

HACIA UNA NUEVA CULTURA DEMOCRÁTICA

De la isegoría ateniense a la participación ciudadana del siglo XXI

Un relato sobre el pasado, el presente y el futuro posible de la democracia

Documento conceptual y filosófico — Versión 1.1

Octubre de 2026

Índice

Índice.....	2
Prólogo.....	4
Parte I: El origen — la democracia que nunca hemos tenido.....	6
El milagro ateniense.....	6
Isegoría: el derecho olvidado.....	7
Por qué Bema.....	8
El sorteo como pilar democrático.....	9
El ostracismo: el mecanismo de autodefensa.....	10
Las sombras del modelo ateniense.....	10
Parte II: El gran robo — cómo las elecciones sustituyeron al sorteo.....	12
Lo que querían quienes fundaron el sistema representativo.....	12
Las elecciones como mecanismo aristocrático.....	13
La apropiación del término.....	14
La República romana, no Atenas.....	15
Parte III: La democracia vacía — diagnóstico del presente.....	16
La «fatiga democrática» es un diagnóstico incorrecto.....	16
La «democracia débil» de Barber.....	17
El sistema de partidos: de la representación a la máquina electoral.....	18
La despolarización como necesidad urgente.....	19
Parte IV: Una nueva cultura democrática — la visión.....	21
La estrategia incremental.....	21
El giro deliberativo.....	22
Primero lo local, después lo global.....	23
La tecnología como infraestructura, no como solución.....	24
Parte V: La arquitectura funcional de una plataforma ciudadana.....	26
El sistema de propuestas.....	26
Cuota mensual y reflexión obligada.....	26
Cesión de cuotas: el «proxy de propuesta».....	26
Detección de duplicados y fusión inteligente.....	27
El sistema de moderación.....	28
Moderación por sorteo.....	28
Votación por mayoría y paneles solapados.....	29
Reputación oculta.....	29
El apoyo por convicción.....	30
El sistema de escalada por umbrales.....	31
Propuestas a ciegas: la despolarización por diseño.....	32
Distinción entre propuestas y reclamaciones.....	32
Inteligencia artificial de síntesis.....	33
Parte VI: Precedentes y lecciones del mundo real.....	34

Suiza: la democracia semidirecta que funciona.....	34
Estonia: la gobernanza digital.....	34
Decidim: la plataforma nacida en Barcelona.....	34
g0v y vTaiwan: la bifurcación del gobierno.....	35
Las asambleas ciudadanas de Irlanda.....	36
Parte VII: Riesgos, tensiones y honestidad.....	37
La tiranía de la mayoría.....	37
La desinformación y la manipulación.....	37
La brecha digital y las nuevas exclusiones.....	38
El solucionismo tecnológico, revisitado.....	38
La participación baja y desigual.....	39
La captura por grupos organizados.....	39
La privacidad de las opiniones políticas.....	40
La resistencia del sistema.....	40
Epílogo: Hacia una democracia densa.....	42
Anexo: Puntos de partida para el documento técnico.....	44
Identidad y registro.....	44
Gestión de cuotas y transacciones.....	44
Algoritmo de sorteo.....	45
Motor de detección de duplicados.....	45
Arquitectura de escalada.....	45
Interfaz de propuestas a ciegas.....	46
IA de síntesis y agrupación.....	46
Infraestructura y seguridad.....	46
Estrategia de piloto.....	47
Decidim como base o desarrollo propio.....	47
Bibliografía.....	49

Prólogo

Este documento nace de una intuición sencilla pero profunda: que la palabra «democracia» ha perdido su significado original y que, paradójicamente, la tecnología que hoy domina nuestras vidas podría ser la herramienta para recuperarlo. No es un manifiesto político, ni un documento técnico, ni una propuesta de ley. Es, ante todo, un relato —la historia de cómo una idea revolucionaria nacida hace veinticinco siglos fue vaciándose poco a poco de contenido, y de cómo podríamos volver a llenarla.

Vivimos en sociedades que se llaman democráticas pero en las que la inmensa mayoría de la ciudadanía nunca ha participado en ninguna decisión colectiva más allá de depositar una papeleta cada cuatro años. Vivimos en sistemas donde delegamos nuestra voz en profesionales de la política que, con demasiada frecuencia, dedican sus mandatos a preparar la próxima campaña electoral en lugar de gobernar. Vivimos, en definitiva, en lo que Benjamin Barber llamó «democracias débiles» —estructuras con la apariencia formal de la soberanía popular pero con una sustancia cada vez más vacía.

Pero también vivimos un momento histórico único. Por primera vez, disponemos de herramientas que permitirían a millones de personas deliberar, proponer, debatir y decidir juntas sin necesidad de reunirse físicamente en ninguna colina. La pregunta ya no es si una democracia más directa y participativa es técnicamente posible; la pregunta es si tenemos la voluntad colectiva de construirla, y si somos capaces de diseñarla de manera que evite los errores del pasado sin reproducir las exclusiones del presente.

Las páginas que siguen intentan responder a esa pregunta. Lo hacen a través de un recorrido que empieza en la Atenas del siglo V a. C., pasa por las revoluciones estadounidense y francesa, atraviesa la crisis contemporánea de la representación política y llega hasta una propuesta concreta: un agregador de

inteligencia colectiva para la participación ciudadana. Una plataforma que no pretende sustituir a las instituciones existentes ni tomar decisiones en su nombre, sino crear una capa de participación continua que reúna conocimiento disperso, reduzca su ruido y haga emerger propuestas claras y representativas.

Lo que no encontraréis aquí es la parte técnica. Esa vendrá en un segundo documento. Aquí encontraremos el «porqué» y el «qué»; allí, el «cómo». Porque ninguna herramienta sirve de nada si antes no entendemos qué problema intenta resolver y qué visión del mundo la sostiene.

Parte I: El origen — la democracia que nunca hemos tenido

El milagro ateniense

En el siglo V a. C., en una ciudad-estado del Mediterráneo oriental con poco más de 250.000 habitantes, surgió una idea sin precedentes en la historia de la humanidad: que las decisiones que afectan a una comunidad deben tomarlas las personas que han de vivirlas. En Atenas bautizaron esa idea con un nombre que hoy todo el mundo conoce pero casi nadie entiende en su sentido original: *demokratia*, literalmente, «el poder del pueblo».

El funcionamiento de aquella primera democracia era radicalmente distinto del que hoy asociamos a la palabra. No había partidos políticos, ni campañas electorales, ni profesionales de la política. El sistema se articulaba en torno a tres instituciones principales, cada una diseñada para garantizar que el poder no se acumulara en las mismas manos.

La **Ekklesía**, la asamblea popular, era el órgano supremo. Se reunía al menos dos o tres veces al mes en la colina de la Pnyx, un anfiteatro natural con capacidad para unas seis mil personas. Cualquier persona presente podía pedir la palabra, presentar una propuesta, argumentar a favor o en contra de una decisión. Las votaciones se hacían a mano alzada y ganaba la mayoría. Pero aquella soberanía no era ilimitada: ninguna cuestión se votaba sin que el Consejo la hubiera preparado antes, y cualquier persona podía llevar ante los tribunales un decreto que considerase contrario a las leyes (la *graphe paranomon*); si la acusación prosperaba, el decreto quedaba anulado y quien lo había propuesto se exponía a una multa. Dentro de esos límites, la asamblea decidía sobre legislación, impuestos, tratados de paz, declaraciones de guerra y la elección de determinados cargos públicos.

La **Boulé**, o Consejo de los Quinientos, era el órgano ejecutivo y administrativo. Sus miembros no salían de una elección sino de un sorteo entre las diez tribus atenienses —cincuenta por cada una. El consejo preparaba el orden del día de la Asamblea, gestionaba las finanzas públicas y supervisaba el funcionamiento cotidiano de la administración. Nadie podía servir en el consejo más de dos veces en toda su vida, una restricción pensada explícitamente para impedir la profesionalización del poder.

Los **tribunales**, o *dikasteria*, funcionaban con una lógica similar. Un cuerpo de seis mil personas, elegidas anualmente por sorteo, administraba la justicia. Para evitar cualquier forma de corrupción o influencia, se utilizaba un artefacto mecánico llamado *kleroterion* —una losa de piedra con ranuras para placas con nombres y un tubo por el que caían dados blancos y negros, que asignaba al azar a las personas del jurado a los casos del día. El jurado no sabía qué caso juzgaría hasta el último momento; la parte acusada no sabía quién la juzgaría. Era un sistema de una sofisticación notable para la época.

Isegoría: el derecho olvidado

Hablamos constantemente de *demokratia*, pero en Atenas tenían un segundo concepto que consideraban igual o incluso más importante: la **isegoría** —el derecho igual de todo el mundo a tomar la palabra en la asamblea. No bastaba con poder votar; lo fundamental era poder *hablar* y que te escucharan. La isegoría no era simplemente un derecho pasivo de presencia; era el reconocimiento activo de que cada integrante de la ciudadanía tenía una perspectiva legítima sobre los asuntos comunes y de que ninguna perspectiva era inherentemente superior a otra.

Heródoto, cuando quería elogiar el sistema ateniense, no hablaba de *demokratia* sino de *isegoría*. Para él, lo que hacía distinta a Atenas no era tanto

que el pueblo votara —otros pueblos habían tenido asambleas— sino que cualquier persona, independientemente de su origen, riqueza o educación, pudiera subir al *bema* (la piedra desde la que se hablaba) y dirigirse al resto de la ciudadanía en pie de igualdad.

Esta distinción es crucial para entender lo que propondremos más adelante en este documento. Una plataforma de participación ciudadana no es, en el fondo, una máquina de votación ni una autoridad paralela. Es una herramienta de isegoría y un agregador de inteligencia colectiva: garantiza que la voz de todo el mundo pueda ser escuchada, ayuda a destilar el núcleo útil de las aportaciones y hace visibles los consensos. La decisión institucional final sigue correspondiendo a la autoridad competente, salvo que esta haya formalizado un compromiso específico.

Por qué Bema

En la Pnyx todavía puede verse, tallada en la roca, la plataforma desde la que se hablaba a la asamblea. En griego se llamaba *bema*. No era un trono ni una tribuna reservada a unos pocos: era un escalón de piedra al que podía subir cualquier integrante de la ciudadanía que quisiera tomar la palabra. Desde allí se proponían leyes, se defendían tratados de paz y se denunciaban abusos ante miles de personas.

El nombre de la plataforma que proponemos viene de aquí. Bema quiere ser aquella piedra trasladada al siglo XXI: un lugar donde cualquier persona del municipio puede proponer, donde la propuesta se valora por lo que dice y no por quién la dice, y donde el sistema garantiza lo que Atenas garantizaba en su mejor momento —que la voz de todo el mundo tiene el mismo derecho a ser escuchada. Con una diferencia esencial: esta vez la piedra tiene que ser de todas

las personas, sin las exclusiones que dejaron fuera a la mayoría de la población ateniense.

El sorteo como pilar democrático

Uno de los rasgos más distintivos —y más olvidados— de la democracia ateniense era el uso sistemático del **sorteo** (*kleros*) para asignar la inmensa mayoría de los cargos públicos. No era un recurso menor ni un mecanismo provisional: era el corazón del sistema, la pieza que en Atenas se consideraba genuinamente democrática.

La razón era de una lógica implacable. Si eliges por elección a quien gobierna, inevitablemente eliges a las personas más elocuentes, más ricas, más conocidas o mejor conectadas. La elección, por su propia naturaleza, discrimina a favor de una élite —sea cual sea la definición de élite en cada momento. El sorteo, en cambio, iguala: da a cada integrante de la ciudadanía exactamente la misma probabilidad de acceder al poder, independientemente de su riqueza, elocuencia o contactos. En Atenas, la elección era un mecanismo **aristocrático** (de *aristos*, «el mejor»: elegir al mejor); el sorteo era el mecanismo genuinamente **democrático**.

Esta convicción no era ingenua. En Atenas sabían perfectamente que no todo el mundo es igualmente competente para todas las tareas. Para los cargos que requerían habilidades técnicas específicas —especialmente el mando militar de los *estrategas*— se mantenía el sistema de elección por voto. Pero para la inmensa mayoría de las funciones de gobierno, el sorteo se consideraba no solo adecuado sino superior, porque garantizaba algo que la elección nunca puede garantizar: que el poder circulara.

El ostracismo: el mecanismo de autodefensa

La asamblea tenía un poder extraordinario que pocos sistemas posteriores se han atrevido a reproducir: la capacidad de **expulsar temporalmente** a cualquier persona de la ciudadanía que fuera considerada una amenaza para la democracia. Este mecanismo, conocido como ostracismo, funcionaba en dos fases. Primero, la asamblea votaba si ese año convenía celebrar uno; si la respuesta era que sí, cada votante escribía el nombre de la persona que quería exiliar en un fragmento de cerámica (*ostrakon*). Si se superaba el quórum, habitualmente fijado en seis mil votos, la persona con más votos debía abandonar Atenas durante diez años —sin perder sus propiedades ni sus derechos de ciudadanía.

El ostracismo era, esencialmente, un mecanismo preventivo contra la tiranía. No hacía falta que nadie hubiera cometido delito alguno; bastaba con que la comunidad percibiera que su poder o su influencia eran potencialmente peligrosos para el sistema. Era una herramienta extrema, sin duda, pero revelaba una conciencia muy clara de que la democracia es un sistema frágil que necesita mecanismos activos de autoprotección.

Las sombras del modelo ateniense

Sería deshonesto idealizar la democracia ateniense sin señalar sus sombras profundas. La participación estaba limitada a los hombres adultos libres y ciudadanos: quedaban excluidas las mujeres, las personas esclavizadas —que constituían una parte muy sustancial de la población— y la población extranjera residente, los *metecos*. Se calcula que las personas con derecho a participar no superaban el treinta por ciento de la población adulta total. En su momento de máximo esplendor, Atenas podía tener hasta sesenta mil personas con derecho a voto sobre una población total muy superior.

Esta exclusión no era un detalle menor ni una imperfección del sistema; era una contradicción fundamental que la retórica democrática ateniense nunca resolvió. Una democracia construida sobre la esclavitud es, en el mejor de los casos, una democracia parcial. Y sin embargo, los mecanismos que inventaron —el sorteo, la rotación, la asamblea deliberativa, el ostracismo— siguen siendo herramientas de una potencia conceptual notable, y su ausencia de los sistemas modernos no se debe a su obsolescencia sino a decisiones políticas muy deliberadas, como veremos a continuación.

Parte II: El gran robo — cómo las elecciones sustituyeron al sorteo

Lo que querían quienes fundaron el sistema representativo

Uno de los malentendidos más persistentes y de mayor alcance de la historia política moderna es la creencia de que quienes fundaron los sistemas representativos actuales querían crear democracias. No era así. Lo sabían, lo decían abiertamente, y la documentación histórica es abundante e inequívoca.

James Madison, en *El Federalista*, n.º 10 (1787), distinguía explícitamente entre «democracia» —el sistema griego de participación directa, que él consideraba peligroso, inestable y vulnerable a las pasiones de la multitud— y «república» —el sistema representativo que él defendía como solución superior. Para Madison, la representación no era un sucedáneo imperfecto de la democracia sino una *mejora* deliberada: un filtro que canalizaba las «pasiones populares» a través de una clase dirigente ilustrada capaz de tomar decisiones racionales en nombre del pueblo.

El abate Sieyès, uno de los arquitectos de la revolución francesa, era aún más explícito. Defendía que la ciudadanía debía elegir representantes porque la mayoría de la gente «no tiene el tiempo ni la educación necesarios para ocuparse directamente de los asuntos públicos». La representación era, en su visión, una división racional del trabajo: así como quien cultiva la tierra no fabrica sus herramientas, la ciudadanía no debería fabricar sus leyes. El paralelismo es revelador: la política se concebía como un oficio para especialistas, no como un derecho de participación universal.

Las elecciones como mecanismo aristocrático

El politólogo francés Bernard Manin, en su obra fundamental *Los principios del gobierno representativo* (1995), demostró con rigor académico lo que mucha gente intuía: que **las elecciones son un mecanismo aristocrático por diseño, no por accidente**. El argumento es de una elegancia demoledora.

Etimológicamente, «elegir» y «élite» comparten raíz latina: *eligere*, escoger, seleccionar lo mejor. Cuando elegimos, por definición, seleccionamos a alguien a quien consideramos superior en alguna dimensión —elocuencia, presencia, carisma, capacidad de comunicación o, simplemente, recursos para hacerse visible. La elección, por su propia mecánica, favorece a las personas que destacan, es decir, a las élites. No a las élites del mérito, necesariamente, sino a las élites de la visibilidad.

Manin contrasta esto con el sorteo, que era el mecanismo que en la Grecia antigua se consideraba genuinamente democrático. El sorteo da a cada persona exactamente la misma probabilidad de ejercer el poder, sin ninguna ventaja por elocuencia, riqueza o contactos. En Atenas, la diferencia era clara: la elección era aristocracia (gobierno de los mejores), el sorteo era democracia (gobierno del pueblo). Aristóteles lo formulaba sin ambigüedad: «se considera democrático que las magistraturas se sorteen, y oligárquico que se elijan» (Política, IV, 9). Veinte siglos después, Montesquieu lo retomaba: «el sufragio por sorteo es propio de la democracia; el sufragio por elección es propio de la aristocracia» (Del espíritu de las leyes, II, 2).

Quienes fundaron los sistemas modernos —Madison, Hamilton, Sieyès, Montesquieu— conocían perfectamente a Aristóteles. **Eligieron las elecciones con plena conciencia de que eran un mecanismo de filtro contra la participación popular directa**. No lo hicieron por ignorancia ni por limitaciones técnicas; lo hicieron porque desconfiaban del pueblo y querían un

sistema en el que el poder estuviera en manos de una clase dirigente seleccionada, aunque nominalmente legitimada por el voto popular.

La apropiación del término

Si quienes fundaron esos sistemas no querían crear democracias, ¿por qué hoy llamamos «democracias» a los sistemas que crearon? La respuesta es fascinante y profundamente política.

Fue Alexander Hamilton quien usó por primera vez el término «democracia representativa» en 1777, en una carta sobre la nueva constitución del estado de Nueva York. La combinación era nueva y, en cierto modo, oximorónica: para la Grecia antigua, una «democracia representativa» habría sido una contradicción en los términos, como hablar de un «círculo cuadrado». Pero el término resultó ser un golpe maestro retórico. Permitía a los nuevos gobiernos heredar el prestigio simbólico del concepto griego —el poder del pueblo— sin incorporar su sustancia —la participación directa del pueblo.

Con las revoluciones estadounidense y francesa del siglo XVIII, y sobre todo a medida que el sufragio se fue ampliando en los siglos XIX y XX, la palabra «democracia» adquirió una connotación positiva tan potente que cualquier sistema político quería asociarse a ella. Los gobiernos representativos adoptaron el término para dotarse de legitimidad popular. Eran estados demasiado grandes y complejos para una democracia directa —o eso argumentaban—, pero querían heredar el prestigio simbólico del concepto griego.

Jean-Jacques Rousseau, con una claridad premonitoria, ya había advertido de que un sistema en el que el pueblo delega el poder en representantes deja de ser una democracia auténtica: «El pueblo inglés cree ser libre; se equivoca de medio a medio; solo lo es durante la elección de los miembros del Parlamento;

en cuanto han sido elegidos, es esclavo, no es nada.» Dos siglos y medio después, las palabras de Rousseau resuenan con una vigencia incómoda.

La República romana, no Atenas

En rigor, lo que hoy llamamos «democracia» se parece mucho más a la **República romana** que a la democracia ateniense. Roma tenía magistraturas electas, un senado con poder real, asambleas populares con funciones limitadas y un complejo sistema de pesos y contrapesos diseñado para evitar la concentración del poder. Pero el poder efectivo estaba siempre en manos de una clase dirigente —los patricios primero, los optimates después— que gobernaba en nombre del pueblo sin que el pueblo gobernara realmente.

La diferencia fundamental es la dirección del poder. En Atenas, el poder emanaba de la asamblea y se delegaba temporalmente —por sorteo— en los cargos ejecutivos. En Roma, y en los sistemas modernos, el poder emana nominalmente del pueblo pero se concentra de forma permanente en una clase representante que, una vez elegida, actúa con una autonomía casi total hasta la siguiente elección. El pueblo tiene el poder de elegir a quien gobierna, pero no el poder de gobernar.

Parte III: La democracia vacía — diagnóstico del presente

La «fatiga democrática» es un diagnóstico incorrecto

Uno de los lugares comunes más repetidos en el análisis político contemporáneo es que la ciudadanía está «cansada de la política» o «fatigada de participar». Los datos de abstención creciente, la desafección hacia los partidos y la desconfianza generalizada en las instituciones se presentan como pruebas de una sociedad apática que prefiere delegar y desconectarse.

La investigación empírica, sin embargo, dice algo muy distinto. **La ciudadanía no está cansada de participar; está cansada de participar sin impacto.** Cuando la participación es real y vinculante —como en las asambleas ciudadanas de Irlanda, los referendos suizos o los presupuestos participativos de Porto Alegre— la implicación sube significativamente. El problema no es que la gente no quiera participar; es que ha aprendido, por experiencia repetida, que su participación no sirve de nada.

Irlanda ofrece uno de los ejemplos más reveladores. El país abordó dos de las cuestiones sociales más divisivas —la legalización del matrimonio igualitario y la reforma de la legislación sobre el aborto— a través de asambleas ciudadanas formadas mayoritariamente por gente corriente elegida al azar. Esas asambleas deliberaron durante meses, escucharon a personas expertas, debatieron y llegaron a recomendaciones que posteriormente se sometieron a referéndum popular. El resultado fue abrumador: propuestas que ningún profesional de la política se habría atrevido a poner sobre la mesa recibieron un apoyo masivo de la ciudadanía.

El ejemplo irlandés demuestra dos cosas. Primera, que la gente corriente es perfectamente capaz de tomar decisiones informadas y matizadas sobre

cuestiones complejas cuando se le da la información, el tiempo y el espacio para deliberar. Segunda, que la «fatiga democrática» no es una enfermedad de la ciudadanía sino un síntoma de la enfermedad del sistema: la gente se desconecta porque el sistema la ha desconectado antes.

La «democracia débil» de Barber

El filósofo político Benjamin Barber propuso una distinción que resulta extraordinariamente útil para entender el momento presente. Contrapuso la democracia «débil» (thin democracy) a la democracia «fuerte» (strong democracy), que en este documento llamamos «densa», como dos polos de un espectro.

La democracia débil es la que vivimos: votar cada cuatro años, delegar en representantes y dedicarnos a nuestros asuntos privados hasta la próxima elección. La participación política se reduce a un acto puntual —el voto— y el resto del tiempo la ciudadanía asiste pasivamente al juego político. La democracia débil funciona sobre el supuesto de que la política es un ámbito especializado, igual que la medicina o la ingeniería, y de que la ciudadanía ni necesita ni quiere implicarse más allá del mínimo imprescindible.

La democracia densa, en cambio, implica participación continua, deliberación regular y corresponsabilidad en las decisiones colectivas. No pide que toda la ciudadanía sea experta en política —eso sería absurdo e indeseable— sino que existan espacios, mecanismos y hábitos de participación que permitan a quien quiera implicarse hacerlo de manera significativa. La democracia densa no sustituye a las instituciones representativas; las complementa con una capa de participación que las nutre de inteligencia colectiva y las obliga a rendir cuentas de manera continua, no solo cada cuatro años.

Lo que propondremos en las partes siguientes de este documento es, explícitamente, una transición de la democracia débil a la democracia densa. No una revolución instantánea —que ni es posible ni sería deseable— sino una incorporación progresiva de elementos de participación directa que vayan generando una cultura democrática nueva. Una cultura en la que la participación sea un hábito, no una excepción; un derecho ejercido, no un derecho teórico.

El sistema de partidos: de la representación a la máquina electoral

Los partidos políticos nacieron como instrumentos de agregación de intereses sociales. Su función original era identificar las necesidades y aspiraciones de amplios sectores de la ciudadanía, convertirlas en programas políticos coherentes y luchar por implementarlas desde las instituciones. Durante décadas, y pese a sus imperfecciones, cumplieron esa función con una eficacia razonable.

Pero en algún momento —difícil de datar con precisión, pero que la literatura sitúa a partir de las últimas décadas del siglo XX— los partidos dejaron de ser instrumentos de representación para convertirse en **máquinas electorales**. Su función primaria pasó de «gobernar bien» a «ganar elecciones». La organización interna se orientó hacia la captación de votos, la comunicación estratégica y la construcción de narrativas electorales. Los mandatos se convirtieron en periodos de preparación para la próxima campaña. La política dejó de ser un ejercicio de gobierno para convertirse en un ejercicio permanente de competición por el poder.

El resultado es el que vivimos: cuatro años proyectando maneras de ganar elecciones, cero años de gobierno real. Partidos que se definen más por lo que rechazan del bando contrario que por lo que proponen. Debates públicos que

se parecen más a espectáculos de confrontación que a deliberaciones sobre el bien común. Y una ciudadanía que, comprensiblemente, se siente cada vez más ajena a un juego que percibe —con razón— que no se juega para ella.

Ahora bien, hay un matiz importante que sería irresponsable ignorar. Los partidos, a pesar de todo, siguen cumpliendo una función que nadie ha sabido sustituir: **organizar el conflicto político de forma pacífica**. Las sociedades tienen intereses contrapuestos, visiones del mundo incompatibles y conflictos reales que necesitan canalización institucional. Sin algún mecanismo de agregación de intereses, una democracia puramente directa podría fragmentarse en mil microconflictos sin posibilidad de síntesis ni resolución. Cualquier propuesta de reforma democrática debe tener en cuenta esa función y ofrecer mecanismos alternativos que la sustituyan o la complementen.

La despolarización como necesidad urgente

Uno de los fenómenos más preocupantes de la política contemporánea es la **polarización afectiva**: la tendencia creciente a definirse políticamente no por lo que se cree sino por lo que se rechaza del otro lado. La investigación en psicología política muestra que, en las últimas décadas y de manera muy marcada en Estados Unidos, la hostilidad hacia el «bando contrario» ha crecido mucho más rápido que la adhesión al propio. No queremos más a nuestras ideas; odiamos más las ajenas. En Europa la tendencia es más desigual según el país, pero los incentivos que la alimentan están igualmente presentes.

Esta polarización no es un fenómeno natural ni inevitable; es, en buena parte, un producto del diseño de los sistemas políticos y mediáticos actuales. Los partidos tienen incentivos para polarizar porque la confrontación moviliza más que la colaboración. Los medios de comunicación y las redes sociales amplifican el conflicto porque genera más atención que el consenso. Y la ciudadanía,

inmersa en este ecosistema, acaba identificando sus posiciones políticas con su identidad personal, lo que hace casi imposible el desacuerdo racional.

Hay, sin embargo, un antídoto empíricamente demostrado: **las propuestas «a ciegas»**. Estudios de ciencia política han mostrado de manera consistente que cuando la ciudadanía evalúa propuestas políticas concretas sin saber de qué partido provienen, el apoyo transversal aumenta de forma significativa. Propuestas que el electorado de derechas rechazaría instintivamente si supiera que vienen de un partido de izquierdas —o viceversa— reciben un apoyo amplio cuando se evalúan exclusivamente por su contenido. La etiqueta partidista actúa como un filtro cognitivo que impide la evaluación racional.

Este hallazgo no es menor: sugiere que una parte muy significativa de la polarización política es artificial, construida sobre identidades tribales más que sobre desacuerdos sustantivos reales. Si podemos diseñar espacios donde las ideas se valoren por su contenido y no por su color, el consenso emergente podría ser mucho más amplio de lo que la política partidista nos hace creer.

Parte IV: Una nueva cultura democrática — la visión

La estrategia incremental

La visión que articulamos en este documento no es la de una revolución del sistema político. Las revoluciones, por definición, implican una ruptura con el orden existente, y las rupturas generan resistencias proporcionales. La historia enseña que los cambios sistémicos más duraderos no se producen por enfrentamiento frontal sino por **erosión gradual desde dentro**: creando hábitos, generando evidencia y construyendo una cultura nueva que acabe haciendo insostenible el orden anterior.

La estrategia es, por tanto, incremental: introducir, poco a poco y empezando desde el ámbito local, elementos de democracia directa en la vida cotidiana de las comunidades. No pedir permiso al sistema para cambiarlo; crear prácticas que demuestren que otro modelo es posible y, sobre todo, que es mejor. Cuando una persona experimenta por primera vez que su opinión ha influido en una decisión real que la afecta —una calle, un presupuesto, un servicio público— no lo olvida. La participación genera identidad participativa, y la identidad participativa genera demanda de más participación. El círculo, una vez iniciado, es muy difícil de detener.

Eso es precisamente lo que en ciencia política se llama «**cambio de paradigma incremental**»: no esperar a que el sistema cambie desde arriba sino construir desde abajo una realidad paralela que demuestre, con hechos, que la ciudadanía es capaz de mucho más de lo que el sistema actual le permite. Cuando esa realidad sea lo bastante visible y lo bastante exitosa, la presión para incorporarla al sistema formal será irresistible.

El giro deliberativo

Mientras los partidos se transformaban en máquinas electorales, una parte de la filosofía política empezó a buscar otra salida. A finales del siglo XX, lo que se ha llamado el «giro deliberativo» desplazó la pregunta central de la democracia: ya no se trataba solo de saber quién vota, sino de cómo se forman las opiniones antes de votar.

Jürgen Habermas defendió que una decisión política es legítima cuando nace de una deliberación pública entre personas libres e iguales, donde solo cuenta lo que él llamaba «la fuerza sin coacción del mejor argumento», y no el simple recuento de las preferencias que ya teníamos antes de hablar. Carole Pateman había aportado una idea complementaria en *Participation and Democratic Theory* (1970): participar educa. Cuanto más decide la gente sobre aquello que la afecta, mejor lo hace.

James Fishkin convirtió esas ideas en un experimento. En 1988 propuso la encuesta deliberativa, y en 1994 se celebró la primera, en el Reino Unido: reunir a una muestra de personas elegidas al azar, darles información equilibrada y tiempo para debatir, y medir cómo cambian de opinión. El resultado se ha repetido desde entonces en decenas de países: la gente no se polariza más, sino que se informa, matiza y entiende mejor las razones del otro lado.

Hélène Landemore fue más allá. A partir de los estudios sobre la diversidad cognitiva, argumentó que un grupo diverso de gente corriente a menudo decide mejor que un grupo pequeño de personas expertas —no porque cada persona sepa más, sino porque el conjunto ve más ángulos. Es, en buena parte, la intuición de Aristóteles: los muchos, cuando se reúnen, pueden ser mejores que los pocos.

Este es el marco teórico de la plataforma que proponemos. El sorteo no es solo una herramienta de igualdad; es también la manera más sencilla de reunir la

diversidad que hace que un grupo piense bien. Y la deliberación no es un lujo: es lo que convierte un recuento de preferencias en una decisión que se puede justificar ante todo el mundo.

Primero lo local, después lo global

El enfoque de «primero lo local» no es solo una cuestión de escala; es una cuestión epistemológica. La ciudadanía conoce su entorno inmediato mucho mejor que cualquier cargo político o técnico. Sabe dónde hay un paso de peatones peligroso, qué plaza necesita sombra, qué servicio municipal no funciona. Esa «inteligencia distribuida» es un recurso enormemente valioso que ningún sistema centralizado puede reproducir.

Las experiencias más exitosas de participación ciudadana confirman este principio. Tolosa (Guipúzcoa), por ejemplo, ha implementado asambleas ciudadanas reconocidas por la OCDE como prácticas modélicas en democracia deliberativa, y trabaja ahora en una asamblea ciudadana permanente con herramientas digitales de participación. Porto Alegre demostró durante años que los presupuestos participativos no solo son viables sino que pueden orientar la inversión hacia los barrios que más la necesitan. Es también una lección sobre la fragilidad de estas conquistas: el proceso se fue debilitando con los cambios de gobierno hasta quedar prácticamente suspendido hacia 2017. Y decenas de municipios de todo el mundo han comprobado que cuando la gente participa en decisiones que la afectan directamente, la calidad de las decisiones mejora y la confianza en las instituciones aumenta.

Empezar por lo local tiene, además, una ventaja estratégica fundamental: permite cometer errores en un contexto donde las consecuencias son manejables. Una plataforma participativa que no funciona bien en un barrio de

cinco mil personas se puede corregir rápidamente; una que no funciona bien a escala estatal puede desacreditar la idea durante una generación entera.

Elinor Ostrom, la primera mujer que recibió el Premio Nobel de Economía (2009), lo demostró con décadas de trabajo de campo. Comunidades de pesca, de riego y de pastoreo de todo el mundo —incluidos los regadíos de la huerta valenciana— han gestionado bienes comunes durante siglos, a menudo mejor que los diseños impuestos desde arriba, porque quien está cerca del problema lo conoce mejor y vive sus consecuencias. Su conclusión es una buena brújula para este proyecto: un objetivo central de las políticas públicas debería ser facilitar instituciones que saquen lo mejor de las personas.

Por eso el primer piloto no empieza en un país ni en una gran ciudad, sino en un pueblo: Cardedeu.

La tecnología como infraestructura, no como solución

En este punto hace falta una reflexión honesta sobre los límites de la tecnología. Evgeny Morozov lleva años advirtiéndolo de lo que él llama **«solucionismo tecnológico»**: la creencia de que cualquier problema social se puede resolver con una app. Una plataforma digital no crea, por sí sola, cultura democrática. Puede facilitarla, amplificarla y hacerla escalable, pero no puede sustituirla.

La cultura democrática se construye con prácticas sociales reales: debates presenciales, espacios de encuentro, formación cívica y experiencias compartidas de deliberación. Una plataforma exclusivamente digital corre el riesgo de reproducir las dinámicas de las redes sociales, que agregan polarización, superficialidad y viralidad del conflicto. La propuesta de Bema es deliberadamente opuesta: agregar inteligencia colectiva, separar la señal del ruido y conservar el núcleo de las ideas que aportan valor.

Por eso, la visión que articulamos aquí concibe la tecnología como una **infraestructura** —un canal, una herramienta, un facilitador— pero no como la solución en sí misma. La plataforma debe ir acompañada de actividades presenciales, de formación, de espacios de debate cara a cara. La tecnología hace escalable lo que es local y persistente lo que es efímero; pero el contenido, la sustancia, la cultura, han de venir de la comunidad humana que la utiliza.

Dicho de otro modo: una buena plataforma en una comunidad sin cultura participativa servirá de poco. Pero una comunidad con cultura participativa sin una buena plataforma estará limitada a la escala de lo que se puede hacer cara a cara. La combinación de ambas es lo que puede ser genuinamente transformador.

Parte V: La arquitectura funcional de una plataforma ciudadana

Las páginas que siguen describen, en términos funcionales y no técnicos, el diseño de una plataforma de participación ciudadana que incorpora los principios discutidos en las partes anteriores. Cada elemento del diseño responde a un problema concreto identificado en el análisis precedente; ningún elemento es arbitrario ni decorativo.

El sistema de propuestas

Cuota mensual y reflexión obligada

Cada persona registrada en la plataforma dispone de **una propuesta al mes**. Esta cuota es el primer filtro de calidad del sistema y cumple múltiples funciones simultáneas: obliga a reflexionar antes de proponer (si solo puedes hacer una, la piensas más), desactiva el comportamiento *troll* por diseño sin necesidad de censura ni moderación previa, y equilibra el peso entre una persona muy activa y otra poco participativa.

La cuota es **parcialmente acumulable**: si un mes no usas la propuesta, puedes tener dos el mes siguiente, pero nunca más de dos acumuladas. Esto evita que nadie acumule poder de propuesta indefinidamente pero tampoco penaliza a quien estaba de viaje, tenía una enfermedad o simplemente no tenía nada que proponer ese mes.

Cesión de cuotas: el «proxy de propuesta»

Uno de los mecanismos más innovadores del sistema es la posibilidad de **ceder la cuota mensual a otra persona**. Esto permite que una persona con una buena idea pero sin cuota disponible pueda recibir el apoyo de otras que confían en

ella. La cesión crea una forma orgánica de reputación social real —no un algoritmo que puntúa sino personas que voluntariamente renuncian a su turno para apoyar la propuesta de otra.

La cesión genera, además, una señal valiosa para quien modera: una propuesta con cuotas de cinco personas detrás ha pasado un filtro social previo informal. No es lo mismo que alguien haga una propuesta en solitario que con el apoyo explícito de cinco personas que han renunciado a su propia cuota para respaldarla.

Para evitar la aparición de figuras de *influencer* que acumulen cuotas de manera desproporcionada, existe un **límite de cuotas recibidas por propuesta** —por ejemplo, un máximo de cinco— y la cesión es irrevocable una vez hecha. Nadie puede acumular un poder desproporcionado dentro del sistema.

Detección de duplicados y fusión inteligente

En un sistema con muchas personas usuarias, es inevitable que propuestas similares o idénticas surjan de manera independiente. Sin un mecanismo de gestión, cientos de propuestas parecidas podrían fragmentar el apoyo y no llegar nunca al umbral necesario para escalar. La plataforma incorpora, por tanto, una **herramienta de detección de duplicados** que funciona en tres pasos.

Primero, cuando alguien escribe su propuesta, el sistema muestra en tiempo real propuestas similares ya existentes. Segundo, le ofrece la opción de sumarse a una propuesta existente en lugar de crear una nueva —y en ese caso recupera su cuota mensual, lo que incentiva la fusión. Tercero, si la persona decide crear una propuesta nueva igualmente, el sistema la marca para quien modera como posible duplicado, de modo que pueda valorar si es genuinamente distinta o si convendría fusionarla.

Esta herramienta puede empezar con una búsqueda de texto simple en las primeras versiones de la plataforma y evolucionar hacia un sistema de inteligencia artificial de clusterización de opiniones similar al que utiliza la plataforma vTaiwan, que ha demostrado ser muy eficaz para hacer aflorar el consenso real entre posiciones aparentemente dispersas.

El sistema de moderación

Moderación por sorteo

La moderación de la plataforma —es decir, la decisión sobre qué propuestas son aptas para el debate público y cuáles no— recae en **paneles de moderación elegidos por sorteo** entre todas las personas registradas. Todas forman parte por defecto de la lista de moderación, pero si a alguien le toca y no quiere participar, puede declinar sin ninguna penalización. Es lo que se llama un **«sorteo inclusivo pasivo»**: todo el mundo dentro por defecto, con derecho a salir.

Este modelo evita un sesgo habitual de los sistemas voluntarios: que acaben participando siempre los mismos perfiles —personas con tiempo libre, nivel educativo alto, ya politizadas. El sorteo pasivo garantiza una representación estadística real de la sociedad —personas jubiladas, jóvenes, personas que trabajan a turnos, familias con criaturas pequeñas— y el derecho a declinar respeta la libertad individual.

Se podría aplicar, además, una **cuota de diversidad suave**: si, por ejemplo, el sorteo solo selecciona a hombres de entre 40 y 60 años, el sistema repite el sorteo parcialmente hasta que la muestra sea razonablemente representativa del censo real. Irlanda aplica un mecanismo parecido: las personas participantes de sus asambleas ciudadanas se seleccionan con cuotas de edad, género, territorio y clase social.

Votación por mayoría y paneles solapados

Un panel de moderación vota por mayoría si una propuesta es apta para el debate público. Para que el sistema funcione de manera robusta y no se colapse en momentos de alta actividad, se utiliza un diseño de **paneles de moderación en paralelo y solapados**: grupos de siete personas con mandatos de dos semanas, renovados por turnos de un tercio cada semana. Así, siempre hay personas con experiencia en moderación y personas nuevas; nunca se parte de cero y la transición de conocimiento es orgánica.

Este diseño resuelve tres problemas a la vez. Primero, elimina el comportamiento *troll* y el *spam* sin crear una casta de moderación profesional con intereses propios. Segundo, distribuye la responsabilidad entre muchas personas que van rotando, lo que hace muy difícil la corrupción o la captura del sistema. Tercero, crea implicación ciudadana porque mucha gente pasa por la experiencia de moderar, no solo de proponer.

Reputación oculta

La plataforma mantiene un sistema de **reputación** vinculado a cada cuenta: cuántas propuestas ha hecho, cuántas han pasado la moderación, cuántas han recibido apoyo, cuántas se han implementado. Pero esta reputación está **oculta durante el proceso de moderación**. Quien modera no ve la reputación de quien propone mientras evalúa la propuesta; la información aparece solo en los registros posteriores para el análisis global del sistema.

La razón es que la visibilidad de la reputación durante la moderación crea un sesgo inevitable: si quien modera ve que quien propone tiene una reputación alta, tenderá a aprobar con menos atención; si es baja, con más suspicacia. La **ceguera informativa en el momento crítico de decisión** es un principio que

los sistemas judiciales ya aplican en varios contextos, y su aplicación aquí garantiza que cada propuesta se evalúe exclusivamente por su contenido.

Por la misma razón, la moderación también es ciega respecto de la autoría: quien revisa una propuesta no sabe quién la ha escrito. El nombre, la reputación y las afinidades de quien propone se quedan fuera de la sala. Solo entra la propuesta.

El apoyo por convicción

Una propuesta que supera la moderación necesita apoyo para avanzar. Pero no todos los apoyos dicen lo mismo. Un clic impulsivo el día en que una propuesta se hace viral no expresa lo mismo que el compromiso sostenido de quien cree en ella semana tras semana. Si ambos cuentan igual, el sistema premia las campañas de movilización rápida y no la convicción real.

Por eso los apoyos también son escasos y maduran con el tiempo. Cada persona dispone cada mes de un presupuesto limitado de apoyos —en el piloto, diez. Un apoyo nuevo cuenta un punto; si se mantiene una semana, cuenta dos, y si se mantiene dos semanas, tres. Se puede retirar en cualquier momento, y si se hace dentro del mismo mes, el apoyo se recupera para darlo a otra propuesta.

El efecto es doble. Por un lado, las campañas de última hora pesan poco: quien quiera inflar una propuesta de golpe no lo conseguirá con un alud de clics. Por otro, apoyar se convierte en una decisión pensada, porque cada apoyo que se da a una propuesta es un apoyo que no se puede dar a otra. El mecanismo se inspira en lo que la gobernanza digital llama *conviction voting*, y responde a la misma lógica que la cuota de propuestas: cuando los recursos para participar son limitados, cada aportación pesa.

El sistema de escalada por umbrales

Uno de los elementos más potentes y genuinamente innovadores del diseño es el mecanismo de **escalada por umbrales de apoyo**. Las propuestas no nacen y mueren en un nivel fijo; suben de nivel en función del apoyo que obtienen, ganando visibilidad y capacidad de incidencia a medida que escalan.

En el primer nivel —el barrio— una propuesta podría necesitar, por ejemplo, cincuenta apoyos del vecindario. Si los consigue, la plataforma la haría visible y pediría una respuesta pública. En los niveles municipal, regional o estatal, umbrales progresivos podrían dar acceso a espacios formales de debate o registro. Estos efectos no son automáticamente vinculantes: dependen de los canales y compromisos que cada administración competente haya aprobado y formalizado.

El efecto de este mecanismo es profundo. Un tema que incomoda a una gran parte de la ciudadanía aflora de forma orgánica y llega a niveles donde ya es políticamente imposible ignorarlo, **sin que ningún partido haya decidido ponerlo en la agenda**. Esto rompe el monopolio que hoy tienen los partidos sobre aquello de lo que se habla, que es quizá el poder más invisible y el más real que tienen. En ciencia política, este fenómeno se llama «cascada deliberativa»: un tema que empieza siendo local gana apoyo y visibilidad hasta convertirse en una cuestión de interés general que obliga a una respuesta institucional.

Cada propuesta, en cada nivel, tiene un **seguimiento público en tiempo real**: «en debate», «con apoyo suficiente», «derivada al ayuntamiento», «en ejecución», «implementada», «descartada y por qué motivo». La transparencia absoluta del proceso es la clave para mantener la confianza. Quien ha hecho la propuesta no solo ve que ha sido escuchada; ve exactamente dónde se encuentra en cada momento y por qué.

Propuestas a ciegas: la despolarización por diseño

Uno de los elementos más originales del diseño es la posibilidad de consultar **propuestas de partidos políticos sin saber de qué partido provienen**. En un modo de navegación especial de la plataforma, las propuestas de los partidos se presentan desprovistas de cualquier marca identificativa —ni logotipo, ni color, ni nombre del partido. Quien navega lee el contenido, lo evalúa y expresa su grado de acuerdo o desacuerdo basándose exclusivamente en la sustancia.

La investigación empírica muestra que eliminar la etiqueta partidista aumenta significativamente el apoyo transversal a propuestas concretas. Ideas que el electorado de derechas rechazaría instintivamente si supiera que vienen de un partido de izquierdas —o viceversa— reciben una acogida favorable cuando se presentan «desnudas». Esto no es un ejercicio académico: es una herramienta práctica para hacer aflorar el consenso real que existe en la sociedad y que la dinámica partidista esconde.

La función de las propuestas a ciegas no es eliminar los partidos ni negar la legitimidad de las identidades políticas. Es mostrar a la ciudadanía —y a los propios partidos— que el consenso es más amplio de lo que creen, que muchas de las barreras que perciben como infranqueables son, en realidad, muros de cartón pintados con colores de partido.

Distinción entre propuestas y reclamaciones

La plataforma distingue claramente entre dos tipos de contribuciones: las **propuestas** (ideas de mejora, proyectos nuevos, políticas innovadoras) y las **reclamaciones** (problemas existentes, desperfectos, servicios que no funcionan). La distinción no es cosmética; es funcional. Una reclamación sobre una calle rota requiere un flujo de gestión muy distinto del de una propuesta

para crear un nuevo carril bici. Mezclarlas en un único canal generaría confusión, frustraría a las personas usuarias y colapsaría la moderación.

Las reclamaciones pueden tener un canal con menos fricción —por ejemplo, sin consumir cuota mensual— y un flujo de respuesta más ágil, vinculado directamente a los servicios municipales de mantenimiento. Las propuestas, en cambio, siguen el circuito completo de moderación, debate y escalada descrito anteriormente. Ambos flujos conviven en la plataforma, pero con vías claramente diferenciadas.

Inteligencia artificial de síntesis

A medida que la plataforma crece, el volumen de opiniones, comentarios y debates puede ser difícil de analizar manualmente. La incorporación de una **IA de síntesis** —que agrupa opiniones similares, identifica los puntos de consenso y hace aflorar las tensiones reales— puede ser un complemento muy valioso.

El modelo de referencia es vTaiwan, la plataforma de democracia digital de Taiwán, que utiliza un sistema de clusterización basado en inteligencia artificial para analizar miles de opiniones e identificar automáticamente los puntos en los que la mayoría de la gente coincide, independientemente de su afiliación política. El resultado es sorprendente: en casi todos los temas, el consenso es mucho más amplio de lo que el debate partidista sugeriría. La IA no toma decisiones; ilumina el terreno común para que las personas puedan tomar mejores decisiones.

Parte VI: Precedentes y lecciones del mundo real

Suiza: la democracia semidirecta que funciona

Suiza es probablemente el estado moderno más cercano a una democracia directa funcional. La ciudadanía suiza vota en referendos varias veces al año sobre cuestiones que van desde la política fiscal hasta la regulación de la inmigración. Cualquier persona con ciudadanía puede lanzar una iniciativa popular que, si reúne suficientes firmas, se somete a votación popular vinculante. El sistema no es perfecto —las tasas de participación son a menudo modestas y las campañas pueden ser dominadas por grupos con recursos— pero demuestra que la participación directa a escala estatal no es una utopía teórica.

Estonia: la gobernanza digital

Estonia ha implementado uno de los sistemas de gobernanza digital más avanzados del mundo. El voto electrónico es una realidad desde hace años, y la identidad digital permite a la ciudadanía interactuar con la administración pública de manera ágil y segura. La experiencia estonia demuestra que la tecnología puede facilitar significativamente la participación, siempre que se garanticen la seguridad, la privacidad y la accesibilidad del sistema.

Decidim: la plataforma nacida en Barcelona

Decidim es una plataforma de código abierto creada en Barcelona en 2016 que se ha convertido en un referente internacional en participación digital. Cientos de instituciones y organizaciones de todo el mundo la utilizan, y ha generado miles de propuestas, algunas de las cuales han sido implementadas por

administraciones públicas. Decidim permite propuestas, votaciones, asambleas en línea y presupuestos participativos.

Sin embargo, Decidim tiene limitaciones significativas respecto de lo que hemos descrito en este documento. Le falta el sistema de moderación por sorteo, la cuota transferible, la detección inteligente de duplicados, la escalada por umbrales y las propuestas a ciegas. Decidim podría servir como base tecnológica sobre la que construir, pero las piezas realmente innovadoras del sistema que proponemos no existen en ninguna plataforma actual.

g0v y vTaiwan: la bifurcación del gobierno

Taiwán ofrece uno de los precedentes más inspiradores y menos conocidos de lo que una cultura cívica digital puede lograr. El movimiento **g0v** —pronunciado «gov-zero»— es una comunidad de programación, diseño y activismo que literalmente *bifurca* (en términos informáticos, hace un *fork* de) los servicios gubernamentales: crea versiones paralelas más transparentes, accesibles y participativas de los portales y servicios públicos.

La filosofía de g0v es idéntica a la que articulamos en este documento: no sustituir al gobierno sino crear una capa de participación que el gobierno no pueda ignorar. El resultado más visible de este movimiento fue **vTaiwan**, la plataforma de deliberación digital que ha permitido a la ciudadanía taiwanesa participar directamente en el diseño de legislación sobre cuestiones complejas como la regulación de los vehículos de transporte compartido, el comercio electrónico y la venta de alcohol en línea.

El caso de Taiwán tiene un epílogo especialmente significativo: **Audrey Tang**, una de las figuras centrales del movimiento g0v, acabó siendo nombrada ministra digital del gobierno. La persona que había creado herramientas para fiscalizar al gobierno desde fuera fue llamada a reformarlo desde dentro. Es la

prueba más tangible de que la estrategia incremental —construir desde fuera hasta que el interior no pueda ignorarlo— puede llegar muy lejos.

Las asambleas ciudadanas de Irlanda

Irlanda ha sido, como se ha apuntado anteriormente, un laboratorio extraordinario para la democracia deliberativa. Sus asambleas ciudadanas —formadas por personas seleccionadas al azar, con cuotas de edad, género, territorio y clase social para garantizar la representatividad— abordaron con éxito cuestiones que la política parlamentaria había sido incapaz de resolver durante décadas.

El proceso es revelador. La Convención Constitucional (2012–2014) reunió a 66 personas elegidas al azar y 33 cargos políticos; la Asamblea Ciudadana (2016–2018), a 99 personas corrientes sin ningún cargo. En ambos casos, las personas participantes se reunieron durante meses, escucharon a personas expertas de todas las perspectivas, debatieron entre ellas con reglas de deliberación respetuosa, y llegaron a recomendaciones que posteriormente se sometieron a referéndum popular. En el caso del matrimonio igualitario (2015), el apoyo fue del 62 %; en el de la reforma de la legislación sobre el aborto (2018), del 66 %. Resultados que ningún cargo político se habría atrevido a predecir.

La experiencia irlandesa demuestra que el sorteo funciona, que la deliberación funciona, y que la gente corriente —con información, tiempo y un marco adecuado— es perfectamente capaz de tomar decisiones matizadas sobre cuestiones enormemente complejas y emocionalmente cargadas.

Parte VII: Riesgos, tensiones y honestidad

Ninguna propuesta de reforma democrática merece ser tomada en serio si no es honesta sobre sus riesgos y limitaciones. Presentar una visión utópica sin matices es un ejercicio de autoengaño que acaba desacreditando las ideas que pretende defender. Dedicamos, por tanto, unas páginas a las tensiones y peligros reales de lo que proponemos.

La tiranía de la mayoría

Uno de los argumentos clásicos contra la democracia directa es el riesgo de la «tiranía de la mayoría»: la posibilidad de que una mayoría vote contra los derechos de las minorías sin que haya filtros institucionales que lo impidan. El argumento no es retórico; tiene ejemplos históricos reales. Las mayorías han votado, en varios momentos y lugares, contra los derechos de las mujeres, las personas LGTBI, las minorías étnicas y la población inmigrante.

Este riesgo existe y no debe minimizarse. La plataforma que proponemos no sustituye las garantías constitucionales ni los derechos fundamentales; opera dentro del marco legal existente. Las propuestas que vulneren derechos fundamentales deben ser filtradas por el sistema de moderación, y los umbrales institucionales deben ser respetados. La democracia directa no es —no puede ser— ilimitada; necesita convivir con el estado de derecho.

La desinformación y la manipulación

En un entorno saturado de información falsa, las decisiones populares directas pueden ser manipuladas por medios de comunicación, redes sociales o intereses económicos. El debate informado que había en la Pnyx ateniense es difícil de

reproducir a escala masiva en una sociedad donde los algoritmos de las redes sociales priorizan la indignación sobre la reflexión.

La plataforma incorpora varios mecanismos de mitigación —la moderación por sorteo, el apoyo por convicción, la detección de duplicados, la IA de síntesis— pero sería ingenuo creer que son suficientes para neutralizar totalmente la manipulación informativa. La formación cívica, la promoción del pensamiento crítico y la regulación de los ecosistemas informativos digitales son complementos indispensables que quedan fuera del ámbito de una plataforma tecnológica pero que condicionan enormemente su éxito.

La brecha digital y las nuevas exclusiones

Un sistema de participación digital excluye, por definición, a las personas sin acceso a tecnología o con competencias digitales limitadas. Si no se gestiona con cuidado, la plataforma podría reproducir —o incluso amplificar— las desigualdades existentes, creando una «democracia digital» donde participa la gente de siempre con una herramienta nueva.

Para evitarlo, la plataforma debe complementarse con canales de participación no digitales —puntos de acceso físicos en los ayuntamientos o centros cívicos, asistencia presencial para personas con dificultades tecnológicas, formatos híbridos que combinen lo presencial y lo digital. El objetivo es que la tecnología sume sin restar; que facilite la participación de quien ya accede sin dificultar la de quien necesita otro canal.

El solucionismo tecnológico, revisitado

Hemos advertido antes del riesgo del solucionismo tecnológico, pero vale la pena volver a él con más detalle porque es, probablemente, el peligro más sutil

y más difícil de gestionar. La tentación de creer que «con una buena app, todo se arregla» es enorme, especialmente en una generación acostumbrada a resolver problemas con herramientas digitales.

Pero la democracia no es un problema de optimización sino un proceso humano de convivencia. La deliberación requiere empatía, escucha, capacidad de cambiar de opinión —cualidades que una pantalla puede facilitar pero nunca sustituir. La plataforma es una **condición necesaria pero no suficiente**. La condición suficiente es una comunidad que la use con voluntad genuina de colaborar, y eso se construye con educación, con experiencia compartida y con tiempo.

La participación baja y desigual

La experiencia de las plataformas de participación digital muestra un patrón que conviene tener presente: la participación suele ser baja y se concentra en pocos perfiles. En muchos procesos, una pequeña parte de las personas registradas hace la mayor parte de las aportaciones, y esas personas tienden a tener más tiempo, más formación y más hábito de participar. Una plataforma abierta a todo el mundo no garantiza, por sí sola, que todo el mundo esté en ella.

El diseño lo mitiga en parte —la cuota iguala el peso de cada persona, y el sorteo lleva a la moderación perfiles que nunca se habrían presentado—, pero no lo resuelve. Habrá que medir quién participa y quién no, e ir a buscar activamente a los sectores que faltan, sobre todo fuera del entorno digital.

La captura por grupos organizados

Toda herramienta de participación puede ser capturada por quien está más organizado: asociaciones con mucha capacidad de movilización, grupos de

interés o los propios partidos, que pueden convertir la plataforma en otro campo de batalla. El riesgo no es que se organicen —la organización colectiva es legítima y necesaria—, sino que la capacidad de movilización se imponga al consenso real.

Varios mecanismos hacen de contrapeso: la cuota limita el peso de cada persona, el apoyo por convicción resta fuerza a las campañas rápidas, el límite de cesiones impide acumular cuotas y la moderación a ciegas impide premiar o castigar una propuesta por quien la impulsa. Ninguno de estos mecanismos es infalible, y habrá que vigilar los patrones de comportamiento coordinado.

La privacidad de las opiniones políticas

Una plataforma como esta acumula, inevitablemente, información delicada: qué propone cada persona, a qué da apoyo, cómo modera. El Reglamento general de protección de datos europeo considera las opiniones políticas una categoría especial de datos, con una protección reforzada. No es una formalidad: en malas manos, saber qué piensa cada persona de un pueblo es una herramienta de presión.

Por eso la privacidad debe ser un principio de diseño y no un añadido: recoger solo los datos imprescindibles, no exponer públicamente quién apoya qué, separar la identidad verificada de la actividad cívica siempre que sea posible, y garantizar el derecho al olvido sin borrar la memoria colectiva del proceso.

La resistencia del sistema

Finalmente, hay que ser honestos sobre una realidad incómoda: a los cargos electos no les interesa ceder poder. Un sistema que da voz directa a la ciudadanía erosiona inevitablemente el monopolio de los partidos sobre la

agenda política, y eso generará resistencias. Algunas serán explícitas — oposición política, regulación adversa, deslegitimación mediática. Otras serán sutiles —cooptación del sistema, burocratización de los procesos participativos, creación de mecanismos formales que tengan la apariencia de participación sin la sustancia.

La estrategia incremental que proponemos es, en parte, una respuesta a este riesgo: si la plataforma empieza con una comunidad pequeña, demuestra resultados y escala orgánicamente, es mucho más difícil de detener que si empieza con una propuesta legislativa que los partidos pueden bloquear. Pero la resistencia del sistema es un factor real que condicionará todo el proceso y que hay que tener presente en cada paso.

Epílogo: Hacia una democracia densa

Hace veinticinco siglos, en la colina de la Pnyx, cualquier integrante de la ciudadanía de Atenas podía subir a una piedra y dirigirse al resto de la ciudadanía para proponer una ley, debatir un tratado de paz o denunciar un abuso de poder. No necesitaba el permiso de ningún partido, ni el apoyo de ningún lobby, ni la visibilidad que da la riqueza o la fama. Solo necesitaba una cosa: la voluntad de hablar. Y el sistema le garantizaba otra: el derecho a que la escucharan.

Aquel derecho —la *isegoría*— es el que hemos perdido. No el derecho a votar cada cuatro años, que conservamos formalmente; sino el derecho a ser parte activa de una conversación continua sobre cómo queremos convivir. El derecho a proponer, debatir, decidir y ver cómo nuestras decisiones se convierten en realidad. El derecho, en definitiva, a gobernarnos —no en abstracto y por delegación, sino de manera concreta y directa.

Las páginas anteriores han intentado mostrar que la pérdida de ese derecho no fue accidental sino deliberada, que los sistemas representativos modernos fueron diseñados expresamente para filtrar la participación popular, y que el término «democracia» se apropió para dar legitimidad a un sistema que quienes lo fundaron no consideraban democrático. Pero también han intentado mostrar que recuperarlo es posible —no de manera total e instantánea, sino de manera gradual, local y acumulativa.

La plataforma que hemos descrito en términos funcionales no es un ejercicio teórico. Es una propuesta concreta, construible con la tecnología actual, validable con un piloto pequeño y escalable sin límite teórico. Incorpora lecciones de veinticinco siglos de experimentación democrática: el sorteo ateniense, la rotación del poder, la moderación colectiva, el apoyo por

convicción, la escalada por umbrales, la despolarización por diseño y la transparencia absoluta del proceso.

No pretende sustituir a las instituciones existentes. Pretende crear una capa de participación por debajo de ellas —una infraestructura democrática del siglo XXI y un agregador de inteligencia colectiva— que transforme aportaciones dispersas en propuestas claras, contrastadas y representativas. Un flujo que empiece en un barrio, se extienda a un municipio, escale a una región y, eventualmente, llegue al estado. No por imposición ni por una vinculación automática, sino por la fuerza de la evidencia, el consenso y la trazabilidad.

La arquitectura del sistema puede resumirse en tres principios: **baja fricción para entrar, alta calidad para subir, máxima transparencia para confiar**. Cualquier persona puede proponer con un solo clic; pero para que una propuesta llegue lejos debe superar filtros de calidad progresivos —moderación por sorteo, apoyo por convicción, escalada por umbrales— que garantizan que lo que llega a las instituciones es genuinamente representativo de una preocupación colectiva real. Y todo el proceso es público, trazable y auditable.

El reto no es técnico. Las herramientas existen. El reto es cultural y político: construir una cultura de participación en una sociedad que ha aprendido a no participar, y hacerlo en un contexto donde el sistema existente tiene todos los incentivos para resistirse al cambio.

Pero los precedentes existen —Suiza, Estonia, Irlanda, Taiwán, Barcelona— y las condiciones son favorables. Nunca hemos tenido tanta tecnología al alcance de la mano, tanta desafección con el sistema actual ni tanta evidencia académica de que otro modelo es posible.

Quizá ha llegado el momento de volver a subir a aquella piedra.

Anexo: Puntos de partida para el documento técnico

El presente documento ha sido deliberadamente no técnico. Pero el relato que contiene necesita, para hacerse realidad, un segundo documento que defina la arquitectura técnica de la plataforma. Las notas siguientes son los puntos de partida de ese segundo documento, y habrá que desarrollarlas en profundidad.

Identidad y registro

El sistema necesita un mecanismo de registro que verifique que cada cuenta corresponde a una persona real y única, sin exigir un nivel de verificación tan alto que disuada la participación. En un primer piloto con una comunidad pequeña, puede bastar una verificación ligera —por ejemplo, un correo electrónico vinculado a una dirección postal verificable. En versiones posteriores, se puede explorar la integración con sistemas de identidad digital existentes, como el certificado digital o la identificación electrónica. La clave está en encontrar el equilibrio entre seguridad y accesibilidad en cada fase de despliegue.

Gestión de cuotas y transacciones

El sistema de cuotas mensuales, acumulación parcial y cesión requiere un motor de transacciones fiable que garantice que ninguna cuota se duplica, se pierde ni se reasigna incorrectamente. Habrá que definir las reglas de negocio con precisión —qué pasa si alguien cede una cuota y quien la recibe no la usa, cuál es el plazo de expiración, cómo se gestionan los casos límite— e implementarlas con una lógica transaccional robusta.

Algoritmo de sorteo

El sorteo de los paneles de moderación debe ser verificablemente aleatorio y auditable. Habrá que definir el algoritmo de selección, el mecanismo de cuota de diversidad, la lógica de rotación de los paneles solapados y el procedimiento de reemplazo cuando una persona seleccionada declina. La transparencia del proceso de sorteo es esencial para la confianza en el sistema.

Motor de detección de duplicados

El sistema de detección de propuestas similares puede empezar con una búsqueda semántica básica basada en embeddings de texto y evolucionar hacia modelos de clusterización más sofisticados. Habrá que definir los umbrales de similitud, la interfaz de usuario para presentar las propuestas similares, y el flujo de interacción cuando la persona decide fusionarse con una propuesta existente o crear una nueva.

Arquitectura de escalada

El mecanismo de escalada por umbrales requiere una definición precisa de los niveles, los umbrales, los ámbitos de visibilidad y los compromisos institucionales asociados. El piloto parte de una regla clara: escalar no equivale a obligar. Hay que definir cómo se gestionan las propuestas en contextos donde las instituciones receptoras no tienen obligación legal de responder, cómo se documenta la inacción y cómo una administración puede asumir voluntariamente compromisos de respuesta, recursos o ejecución.

Interfaz de propuestas a ciegas

El modo de navegación de propuestas a ciegas requiere un sistema de despersonalización de contenido que elimine no solo las marcas evidentes (logotipo, nombre del partido) sino también las pistas indirectas que permitan identificar el origen —terminología habitual, estilo de redacción, referencias implícitas. Habrá que definir el grado de neutralización necesario y el procedimiento para conseguirlo.

IA de síntesis y agrupación

La implementación de una IA de síntesis similar a la de vTaiwan requiere un modelo de procesamiento del lenguaje natural capaz de analizar grandes volúmenes de opiniones, agruparlas por afinidad semántica y generar mapas visuales del consenso y el disenso. Habrá que evaluar si se utiliza un modelo propietario, un modelo de código abierto o un desarrollo a medida, y definir los criterios de agrupación, los formatos de visualización y los mecanismos de validación humana de los resultados.

Infraestructura y seguridad

La plataforma debe garantizar la disponibilidad, la integridad de los datos y la protección de la privacidad de las personas usuarias. Habrá que definir la arquitectura de servidores, la política de copias de seguridad, los mecanismos de protección contra ataques, la conformidad con la normativa de protección de datos y los procedimientos de auditoría de seguridad. En un contexto donde la plataforma gestiona información sensible —opiniones políticas, identidades, patrones de votación—, la seguridad no es un añadido sino un requisito fundacional.

Estrategia de piloto

El primer piloto es en Cardedeu, un municipio del Vallès Oriental, de la mano del Fòrum Obert de Cardedeu: las conclusiones de sus mesas presenciales se han incorporado a la plataforma como diagnósticos y propuestas, y el vecindario puede priorizarlas con el apoyo por convicción. Empieza deliberadamente con un núcleo reducido —propuestas, diagnósticos, temas y apoyo—; la moderación por sorteo y la escalada al ayuntamiento se activarán en fases posteriores. Otros municipios pueden pedir que se abra en ellos la participación, y se abren de uno en uno. Habrá que definir los criterios para abrir nuevos municipios, las métricas de éxito, el plan de recogida de datos, el procedimiento de iteración y el plan de comunicación de los resultados. El objetivo del piloto no es demostrar que la plataforma funciona perfectamente sino aprender todo lo que funciona mal para corregirlo antes de escalar.

Decidim como base o desarrollo propio

Una decisión técnica fundamental es si construir sobre la plataforma Decidim —aprovechando su ecosistema de código abierto y su base funcional— o desarrollar desde cero con una arquitectura propia. Ambas opciones tienen ventajas e inconvenientes. Decidim ofrece una base sólida y una comunidad activa, pero las innovaciones que proponemos podrían requerir cambios arquitectónicos profundos que sean difíciles de implementar como extensiones de una plataforma existente. El documento técnico deberá evaluar ambas opciones con criterio.

— — —

Estos puntos de partida no agotan lo que habrá que abordar en el documento técnico, pero identifican sus ejes principales. Cada uno de ellos requerirá una reflexión detallada, una evaluación de alternativas y una propuesta concreta de implementación. Lo que espero que este primer documento haya conseguido es establecer el porqué —el marco conceptual y filosófico— con la claridad suficiente para que el cómo técnico pueda construirse encima con sentido y coherencia.

Bibliografía

Obras citadas en este documento o en las que se basan sus argumentos.

Aristóteles (s. IV a. C.). *Política*, libros III y IV.

Baiocchi, G. (2005). *Militants and Citizens: The Politics of Participatory Democracy in Porto Alegre*. Stanford: Stanford University Press.

Barandiaran, X. E., Calleja-López, A., Monterde, A. y Romero, C. (2024). *Decidim, a Technopolitical Network for Participatory Democracy*. Cham: Springer.

Barber, B. R. (1984). *Strong Democracy: Participatory Politics for a New Age*. Berkeley: University of California Press.

Boxell, L., Gentzkow, M. y Shapiro, J. M. (2024). «Cross-Country Trends in Affective Polarization». *The Review of Economics and Statistics*, 106(2), 557–565.

Cohen, G. L. (2003). «Party over Policy: The Dominating Impact of Group Influence on Political Beliefs». *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(5), 808–822.

Farrell, D. M., Suiter, J. y Harris, C. (2019). «“Systematizing” constitutional deliberation: the 2016–18 citizens' assembly in Ireland». *Irish Political Studies*, 34(1), 113–123.

Fishkin, J. S. (2009). *When the People Speak: Deliberative Democracy and Public Consultation*. Oxford: Oxford University Press.

Habermas, J. (1962). *Strukturwandel der Öffentlichkeit*. Neuwied: Luchterhand.

Habermas, J. (1992). *Faktizität und Geltung*. Frankfurt: Suhrkamp.

Hamilton, A. (1777). Carta a Gouverneur Morris, 19 de mayo de 1777.

Hansen, M. H. (1991). *The Athenian Democracy in the Age of Demosthenes*. Oxford: Blackwell.

Heródoto (s. V a. C.). *Historia*, V, 78.

- Iyengar, S., Lelkes, Y., Levendusky, M., Malhotra, N. y Westwood, S. J. (2019). «The Origins and Consequences of Affective Polarization in the United States». *Annual Review of Political Science*, 22, 129–146.
- Landemore, H. (2013). *Democratic Reason: Politics, Collective Intelligence, and the Rule of the Many*. Princeton: Princeton University Press.
- Landemore, H. (2020). *Open Democracy: Reinventing Popular Rule for the Twenty-First Century*. Princeton: Princeton University Press.
- Madison, J. (1787). «The Federalist No. 10».
- Manin, B. (1995). *Principes du gouvernement représentatif*. París: Calmann-Lévy.
- Montesquieu (1748). *De l'esprit des lois*, II, 2.
- Morozov, E. (2013). *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*. Nueva York: PublicAffairs.
- OCDE (2020). *Innovative Citizen Participation and New Democratic Institutions: Catching the Deliberative Wave*. París: OECD Publishing.
- Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ostrom, E. (2010). «Beyond Markets and States: Polycentric Governance of Complex Economic Systems». *American Economic Review*, 100(3), 641–672.
- Pateman, C. (1970). *Participation and Democratic Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo (Reglamento general de protección de datos), artículo 9.
- Rousseau, J.-J. (1762). *Du contrat social*, III, 15.
- Sieyès, E. J. (1789). Discurso ante la Asamblea Nacional sobre el veto real, 7 de septiembre de 1789.
- Weyl, E. G., Tang, A. y la comunidad Plurality (2024). *Plurality: The Future of Collaborative Technology and Democracy*.