



## MANDATO DIGITAL: UNA EXPERIENCIA CON USO DE APLICACIONES

André Rehbein Sathler\*  
Henrique Fernandes Ferreira\*\*

**Resumen:** La investigación se enmarca en el campo de los estudios de Democracia Digital, con énfasis en el análisis de los modos transformadores de las tecnologías de información y comunicación en relación con el sistema democrático. El objetivo es identificar cómo se utiliza una aplicación para monitorear y administrar el mandato parlamentario. Es una investigación exploratoria cualitativa, que utiliza la técnica de estudio de caso. Los resultados indican que el uso de la aplicación genera niveles interesantes de compromiso, que aumentan cuando se discuten temas delicados. Se concluye que el uso de aplicaciones para interactuar con los representados se suma a las tecnologías de información y comunicación existentes, con el potencial de generar más compromiso, debido a sus propias características.

**Palabras clave:** Democracia digital; Representación; Capacidad de respuesta; Mandato digital; Aplicación

### Introducción

Este artículo forma parte del campo de los estudios de la Democracia Digital, que trata exhaustivamente las formas en que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) afectan y transforman la democracia y el sistema democrático. Particularmente, la investigación se torna al análisis de una experiencia del uso de un aplicativo (app), instalado en *smartphones*, para el acompañamiento y la participación en un mandato de diputado federal, en la 56ª Legislatura.

El uso tanto de los parlamentarios como de los usuarios se centra, incluidos los datos cuantitativos generados por el propio uso de la aplicación y elementos cualitativos, derivados de la experiencia del usuario, el parlamentario y su equipo. Debido a su carácter reciente (hasta donde sabemos, a nivel federal, es la primera Legislatura en la que hay un registro del uso efectivo de una aplicación para este fin, todavía por un pequeño porcentaje de parlamentarios – alrededor del 1%), la investigación es exploratoria, más cualitativa que cuantitativa, aunque forma parte de la presentación y análisis de los datos cuantitativos generados.

El objetivo general de la investigación es identificar cómo se utiliza la aplicación, tanto por el parlamentario y su equipo como por los usuarios. A partir de los datos e informes de la experiencia, se espera que conciba potencialidades, constricciones, oportunidades y amenazas, con el fin de construir una referencia científica para el análisis de este tipo de experiencia, así

---

\* Graduado en Ciencias Económicas, Máster en Comunicación, Máster en Gerenciamiento de Sistemas de Información y Doctor en Filosofía (Inteligencia Artificial) graduado en la Universidad Federal de São Carlos (UFSCar). Actualmente es profesor del Programa de Posgraduación/Cefor de la Cámara de Diputados. e-mail: [andre.sathler@camara.gov.br](mailto:andre.sathler@camara.gov.br) ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-1856-9839>.

\*\* Asesor Técnico de la Cámara de Diputados. E-mail: [henrique.ferreira@camara.leg.br](mailto:henrique.ferreira@camara.leg.br).

como para registrar elementos fácticos que proporcionarán análisis comparativos futuros.

La democracia digital se ha convertido en un tema presente y urgente, dadas sus posibilidades como elemento minimizador de la crisis o déficit de representación repartido por todo el mundo, a través de la valorización de la participación popular en las decisiones. Según Amartya Sen, Premio Nobel de Economía, uno de los atributos poco explorados de la democracia es su capacidad para "enriquecer el debate basado en mejoras en la disponibilidad de información y la viabilidad de discusiones interactivas" (SEN, 2011, p. 15). Los instrumentos de la democracia digital profundizan exponencialmente la disponibilidad de información, —a pesar de toda la asimetría del suministro y de la calidad de la información, — y lo han hecho técnicamente factible, —lo que no significa que siempre ocurran— debates interactivos que abarquen grandes masas geográficamente dispersas. Por lo tanto, de acuerdo con el marco teórico enfatizado por Sen (2011), el elemento digital añade capacidades a la democracia, enriqueciéndola y haciendo más amplia la experiencia por parte de los ciudadanos.

La preocupación que subyace a este artículo es la percepción de la necesidad de que las instituciones de democracia representativa se adapten a una realidad cambiante basada en el progreso técnico acelerado y la erosión de las normas de las relaciones políticas que hasta ahora han prevalecido. Todavía no es posible ser claro sobre cuál será el punto de llegada de las transformaciones tecnológicas, las innovaciones institucionales y, por lo tanto, las condiciones de sociabilidad y cohesión social que surgirán, lo que contribuye al sentimiento de angustia.

El presente estudio también se justifica por el crecimiento exponencial del uso de las NTIC. En junio de 2018, sólo el *App Store* superó los 170 mil millones de descargas<sup>1</sup>. En 2010, la palabra *app* se hizo tan popular que fue marcada como "palabra del año" por la *American Dialect Society*.

Desde su perspectiva, este artículo dialoga con las obras de Simon *et al.* (2017); Guimarães, Faria e Sathler (2016); Faria (2012); Sampaio (2010); Noveck (2009); Coleman e Blumer (2009); Marques (2008); Gomes y Maia (2008), Leston-Bandeira (2007); haciendo hincapié en las posibilidades más amplias de conformación del proceso participativo, proporcionadas por NTIC. Seguramente esto no significa menospreciar los problemas ya señalados en esta llamada Democracia Digital o simplemente en el uso de *internet* para la formación y la información política, como la información política mal calificada, la desigualdad de acceso, la cultura política, el predominio de la acción de los medios de comunicación como autoridades en el entorno virtual, el sobre control y las *ciber*-amenazas, además de una reducción de la política a la estética del espectador.

---

<sup>1</sup> Datos extraídos de AppAnnie. Sitio web: <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/data-behind-10-years-ios-app-store/#download>

## 1. Tecnología, mandato y respuesta

La contemporaneidad está marcada por el impacto de dos macroestructuras políticas y la solución requiere novedad en términos de instituciones. Las macroestructuras políticas son propicias para lidiar con un tipo de problema y se les da una cierta configuración social. Las monarquías absolutistas (un tipo de macroestructura política) fracasaron con el advenimiento de la modernidad y fueron reemplazadas. Las instituciones modernas, cuyas bases se remontan a hace 300 años, eran primitivas y subdesarrolladas para hacer frente a los cambios y la aceleración del ritmo de los que vinieron con la Revolución Industrial. Corren el riesgo de fracasar, en el presente, por sus insuficiencias básicas, en un fenómeno que se ha entendido genéricamente como una crisis de democracia representativa.

En la posmodernidad se habla de vértigo y ansiedad, lo que refleja el hecho de que las macroestructuras políticas de la modernidad se tambalean, sacudidas por la Revolución Informativa. Los debates sobre la democracia digital deben tener en cuenta esta dimensión ampliada, que trasciende el uso instrumental de las NTIC para las nuevas prácticas políticas. Es necesario comprender las transformaciones en el ser humano y sus expresiones políticas causadas por la apropiación de nuevas realidades técnicas, además de la mera asociación del uso de la red con algunos instrumentos de democracia participativa.

Las personas contribuyen por ser parte y no para ser parte, desarrollando un sentido de propósito, a través del sentimiento de colectividad y relaciones sociales que se densifican en torno a obras comunes. El verdadero potencial de las NTIC es que fuerzan una confrontación con cuestiones más profundas: ¿qué democracia?, ¿y la democracia para quién? De hecho, las mismas preguntas que subyacen a la crisis de la democracia representativa.

En la democracia digital, la disponibilidad de información y datos libremente tratables (datos abiertos) son materia prima para el desarrollo de procesos de comprensión de la acción estatal a un nivel superior. Las aplicaciones creadas de manera participativa y colaborativa, con la participación de parlamentarios, funcionarios del Legislativo, politólogos, hackers y ciudadanos en general, aprovechan mejor el potencial del uso de datos legislativos, proporcionando nuevas opiniones fáciles de usar que facilitan comprensión del proceso político. Otras aplicaciones, con el uso de robots que se ejecutan sobre datos abiertos, proporcionan auditorías permanentes, lo que hace que el proceso de responsabilidad (*accountability*) sea dinámico e interactivo. Esta tendencia debería ampliarse, ya que los organismos públicos de diversas partes del mundo han permitido iniciativas cívicas para fomentar el desarrollo colaborativo con miras a generar más eficiencia en el resultado final de las aplicaciones de transparencia (EYLER-WERVE; CARLSON, 2012; SR. SILVA; BRAGATTO; SAMPAIO, 2016). Tales iniciativas se llevan a cabo en diferentes formatos, tales como maratones *hackers*, *hackatones*, concurso de ideas y aplicaciones y otros similares.

Una premisa clave en el campo de los estudios de la democracia digital es que las NTIC favorecen el ejercicio de la representación dialogante y continua, superando el concepto de democracia liberal de una *accountability* ejecutable sólo en tiempos de renovación de mandatos. Nos ocupamos aquí de lo que Urbinati (2005) llamó "representación negociada", basado en el juicio constante de los ciudadanos de cada decisión tomada por el parlamentario. Esta conexión constante entre representados y representantes que aumenta la capacidad de transformación, además de generar una mayor compromiso en la participación. En línea con esta perspectiva, trabajamos con el concepto de democracia digital postulado por Gomes (2011):

Es en este contexto que podemos situar la llamada democracia digital. Concepto paraguas, la democracia digital es lo suficientemente amplia como para acoger "cualquier" forma de uso de dispositivos (ordenadores, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, palmtops, iPads), aplicaciones (programas) y herramientas (foros, sitios web, redes sociales, medios de comunicación, medias sociales...) de tecnologías digitales de comunicación (GOMES, 2011).

Lo que se entiende como democracia digital, por lo tanto, es que se trata de una forma contemporánea de democracia participativa, aprovechada por el ascenso de las NTIC. Los medios digitales llegaron para permitir al ciudadano tener más acceso a la información sobre las actividades del Estado, es decir, una mayor disponibilidad de información (transparencia); sino también para permitir una interacción más densa entre los representantes y representados, colimando en una mayor eficacia en la participación.

En el caso concreto, utilizando una solicitud para supervisar el mandato, la perspectiva es ampliar la dimensión de la capacidad de respuesta, es decir, utilizar una tecnología con el objetivo específico de superar las dificultades señaladas como síntomas de la crisis de la democracia representativa. En particular, se pretende ampliar la comunicación entre el parlamentario y el electorado (representante y representados) con el uso de esta herramienta específica. Hay varios estudios relacionados con el uso de herramientas como las redes sociales (*Facebook*, *Twitter*), pero todavía no hay estudios dedicados específicamente al uso de la aplicación.

Panhoca y Bonini (2014, p. 208) estudian el término capacidad de respuesta y llegaron a la conclusión de que:

El término receptividad se ha utilizado con frecuencia en la evaluación de las políticas públicas, y puede entenderse – según Popescu (2011) – tanto como una respuesta adecuada de los gobiernos a las demandas de los ciudadanos, como como una convergencia de acciones: del Estado que responde a los ciudadanos que lo demandan (PANHOCA y BONINI, 2014, p. 208).

Estos autores, por lo tanto, destacan la característica dialogante de la capacidad de respuesta, que implica un conjunto de preguntas sociales (demandas de los representados) y

respuestas gubernamentales (acciones de representantes). Esta perspectiva contribuye a la capacidad de entender la capacidad de respuesta en los términos del pensamiento de Bakhtin, que asumió el concepto de "respuesta responsable", entendiendo el diálogo entre el yo y el otro, en el espacio configurado en y por el acople ciudadano-gobernante (BAKHTIN, 2010). La percepción de Bakhtin se considera como inaugural, en el campo de la comunicación, de la noción de legitimidad a través del consentimiento informado, construida a través de un diálogo responsable.

Morlino (2011) ofrece la comprensión de la capacidad de respuesta como una de las dimensiones del concepto de calidad de la democracia. Ofrece tal vez una de las conceptualizaciones más amplias sobre el tema, relacionándola con el tema de la calidad de la democracia, de modo que se entienda como procedimiento, contenido y resultado, que se desarrolla en ocho dimensiones. Esta perspectiva implica tomar como criterio de análisis las dimensiones del estado de derecho, (*rule of law*), *accountability* (electoral e interinstitucional), competencia y participación. Por otro lado, la calidad en términos de contenido implica considerar las dimensiones de libertad e igualdad. Por último, el enfoque en los resultados determina la octava de las dimensiones, que es la capacidad de respuesta.

Pogrebinschi y Ventura (2017, p. 267) afirman que:

Los mecanismos participativos y deliberativos constituyen sin duda uno de estos medios (para que los ciudadanos puedan formular sus preferencias), y su potencial para aumentar la capacidad de respuesta de los gobiernos y los parlamentos es una de las principales razones por las que, contrariamente a lo que algunos (todavía) piensan, la expansión de la participación viene a fortalecer la representación, sin establecer con ella ningún tipo de antagonismo (POGREBINSCHI y VENTURA, 2017, p. 267).

Aquí los autores señalan un tema importante en el campo de la democracia digital. Además de una sustitución utópica (e ilusoria) de la democracia representativa por la democracia directa, mediante el uso de las NTIC, es, de hecho, tratar de "democratizar la democracia representativa", con la viabilidad de una participación más eficaz, con la apertura de la propia estructura de toma de decisiones, terminando de una vez por todas la idea del mandato independiente. También es un movimiento de desmonopolización de los representantes y su especialización e informalización de la jurisdicción.

También se refleja en la propuesta una superación de la dimensión de la mera relación (privada), presente en muchos de los llamados instrumentos participativos, y el establecimiento de la participación en su carácter genuinamente público. Partiendo de las mejoras en la disponibilidad de la información y asumiendo la viabilidad de los debates interactivos, avanzamos hacia el fortalecimiento de tres puntos clave de la democracia: la participación política, el diálogo y la interacción pública (SEN, 2011).

Sin embargo, algunas propuestas que asocian ingenuamente las posibilidades abiertas por las nuevas tecnologías con las posibilidades de ejercicio de la democracia directa no contribuyen al debate. La democracia representativa, para recordar las palabras de Winston Churchill, sigue siendo el menos peor de los regímenes políticos. La complejidad del mundo y la vasta diversidad de agendas a las que se enfrentan los órganos políticos reafirma la necesidad de políticos profesionales, dedicados a tiempo completo al estudio y deliberación de asuntos. Los parlamentos, en este sentido, son como sistemas expertos imaginados por Giddens (2012), una institución con competencias y capacidades únicas, con objetivos específicos, sin los cuales las sociedades en la modernidad son incapaces de desarrollarse adecuadamente.

Por lo tanto, no se trata de desafiar la democracia representativa. Más bien, busca su mejora, con la creación de otros instrumentos de democracia directa, o, en otras palabras, añadir democracia a la democracia representativa, como una forma de mitigar la crisis de la democracia representativa y el sentido de orfandad de la sociedad. Lo que existe es la expectativa de que las NTIC puedan contribuir eficazmente a superar algunas dificultades técnicas, antes consideradas insuperables, además de permitir la ampliación del espacio para la deliberación más allá del ámbito interno de las cámaras parlamentarias.

La perspectiva de esta investigación, por lo tanto, es suponer que el uso de las NTIC, en particular el de una aplicación para *smartphone*, favorece la capacidad de respuesta promoviendo la expansión de la capacidad del representante para transformar las demandas de los representados en una actitud política.

Los estudios de sitios web especializados en medios digitales y redes sociales, como *mLabs*, por ejemplo, indican que en las redes sociales existe un nivel de compromiso para cada acción del usuario. En *Facebook*, por ejemplo, hay una gradación entre visualizar, dar un me gusta, dar un me gusta con distinción de una emoción, comentar y compartir. Las dos últimas acciones (recurso compartido de comentarios) suponen una mayor interacción del usuario. En *Twitter*, también diferencia el tipo del acto de retuitear, lo que implica una mayor participación.

En el caso de una aplicación, por esta lógica, se genera una mayor interacción, ya que el usuario tiene que buscar activamente la aplicación en la tienda en línea, descargarla, instalarla y luego usarla eficazmente. Por esta razón, incluso cuando se trata de la participación remota, la participación a través de la aplicación se considera más densa que la participación a través de otras redes sociales u otros instrumentos de contacto tradicionales. Canales como el 0800 de la Cámara de Diputados o el correo electrónico institucional de cada diputado (ampliamente divulgado) incluso generan movimiento expresivo de demandas (preguntas sociales), pero una tasa de respuesta muy baja (acciones de representantes), también según lo informado por el propio gabinete del diputado utilizada en la investigación en esta investigación.

Con la adopción de NTIC, al igual que las aplicaciones, se espera que surja la figura del mandato digital, un mandato realmente conectado, que proporciona a los representados una

experiencia muy mejorada en términos de seguimiento de la acción parlamentaria. La aplicación permite interacciones digitales personalizadas entre el representante y los representados, así como para que el representante perciba las necesidades de sus representados en el momento en que surgen, y a veces incluso de forma preventiva. La representación continua prevista por Urbinati (2005) toma forma en tiempo real.

Con la aplicación, el representante está interactuando continuamente con los representados, las 24 horas del día, los siete días de la semana, en un modelo diferenciado en comparación con el de la democracia liberal, en el que los parlamentarios concentran sus esfuerzos de comunicación con el público en el período electoral, administrando, a posteriori, sus mandatos basados en la suposición de que la participación con los votantes es limitada y breve. En este modelo de representación en la democracia liberal, el parlamentario que trabaja con la propuesta "recibir lo que tenemos", es decir, sus iniciativas para promover políticas públicas o deliberaciones legislativas siguen a su propio aprendizaje, casi independientemente de lo que su electorado piense<sup>2</sup>.

El uso de la aplicación no presupone la materialización de un tipo diferenciado de mandato vinculado, sin embargo, permite al representante realizar una especie de curaduría de los representados – identificando y anticipando sus necesidades y señalando ya lo que harán o tratarán de hacer para satisfacer esta necesidad. Cabe señalar que la práctica de la curaduría no implica una visión tutelar o paternalista del mandato por parte del parlamentario. Aún más teniendo en cuenta que la aplicación establece una comunicación bidireccional rentable, dinámica y confiable entre el parlamentario y los representados, produciendo efectos positivos de *feedback* – cuanto mejor entienda el representante a sus representados, más podrá adaptar su desempeño para satisfacer las necesidades de estos. Esta perspectiva de representación se acerca a la dinámica de la capacidad de respuesta y la interacción representante y representado imaginada por Miller y Stokes (1963).

## 2. Metodología

Se utilizaron métodos denominados cualitativos o no estructurados porque se adaptaron mejor al problema propuesto. Según Godoy (1995, p. 74), cuando lo que se desea es la comprensión del fenómeno, en su complejidad, de manera amplia, el análisis cualitativo es el más indicado. Luego se llevó a cabo una investigación exploratoria, tal como la definió Gil (1987), como la modalidad de investigación más adecuada para proporcionar una visión general y un enfoque a la cuestión del estudio.

La técnica utilizada fue un caso de estudio de un experimento, abordando el mandato de

---

<sup>2</sup> No es el ámbito de este artículo para discutir un mandato vinculante y un mandato independiente, pero las premisas generalmente atribuidas a ambos casos se supone que son verdaderas.

un parlamentario específico, que desde el principio de su actuación, optó por utilizar la aplicación como una herramienta para monitorear y administrar su mandato. Como técnica de recopilación de datos, el parlamentario y la persona de su equipo fueron entrevistados, el más directamente responsable de los problemas operativos de la aplicación (*elite interviewing*). También se recopilaron datos cuantitativos producidos por el uso de la aplicación hasta la fecha. Los usuarios no fueron entrevistados ni escuchados por ningún otro medio directamente.

El parlamentario elegido es el Diputado Federal Felipe Rigoni, de Espírito Santo, de 27 años, elegido por primera vez a la 56° Legislatura, con 84.405 votos. Joven y entusiasta con la aplicación de las nuevas tecnologías al servicio público, el parlamentario tiene su origen político en los movimientos sociales y no tiene ninguna conexión familiar con otros políticos. Afiliado al Partido Socialista Brasileño (PSB) estableció su oficina con 15 servidores, 8 en Brasilia (DF) y 7 en Vitória (ES).

La aplicación en cuestión se llama "Nuestro Mandato" y fue creada por la compañía de programación "Transforming Technology LTDA", en abril de 2018, a sugerencia de un concejal de la ciudad de Belo Horizonte, que la utilizó en su propio mandato. Actualmente está disponible en las versiones de Android e IOS y se puede descargar y utilizar de forma gratuita. Según los administradores de la aplicación, el objetivo principal de esto es "aproximar y mejorar las relaciones entre los titulares de mandatos legislativos y sus votantes", o, más específicamente, "para que los parlamentarios de todo el país puedan establecer un canal directo con sus electores"<sup>3</sup>. Según los creadores (el concejal que participó en su creación forma parte del Consejo de la compañía), las sugerencias fueron seguidas por parte de los políticos, con el fin de configurar la aplicación para el seguimiento de cualquier tipo de mandato parlamentario. La aplicación se hace disponible para el público en general, a través de un pago mensual pagado por el parlamentario registrado, de acuerdo con su posición (Concejal, Diputado Estadual, Diputado Distrital, Diputado Federal y Senador).

### 3. Resultados

#### 3.1. Aspectos descriptivos

Según datos de la empresa propietaria de la aplicación, actualmente hay poco más de 15.000 usuarios registrados, con 5.036 destinados específicamente al seguimiento del Deputado Felipe Rigoni. La aplicación le permite al usuario realizar un seguimiento de los mandatos de un concejal, un diputado estatal o distrital, un diputado federal y tres senadores - al descargar - *download* de la aplicación, el usuario ya indica el /los parlamentario/s que desea seguir. El 6 de junio de 2019 había cuatro diputados federales registrados, dos senadores, cinco representantes estatales y diez concejales.

---

<sup>3</sup> Afirmaciones sobre la aplicación, sitio web: <https://www.nossomandato.com.br>



El Deputado Federal Felipe Rigoni informó que tuvo contacto con la aplicación a través del movimiento RenovaBR, que se define a sí mismo como "una iniciativa de formación de liderazgo y compromiso cívico"<sup>4</sup>. También según él, el movimiento RenovaBR animó a los líderes políticos de su personal a utilizar la aplicación. El cuadro 1 indica el número de usuarios que indicaron el seguimiento parlamentario de Felipe Rigoni durante los primeros seis meses de su mandato.

**Cuadro 1** - Nuevos usuarios de la aplicación 'Nuestro mandato' que acompañan al Dep. Felipe Rigoni

	febrero	marzo	abril	mayo	junio
Usuarios	459	181	3.627	597	192

**Fuente:** Elaborado por los autores, sobre la base de los datos facilitados por el asesoramiento del Deputado Felipe Rigoni.

Al registrarse en la aplicación, el usuario informa sus datos personales, que el parlamentario desea seguir y si es o no un votante de este parlamentario. Esta información no tiene ninguna función de criterio de aceptación o no del usuario, pero tiene la capacidad de permitir al parlamentario diferenciar las preferencias de su base electoral y otros representados. La solicitud de información personal busca dar un carácter muy personal y evitar la participación de robots, como es común en otras redes sociales. La Figura 1 muestra la pantalla de inicio y la pantalla de votación de la aplicación.

**Figura 1** - Imagen ilustrativa la pantalla de inicio y la pantalla de votación de la aplicación 'Nuestro mandato'



**Fuente:** Generado por los propios autores, a partir del uso de la aplicación 'Nuestro Mandato'.

<sup>4</sup> Sitio web: <https://renovabr.org/quemsomos>

La aplicación ofrece nueve características a los usuarios. El primero de ellos, "Votación", es el seguimiento de los proyectos de votación y la posibilidad de que el usuario "vote" sobre los proyectos, expresando cómo le gustaría que el parlamentario votara sobre ese asunto en particular. Como se discutió anteriormente, el parlamentario toma estos resultados como una referencia adicional para guiar sus decisiones, no necesariamente asumiendo automáticamente la posición adoptada por la mayoría de los usuarios (el mandato sigue siendo un mandato independiente).

Para que esta funcionalidad funcione correctamente, el equipo de la oficina parlamentaria registra los asuntos a deliberar en el día, en el Plenario o en las comisiones, poniendo a disposición un resumen de los proyectos a los usuarios. Hay opciones para votar "sí", "no" y "abstención", que imitan las propias opciones del parlamentario. El parlamentario tiene la posibilidad de ver los resultados totales o discriminados entre los usuarios que se han declarado sus votantes y los usuarios que no lo hicieron.

La segunda característica es "Notificación de Problema". Permite al usuario compartir con los parlamentarios problemas que se identifican en su ciudad, permitiendo al parlamentario actuar sobre el tema, solicitando medidas a los órganos responsables, por ejemplo. La tercera característica de " Programación de Reunión" tiene como objetivo facilitar el contacto personal de los usuarios con el representante, facilitando la programación de reuniones cara a cara con ellos mismos o con un miembro de su equipo.

Existe una función diseñada para permitir a los usuarios seguir el procesamiento de los proyectos de ley presentados por el propio parlamentario ("Mis proyectos de ley"). Otro permite al usuario enviar sugerencias de sus propios proyectos de ley, para ser tomadas o no por el parlamentario. Otra característica es "Transparencia", que permite al usuario realizar un seguimiento del gasto del gabinete parlamentar. Los usuarios también pueden presentar sus opiniones sobre el presupuesto público ("Presupuesto").

Desde el punto de vista del conocimiento personal del parlamentario, están las características "Perfil", que recogen información biográfica del representante; y las "Propuestas", que pone a disposición las propuestas de campaña del representante como candidato, para que el usuario pueda evaluar el desempeño del parlamentario en relación con lo que asumió como compromiso en el periodo electoral. La Figura 2 muestra la pantalla de funciones de la aplicación.

**Figura 2** - Pantalla con las funciones de la aplicación



**Fuente:** Generado por los propios autores, a partir del uso de la aplicación 'Nuestro Mandato'.

El Cuadro 2 muestra los datos de uso de la aplicación:

**Cuadro 2** - Uso de la aplicación 'Nuestro mandato', por los usuarios que acompañan al Deputado Federal Felipe Rigoni, para la función.

	febrero	marzo	abril	mayo	junio
Votos sobre proyectos	906	641	7560	306	330
Notificación de problemas	22	6	12	10	2
Programación de reuniones	15	20	7	21	0
Sugerencias de proyectos	38	41	33	45	17
Sugerencias Presupuestarias	0	0	0	0	0

**Fuente:** Elaborado por los autores, sobre la base de los datos facilitados por el asesoramiento del Deputado Filipe Rigoni.

Desde la concepción del gabinete y su estructura, el parlamentario trató de contemplar el tema de la interacción con la aplicación. Hay un servidor dedicado exclusivamente a los problemas operativos de la aplicación, sin embargo, todos los servidores en el gabinete son responsables de recibir conjuntamente y tratar de satisfacer las demandas que surgen a través de la aplicación. Con este fin, el parlamentario buscó adaptar todas las prácticas internas de la

oficina, la logística de trabajo y las rutinas diarias para que su modelo de mandato digital funcionara bien. El jefe de gabinete del estado, por ejemplo, se prepara para programar las reuniones solicitadas por los usuarios; el funcionario responsable del área de producción legislativa estudia las sugerencias de proyectos de ley, contribuyendo con el parlamentario para filtrar a aquellos que no pueden ser factibles<sup>5</sup> o que no tienen adhesión al perfil del mandato parlamentario, y, entre los que pasan por este filtro, se adapta al formato legislativo necesario para el protocolo del proyecto. El asesor del proceso legislativo, al recibir la agenda de la semana, crea textos accesibles, cortos y objetivos, para explicar los proyectos y ponerlos a disposición de los usuarios votantes, siendo también responsable de monitorear los resultados de las votaciones y actualizar al parlamentario sobre ellos.

### 3.2. Aspectos cualitativos

El parlamentario señaló que la aplicación puede ser vista como una forma de estructurar la participación popular, simplificando al ciudadano promedio la posibilidad de una participación efectiva en el mandato. Para él, los aspectos positivos no se limitan al hecho de que el ciudadano se siente participante, sino también al hecho de que la aplicación, al permitir un diálogo estructurado, contribuye a generar una "inteligencia colectiva", que es probable que sea utilizada por el parlamentario para fortalecer su mandato.

En opinión del Diputado Federal Felipe Rigoni, esta inteligencia colectiva es una ganancia que trasciende el aspecto electoral. Según el diputado, hay muchos asuntos de interés para él, pero sobre los que no tienen un conocimiento más profundo. Con la participación de los usuarios, en la aplicación, surgen importantes sugerencias y comentarios, que contribuyen a su propia percepción y comprensión del tema. Aún en la influencia del uso de la aplicación en el mandato, el diputado señaló que impone disciplina en el gabinete y, en consecuencia, en el mandato, haciéndola más activa y rigurosa con los procesos internos y las prácticas externas. La necesidad de explicar los proyectos de antemano, señalando una tendencia de voto, hace que allí un compromiso de auto compromiso de mayor dedicación al análisis de cada proyecto.

Con respecto a su vínculo con relación a las aportaciones oriundas de la aplicación, el diputado expresa claridad de que la naturaleza de su mandato es independiente, es decir, no se siente obligado a seguir los resultados obtenidos a través de la solicitud (votación según la mayoría de los votantes, por ejemplo). Sin embargo, desde la perspectiva de la inteligencia colectiva, considera importantes las participaciones a través de la aplicación y, a partir de ellos, a menudo tiene diferentes ideas sobre los diversos temas en el comentario. Según el asesor de relaciones del diputado, que se ocupa específicamente de la aplicación, a pesar del bajo número de usuarios, la participación está creciendo. Para ella, hay trabajo que hacer en términos de la

---

<sup>5</sup> Por ejemplo, se descarta una sugerencia de un proyecto de ley para aplicar la pena de muerte porque es inviable (inconstitucional) y también porque no se adhiere al perfil del mandato parlamentario.

enseñanza de la participación popular: "desgraciadamente, la participación popular es algo que tenemos que enseñar. La población no está acostumbrada a vigilar, opinar, cobrar de cerca. Cambiar eso es un trabajo de hormiga".

El análisis del asesor corresponde a una visión del diputado sobre el papel educativo de la aplicación. Al dar a conocer su agenda, como miembro de la Cámara de Diputados, también revela la agenda política nacional, en una plataforma amistosa e inteligible, permitiendo incluso a aquellos representados con poco conocimiento formal poder entender y seguir. Para el diputado, esta es una dimensión importante, dado el déficit de educación política en Brasil. Según él, todo buen político también debe ser un buen maestro<sup>6</sup>.

En cuanto a las elecciones, el diputado evaluó que la aplicación precede a la respuesta del votante, sirviendo como una "regla diaria" para evaluar su propio trabajo. También crea, por parte de los representados, un deseo de participación, porque, cuando un usuario tiene la experiencia de tener su reclamo respondido, ya sea por una justificación del voto individualizado, o por la propuesta de alguna sugerencia legislativa, se siente realizado, dándose cuenta de que su participación puede tener resultados objetivos.

Por último, para el diputado, la aplicación es tecnología para permitir una respuesta auténtica y en tiempo real. Con él, el parlamentario busca una comprensión profunda de las condiciones, situaciones y necesidades de los representados, esforzándose por ver el mundo a través de sus ojos y capturar la esencia de sus experiencias.

#### **4. Discusión**

El número de usuarios que siguen el mandato del Dep. Felipe Rigoni (5.036) debe verse en perspectiva. Dado el número total de usuarios que descargan-*download* de la aplicación, los usuarios del adjunto representan 1/3, lo que, por sí mismo, contribuye a legitimar su elección para el caso práctico. Sin embargo, dado el número de votantes del propio diputado y, aún más, en vista del total del electorado en su estado, el número sigue siendo muy pequeño. Sin embargo, puede imaginar que este número crecerá a medida que se use la aplicación y produzca resultados. Los propietarios de la empresa dueña de la aplicación esperan que habrá un aumento en su difusión desde la visibilidad generada por algunas historias de éxito.

En cuanto a los proyectos presentados, se trata de un número expresivo – 129 sugerencias. Según el diputado, tres fueron presentados por sí mismo, tres fueron remitidos a un concejal y dos a representantes estatales, dada su naturaleza en términos de competencia legislativa. Once fueron considerados inviables, debido a cuestiones técnicas y de perfil del parlamentario; otros fueron remitidos a la Consultora Legislativa para estudios posteriores.

---

<sup>6</sup> En su entrevista, el diputado atribuyó esta frase al ex Primer Ministro británico David Cameron.

La expresividad de este resultado (presentación de proyectos de ley) se destaca en vista de la complejidad constitucional para que se presente una propuesta de iniciativa popular a la Cámara de Diputados. Según el número §2° del art. 62 de la Constitución Federal, un proyecto de iniciativa popular debe ser firmado por al menos el uno por ciento del electorado nacional, distribuido en al menos cinco Estados, con no menos de tres décimas de los votantes de cada uno (BRASIL, [2016]). La posibilidad de que el elector presente un proyecto de ley, con el uso de la aplicación, se vuelve, por lo tanto, mucho más fácil.

Igualmente expresivo es el resultado de la funcionalidad de programación de reuniones. Ya se han solicitado cuarenta y dos reuniones, dieciséis de las cuales ya se han celebrado y las demás están a la espera de espacio en la agenda del parlamentario. Este es un resultado no trivial. Dadas las características geográficas de Brasil y la ubicación de Brasilia, programar una reunión con un parlamentario puede ser una tarea muy difícil para un representado, sin el uso de dicha funcionalidad.

La función de notificación de problemas ha tenido cuarenta y seis notificaciones. En este caso concreto, es necesario reflexionar sobre el desempeño parlamentario, ya que su papel no es ser administrador de su electorado. Sin embargo, hay ocasiones en que su desempeño en esta dimensión puede representar iniciativas de política pública legítimas. En cualquier caso, la disponibilidad de tecnología amplía las posibilidades de comunicación a los representados, que, de lo contrario, tendrían que tener algún canal directo de contacto con el parlamentario para presentar sus quejas.

La funcionalidad de votación en los proyectos de ley es la que registró la mayor participación dentro de la aplicación. En el caso del Proyecto de Ley 1.292 de 1995, por ejemplo, 106 personas expresaron su opinión votando sobre el proyecto de ley. Teniendo en cuenta que las personas tenían que hacer todo el proceso de adopción de la aplicación (búsqueda, instalación, registro, uso), así como el hecho de que están dispuestos a registrar su voto, demuestra un gran compromiso, un síntoma de una participación calificada, que sin duda genera en el electorado una satisfacción genuina para percibir su voz siendo efectivamente tomada en cuenta, incluso si el parlamentario no vota de acuerdo con el resultado presentado por la aplicación. Se percibe que la aplicación refuerza el vínculo dialogante del parlamentario con los representados, preservando el carácter sin ataduras del mandato.

En el caso de la funcionalidad de transparencia, hay redundancia con otros tipos de sistemas, como los datos abiertos puestos a disposición por la propia Cámara de Diputados. Sin embargo, en el entorno de la aplicación, la información es más accesible para el usuario y termina componiendo también un elemento adicional en esta relación de diálogo entre el parlamentario y los representados. Asimismo, podemos considerar el ámbito de las propuestas como una simplificación, porque es directa y clara, de los instrumentos de *accountability* vertical en relación con el parlamentario.

Muy interesante para registrar el pico de usuarios e interacciones con la aplicación, verificado en el mes de abril 2019 - 3.627 nuevos usuarios registrados (vea Cuadro 1) y 7.560 votos (ver Cuadro 2). Los estudios sobre la representación muestran que la conexión electoral, o, en otras palabras, el interés de los representados por el desempeño de los representantes se incrementa significativamente cuando se están debatiendo temas sensibles (EULAU; KARPS, 1977; EULAU *et al.*, 1959). Este fue el caso en abril de 2019, cuando la propuesta de Reforma de Pensiones estaba en deliberación. Salisbury (1984, p. 65) afirma que "el interés es activo, la preferencia es pasiva", destacando cómo los intereses implican la percepción de los efectos anticipados de la política —la acción o la inacción del gobierno, incluidas todas sus formas simbólicas, así como asignaciones más tangibles.

### **Consideraciones finales**

Las innovaciones en las áreas de la tecnología y las redes sociales han tenido un impacto significativo y global en la democracia en los últimos años. NTIC amplificó las voces de los ciudadanos y facilitó los procesos de *accountability* de las autoridades. Sin embargo, a pesar de la aparición casi diaria de diversas plataformas, aplicaciones y herramientas creadas para poner fin al proceso político o adaptadas para él, su uso por parte de actores políticos no exige nada.

El uso de aplicaciones para supervisar los mandatos parlamentarios, en este contexto, es aún más reciente e innovador. Los datos recogidos por este artículo son todavía muy preliminares y tienen el poder de generar una perspectiva exploratoria sobre el tema, de acuerdo con la propuesta metodológica adoptada. A partir de ahora se puede ver que la aplicación genera un compromiso más activo que otras redes sociales, calificando la participación ciudadana y abriendo posibilidades de resultados efectivos y concretos para los representados.

Las constricciones de este artículo (estudio de caso de una experiencia aislada, fenómeno reciente) abren posibilidades para estudios futuros, como la realización de estudios comparativos, a nivel nacional e internacional, para verificar el progreso del uso de este tipo específico de NTIC en el seguimiento del mandato parlamentario. También se imagina la construcción de variables operables que permitan una mayor claridad sobre estas nuevas prácticas.

### **Referencias**

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 22 jun. 2016.

COLEMAN, S; BLUMLER, J.G. **The internet and democratic citizenship: theory, practice and policy**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

EULAU, H.; KARPS, P. D. The Puzzle of representation: specifying components of responsiveness. **Legislative Studies Quarterly**, [s.l.], v. 2, n. 3, p. 233-254, Aug. 1977. Disponível em: <http://faculty.washington.edu/jwilker/353/puzzle.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2016.

EULAU, H. *et al.* The role of the representative: some empirical observations on the theory of Edmund Burke. **The American Political Science Review**, [s.l.], v. 53, n. 3, p. 742-756, Sep. 1959. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1951941>. Acesso em: 23 jun. 2016.

EYLER-WERVE, K.; CARLSON, V. **The Civic Apps Competition**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2012.

FARIA, C. F. S. **O Parlamento aberto na Era da Internet: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis?** Brasília: Edições Câmara, 2012.

GIDDENS, A. **Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna**. São Paulo: Editora UNESP, 2012.

GOMES, W; MAIA, R. **Comunicação e Democracia**. São Paulo: Paulus, 2008.

GOMES, W. Participação política online: questões e hipóteses de trabalho. *In*: MAIA, R. C. M.; MARQUES, P. J. A. (org.). **Internet e participação política no Brasil**. Porto Alegre: Sulina, 2011. p. 19-35.

GUIMARÃES, A. S.; FARIA, C. F.; SATHLER, M. R. R. Netizen em ação: hackeando o parlamento a partir de dentro. *In*. SILVA, S.P.; BRAGATTO, R.C.; SAMPAIO, R.C. **Democracia digital, comunicação política e redes: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Folio Digital, 2016. p. 393-417.

LESTON-BANDEIRA, C. Are ICTs changing Parliamentary Activity in the Portuguese Parliament? **The Journal of Legislative Studies**, [s.l.], v.13, n.3, p.403-421, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13572330701500870>. Acesso em: 23 jun. 2016.

MARQUES, F. P. J. A. **Participação Política e Internet: meios e oportunidades digitais de participação civil na democracia contemporânea, com um estudo do caso do Estado brasileiro**. 2008. 498 f. Tese (Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11303/1/tese%20Francisco%20Marques.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2016.

MILLER, W. E.; STOKES, D. E. Constituency influence in Congress. **The American Political Science Review**, [s.l.], v. 57, n. 1, p. 45-56, Mar. 1963. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1952717>. Acesso em: 22 jun. 2016.

MORLINO, L. **Changes for Democracy: Actors, Structures and Processes**. Oxford: Oxford University Press, 2011.

NOVECK, B. S. **Wiki Government: how technology can make government better, democracy stronger, and citizens more powerful**. Washington, DC: Brookings Institution Press, 2009.

PANHOCA, I.; BONINI, L. M. M. Responsividade e consciência política: posicionamento de universitários brasileiros diante de temas como pagamento de impostos e obtenção de melhorias. **Revista de Políticas Públicas**, São Luís, v. 18, n. 1, p. 205-215, jan./jul. 2014. Disponível em: <http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/rppublica/article/viewFile/2750/4245>. Acesso em: 22 jun. 2016.



PROGREBINSHI, T.; VENTURA, T. Mais Participação, Maior Responsividade? As Conferências Nacionais de Políticas Públicas e a Qualidade da Democracia no Brasil. **Dados: Revista de Ciências Sociais**, Rio de Janeiro, v. 60, n. 1, p. 7-43, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0011525820171113>. Acesso em: 24 jun. 2016.

SALISBURY, R. H. Interest Representation: the dominance of institutions. **The American Political Science Association**, [s.l.], v. 78, n. 1, p. 64-76, Mar. 1984. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1961249>. Acesso em: 24 jun. 2016.

SAMPAIO, R. Participação Política e os Potenciais Democráticos da Internet. **Revista Debates**, Porto Alegre, v. 4, n.1, p. 29-53, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1982-5269.12430>. Acesso em: 24 jun. 2016.

SEN, A. **A ideia de justiça**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

SILVA, S.P.; BRAGATTO, R.C.; SAMPAIO, R.C. **Democracia digital, comunicação política e redes: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Folio Digital, 2016.

SIMON, J. *et al.* **Digital democracy: the tools transforming political engagement**. London: Nesta, 2017.

URBINATI, N. O que torna a representação democrática. Tradução de Mauro Soares. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 67, p. 191-268, set. 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-64452006000200007>. Acesso em: 24 jun. 2016.

Artículo recibido el: 2020-03-02

Artículo aceptado para publicación el: 2020-04-21