.2. OBJETIVOS DEL GOBIERNO 2.0.....	10
3.3. ACTIVIDADES.....	10
3.4. PÚBLICOS.....	10
3.5. EL NUEVO PARADIGMA Y LA RED	13
4. LOS CIBERPARTIDOS	17
4.1. INTRODUCCIÓN	17
4.2. ALGUNAS DEFINICIONES TEÓRICAS.....	18
4.2.1. DEFINICIONES.....	19
4.2.2. PARTIDOS DE CUADROS Y PARTIDOS DE MASAS	20
4.2.3. IDENTIFICACIÓN PARTIDARIA.....	21
4.2.4. VARIABLES DE CARACTERIZACIÓN	22
4.3. EL CIBERPARTIDO	23
4.4. PRIMEROS PASOS	25
REFERENCIAS ACERCA DE LA TEMÁTICA WEB 2.0	27
ACERCA DEL AUTOR.....	29

1- Introducción

La implementación de un gobierno y unos partidos políticos con plena utilización de los recursos de la web es un proceso que se desarrolla en diferentes carriles:

- 1- **La tecnología**, movida por la creciente demanda de dos mil millones de usuarios y centenares de miles de empresas, organizaciones, universidades y ONG con presencia en la Red. Se puede afirmar que prácticamente todas las demandas actuales tienen respuesta tecnológica: desde operaciones ejecutadas en quirófanos a miles de kilómetros de distancia del cirujano hasta transacciones administrativas de cualquier naturaleza, acceso a bases de datos de cualquier site, etc.
- 2- **La sociedad conectada**. Desde los pocos cientos de miles de usuarios en 1995 a los casi 2000 millones de la actualidad, las discusiones sobre la "brecha digital" comienzan a resolverse. Aunque lejos aun de una cobertura del 100% la Red es mucho más accesible ahora y lo será aun más, si se toma en cuenta la conectividad móvil, que alcanza los cuatro mil millones de celulares.
- 3- **El Gobierno motivado para abrirse a la Web**. La clave es entender qué cambios internos y qué resistencias genera la apertura de la organización pública a los usuarios vía Web. Esta apertura no es inocua: pone en cuestión viejas estructuras y culturas organizacionales.
- 4- **Partidos políticos** buscando nuevos modos de relacionarse con los votantes.

2- La Tecnología: de la Web 1.0 a la Web 2.0

La brecha entre política y sociedad conectada se ensanchó dramáticamente en el último lustro, cuando hace su entrada una nueva etapa de desarrollo de Internet: la Web 2.0.

Web 2.0 es el término utilizado para describir la transición de las páginas web html estáticas a una web más dinámica que invita a la comunicación y un intercambio más abierto de información.

Es la web de segunda generación que implica una conversación o interacción con los usuarios que promueve la colaboración. En esencia, es la de dos vías Web o Web conversacional y describe los comportamientos en línea que son fluidos y dinámicos con un enfoque en el individuo y las redes sociales en línea a la que pertenezcan.

Las aplicaciones comunes incluyen:

- * Intercambio de información> Blogs, YouTube y la plataforma de micro-blogging de Twitter y otros como Yammer, Ning, etc.

- * Contenido co-creación y colaboración> Wikis (Wikipedia es el más famoso)

- * Redes sociales online con un enfoque en el perfil individual construido en torno a redes de amistad o de negocios> Facebook, Myspace, LinkedIn y los mundos virtuales como Second Life

- * Re-uso/re-mix de información a través de los medios de comunicación - mashups que incorporan los medios de comunicación de vídeo y otros

- * El usuario de navegación creando y categorizando al etiquetar información, folcsonomías (taxonomías creadas por la gente), marcadores sociales.

2.1. Conceptos clave de la Web 2.0

- Conversaciones
- Compartir
- Simplicidad
- Contenido generado por el usuario
- Periodismo ciudadano
- Interfaces «ricas»
- *Folksonomías* (indexación social, es decir, la clasificación colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres llano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas)
- Datos e información: lo más importante
- Reputación / confianza
- *Tags*
- Redes sociales
- Remezcla (mash ups)
- *Software* social
- Movilidad
- *Creative commons* (La idea central de Creative Commons (cuya traducción vendría a ser "tierras comunales creativas") es ofrecer un modelo legal y una serie de aplicaciones informáticas que faciliten la distribución y uso de contenidos dentro del dominio público)
- Computación social
- Economía de la atención
- Larga cola: en cualquier lugar de la red se pueden encontrar soluciones, no hay jerarquías
- Recomendaciones
- Transparencia
- Inteligencia colectiva

2.2. Caracterizaciones

Recorriendo diversos sitios de la web se han rescatado algunas opiniones o caracterizaciones que describen muy adecuadamente qué es, como trabaja la red en la web 2.0, sobre la base de una de esas afirmaciones: *“Abrirse al mundo, a otros puntos de vista, compartir toda la información posible y minimizar llevarlo de un lado a otro, hacer remezclas, etiquetarlo y encontrarlo.”*

“Ciertas estructuras sociales autorreguladas pueden mostrar comportamientos inteligentes en sí mismas, siendo más eficientes que sus miembros individualmente.”

“El contenido es el rey porque existen nuevas posibilidades de compartirlo.”

“Además de consumir información, el usuario escribe weblogs, toma fotos, graba vídeos, los comparte, filtra y comenta. Crea un nuevo tipo de periodismo más colectivo y directo que el tradicional”.

“Muchos servicios dejan de ser aplicaciones encerradas en el ordenador personal para estar disponibles y ser usados «vía web» desde cualquier lugar.”

“La información generada, publicada y compartida por los individuos hace que surjan nuevos servicios basados principalmente en ese tipo de contenidos.”

“Redes en cuya estructura los nodos individuales son personas que mantienen relaciones, tales como amistad, intereses comunes o fines comerciales.”

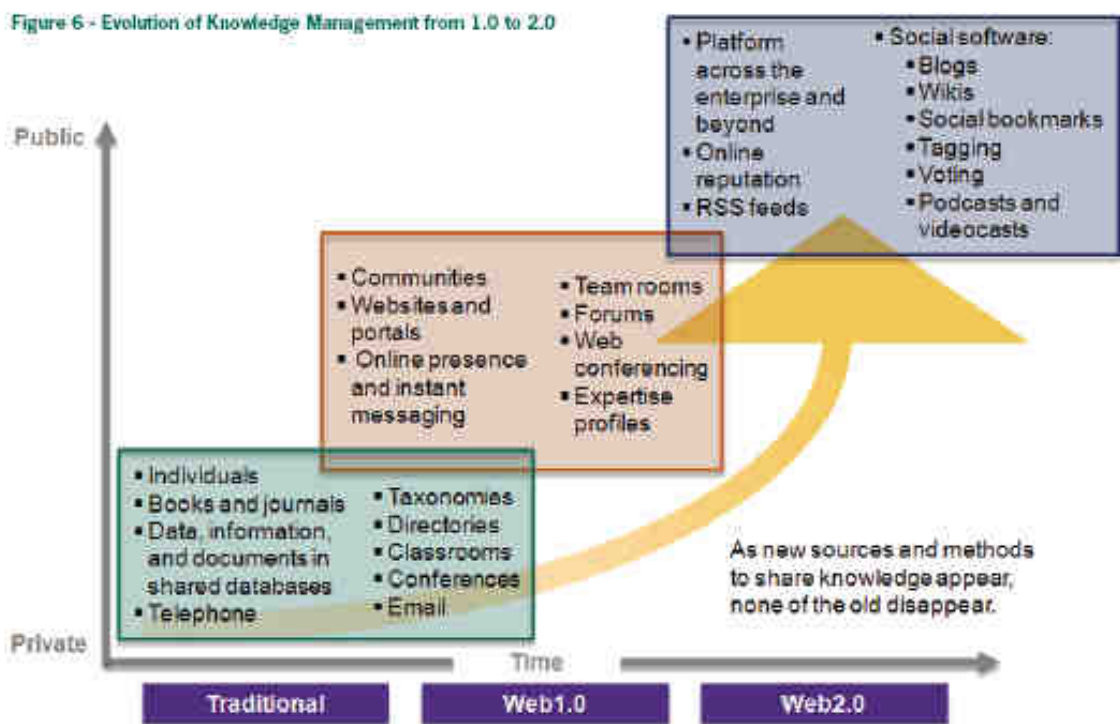
“La participación de los individuos de forma activa es la razón de la existencia de muchos nuevos servicios.”

“Ante la sobredosis informativa de la actualidad, lo más valioso que tienen las personas suele ser su tiempo. Su moneda de cambio es por tanto la atención”

“Actitud de las empresas y organizaciones a relacionarse directamente y de forma transparente con los consumidores gracias a las nuevas formas de comunicación y también internamente”

“En un mundo sobresaturado de información, sistemas de filtrado colaborativo y participativo permiten generar recomendaciones fiables”

Gráfico: Evolución de la gestión del Conocimiento



Source: Okimoto, 2007, IBM Corporation (Unpublished). Industry Trends: The Evolution of Knowledge Management (KM 1.0 vs KM 2.0)

Esta variedad de herramientas permite una gama infinita de combinaciones a disposición de los usuarios. No es un simple agregado de funcionalidades sino que habilita un cambio profundo de comportamiento de los usuarios y de los productores de contenidos.

3. Gobierno 2.0

3.1. Las etapas de Gobierno en la web

3.3.1. Gobierno 1.0, los inicios: El Folleto electrónico.

Para el mundo empresarial la adopción de la web ha sido un proceso sin mayores contratiempos: rápidamente las empresas se adaptaron a la lógica de un nuevo espacio de contacto con clientes.

Las empresas que innovan de forma efectiva pueden capturar una mayor cuota de mercado, reducir sus costos más rápidamente y son capaces de aumentar sus ganancias o mejorar su posición en el mercado por delante de los competidores.

Pero en gran parte del sector público no hay equivalentes a las "presiones de mercado" hacia los departamentos y agencias para responder con eficacia y rapidez.

En cambio, hay algunas fuertes barreras de aprendizaje organizacional a la adopción rápida y comprometida de las nuevas tecnologías, así como una tendencia general a la "aversión al riesgo" más que simplemente un retraso en la aplicación de los cambios

Como la sociedad británica es cada vez más Web orientada, un gobierno que no está en la Web se convertirá en cada vez menos visible, y su posición central en las redes sociales se reducirá.

(government on the web: a report by the comptroller and auditor general-1999.National Audit Office)

Innovación y riesgo son conceptos ubicados fuera del foco tradicional de la cultura de partidos y estado. Como dice el informe de la Auditoría nacional británica, existe una "aversión al riesgo" que atenta contra la rápida implementación del web-gobierno.

El cómo responden los departamentos y organismos está conformado por influencias fundamentales tales como sus estructuras institucionales, las culturas de la organización, las orientaciones del personal, las inversiones anteriores de las TIC, y así sucesivamente. Una Agencia plenamente compatible con la Web no se puede construir de la mañana a la noche. En particular, un organismo con eficaz base en la Web normalmente requiere cambios fundamentales en procesos de gestión. También requiere el desarrollo progresivo de una cultura de centrarse muy fuertemente y con atención en los ciudadanos y en las necesidades y comportamiento de las empresas privadas, que a menudo es más bien extraña a la manera habitual en que las agencias gubernamentales hacen transacciones e interactúan con sus clientes y usuarios. (government on the web: a report by the comptroller and auditor general-1999.National Audit Office)

"Estar en la Web" no es simplemente armar un Site y exponer información estática sobre la Organización. Como señala el Informe de la Auditoría, hacia 1999 "la prestación de servicios vía web se encuentra en la infancia"- es el Gobierno1.0

La mayoría de los sitios del gobierno británico actualmente ofrece amplia información en un modo "folleto electrónico", pero tienen pocas funciones más avanzadas o capacidades interactivas. No existe aún ninguna capacidad de los ciudadanos para llevar a cabo transacciones en la Web o utilizar el correo electrónico.

3.1.2. El Gobierno 1.5: Las transacciones con el ciudadano

En algún momento algunos sitios gubernamentales pasaron a una segunda fase de desarrollo: introdujeron la posibilidad de hacer *transacciones*. Los ciudadanos, además de consultar información pudieron hacer trámites, gestionar pedidos, inscribirse, postularse, etc.

Los temas asociados a esta etapa son, básicamente, operativos y legales. Se trata de adaptar los procesos de tramitación a la nueva realidad digital (validación, firma digital, accesibilidad a todos los ciudadanos, etc.)

3.1.3. El Gobierno 2.0: La colaboración entre gobierno y ciudadanos

A partir de mediados de la década 2001-2010 de un modo progresivo, variado y fluido, los gobiernos fueron incorporando progresivamente las herramientas que iba generando la Web 2.0. No se trataba ahora de "observar" la Red de conversaciones sino de ser un nodo más de la Red, un participante a la búsqueda de un "público" con el cual interactuar.

La transformación del gobierno con modelos nuevos y efectivos de transparencia, colaboración e innovación en el sector público está cobrando impulso. Nuevas tecnologías Web 2.0 se han introducido y adaptado para el contexto de Gobierno. La privacidad, la confianza, el riesgo, la seguridad y problemas de escalabilidad de tecnología con la Web 2.0 están siendo superados. Es posible ahora la captura y retención de conocimientos a través de la mejora de las redes sociales de colaboración.

La implacable presión para hacer más con menos en el sector público va a continuar:

- *Para reducir costes, ahorrar tiempo, mejorar los resultados y crear valor.*
- *Para aprovechar y compartir los conocimientos de modo más rentable.*
- *Para modernizar prácticas de gestión.*

Todos estos factores están creando la necesidad de aprovechar de manera responsable las nuevas tecnologías permitiendo la colaboración social.

Implicación: acelerada transformación y el cambio organizacional.

El Gobierno 2.0 requiere que los líderes adopten un conjunto de nuevas capacidades, que implican la adopción del cambio y habilidades de gestión de riesgos.

“Eso requiere un cambio de paradigma - desde las redes externas hacia el interior de la organización-, y de los controles adaptados. Requiere nuevas habilidades en el pensamiento de diseño, confianza y liderazgo para el cambio. El futuro está aquí para las organizaciones del sector público, y su nombre es Gobierno 2.0.” (Liderando el cambio transformador en el sector público. Consultora Grant Thornton, autores: Martha Batorski y Doug Hadden)

3.2. Objetivos del Gobierno 2.0

- Mejorar la conciencia y la información del público
- Mejorar los resultados de la gestión por medio del compromiso del público
- Manejar los procesos de mejora continua
- Crear comunidades de “actores interesados”
- Mejorar las relaciones Gobierno-ciudadanos

3.3. Actividades

- Conectarse-unirse
- Comprometerse-conversar
- Mostrar- transparencia
- Compartir-colaborar
- Consultar-interactuar

3.4. Públicos

- Público general
- Beneficiarios, usuarios, clientes de servicios públicos o planes sociales
- Grupos de interés, ONG, organizaciones intermedias, sindicatos
- Ministerios y otros departamentos
- Empresas privadas
- Medios de comunicación
- Universidades, centros de estudio

El Gobierno 2.0 obliga a replantarse tareas tradicionales de gobierno en un contexto de apertura de la organización a los ciudadanos. Los mecanismos conocidos de participación (presupuesto participativo, audiencias públicas, consultas populares, etc.). Estos pueden ser replanteados utilizando las herramientas digitales.

Las siguientes definiciones del grupo de trabajo creado por el Gobierno Australiano para investigar, promover e implementar el Gobierno 2.0 en Australia ilustran sobre las características de esta nueva conformación organizacional:

“En general, la Web 2.0 es una fuerza hacia una mayor conectividad - que permite a las personas que se encuentren, para crear comunidades de interés en torno a temas que les importan. Debido al rápido desarrollo tanto de las herramientas de la Web 2.0 y la aceptación de su uso por la comunidad, el impulso para una mayor participación en línea con los ciudadanos ha ido en aumento. Para el gobierno, la Web 2.0 ofrece otras modalidades de consulta e interacción con los ciudadanos y la comunidad de negocios en formas que pueden facilitar el diálogo, la creatividad, la colaboración y la asociación.

En las prácticas de gobierno significa una mayor oportunidad para los ciudadanos para actuar como interlocutores con el gobierno en la co-creación de políticas, planificación y establecimiento de prioridades y

de las administraciones para aprovechar una mayor, la inteligencia colectiva y ofrecer una experiencia de usuario más rica"¹.

Más razones por qué el gobierno debería estar usando herramientas Web 2.0:

** Web 2.0 ofrece nuevas formas para escuchar la voz de los ciudadanos y hablar con ellos en un tipo diferente de diálogo. El entorno en línea se convierte en un medio adicional por el cual los analistas en el gobierno pueden aprovechar la opinión pública como una forma de mejorar el diseño y prestación de servicios.*

** La web social, puede ser una forma de captar, las tendencias sociales, ofrece el gobierno una nueva forma de escuchar la conversación a fin de recoger nuevas ideas que se están formando. Es una forma de tiempo real, de sondeo público rápido.*

** Web 2.0 Gobierno ofrece una interfaz moderna con la que volver a establecer la "plaza pública" creando el espacio para las voces dispares de ser escuchados y estar conectados entre sí.*

** El gobierno puede actuar como agente creativo facilitando el acceso a la información gubernamental y los datos y facilitar oportunidades a las iniciativas comunitarias nuevas e inesperadas impulsado a salir o para nuevas oportunidades de negocio para el valor / añadir y crear nuevos servicios.*

** Reconoce y acoge con satisfacción el cambio de poder que se produce cuando las comunicaciones móviles, en particular, faculta a los ciudadanos un 'in situ' las ventajas para transmitir una imagen o un tweet , antes del anuncio oficial o comunicado de prensa*

** Todos estos elementos sirven para dar la bienvenida a la mezcla de los procesos de consulta del gobierno una nueva energía creativa extraídos de diferentes sub-culturas sociales y por lo tanto nuevas formas de pensar - es una nueva puerta de entrada al gobierno.*

** Puede ser una fuerza para el cambio cultural organizacional, ya que crea nuevas formas de hacer las cosas que pueden conducir a una reactivación de*

¹ Fuente: Sitio oficial del Gobierno de Australia <http://www.egov.vic.gov.au/victorian-government-resources/website-practice-victoria/web-2-0-victoria/web-2-0-the-new-tools-for-democratic-conversations-a-snapshot-of-initiatives-in-government.html>

los procesos internos del gobierno.

** La transparencia y la rendición de cuentas del proceso puede fortalecer la buena voluntad de los ciudadanos hacia el gobierno².*

En síntesis, el Gobierno 2.0 permite mejorar:

- La captación de las tendencias culturales, las demandas, prioridades y expectativas de la población. Es una buena alternativa a las tradicionales y costosas encuestas de opinión pública;
- Incorporar a sectores ciudadanos en el co-diseño de políticas que los afectan;
- La captación de ideas originales, la posibilidad de acceder a la "inteligencia colectiva", que al fin encuentra un mecanismo para organizarse;
- Crea un nuevo rol para el Gobierno: ser el agente que permite que se creen "comunidades" centradas en determinados objetivos o temas, a los cuales les provee de información y coordinación;
- Se incorpora una fuerte presencia del ciudadano que obliga a un cambio organizacional. Los funcionarios pasan de ser "emisores" de directivas, a ser "coordinadores" de iniciativas de los ciudadanos;
- La transparencia, rendición de cuentas y participación ciudadana dejan de ser entidades formales o abstractas y se convierten en materia de la conversación cotidiana. Se termina la política de "restringir información", "cajonearla" o utilizarla como moneda de cambio.

3.5. El nuevo paradigma y la Red

La red no es un mero soporte tecnológico. Su construcción, desarrollo y utilización es la prueba de que un nuevo paradigma, el Sistema, - enunciado

² Fuente: Sitio oficial del gobierno de Australia <http://www.egov.vic.gov.au/victorian-government-resources/website-practice-victoria/web-2-0-victoria/web-2-0-the-new-tools-for-democratic-conversations-a-snapshot-of-initiatives-in-government.html>

teóricamente hace décadas por autores como Rusell Ackoff o Karl Deutsch-toma vida real en estos años, con un grado de aceleración que dificulta prever su futuro.

Presentamos aquí las notas centrales de este paradigma que orienta el desarrollo de Internet.

Concepto	Características básicas	Detalle
PARADIGMA GENERAL	EL SISTEMA	La Internet. El sistema de todos los sistemas
PODER	HORIZONTAL	La red no tiene jerarquía. El Gobierno 2.0 tiene que entender este principio si quiere operar con éxito en la Red
CONDUCCION	LIDERAZGO INFORMAL	La red no tiene autoridades, pero hay líderes, referentes

ORDEN	AUTORREGULADO	La red es básicamente un organismo autorregulado: no hay Gobierno, leyes o regulaciones
LEY	NATURAL, ESPONTANEA, PRODUCTO DEL TIEMPO, JURISPRUDENCIA	El desarrollo de Internet es espontáneo, no planificado. Fracasaron unas propuestas y tuvieron éxito otras
VALORES	BIEN COMUN, REGLA DE ORO, DERECHOS INALIENABLES	Una "moralidad de Red", basada en derechos y obligaciones. El fraude, la mentira y la mala fe te aíslan de las comunidades en red
CULTURA	TRIBUS, MITOS, ARQUETIPOS	Una "cibercultura" ?
EMOCIONES	CONTAR CON LAS EMOCIONES COMO COMPONENTE DE TODA INTERACCION SOCIAL	La gente se integra a las redes sociales poniendo elementos emocionales en el intercambio
REDES	CLIENTE-CLIENTE-SERVIDOR	La RED como mega sistema de información. La próxima Web 3.0: acceso a TODOS los archivos existentes en TODOS los sitios

COMUNICACION	ESCRITURA, COMIC, GRAFICOS DINAMICOS, LENGUAJE CORPORAL, ANALOGIA, METAFORA	videos, Podcast, blogs, youtube, compartir fotos, etc.
MEDIOS	MUCHOS PARA MUCHOS	Varios millones de blogs para millones de navegantes
PUBLICO	INTERACTIVO	La Clave de la web 2.0. Se termina el "folleto electrónico" y no existe sitio sin una ventana para que el publico opine
	HETEROGENEO COMPLEJO	De jóvenes científicos en los 90 a gente de toda edad y profesión, en el rango 15 a 65 años
ORGANIZACION	LA ORGAQNIZACION ABIERTA, FUNCIONES CRUZADAS, ABIERTA A PROVEEDORES Y CLIENTES,	El Gobierno 2.0 tiene que modificar su concepto de organización: de afuera a adentro, participativa, colaborativa, etc.
LIDERAZGO	INTEGRADOR, CAPACIDAD PARA SACAR LO MEJOR DE CADA SUBORDINADO	El Gobierno 2.0 requiere un nuevo liderazgo técnico político: gran capacidad de comunicación, coordinación, estimulación, integración, arbitraje. Menos reuniones de gabinete y más participación en los foros con las comunidades de colaboradores externos
PROCESOS	CREATIVIDAD, EXPERIMENTACION	Probar y aprender, experimentar, ensayar demos, ir de menor a mayor. Las herramientas de la web 2.0 permiten hacer algo impensable para el gobierno tradicional: experimentar, probar ideas, crear pequeñas demos, pilotear experiencias a bajo costo, o sea, sin necesidad de discusiones presupuestarias previas

ORIENTACION AL	PROCESO, CLIENTE, USUARIO	Comunidades, redes sociales, partners, colaboradores
OBJETIVOS	SATISFACER NECESIDADES, GENERAR EXPERIENCIAS HUMANAS	Participar en comunidades, colaborar en la gestión pública, en el diseño de soluciones, genera una satisfacción por el hecho de experimentar esa experiencia
ORIENTACION HACIA	ACCION	Por Internet se actúa: se firma un petitorio, se manda un mensaje a tus amigos, se compra, se hace un trámite
CAPACITACION	PERMANENTE	La Red como una escuela, biblioteca, archivo, periódico, permanente y actualizado

4. Los Ciberpartidos

4.1. Introducción

Los partidos políticos en todo el mundo están sacudidos por variadas crisis. En un mundo más sencillo, hace medio siglo, los partidos eran un canal apropiado para la expresión política de los ciudadanos. Tenían, muchos de ellos, una larga tradición en la reelaboración de las demandas de la sociedad, una doctrina más o menos consolidada, una base social de apoyo indiscutida, experiencia de gobierno o legislativa. Los Partidos daban cátedra a través de la prensa partidaria ("La Vanguardia" – PS-, "Nuestra Palabra" – PC-, "L'Humanité"- PC de Francia, etc.). Los candidatos emergían bajo el "ala" del aparato político partidario, en manos de una burocracia que controlaba el poder interno, el armado de listas y el manejo del conflicto interno. Las rupturas era pocas y sus efectos duraban años. La UCR se rompió en 1958 entre UCR del Pueblo y UCRI. Esa escisión marcó por décadas enteras al radicalismo. El PC tuvo una ruptura por izquierda (el PCR) y también el viejo Partido Socialista (el PSV). Aun se comenta eso.

Hoy, en cambio, Argentina, hay varios partidos de origen radical, dos o más peronismos, incontables socialismos. Y a nadie llama la atención. En 2003 el peronismo presentó tres candidatos, y el panradicalismo, otros tantos.

La crisis partidaria no solo se expresa en la fragmentación. Hay pérdida de afiliados. Hay baja participación en las elecciones internas. Hay corte de boleta entre elecciones nacionales y provinciales, o entre ejecutivas y legislativas. Hay partidos sin candidatos, y candidatos a la búsqueda de partidos. Se vota por razones muy poco doctrinarias: por la excitación de un candidato novedoso, por mera oposición al gobierno de turno, por rutina, por exitismo, o por lo que sea. Las siglas partidarias, como marcas en los supermercados, se crean en ocasión de cada elección, ya que ningún partido

compite "solo", sino en "Frentes": Frente de la Esperanza Renovadora, Frente Unido de Tucumán para Todos, y otras fantasías. Nadie recuerda esas siglas dos años después: la identidad partidaria solo queda para un núcleo duro de peronistas, o radicales, o socialistas.

Los problemas de todos los días se resuelven en la cola clientelar de los gobernantes nacionales, provinciales o municipales, en las que el Partido no tiene mucho que hacer más que presentar la lista de los "clientes" que serán adjudicatarios de planes y subsidios.

Los problemas, muchas veces, son abordados desde ONGs, grupos de intereses, asociaciones de todo tipo: feminismo, ecología, discriminación, reclamos de servicios públicos, más seguridad, etc. Allí muy pocas veces se ve operando a los partidos.

O sea: los partidos están perdiendo razón de ser, solo quedan como herramientas electorales – en razón de su carácter jurídico de sostén de candidaturas- y han desatendido los problemas cotidianos de la gente o la formación de cuadros y la discusión interna por cuestiones programáticas. Es hora de que cambien.

4.2. Algunas definiciones teóricas

Cualquier texto en la política comparada se obtendrá una lista de las principales funciones desempeñan los partidos políticos en una democracia, por ejemplo,

1. La preparación y reclutamiento de candidatos a cargos públicos.
2. Interés en la agregación y articulación de demandas: la transformación de una multitud de demandas específicas en varios paquetes manejables de propuestas. Los partidos seleccionan, reducen y combinar los intereses, actuando como un filtro entre la sociedad y el Estado, decidiendo cuales pueden pasar a través de su red.

3. Un punto de referencia para muchos partidarios y los votantes, una clave para interpretar un mundo político complicado.
4. Dirección de gobierno: da dirección al buque del Estado, ayuda a la formulación de políticas públicas y a la conducción del gobierno.

4.2.1. Definiciones

La primera definición explícita de "partido" la da Edmund Burke en 1770 : "Un partido es un cuerpo de hombres unidos para promover, mediante su labor conjunta, el interés nacional sobre la base de algún principio particular acerca del cual todos están de acuerdo (...) Esta generosa ambición de poder se distinguirá fácilmente de la lucha mezquina e interesada por obtener puestos y emolumentos" (Esta última caracterización la reserva Burke a las "facciones", terminando con la larga confusión entre "facción" (de connotación negativa) y "partido")

"Burke colocaba al partido dentro de la esfera del gobierno (...) proponía que ésta fuera la tarea de los partidos. (...) No fue mucho después de este gran avance intelectual de Burke cuando la Revolución Francesa barrió el Continente (...) Hubo un solo aspecto en torno al cual los revolucionarios franceses mantuvieron la misma idea y hablaron con una sola voz: la unanimidad y la persistencia en sus condenas a los partidos (...) Condorcet, al asesorar a los Girondinos aducía que "una de las necesidades fundamentales de la República Francesa es no tener ningún partido" (Giovanni Sartori, Partidos y sistemas de partidos, Alianza Editorial, 1976)

"Cuando la palabra "parte" se convierte en "partido", disponemos, pues de un término que está sometido a dos atracciones semánticas opuestas: por una parte, la derivación de *partire*, **dividir**, y por la otra, la asociación con *participar*, y, en consecuencia con **compartir**." (Giovanni Sartori, Ídem)"

1. Los partidos *no* son facciones
2. Un partido es *parte de un todo*

3. Los partidos son conductos de *expresión*

(...) Los partidos...son un instrumento para *representar* al pueblo al *expresar* sus exigencias (...) no se desarrollaron para comunicar al pueblo los deseos de las autoridades, sino para comunicar a las autoridades los deseos del pueblo”
(Sartori, Ídem)

“El partido no es una comunidad, sino un conjunto de comunidades, una unión de pequeños grupos diseminados a lo largo y ancho del país (secciones, comités, asociaciones locales, etc.) ligados por instituciones coordinadoras”
(M. Duverger, *Political Parties*, Methuen, 1955)

4.2.2. Partidos de cuadros y partidos de masas

“La distinción entre partidos de cuadros y partidos de masas no se basa en sus dimensiones, en el número de sus miembros: no se trata de diferencia de tamaño sino de estructura. (...)

Los socialistas aspiran, en primer lugar, a educar políticamente a la clase obrera, a formar en ella una élite capaz de tomar en sus manos el gobierno y la administración del país: los miembros constituyen, por ende, el elemento fundamental del partido, la materia prima de su actividad (...)

El partido de cuadros corresponde a una concepción opuesta: en este caso se trata de agrupar a una serie de personalidades al objeto de preparar elecciones, dirigir campañas y mantener contacto con los candidatos.

Personajes influyentes, en primer lugar, cuyo nombre, prestigio o conexiones respalden al candidato y le aseguren votos; en segundo lugar expertos que conozcan el arte de manipular a los electores y de organizar campañas, y por último, financieros que aporten material de guerra. Lo que importa aquí no es la cantidad sino la calidad” (M. Duverger)

4.2.3. Identificación partidaria

“Un partido es de masas si sus electores se identifican con él. Pero la identificación es un proceso lento que tiene lugar a través de una socialización política gradual, en la familia, entre los amigos, en el trabajo. De aquí se deduce que es poco probable que quienes se identifican con un partido cambien con frecuencia su fidelidad política” (J. Blondel, *Partidos de masas y sociedades industrializadas*)

“Ser “partidarios” de algo significa siempre identificarse con un grupo y diferenciarse de otro. Todo partido, en su misma esencia, significa asociación en una determinada organización y diferenciación de otras por un programa específico (...)

La tarea primordial de los partidos es la de organizar la caótica voluntad pública “Sacar orden del caos de una multitud de votantes” (Lord Bryce). Son agentes de ideas, que constantemente aclaran, sistematizan y exponen la doctrina del partido. Son representantes de los grupos sociales de interés, que acortan las distancias entre el individuo y la gran comunidad. Elevan al máximo la educación de los votantes en el esquema competitivo de por lo menos dos partidos y aguzan su libertad de opción”.

(Sigmund Neumann, en *El Gobierno: estudios comparados*, Alianza Editorial, 1981)

4.2.4. Variables de caracterización³

ESTRUCTURA	Organizada
	Parcialmente org.
	Desorganizada
MOTIVACION	Reparto del poder
	Promoción de ideas
	Ambas
ACTITUD	Ideológica
	Pragmática
	Mix
POSICION	Izquierda
	Centro
	Derecha
LIDERAZGO	Personalista
	Equipo
	Mix

A esta clasificación de atributos se podría sumar:

Objetivos programáticos:

- Amplios, generales
- Puntuales, específicos (Partido Verde, Partido agrario, regionales, etc.)

Finalidad:

- Obtener cuotas de poder
- Testimoniales

Grado de participación:

- Controlados por una burocracia del aparato
- Alta participación de los afiliados

³ Clasificación adaptada de Sartori.

Otras formas de partido

Además de los partidos de masas y los de cuadros han surgido otras formas:

- Catch- all

Son partidos extremadamente pragmáticos, con baja intensidad ideológica, alto grado de desarrollo de la maquinaria electoral, gran poder económico. Se derivan de los viejos partidos de masas, despojados del carácter ideológico y de representatividad específica de clases o sectores sociales

- Los partidos "Cartel": profesionalizados, pequeños, con gran llegada al aparato estatal, financiados desde el Estado. Muchos partidos europeos entran en esta clasificación

4.3. El ciberpartido

En un contexto de crisis partidaria se asiste a la instalación de la plataforma web 2.0 como nuevo escenario de confrontación social y política.

Antes que los partidos tomaran conciencia de esto muchos movimientos sociales, ONG, grupos de presión, etc. han instalado una fuerte presencia en la web. No solo por medio de sus sitios web, sino a través de su presencia en foros, wikis, redes sociales, etc.

En lugar de la afiliación tradicional, los ciberpartidos ofrecen a los votantes la oportunidad de desarrollar vínculos más estrechos con el partido y más beneficios de los que se asignan tradicionalmente a los miembros.

Los "ciberpartidos" replantean el papel de los partidos en los siguientes puntos:

- 1- Se rompe la distinción entre "afiliado" y "simpatizante": interesa no tanto la afiliación como la popularidad en la red, la captación de redes sociales, el incremento de las visitas.
- 2- Se rompe el poder del aparato: se transparenta la selección de candidatos, la discusión de propuestas programáticas, etc. Los candidatos, para imponerse, deben tener presencia en la Red, con sitios propios, Facebook, Twitter, etc.
- 3- Se crean "tareas partidarias" virtuales. En vez de pegar carteles, los militantes son invitados a crear sitios Wiki, participar en foros, en redes sociales, crear cadenas de contactos, crear eventos.
- 4- Se recogen demandas, quejas, pedidos de forma directa, puenteando el tradicional papel de los "punteros".
- 5- Se pueden establecer programas de e-learning de capacitación de cuadros y funcionarios.
- 6- Los partidos pueden competir con las ONG en detectar y organizar la demanda social específica, crear wikis vecinales o sectoriales, foros de discusión, etc.
- 7- Los sitios web se pueden utilizar para unir las unidades locales o sectoriales de los partidos descentralizados
- 8- Los sitios web partidarios pueden ser utilizados con buenos resultados para explicar al electorado los intrincados tramites del armado de coaliciones políticas

Quedan innumerables interrogantes:

- Que significará "identidad partidaria" en este contexto?
- Como balancear el poder de los visitantes virtuales con el poder tradicional de los afiliados y militantes?
- Como funcionarán en un contexto digital, protagonizado por públicos pragmáticos, los aspectos ideológicos, testimoniales, doctrinarios del partido?

- Que papel tendrán los "ciberafiliados" en las elecciones internas de autoridades y candidatos?
- Qué capacidad de respuesta tendrá el partido a las demandas y colaboración de los ciberafiliados?
- Como encontrar formas de agregación de intereses, sin ser confundidos con ONG u organizaciones populares de un solo objetivo?
- Cómo integrar demandas variadas y eventualmente contradictorias?

No es rápido ni fácil lograr una presencia significativa en la web. Requiere tiempo, recursos, inteligencia. Un partido que decida instalarse en este ámbito tiene que poner buena parte de sus recursos a disposición de ese objetivo.

4.4. Primeros pasos

Los partidos que desean establecer una presencia permanente y significativa en la Red, desarrollan algunas de las siguientes tareas:

- Discutir qué modelo de colaboración Partido- Ciudadanos adoptar, en términos de:
 - Criterios de membresía (afiliados plenos, amigos)
 - Niveles de participación que se dará a unos y otros
 - Herramientas generales que se pondrán a disposición (sitio web, Wiki, Facebook, etc.)
- Armar "tareas" que permitan atraer y canalizar la participación (encuestas, relevamiento de necesidades barriales o sectoriales, foro de discusión de propuestas, aporte de columnistas, Blogs personales, concursos de ideas, diseño colaborativo, "cartas de lectores", relato de experiencias, etc.)

- Acceso a información partidaria: programas, proyectos de Ley, actividad partidaria, Parlamento, manifiestos generales, propuestas concretas, acceso a bibliografía sociopolítica, etc.
- Secciones específicas de sectores partidarios (provincias, jóvenes, mujeres, trabajadores, empresarios, profesionales, etc.)
- Programas de capacitación vía e-learning para afiliados en general y para funcionarios, legisladores, etc.
- Eventos específicos: Seminarios, celebraciones, eventos sociales, etc.

El juego está abierto. Con bajo costo, mucha imaginación y mejorando necesariamente las destrezas en comunicación social, los partidos políticos pueden acceder a una herramienta que podrá ser- como todas- bien o mal utilizada. La figura del tradicional "puntero" en busca de afiliados tendrá que ser reemplazada por "líderes de red", capaces de generar conversaciones, eventos, propagar iniciativas, imaginar nuevas formas de consultar a los simpatizantes y a los ciudadanos afectados por problemas específicos y hacer valer ese capital como un activo para su trayectoria partidaria.

Habrá que ver como se desenvuelven estos futuros "ciberdirigentes".

REFERENCIAS ACERCA DE LA TEMÁTICA WEB 2.0

- <http://www.governmentontheweb.org/>

Este sitio está dedicado a mejorar el conocimiento y la comprensión de la administración electrónica y el impacto de las tecnologías basadas en Internet sobre el gobierno. Este sitio es administrado conjuntamente por el Grupo de Política Pública de LSE (London School of Economics & Political Science) y el Oxford Internet Institute (Universidad de Oxford).

- <http://www.psocommons.org/policyandinternet/>

Política e Internet: la primera revista QUE PUBLICA investigaciones sobre las implicaciones de Internet y las tecnologías asociadas a la política pública. Política e Internet es la primera revista para llenar un vacío crucial en el conocimiento e investigación de políticas. Será el evento por los estudiosos e investigadores para establecer la agenda de políticas públicas en la era digital.

- http://www.nao.org.uk/publications/9900/government_on_the_web.aspx

National Audit Office

- <http://www.egov.vic.gov.au/victorian-government-resources/website-practice-victoria/web-2-0-victoria/web-2-0-the-new-tools-for-democratic-conversations-a-snapshot-of-initiatives-in-government.html>

Informe sobre Gobierno 2.0 para el Gobierno australiano

- <http://www.redgealc.net/>

Red de gobierno electrónico de América Latina y Caribe

- <http://www.egov.vic.gov.au/>

Portal del Gobierno australiano

- http://www.gobiernoenlinea.gov.co/home_principal.aspx

Portal del Gobierno colombiano

- The Cyber Party, Helen Margetts

School of Public Policy, University College London

<http://www.ucl.ac.uk/spp>

ACERCA DEL AUTOR

El autor es Licenciado en Sociología (Universidad Nacional de Buenos Aires), Consultor en investigación de Opinión Pública, ex Asesor de gabinete del Ministerio de Educación en el área de evaluación de Calidad Educativa, ex – Consultor del PNUD en el área de mejora de la comunicación escrita, Becario de CONAPRIS, Investigador especializado en evaluación de políticas públicas, satisfacción de usuarios, análisis de comportamiento electoral. Desde 1978 ha trabajado con las principales empresas de estudios de Opinión Pública y Mercado: ARESCO, Sofres, Hugo Haime y Asociados, Gea Consultores, Analogías SRL, Eduardo Lauzán y Asociados. Fue docente de la Universidad Tres de Febrero, cátedra de postgrado en Generación de Información Estadística. En la actualidad es Investigador asociado de la Fundación CiGob.