



ANÁLISIS DE LAS MEJORES PRÁCTICAS EN PARLAMENTO DIGITAL Y ABIERTO: CASOS, SISTEMAS Y MODELOS

Cristiano Ferri Soares de Faria ¹
Thales Torres Quintão ²

Resumen: Este artículo muestra los principales resultados de la investigación sobre diversas innovaciones en el sobre parlamento electrónico y abierto. Nuestro propósito era mapear las mejores prácticas a través de la tecnología de la información y la comunicación (TICs), que promueve una mejor relación entre la sociedad y el parlamento, mejorando la transparencia, la responsabilidad y la capacidad de respuesta del parlamento hacia los ciudadanos. Para eso, usamos cuatro dimensiones analíticas: política, tecnológica, organizacional y social. Según estas cuatro dimensiones, hemos identificado cuatro tipos de Parlamento electrónico abierto: 1) comunicación con los ciudadanos; 2) participación electrónica; 3) deliberación/consulta electrónica; y 4) colaboración. Para cada tipo, describimos y exploramos algunas prácticas con el fin de generar ideas para el desarrollo institucional parlamentario, considerando las dimensiones del Parlamento Abierto.

Palabras clave: parlamento abierto; TIC; inteligencia colectiva; innovación; compromiso social.

1. Introducción

Este artículo muestra los principales resultados de la investigación sobre diversas innovaciones de compromiso social con el parlamento electrónico. Nuestro propósito fue mapear las mejores prácticas a través de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales promueven la relación entre la sociedad y el parlamento, al mejorar la transparencia de este último, la rendición de cuentas y la capacidad de respuesta a los ciudadanos.

La selección de los casos se realizó con base en la revisión de literatura especializada (Ciencias Políticas, Sociología, Comunicación Social, etc.) y el análisis de documentos institucionales (noticias, reportajes, artículos). La experiencia y conocimiento de los autores sobre este tema también fueron cruciales para identificar estas innovaciones democráticas.

El mapeo consiste en describir y analizar los ejemplos de buenas prácticas. Las prácticas seleccionadas son muestras representativas de cada categoría de análisis definida.

¹ Doutor em ciência política e sociologia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - Instituto de Estudos Sociais e Políticos, Mestre em Políticas Públicas pela Queen Mary College - Universidade de Londres e pesquisador associado do Ash Center for Democratic Governance and Innovation da Universidade de Harvard (2009/10). Realizou pós-doc no programa Algorithmic Public Spheres Program, na Universidade de Hamburgo/Alemanha (2018/9). É Autor do livro O Parlamento Aberto na Era da Internet. Atualmente é professor e pesquisador no Centro de Formação da Câmara dos Deputados, e pesquisador associado do Center for Collective Intelligence do MIT. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5284-385X>. E-mail: ferri.cristiano@gmail.com.

² Doutor em Ciência Política pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pesquisador do CEDE - Centro de Estudos em Democracia Deliberativa da UFMG e membro do *International Parliament Engagement Network* (IPEN). Atualmente trabalha como Analista na Coordenadoria de Pesquisa em Ciências Sociais do Instituto Guaicuy. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1243-1687>. E-mail: thalestq@hotmail.com / thales.quintão@gmail.com.

Estas prácticas muestran diversas formas de compromiso y, en consecuencia, tienen diferentes *medios* (comunicación interactiva, participación electrónica, consulta electrónica, deliberación electrónica, etc.) y *finés* (transparencia, rendición de cuentas, capacidad de respuestas, inclusión política, juicio considerado, etc.). Todos ellos contribuyen a la modernización y desarrollo institucional del parlamento, especialmente si pensamos sobre los principios del parlamento electrónico abierto.

Un parlamento electrónico es una legislatura facultada para ser más abierta, transparente y responsable a través de las TIC. Este también otorga poderes a las personas, en toda su diversidad, para que estén más comprometidas con la vida pública, al proveer información de mejor calidad y mayor acceso a documentos y actividades del órgano legislativo. Un parlamento electrónico es una organización eficiente donde las partes interesadas utilizan información y tecnologías de comunicación para desempeñar de manera más eficaz sus funciones principales de elaboración de leyes, representación y supervisión. A través de la aplicación de tecnología y estándares modernos y la adopción de políticas de apoyo, un parlamento electrónico fomenta el desarrollo de una sociedad de la información equitativa e inclusiva (INFORME MUNDIAL SOBRE EL PARLAMENTO ELECTRÓNICO, 2016).

La idea del parlamento electrónico está relacionada con la iniciativa multilateral denominada Alianza para el Gobierno Abierto (Open Government Partnership – OGP – por sus siglas en inglés). Esta alianza fue creada en 2011 y busca mejorar la transparencia del gobierno, la rendición de cuentas y la capacidad de respuesta a los ciudadanos. Uno de los principios de la OGP es promover la participación ciudadana y aprovechar el poder de las nuevas tecnologías para hacer que las instituciones sean más eficaces y responsables (PRINCIPIOS DEL PARLAMENTO ABIERTO, 2016).

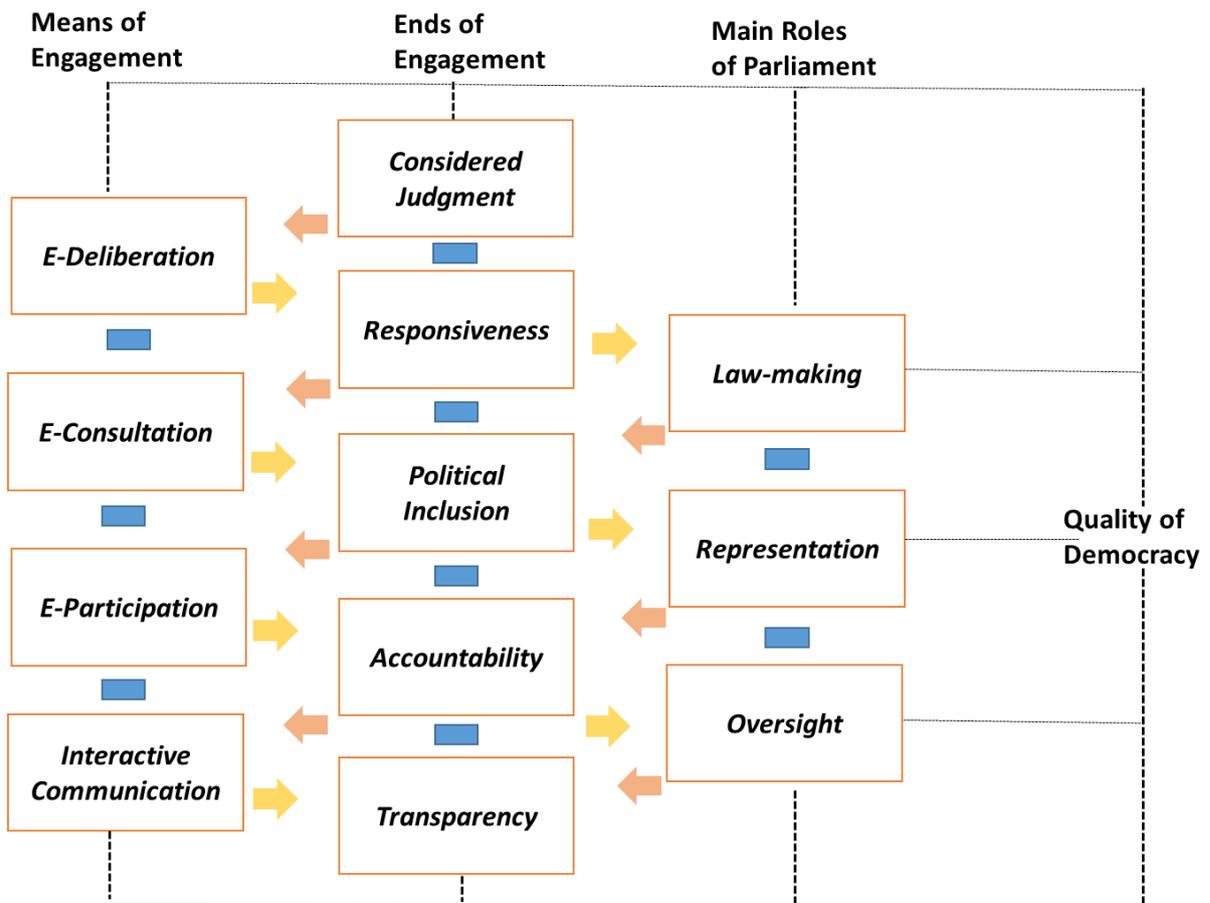
Debido a las pautas de la OGP, surgió otro movimiento, más enfocado en las características y especificaciones del Poder Legislativo: el *parlamento abierto*. Este tiene como objetivo reunir a las legislaturas y a la sociedad civil (en acciones colaborativas) para promover mayor apertura y mejor participación cívica (o compromiso) en los asuntos públicos.

Por lo tanto, ambos conceptos de *parlamento electrónico* y *parlamento abierto* apoyan la necesidad de que los parlamentos sean más accesibles a los aportes públicos a través de las TIC. En ese sentido, dichas instituciones desempeñarán sus funciones de manera más eficaz y mejorarán la toma de decisiones y la representación política (FARIA; REHBEIN, 2016).

En general, un parlamento electrónico abierto podría promover distintos *medios* (deliberación electrónica, consulta electrónica, participación electrónica, comunicación interactiva) y *finés* (juicio considerado, capacidad de respuesta, transparencia, rendición de cuentas, inclusión política) del compromiso público. Ambas categorías pueden mejorar el desempeño de la legislatura y sus roles (elaboración de leyes, representación y supervisión), pero principalmente la calidad de la democracia. Los ciudadanos se comprometen con los

procesos políticos y son parte de estos, al ampliar su capacidad discursiva e influencia en el círculo político. Por lo tanto, los legisladores y los ciudadanos pueden acercarse y se reducirá la brecha entre ellos (representación interactiva y comunicativa). Estas innovaciones también han buscado mejorar la eficiencia y eficacia de las legislaturas (Figura 1).

Figura 1 – Tipos de compromiso del parlamento electrónico abierto y calidad de la democracia



Fuente: Elaboración propia, 2021.

Para realizar la descripción y análisis de cada experiencia, utilizaremos cuatro dimensiones analíticas: política, tecnológica, organizacional y social. Eso significa que nuestra investigación tiene como propósito mostrar la forma en que los mejores casos de innovación digital encajan en estas cuatro dimensiones: política, tecnológica, organizacional y social.

La dimensión **política** involucra los siguientes aspectos: 1) los *finés de las innovaciones* y la *etapa* de cada experiencia en el *ciclo político* (establecimiento de la agenda, formulación, toma de decisiones, implementación y evaluación de políticas); 2) el impulso de las *funciones primarias de la legislatura* (elaboración de leyes, representación y supervisión); 3) y el impacto de los legisladores en la forma en que toman la iniciativa en estos procesos.

La dimensión **tecnológica** está relacionada con las *herramientas y las formas de uso de las TIC* para promover el compromiso con los ciudadanos. Eso puede realizarse por medio de apps, aplicaciones internas de las empresas, sitios web institucionales de acceso público,

aplicaciones para celulares, comunicación por medio de correo electrónico, chatbots, etc.

La tercera dimensión, la **organizacional**, representa los *órganos y sectores del parlamento* involucrados en fomentar dichas innovaciones. Por lo tanto, esta dimensión se enfoca en la gobernanza, aspectos internos y procedimientos (flujo de trabajo).

Finalmente, la dimensión **social** se refiere a los *medios y modos de compromiso* con las innovaciones, las cuales permiten que los ciudadanos influyan en acciones legislativas en diferentes grados.

Según esas cuatro dimensiones, hemos identificado *cuatro prácticas del parlamento electrónico abierto*. Para cada tipo, describiremos y exploraremos algunas prácticas para generar conocimientos para el desarrollo institucional parlamentario, considerando las dimensiones del parlamento electrónico abierto. Dichas prácticas son: 1) *comunicación con los ciudadanos*; 2) *participación electrónica*; 3) *deliberación electrónica/consulta electrónica*; y 4) *colaboración*. Cada práctica involucra diferentes procesos (internos y externos), métodos y medios y fines de compromiso.

La siguiente tabla muestra cada una de dichas iniciativas y los ejemplos que describiremos/analizaremos en este artículo, según las cuatro dimensiones analíticas (*política, tecnológica, organizacional y social*).

Tabla 1 – Tipos de compromiso del parlamento electrónico abierto y ejemplos

Tipos de parlamento electrónico abierto	Ejemplos
Comunicación con ciudadanos	Redes Sociales Institucionales Chatbots
Participación electrónica	Peticiones electrónicas Portal de ciudadanía electrónica
Deliberación electrónica/Consulta electrónica	Portal de democracia electrónica Congreso Virtual Asambleas ciudadanas
Colaboración	HackerLab

Fuente: Elaboración propia, 2021.

En las siguientes páginas, describiremos experiencias relacionadas con cada experiencia de parlamento electrónico abierto. Mostraremos las ganancias y los puntos muertos de dichas experiencias, pero principalmente el potencial de innovación digital para fomentar el compromiso de los ciudadanos y el desempeño eficaz de las legislaturas en sus funciones primarias (elaboración de leyes, representación y supervisión). Todas las prácticas seleccionadas fueron desarrolladas y apoyadas por los parlamentos federales alrededor del

mundo, ofrecidas como herramientas disponibles para ser utilizadas por legisladores, comisiones, la sala u otros órganos parlamentarios.

2 Prácticas del Parlamento Electrónico Abierto

2.1 Comunicación con los ciudadanos

La primera práctica del parlamento electrónico abierto involucra desarrollar comunicación más cercana e interacción con los ciudadanos. Alcanzar el objetivo del compromiso público significa fomentar la *práctica de escuchar*. El aspecto central es la implementación de ciertas prácticas por parte de los parlamentos para recibir retroalimentación y comentarios del público, los cuales luego se analizan y responden. Lo más importante es construir dos vías de comunicación.

Los principales ejemplos de dichas prácticas son los **perfiles de redes sociales** de miembros y legislaturas, pero sus desempeños y roles son diferentes. Los **perfiles de redes sociales de los miembros** están más enfocados en la imagen de los propios legisladores. Su objetivo es mejorar el capital político de esos actores específicos. Las publicaciones en Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, entre otros, se enmarcan en una forma personalizada, que impulsa sus cualidades personales, puntos de vista políticos y el trabajo desarrollado por sus oficinas e intentan reducir la brecha entre los representantes y los ciudadanos. El objetivo es aumentar la base cibernética de los miembros, es decir, el público con el que los legisladores interactúan en las redes sociales, con el fin de movilizarlos para que se conviertan en su grupo de apoyo (ALMEIDA ET AL, 2020)³. Ganar popularidad política (visibilidad positiva) es el objetivo del uso de estas herramientas. Sin embargo, las redes sociales de los miembros no cumplen los principios de comunicación pública, es decir, estas no fortalecen la esfera pública (discusión de ciudadanos y participación) ni la ciudadanía, ni tampoco la comprensión de las tareas del parlamento y sus rutinas (LEMONS; BARROS; BERNARDES, 2016). Están más enfocadas en la lógica privada. Debido a eso, no nos enfocamos en dichas iniciativas en este artículo.

Por otro lado, los **perfiles de redes sociales institucionales** necesitan incorporar diferentes voces políticas y agendas en un solo escenario. La institución del parlamento es de carácter colectivo, lo cual, en realidad, dificulta la implementación de la transformación digital en las legislaturas. En otras palabras, la presencia de diversos discursos dentro del parlamento y, en consecuencia, la falta de una sola voz y liderazgo para representarlo crea más barreras cuando se trata de impulsar estas ideas innovadoras. Los canales de redes sociales del Parlamento son administrados por funcionarios parlamentarios, quienes deben hacer que, en todo momento, dichos canales no representen un partido y que sean justos e imparciales

³ La base cibernética suele ser más grande que la base electoral (ALMEIDA ET AL, 2020).

(LESTON-BANDEIRA, 2014)⁴; sin embargo, es casi imposible comprometer a las personas con la interacción política sin utilizar un lenguaje político.

Existe otra práctica buena, la cual describiremos en este artículo: los *chatbots*. Esta iniciativa busca facilitar la interacción con la sociedad y responder más rápidamente.

2.1.1 Redes sociales institucionales

En los últimos años, hemos visto que los parlamentos han invertido considerablemente en el uso de redes sociales. El argumento es simple: las legislaturas deben estar donde están las personas y estas últimas están en las redes sociales.

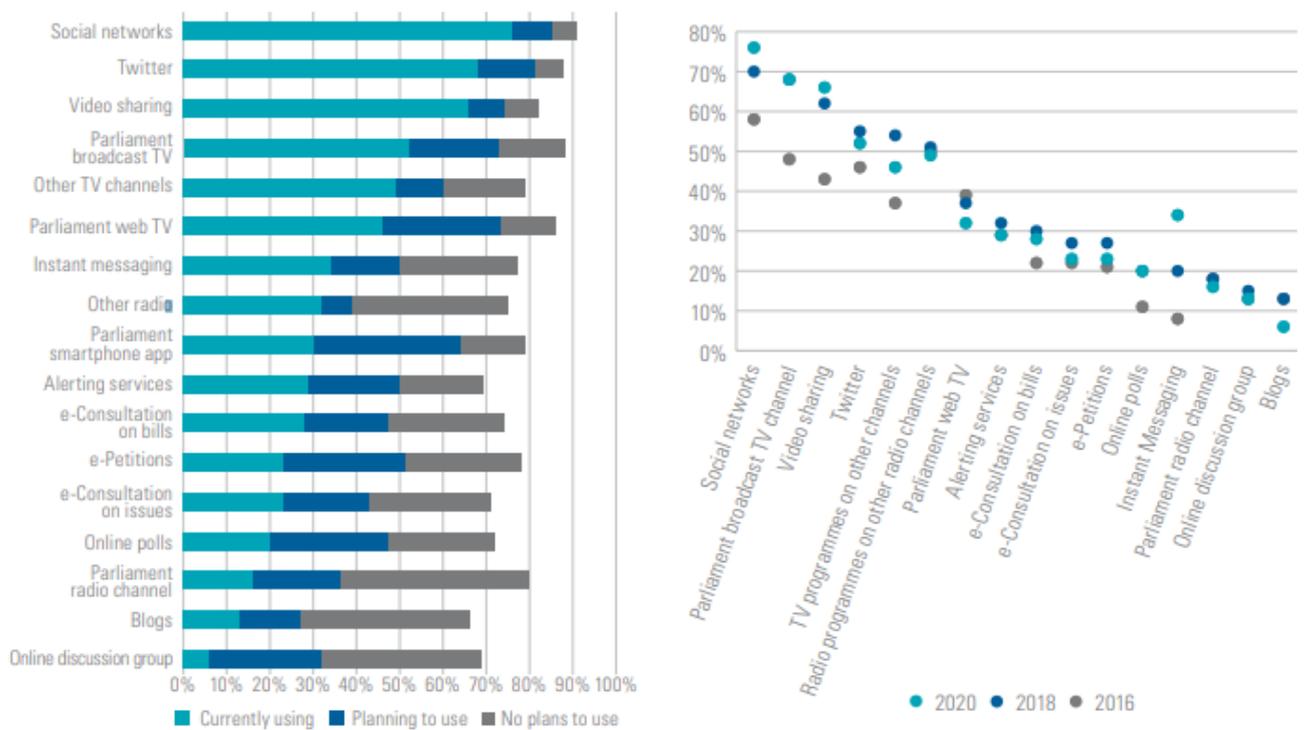
Sin embargo, los parlamentos enfrentan desafíos y dificultades para comprometer a las personas en esos espacios digitales. Además de los argumentos expuestos anteriormente (naturaleza colectiva, diferentes voces, lenguaje apolítico), los ciudadanos tienden a preferir visitar las redes sociales de los miembros e interactuar directamente con ellos, en lugar de ingresar, por ejemplo, a la página de Facebook de la Casa Legislativa.

El informe mundial sobre el parlamento electrónico (2020) muestra el aumento del uso de las redes sociales por parte de los parlamentos para comunicarse con los ciudadanos. En realidad, estas son el medio de comunicación más utilizado entre los parlamentos y el público. En comparación con 2016, estos índices han aumentado. En 2016, el 58% de los parlamentos utilizaban redes sociales; en 2018, aumentó al 70% y, además, el 76% de los parlamentos afirmaron utilizar dicha iniciativa. Sin embargo, el uso de Twitter se ha mantenido constante en 68%, considerando los dos últimos años⁵. La imagen que se expone a continuación muestra los métodos de comunicación con los ciudadanos y los cambios entre 2016 y 2020.

⁴ Cabe mencionar que Leston-Bandeira (2014) moviliza una idea restrictiva de las políticas. Esa es la razón por la que preferimos utilizar la expresión *que no representen un partido* en lugar de *apolítico*, como ha utilizado este académico.

⁵ Se debe notar que el 30% de los parlamentos están utilizando actualmente aplicaciones personalizadas de teléfonos inteligentes para comunicarse con los ciudadanos y otro 34% planea implementar este canal. Esto podría revelar un incremento en la adopción de estas aplicaciones en los próximos años, lo cual mejora el dinamismo y la agilidad en las formas de interconexión entre los ciudadanos y las legislaturas.

Gráfico 1 – Métodos de comunicación con los ciudadanos y cambios entre 2016 y 2020 (n=111)



Fuente: Informe mundial sobre el parlamento electrónico, 2020.

Los investigadores han demostrado tres prioridades claras, considerando los objetivos más importantes del uso de redes sociales de los parlamentos. Estas son: 1) informar a los ciudadanos sobre asuntos políticos y la legislación propuesta; 2) explicar qué hace el parlamento; 3) comprometer a más ciudadanos en el proceso político (INFORME MUNDIAL SOBRE EL PARLAMENTO ELECTRÓNICO, 2018, 2020; LESTON-BANDEIRA; BENDER, 2013). Estos objetivos se refieren a legislación, educación y legitimación de las funciones de decisión, respectivamente (LESTON-BANDEIRA, 2007).

El uso de redes sociales también tiene como objetivo atraer a las personas en general y comunicarse directamente con ellas. Los ciudadanos están inmersos en espacios digitales, por eso los parlamentos han intentado usar las redes sociales para interactuar con ellos. Sin embargo, no es una tarea fácil. Los términos jurídicos y políticos deben traducirse para ser más entendibles. El lenguaje debe ser más informal y visual (memes, gifts, videos) y debe adoptar un estilo divertido, con precaución de no exagerar.

El objetivo central es mostrar que el parlamento no es un edificio distante y que a este le gustaría estar en contacto con los ciudadanos. En otras palabras, el objetivo es que las personas sepan que las legislaturas son instituciones desarrolladas gradualmente y que todos nosotros somos responsables de su desarrollo.

El **Parlamento Europeo** es un buen ejemplo del uso de redes sociales para comunicarse

con los ciudadanos. Este parlamento tiene diversos canales, cada uno con diferentes propósitos. Por ejemplo, Twitter se utiliza para llamar la atención de las personas sobre asuntos públicos y se ponen a disposición enlaces por si desean conocer más información al respecto. Otro recurso utilizado en Twitter es la publicación de cuestionarios sobre asuntos legislativos para comprometer a más ciudadanos. Por su parte, LinkedIn tiene como objetivo hacer que las personas formen parte de debates serios sobre política europea. El lenguaje tiende a ser más técnico y formal. La estrategia de publicar enlaces para dirigir a los ciudadanos a textos o artículos también se utiliza. En Pinterest, se publican infografías sobre las acciones del Parlamento Europeo. Esta estrategia impulsa la transparencia y facilita la comprensión de la información publicada. Su presencia en Instagram, y debido a que esta es una red social más visual y relacionada con imágenes, se centra en temas más amplios, como educación política o asuntos actuales (salud mental y coronavirus, por ejemplo). Otras redes sociales utilizadas por el Parlamento Europeo son Flickr, YouTube, EP Newshub, Reddit, Snapchat y Google+.

Sin embargo, la red social más utilizada por el Parlamento Europeo es Facebook, ya que es la más popular. En general, el Parlamento Europeo utiliza Facebook para dos propósitos: 1) para promover visibilidad y transparencia; 2) para fomentar la interacción y la participación electrónica. Algunos estudios han descubierto que el primer objetivo se alcanza más que el segundo (ANASTÁSIO, 2017). Existen estrategias para proveer información en la institución, por ejemplo, informes, resúmenes de debates, videos, etc. Las publicaciones tratan temas comunes para Europa (significado colectivo), que también es el caso con las otras redes sociales.

Es evidente la intención de promover la interacción y la participación electrónica. El Parlamento Europeo a menudo publica encuestas y cuestionarios en línea para conocer las opiniones de los ciudadanos. Dichas técnicas son esenciales para fortalecer la relación con las personas (comunicación dual). Sin embargo, cuando se trata de desarrollar más interacción, como la participación directa o el diálogo, observamos que no se alcanza su potencial. Los usuarios activos y la reciprocidad discursiva entre los participantes todavía están restringidos.

No obstante, en general, el Parlamento Europeo puede considerarse un caso de referencia sobre el uso de las redes sociales. El parlamento apuesta por estos espacios digitales y tiene estrategias claras para cada uno de ellos, aunque enfrenten desafíos, como muchas otras legislaturas. Estos desafíos también se deben a la naturaleza colectiva de la rama, la cual, como se ha mencionado, dificulta la apropiación de las redes sociales.

2.1.2 Chatbots

Los chatbots son asistentes virtuales desarrollados por inteligencia artificial y aprendizaje automático. Están diseñados para entregar el primer servicio a los clientes y ciudadanos en sitios web o plataformas digitales de instituciones o compañías.

Hay ciertas ventajas y desafíos en el uso de chatbots. Estos pueden actuar como un filtro para atender solicitudes simples y derivar casos complejos a la atención de los humanos. Además de la agilidad, la disponibilidad es otra gran ventaja: estos pueden responder de manera inmediata, sin limitarse a las horas laborales, por ejemplo, lo cual hace que esta tecnología sea muy eficaz para trabajos repetitivos, pues permite que los humanos queden disponibles para las actividades más complicadas.

Por otro lado, el lenguaje natural todavía es un desafío en el uso de chatbots. En los últimos años, los expertos han investigado formas para hacer que esta experiencia, ya sea hablada o escrita, sea lo más normal posible, como si las personas estuviesen interactuando con otro humano. El bot debe tener la habilidad de “entender” diversas formas de hablar, acentos y regionalismos, así también como identificar errores comunes en el uso del lenguaje. El desarrollo de inteligencia artificial significa otro esfuerzo. Como el chatbot depende del entrenamiento (aprendizaje automático), si las preguntas no están en su guion, este no sabrá cómo responderlas ni cómo resolver el requerimiento. Todas estas situaciones generan frustraciones. La idea es que, a través de la inteligencia artificial, el chatbot no solo consulte su base de datos, sino que también sea capaz de resolver problemas y de buscar diferentes soluciones.

A pesar de sus desafíos, un chatbot facilita el compromiso de los ciudadanos en el trabajo legislativo. Esta tecnología puede ayudar a abordar los siguientes asuntos: altos esfuerzos y costos de gestión por parte de las oficinas de los parlamentarios; respuesta a noticias falsas; las dificultades para dar a conocer el trabajo parlamentario y la falta de un mapeo de las experiencias de los ciudadanos.

Básicamente, hay dos tipos de chatbots para asuntos parlamentarios. El primero es el contratado o desarrollado para servir como un instrumento privado de comunicación entre los miembros y sus votantes para fines electorales o legislativos. Estos trabajan de manera similar a las redes sociales de un miembro individual y, por esa razón, no se incluyeron en esta investigación.

El segundo tipo de chatbot legislativo es un instrumento institucional desarrollado y respaldado por el parlamento para ayudar a todos los miembros con sus necesidades de comunicación con los ciudadanos en general (no solo con los votantes) sobre su trabajo legislativo. En otras palabras, este funciona de manera similar a un correo electrónico institucional, pero en un formato 4.0, como se muestra en la siguiente práctica.

Un experimento sobre el uso de bots legislativos es el *Mescuta*, dirigido por el laboratorio de innovación (HackerLab) de la Cámara de Diputados de Brasil, una aglutinación de palabras que se traduce como “escúchame” (*me escuta*, en portugués), que simboliza el llamado de los ciudadanos para que los congresistas los escuchen.

Esta innovación se creó con base en métodos experimentales y de prueba y error con

evoluciones incrementales, según la interacción continua del usuario y pruebas desde la primera versión del experimento (pequeña escala). Este enfoque cambia nuestra comprensión natural del fracaso. El fracaso se entiende como una parte necesaria del proceso de innovación y es fundamental para la implementación exitosa del proyecto de innovación (SANTOS; FARIA, 2019).

El experimento Mescuta se desarrolló a bajo costo y sin la necesidad de contratar técnicos especializados o tecnología específica. Su desarrollo se llevó a cabo entre noviembre de 2018 y marzo de 2019 e involucró tres fases. La primera fase consistió en el mapeo de tecnologías de chatbot existentes utilizadas en agencias públicas y privadas para familiarizarse con el tema. En total, se examinaron catorce chatbots de agencias brasileñas públicas y privadas.⁶

Luego, se analizaron y probaron cuidadosamente dos herramientas: Open Mandate y DialogFlow. Open Mandate fue creada por una *startup* de aplicaciones llamada Civic para ayudar a los congresistas a interactuar con los ciudadanos. El equipo realizó un análisis de la interfaz de la aplicación e identificó problemas que debían resolverse antes de la presentación del proyecto para las pruebas de usuarios en la Cámara de Diputados. Por otro lado, DialogFlow es una plataforma chatbot de Google, hecha para desarrollar interfaces conversacionales para bots, la cual el equipo decidió utilizar debido a que cumple mejor con los criterios de eficiencia y costo/beneficio.

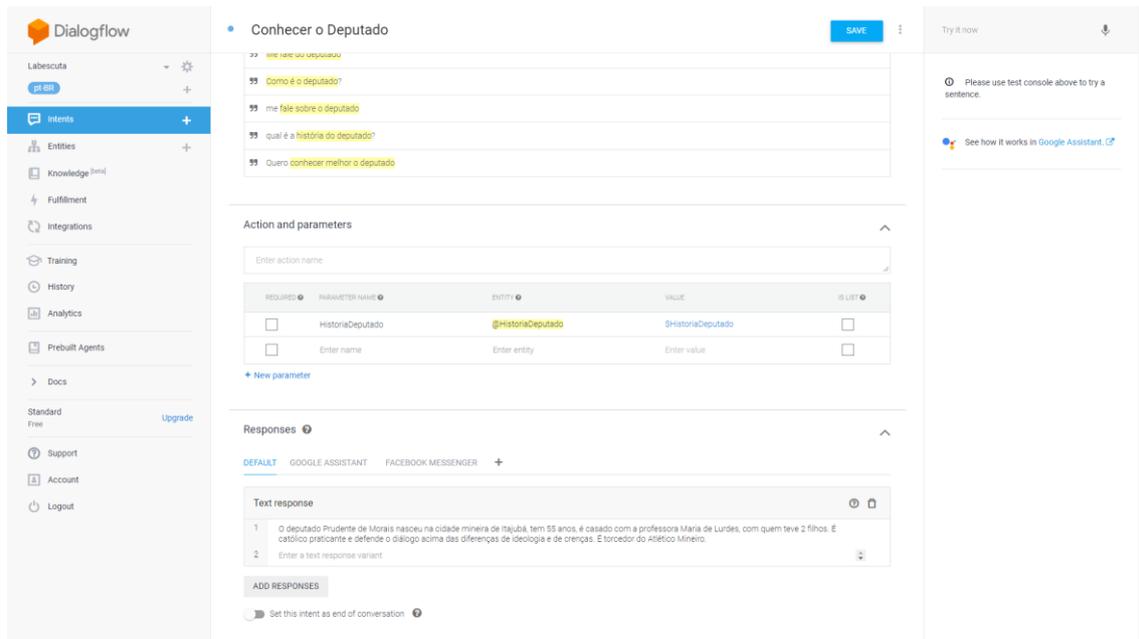
La tercera y última fase consistía en diseñar las interacciones y entrenar al bot. El equipo de Mescuta tuvo acceso a preguntas y respuestas reales enviadas por algunos congresistas, quienes acordaron participar en el proyecto de forma anónima. Según las preguntas y respuestas recolectadas, el equipo realizó el “mapeo de conversaciones”, es decir, la organización gráfica de los intercambios recolectados. Fue posible deducir que muchos de los intercambios entre ciudadanos y representantes legislativos siguieron ciertos patrones, los que podían adaptarse de algún modo.

El siguiente paso fue trabajar con los datos y el contenido. Las respuestas básicas a la mayoría de los temas diversos debían prepararse cuidadosamente para ser utilizadas automáticamente por el asistente virtual y ser recibidas por los ciudadanos. El propósito era diseñar un formato de conversación utilizando un lenguaje accesible. Después de eso, se pasó a la etapa relacionada con la alimentación y entrenamiento del bot. Con ese material, el equipo correlacionó las respuestas con las posibles preguntas realizadas por los ciudadanos. Este proceso promueve el “entrenamiento del bot”, es decir, el “aprendizaje supervisado”, donde se alimenta el software con diferentes formas de alcanzar resultados similares en conversaciones.

⁶ Los chatbots utilizados provenían del Ministerio de Economía, el Tribunal Federal de Cuentas de la Unión (TCU), el Ministerio de Cultura, la Municipalidad de Santo André, la ONG Comunitas, la Agencia de la ONU para los Refugiados, la puesta en marcha de la aplicación cívica (herramienta Open Mandate), Casas Bahía, revista Luiza, Ponto Frio, Bradesco, Google, IBM y el Banco do Brasil.

La imagen a continuación muestra el proceso del entrenamiento del bot.

Figura 2 – Plataforma utilizada para el proceso de aprendizaje automático



Fuente: Faria (2021).

Por lo menos se deben considerar cinco dimensiones relevantes al implementar un proyecto de chatbot en la rama legislativa (FARIA, 2021): 1) **tecnología**, que se refiere a aspectos como el tipo y grado del algoritmo, el proceso de implementación y desarrollo (métodos ágiles, costos, experimentación), requisitos del código, etc.; 2) **recursos humanos**, teniendo en cuenta la necesidad de experiencia y equipos multidisciplinarios; 3) **gobierno**, que involucra el procesamiento de datos y competencias de los órganos parlamentarios; 4) **ética**, considerando la opacidad de los algoritmos y la necesidad de promover la innovación abierta, que toma en cuenta los principios de transparencia, participación y rendición de cuentas; y 5) **impacto en la toma de decisiones**, es decir, de qué forma la herramienta facilita la interacción entre los ciudadanos y los miembros, al mejorar el proceso de compartir información (sugerencias, comentarios, respuestas) para ambos, con una reducción del costo administrativo de esta interacción.

2.1.3 Comunicación con los ciudadanos: reflexiones principales

Es posible notar que, entre las dos experiencias mencionadas en este texto, llamadas *comunicación con los ciudadanos*, están relacionadas con la definición de procesos internos y formales dentro del parlamento.

En cuanto a las dimensiones analíticas, en la **dimensión política** notamos que todos los experimentos centrados principalmente en impulsar la transparencia y la capacidad de respuesta

(*fines de compromisso*) se situaron en la *etapa de establecimiento de la agenda* (introducción de nuevos temas) y fomentaron el *rol representativo* de las legislaturas.

En relación con la **dimensión tecnológica**, hay diferencias en los dos casos. La primera utiliza redes sociales y la segunda utiliza un chatbot. El chatbot promueve interacciones más dinámicas con los ciudadanos y también reduce los costos de administración.

En la **dimensión organizacional**, el administrador del chatbot citado es HackerLab, de la Cámara de Diputados de Brasil, órgano responsable de la implementación de dicho experimento. Para las redes sociales institucionales, las decisiones y las estrategias (contenido, compromiso, etc.) usualmente les corresponden al Departamento de Comunicaciones y/o al Sector TIC. Como estas innovaciones vienen del sector burocrático, ha sido un desafío comprometer a los políticos con estas, ya que la mayoría de los miembros no utilizan herramientas digitales para interactuar con la sociedad.

Finalmente, en la **dimensión social**, podemos afirmar que esas dos iniciativas promueven la *comunicación interactiva* con el parlamento y sus representantes, lo cual mejora la escucha. A través de estas iniciativas, las legislaturas y los miembros pueden acceder más a las solicitudes y opiniones de los ciudadanos y las ideas nuevas pueden alcanzar a la institución, lo cual mejora la representación política. Se evidencia que el modo de compromiso en cada uno de los dos casos es similar. Por ejemplo, los miembros de las redes sociales atraen a personas previamente comprometidas con un político en particular, es decir, que tienen visiones políticas similares, por lo que a menudo la comunicación se centra más en creencias y disputas políticas que en proyectos de ley específicos. Por otro lado, la comunicación desarrollada en los chatbots y en las redes sociales institucionales es moderada y mediada por el personal institucional, que filtra los mensajes recibidos y se enfoca más en los que están relacionados con el proceso legislativo.

2.2 Participación electrónica

Este tipo de compromiso de parlamento electrónico abierto promueve la participación de los ciudadanos a través de las TIC. La idea de la participación en parlamentos ayuda a expandir la capacidad de vocalización de los ciudadanos (expresión de sus solicitudes e intereses), al ampliar su influencia en el proceso de toma de decisiones. De ahí que se demande la proliferación de espacios que provean la intervención de las personas en el proceso político (*democratización de la democracia*).

Por lo tanto, la participación se integra en las instituciones democráticas generales y se vuelven parte del ciclo político regular. Además, los académicos han afirmado que las prácticas participativas pueden promover el aprendizaje político y un sentido de comunidad entre los

participantes ⁷ (BARBER, 2003; PATEMAN, 2012; QUINTÃO; FARIA, 2018; SANTOS; AVRITZER, 2002).

La participación electrónica puede asumir varias formas: participación directa, expresión de las opiniones de una persona, consultas, entre otras. Esas formas de participación mejoran la capacidad de respuesta y la inclusión social. Sin embargo, no es suficiente proveer acceso abierto a los datos o a la información o establecer una comunicación interactiva con las personas. La participación electrónica exige diseños más complejos, así también como compromiso de los ciudadanos y movilización.

El concepto de participación, en términos generales, está relacionado con la incidencia directa de las demandas de las personas al poder institucional. De hecho, las preferencias se entienden como dadas y se descuida el proceso de su formación, construcción y transformación. Por ejemplo, eso se distingue de los experimentos que fomentan la deliberación pública a través de las TIC (deliberación electrónica). En esos espacios, hay un intercambio de diálogo con el fin de exponer razones y argumentos para resolver un problema específico, lo cual permite a los participantes cambiar su posición inicial y construir sus preferencias a través del intercambio de comunicación e interacción mutua (QUINTÃO, 2014). Describiremos y analizaremos dichas iniciativas más adelante.

Describiremos dos prácticas de participación electrónica: 1) **peticiones electrónicas**, de las cuales el ejemplo más famoso es la Cámara de los Comunes del Reino Unido; 2) y el portal de **ciudadanía electrónica** del Senado Federal de Brasil, el cual se enfoca en sus dos herramientas: *Idea Legislativa* y *Evento Interactivo* (para audiencias públicas en línea).

2.2.1 Peticiones electrónicas

El proceso original de peticiones electrónicas se creó en 2006 y se expuso en el sitio web de Downing Street ⁸, es decir, correspondía a una iniciativa gubernamental y no parlamentaria. Esa situación comenzó a cambiar en 2011, cuando la coalición demócrata conservadora y liberal lanzó peticiones electrónicas y, más tarde, cuando la Cámara de los Comunes las institucionalizó con la creación del Comité de Procedimiento, en 2014. Después, un nuevo sistema de peticiones se estableció en julio de 2015, creado en asociación con el gobierno, el cual le permitió al gobierno cerrar su sitio de peticiones electrónicas. Esa medida permite que las personas hagan peticiones a la Cámara de los Comunes y presionen para que el gobierno actúe. El sitio web del sistema de peticiones está alojado por Unboxed, una empresa de consultoría digital del Reino Unido.

⁷ Cabe mencionar que la mayoría de la literatura participativa, especialmente la brasileña, se enfoca más en las prácticas institucionales del Poder Ejecutivo, como el presupuesto participativo y los consejos de políticas públicas. La investigación que se enfoca en la participación institucional promovida y desarrollada por los parlamentos (y sus especificidades y desafíos) todavía es escasa. Por lo tanto, existe una agenda de investigación importante.

⁸ Downing Street es la residencia oficial y la oficina del Primer Ministro del Reino Unido.

El sistema de peticiones electrónicas ayuda a simplificar el proceso de recibir aportes de los ciudadanos y asegura que sus preocupaciones sean consideradas por el Parlamento y el Gobierno. Esta innovación permite al público externo crear y apoyar peticiones sobre una política específica. Una petición debe ser respaldada por al menos seis personas para ser publicada en el sitio web para que, de esa manera, otras personas la apoyen y la firmen y quedará abierta en el sitio web de peticiones electrónicas por seis meses⁹.

El Comité de Peticiones, el cual es responsable de administrar y evaluar las peticiones electrónicas y las peticiones públicas (en papel) presentadas en la Cámara de los Comunes¹⁰, usualmente adopta las 100.000 firmas como un punto de partida para las peticiones que serán debatidas en el parlamento. Sin embargo, algunas veces, el comité puede elegir no presentar una petición para debatirla, aunque esta haya alcanzado las 100.000 firmas. Eso sucede cuando el mismo tema ya se ha debatido recientemente o cuando los diputados han estipulado que lo debatirán pronto. En ese caso, el comité informará a los ciudadanos dónde pueden encontrar más información sobre los asuntos relacionados con sus peticiones.

Para subir una petición en línea, los ciudadanos solo deben completar un formulario, sobre el cual el portal muestra ejemplos de la forma en que deben escribir la petición (idea principal) y les pide que comprueben si ya se han presentado peticiones similares. Luego, deben responder tres preguntas: “¿Qué quiere que hagamos?”, “Cuéntenos más sobre lo que desea que el Gobierno o el Parlamento haga”; “Cuéntenos más sobre los motivos por los cuales desea que el Gobierno o el Parlamento haga eso”. Para todas esas preguntas, el sitio web muestra ejemplos para ayudar a los ciudadanos con lo que deben redactar y cómo hacerlo (GOBIERNO Y PARLAMENTO DEL REINO UNIDO, 2021). Las siguientes imágenes muestran cada una de esas etapas.

⁹ Según el informe mundial sobre el parlamento electrónico (2020, p. 66): “el uso de más herramientas interactivas y deliberativas sigue siendo limitado, pero más parlamentos están considerándolas; las peticiones electrónicas, por ejemplo, estaban siendo utilizadas solo por el 23%, pero el 28% estaba explorando la opción”. Esta oración muestra que es complicado desarrollar escenarios participativos y deliberativos en la rama legislativa, debido a la necesidad de involucrar más recursos institucionales, al movilizar diferentes órganos y actores para implementarlos.

¹⁰ Este comité está integrado por 11 parlamentarios del Gobierno y de partidos de la Oposición.

Figura 3 – Imágenes de los pasos para subir una petición electrónica en la Cámara de los Comunes

Petitions
UK Government and Parliament

Start a petition

What do you want us to do?

Example: Change the day General Elections are held from Thursday to Wednesday 80

[Show more examples](#)

Just so you know

5 Later on, you'll need email addresses for 5 supporters to get your petition started

[Continue](#)

We found some similar petitions

If one of these petitions matches yours, sign it and share it instead

You're more likely to get action on a petition if you sign and share a single petition.

! If there's already a petition on the same topic, your petition is likely to be rejected

Do not rollout Covid-19 vaccine passports
345,828 signatures
We want the Government to commit to not rolling out any e-vaccination status/immunity passport to the British public. Such passports could be used to restrict the rights of people who have refused a Covid-19 vaccine, which would be unacceptable.

Make dog theft a specific criminal offence
300,147 signatures

Make dog theft a specific criminal offence
300,147 signatures
The Government should create a specific offence for dog theft, with 8 years minimum sentencing and a fine of at least £5,000. Dogs are like members of the family to many people and current laws do not reflect this. Dogs are a support network for so many, a family member, a lifeline.

Seek Europe-wide Visa-free work permit for Touring professionals and Artists
285,871 signatures
We would like the UK Govt to negotiate a free cultural work permit that gives us visa free travel throughout the 27 EU states for music touring professionals, bands, musicians, artists, TV and sports celebrities that tour the EU to perform shows and events & Carnet exception for touring equipment.

[My petition is different](#)

[Help](#) [Privacy and cookies](#) [Feedback](#) [Accessibility statement](#)

Fuente: Portal de la Cámara de los Comunes (2021).

Cuando un tema que surge de una petición electrónica se debate en la Cámara de los Comunes, se publica en el sitio web el video de todo el debate con su transcripción. Los ciudadanos pueden buscar peticiones según popularidad, fecha o lugar (por ejemplo, peticiones que están firmando personas cercanas a ti), entre otras (GOBIERNO Y PARLAMENTO DEL REINO UNIDO, 2021). Todas estas medidas mejoran la transparencia y el control social.

Por lo tanto, el sistema de petición electrónica permite a los ciudadanos expresar sus demandas de forma directa. El objetivo de esta innovación es promover la capacidad de respuesta y la inclusión social y mejora el proceso de elaboración de leyes del parlamento. Estos aspectos se refieren a la **dimensión política** de las peticiones electrónicas. Esta práctica utiliza solo el portal institucional para recibir las peticiones y publicar los debates y los resultados

(dimensión tecnológica).

Según la **dimensión organizacional**, el Comité de Peticiones es el administrador de esta innovación. El comité es responsable de revisar las peticiones subidas y, si es necesario, puede pedir más información, ya sea de manera escrita o personal, a los peticionarios, al Gobierno o a otra persona u organización relevante. Ellos también pueden escribir al Gobierno o a cualquier organismo público para pedirle que actúe en relación con una petición específica; solicitar a otro comité parlamentario que analice un tema planteado en una petición y, como ya se dijo anteriormente, proponer un debate en la Cámara de los Comunes sobre temas surgidos de las peticiones. Por lo tanto, la eficacia política de las peticiones electrónicas depende principalmente del trabajo del Comité de Peticiones.

Finalmente, las peticiones electrónicas permiten a los ciudadanos introducir nuevas ideas al parlamento. Sus sugerencias se pueden considerar y debatir en la legislatura, por lo que influyen en el establecimiento de la agenda y en el proceso de elaboración de leyes. Este fenómeno es lo que llamamos *participación electrónica* (**dimensión social**). De este modo, la petición electrónica es un sistema colaborativo, que aprovecha la inteligencia colectiva para elaborar leyes mejores y más eficientes.

2.2.3. Portal de ciudadanía electrónica

El portal de ciudadanía electrónica fue creado en 2012 por el Senado Federal de Brasil. Esta innovación fue una iniciativa del equipo parlamentario, influenciada por el portal de democracia electrónica de la Cámara de Diputados de Brasil, lanzada tres años antes (ROCHA, 2015). Sin embargo, el diseño y las herramientas de estos dos portales son diferentes y no permiten los mismos modos de compromiso.

El portal de ciudadanía electrónica consiste en tres herramientas: *Idea Legislativa*, *Evento Interactivo* y *Consulta Pública*. En términos generales, el objetivo de este portal es estimular y facilitar la participación ciudadana en las actividades legislativas, presupuestarias, de supervisión y representativas en el Senado. Es un portal digital abierto para el compromiso público, en el cual los ciudadanos pueden hacer sugerencias sobre las leyes en progreso y sobre temas de audiencias públicas, además de proponer nuevos proyectos de leyes y supervisar el trabajo de los senadores. Para participar, los ciudadanos deben registrarse en el sitio web, indicar un email válido, una contraseña y su nombre completo.

2.2.3.1. Idea legislativa

La idea legislativa es la herramienta más utilizada en el portal de ciudadanía electrónica. Esta permite a los ciudadanos enviar ideas o sugerencias para cambiar la legislación vigente o crear nuevas leyes, además de apoyar sugerencias ya enviadas. Las ideas que reciben 20.000 muestras de apoyo en cuatro meses se envían a la Comisión de Derechos Humanos y

Legislación Participativa (CDH). Luego, la CDH discute y revisa las sugerencias y se emite un informe. Si los senadores de la Comisión aprueban la idea, esta pasa al proceso legislativo y la CDH se convierte en la autora de ese proyecto de ley (SENADO FEDERAL DE BRASIL, 2021).

Tal como sucede con las peticiones electrónicas, para enviar una idea legislativa, los ciudadanos deben completar un formulario con el tema principal de la idea, el título y la descripción o detalles. Los usuarios también pueden subir sus ideas a través de videos en lenguaje de señas brasileño o a través de un número telefónico gratuito (0800). Ambas medidas ayudan a mejorar la accesibilidad y la inclusión social.

Figura 4 – Imagen de la página web para subir la idea legislativa

Cadastro de Ideia Legislativa

Área Temática ■
Selecione o tema da sua Ideia Legislativa. Só é possível escolher uma opção. Se a ideia tem relação com várias áreas, indique a principal.

Administrativo

Título da sua Ideia ■
Exponha, em poucas palavras, o que é essencial em sua ideia. Seja claro, pois esse campo identificará sua Ideia Legislativa na lista geral.

0 Caracteres digitados | 90 Caracteres restantes

Descrição da sua Ideia ■
Explique o que sua ideia fará se for transformada em lei. Você pode descrever o problema que será solucionado com a implementação de sua ideia.

0 Caracteres digitados | 300 Caracteres restantes

Mais detalhes
Campo opcional - Apresente mais informações sobre sua Ideia Legislativa.

0 Caracteres digitados | 400 Caracteres restantes

Marque este campo se sua ideia faz parte do projeto Oficina Legislativa

Sua Ideia Legislativa será avaliada conforme os Termos de Uso do Portal e-Cidadania.

Enviar Cancelar

Fuente: Portal de ciudadanía electrónica (2021).

Desde 2012 hasta abril de 2021, el portal recibió 89.138 ideas. De estas, 182 ideas consiguieron por lo menos 20.000 firmas de apoyo: 27 (15%) se transformaron en proyectos de ley; 67 (37%) fueron discutidas por el comité y se archivaron; y 88 ideas (48%) están actualmente en la CDH para evaluación (INFORME DEL SENADO FEDERAL DE BRASIL, 2021). Cabe mencionar que, en algunos casos, la CDH organiza audiencias públicas para discutir las sugerencias recibidas y, a veces, los autores de dichas ideas son invitados a participar.

2.2.3.2. Evento interactivo

El evento interactivo permite a los ciudadanos participar en audiencias públicas y otros eventos abiertos. A través de esta herramienta, las personas pueden enviar comentarios, preguntas y sugerencias, que pueden ser leídos por los senadores durante la sesión. Generalmente, las sesiones se transmiten en uno de los canales del Senado en YouTube.

Los ciudadanos pueden participar en los eventos a través de dos medios: 1) en cada sitio web del evento, hay un campo para enviar los aportes, los cuales se publican si cumplen con los términos de uso; 2) o los ciudadanos pueden participar por medio del número telefónico gratuito. Desde 2016, se han registrado casi 6.000 participaciones a través de llamadas telefónicas en alrededor de 1.300 eventos. Todos los comentarios publicados en la página del evento se derivan a la Secretaría del respectivo Comité o al órgano responsable del evento.

Figura 5 – Página principal del evento interactivo



Fuente: Portal de ciudadanía electrónica (2021).

Por lo tanto, el evento interactivo expande la capacidad de expresión de los ciudadanos y mejora el pluralismo político y la obtención de información de la Cámara.

Después de describir el portal de ciudadanía electrónica y sus herramientas, resumiremos nuestros análisis según nuestras dimensiones analíticas. Primero, notamos que este portal promueve la participación ciudadana abierta y regular. Por eso, los fines del compromiso son la capacidad de respuesta y la inclusión política. El portal de ciudadanía electrónica se concentra más en los ciclos políticos de establecimiento y formulación de la agenda y en la toma de decisiones. Dichos aspectos están relacionados con la **dimensión política**.

En la **dimensión tecnológica**, el dispositivo principal es el sitio web institucional. Después de registrarse en este, los ciudadanos pueden utilizar todas las herramientas disponibles. Sin embargo, las personas también pueden enviar sus ideas y preguntas por teléfono, lo cual aumenta la inclusión social.

En relación con la **dimensión organizacional**, el portal de ciudadanía electrónica está administrado por la Oficina de Coordinación de Apoyo al Programa de Ciudadanía Electrónica, un órgano que integra la Secretaría de Comisiones. Esta Secretaría está subordinada a la Secretaría General de la Mesa del Senado Federal. De este modo, existe un órgano específico a

cargo de fomentar esta innovación, el cual está indirectamente integrado con la Mesa. La Mesa es el órgano con el mayor poder de decisión en las legislaturas.

Finalmente, los medios de compromiso están relacionados con la promoción de la participación política a través de las TIC, más específicamente por medio de un sitio web institucional. Los ciudadanos expanden sus voces y, en algunos casos, el portal promueve discusiones entre ellos. No obstante, la práctica de la deliberación electrónica es rara, ya que los comentarios no cumplen con el principio de reciprocidad y no existen discusiones mutuas. La **dimensión social** del portal de ciudadanía electrónica está limitada a la participación directa a través de medios digitales.

2.3. Deliberación electrónica / Consulta electrónica

La tercera práctica del parlamento electrónico abierto es la **deliberación electrónica/consulta electrónica**. Esta abarca innovaciones democráticas que fomentan la comunicación y la discusión entre los participantes. Fung (2006) afirma que las innovaciones deliberativas contribuyen al desarrollo y estabilización de las preferencias de la sociedad, para que estas sean más claras, coherentes, sólidas y más razonables ¹¹. A través de estas innovaciones, los ciudadanos presentan sus argumentos y tienen acceso a diferentes puntos de vista, lo cual promueve la transparencia y la reciprocidad. Este proceso estimula las acciones colaborativas, lo que permite la elaboración colectiva de informes y sugerencias de forma pública (justificación pública) (BOHMAN, 2009; FARIA, 2000).

Esta iniciativa y la siguiente (*colaboración*) son parte de la agenda **CrowdLaw**. Se puede entender que CrowdLaw es la participación ciudadana activa y la cocreación en el proceso legislativo con base en el uso de nuevas tecnologías. De este modo, “el público puede, en muchos casos, ir más allá de contribuir con sus opiniones y firmar peticiones en línea para desempeñar un papel más significativo, que incluye: proponer la legislación, redactar proyectos de ley, monitorear la implementación y suministrar datos faltantes” (GOVLAB, 2021). CrowdLaw afirma que el gobierno necesita aprovechar el conocimiento diverso de la población, sus orígenes y experiencias para formular leyes y políticas con base en un significado más empírico del contexto local (sentido pragmático) (NOVECK, 2018). Por eso, la *legislación abierta* y la *inteligencia colectiva* son los principios centrales de CrowdLaw ¹².

¹¹ Sin embargo, Gutmann y Thompson (2007) han argumentado la provisionalidad de los procesos/innovaciones deliberativas, ya que sus procedimientos buscan producir una decisión limitada a un cierto periodo. La decisión debe ser provisional para permitir cuestionamientos en el futuro, lo cual permite corregir errores en las decisiones tomadas previamente y expandir el conocimiento a un tema dado.

¹² Entendemos que el CrowdLaw toma algunos preceptos deliberativos para establecer intercambios argumentativos entre los diferentes actores, de manera inclusiva y reflexiva, con el objetivo de que estas deliberaciones entren en el campo político-institucional. Por lo tanto, los académicos han defendido la necesidad de institucionalizar estas innovaciones y de formular políticas más dinámicas y eficaces, para satisfacer las necesidades de los ciudadanos (ALSINA; MARTÍ, 2018; LANGLAMET, 2018). En este sentido, creemos que la agenda de CrowdLaw se acerca al concepto de *democracia pragmática* de Fung (2012), cuyo foco está más en la resolución de problemas (objetivos instrumentales) y menos en la justificación de estos según las estructuras políticas, sociales o culturales (principios de

Podremos enfocarnos principalmente en tres plataformas de innovación, que tienen como objetivo impulsar las discusiones públicas para que se desarrollen de manera transparente y con base en la razonabilidad y reciprocidad. Estas son: el portal de democracia electrónica de la Cámara de Diputados de Brasil; el Congreso Virtual del Parlamento de Chile; y las asambleas ciudadanas para la legislación (mini-público), del parlamento regional de Bélgica. Los primeros dos ejemplos promueven la participación abierta, lo cual significa que están abiertos a todos los que deseen asistir (autoselección voluntaria) y permiten la participación a gran escala. El tercer experimento involucra la participación a pequeña escala, pues los participantes se seleccionan al azar para discutir profundamente una política y formular recomendaciones.

El portal de democracia electrónica de las Cámaras de Brasil y el Congreso Virtual de Chile ofrecen diversas posibilidades de participación para los usuarios. No todas sus herramientas se desarrollaron individualmente en el ámbito de la consulta electrónica o deliberación electrónica, pero preferimos analizarlas como un sistema único para entender su objetivo general. Por ejemplo, en el portal de Democracia Electrónica, los proyectos de ley se discuten según el concepto de comunidad virtual o un modelo de borrador colaborativo (Wikilegis). En este sentido, otras herramientas, como la audiencia interactiva, agregan una capa interactiva y complementaria que componen el sistema de deliberación. Ocurre lo mismo con el Congreso Virtual de Chile. Por otro lado, estos son diferentes al portal de ciudadanía electrónica del Senado de Brasil, el cual tiene por objetivo estimular interacciones más simples y rápidas (participación electrónica).

2.3.1. Portal de Democracia Electrónica

El portal de democracia electrónica fue creado en 2009 por servidores públicos de la Cámara de Diputados de Brasil. Actualmente, este es administrado por HackerLab (lanzado en 2014), un laboratorio de innovación dentro de la Cámara de Diputados, abierto a la participación ciudadana (**dimensión organizacional**).

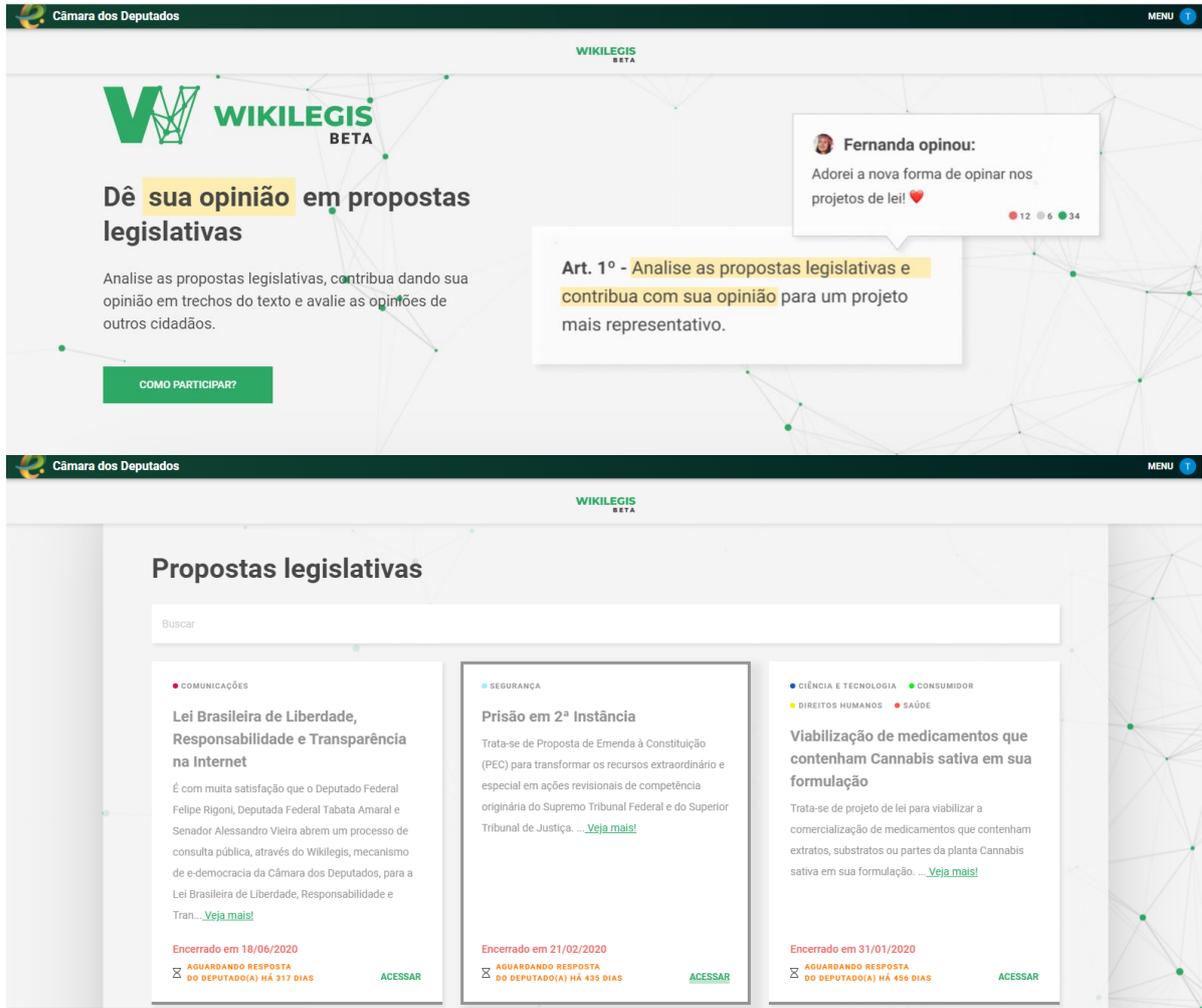
El portal es una plataforma de participación digital que pretende incentivar la discusión virtual entre los ciudadanos y los parlamentarios en el proceso legislativo. La democracia electrónica ofrece tres herramientas que mejoran el diálogo y la participación, en diferentes condiciones. Estas herramientas son:

1. *Wikilegis*: Una herramienta para la edición colaborativa de textos legislativos, a través de la cual los ciudadanos pueden comentar artículos o propuestas o también sugerir nuevas formulaciones para dispositivos legales. Las personas pueden participar al enviar enmiendas sugeridas o comentarios sobre proyectos de leyes y propuestas en curso o al apoyar o no una propuesta (ya sea una iniciativa legislativa o ciudadana). Sin

moralidad y normativas). De este modo, existe, en algún grado, una despolitización de las políticas.

embargo, la frecuencia de participación tiende a ser más esporádica. Desde 2016 hasta agosto de 2019, Wikilegis concluyó 41 debates, con un nivel de participación que va de 3 a 450 interacciones por propuesta legislativa.

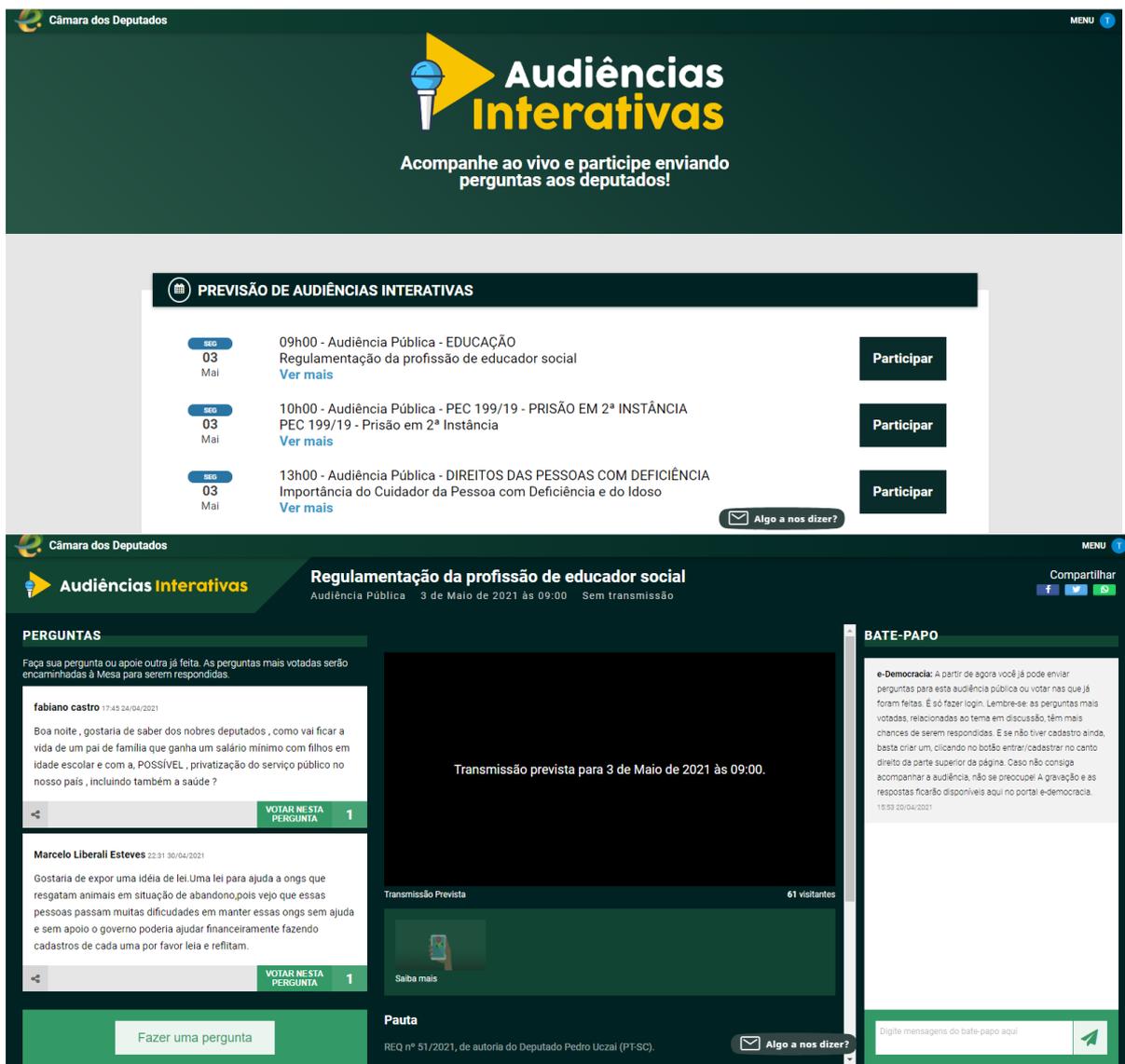
Figura 6 – Imágenes de la herramienta Wikilegis



Fuente: Portal de democracia electrónica (2021).

2. *Audiencias interactivas*: De manera similar a los “eventos interactivos” del Senado Federal de Brasil, mencionados anteriormente, este canal permite a los parlamentarios realizar sesiones en vivo de preguntas y respuestas con audiencias públicas, así también como discusiones temáticas. Los brasileños pueden enviar preguntas a los miembros en tiempo real durante las audiencias públicas. Dichas audiencias se transmiten en vivo en el sitio web. Además, los usuarios pueden apoyar preguntas y votar por ellas, por lo que las más votadas se derivan a la Mesa para que las respondan.

Figura 7 – Imágenes de la herramienta de audiencias interactivas

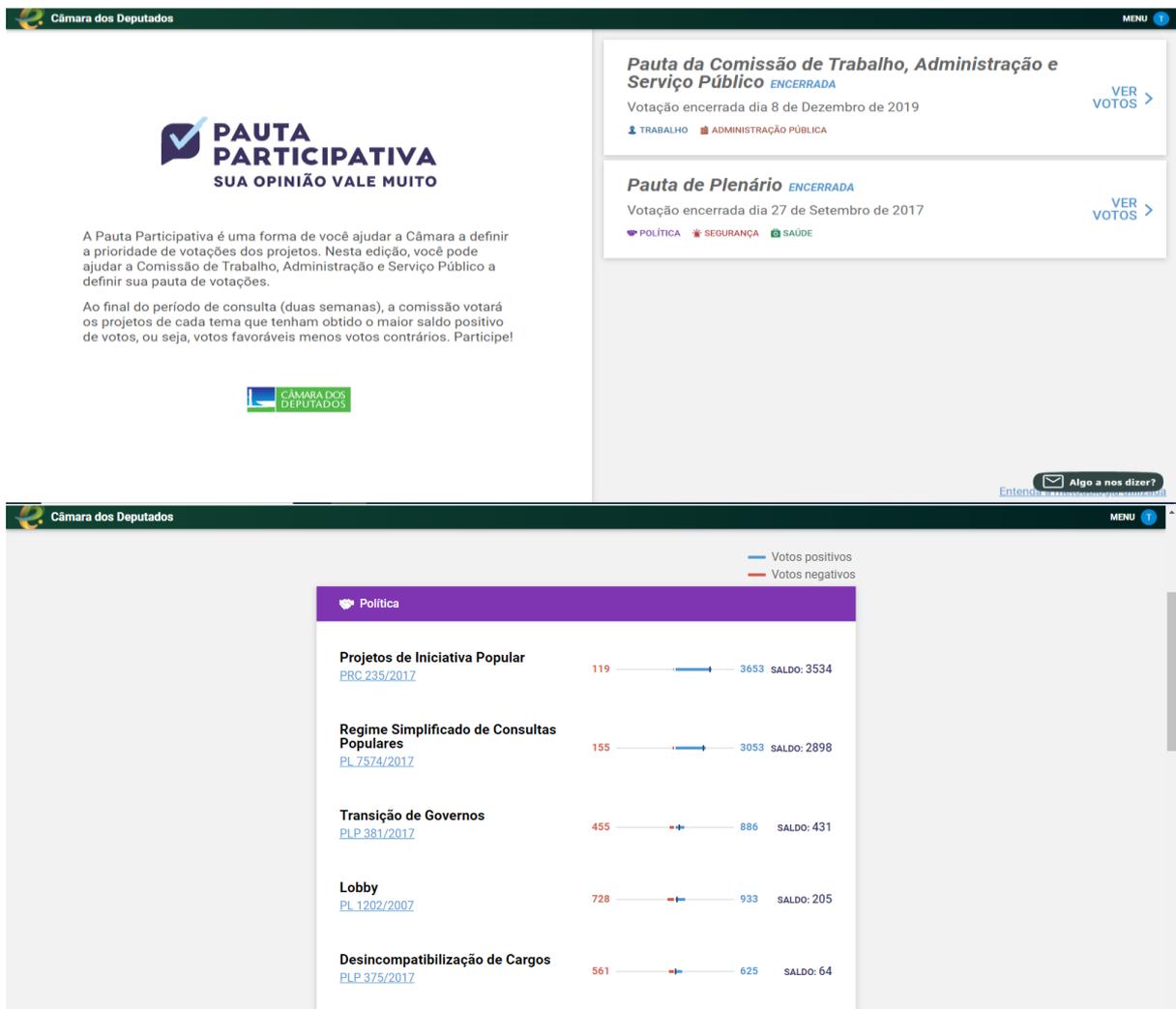


Fuente: Portal de democracia electrónica (2021).

Los ciudadanos pueden ver las audiencias públicas a través del portal de democracia electrónica (imagen anterior) o por el canal de YouTube de la Cámara de Diputados. Mientras que el primero es un canal institucional, que permite la moderación de las publicaciones de los ciudadanos en el chat, el segundo es una red social privada, que permite menos interferencia por parte de los servidores públicos. En el portal de democracia electrónica, los comentarios que no son respetuosos se eliminan y se reemplazan por imágenes de corazones (“emojis”) en el chat. Esta medida se realiza como un intento por mantener una discusión calificada. Por otro lado, los comentarios en el chat de YouTube tienden a ser mucho más agresivos, con groserías y discursos de odio dirigidos a los miembros y a los ciudadanos. Esto genera un ambiente en línea más polarizado.

3. *Agenda participativa*: Este canal permite a los ciudadanos ayudar a la Cámara a definir qué proyectos de ley deberían priorizarse para votar. Al final del periodo consultado (dos semanas), la comisión parlamentaria vota los proyectos con el mayor balance positivo de votos (votos a favor menos votos en contra) sobre cada tema. El objetivo de la *agenda participativa* es identificar, para diferentes temas legislativos, qué proyectos de ley tienen más consenso entre la población, para votar sobre ellos en la Cámara de Diputados. Cada participante puede elegir dos proyectos de ley para votar; si eligen dos, se ganan el derecho de señalar uno que piensan que no debería incluirse en el calendario de votaciones. Esta innovación tiene como objetivo ampliar el compromiso ciudadano sobre el establecimiento de la agenda en el ciclo político.

Figura 8 – Imágenes de la herramienta de agenda participativa



Fuente: Portal de democracia electrónica (2021).

Cabe mencionar que la democracia electrónica suele tener cuatro herramientas más: 1) *Foros* – ambientes de discusión asincrónicos donde los temas son propuestos abiertamente (por cualquier ciudadano) y se discuten; 2) *Comunidad virtual legislativa* (CVL) – un conjunto de

herramientas organizado según una agenda de discusión invocada por los propios parlamentarios, comprometidos a considerar lo que se ha discutido al elaborar sus informes (un movimiento de adentro hacia afuera); 3) *Nuestras ideas* – una herramienta que permite que los participantes presenten sus ideas o propuestas para la solución de problemas en una sola oración, así también como la contribución al ranking de la mejor idea. El resultado final se presenta en informes con la lista ordenada de las principales ideas presentadas; y 4) *Espacio libre* – donde los ciudadanos pueden crear, sin limitaciones ni mediaciones previas, sus propias discusiones (un movimiento de afuera hacia adentro). La reducción de los canales obedece a evaluaciones de desempeño y relevancia, lo cual muestra la importancia del aprendizaje institucional para desarrollar mecanismos de compromiso digital.

En términos generales, la Democracia Electrónica fomenta la capacidad de respuesta y la inclusión social en el proceso legislativo a través de un portal institucional. Este se desarrolló con un software libre para que su código esté abierto y disponible para que lo utilicen otros parlamentos (**dimensión tecnológica**). Esta iniciativa facilita la formulación e implementación de experimentos de parlamentos electrónicos abiertos (cooperación interparlamentaria).

A través del portal de democracia electrónica, los ciudadanos pueden compartir información, estudios y otros contenidos con el resto de los ciudadanos y con los miembros, además de presentar propuestas para textos legislativos. Ellos también pueden plantear preguntas a los actores políticos, lo cual mejora la rendición de cuentas. Esta innovación se centra en los procesos de establecimiento de la agenda, formulación y toma de decisiones, identifica problemas y les redacta soluciones. El caso más exitoso hasta ahora corresponde a la comunidad de jóvenes, que obtuvo el 30% de su texto final debido a los jóvenes de todo el país. Sin embargo, esto sucedió debido al perfil del ponente, un miembro que valora la participación ciudadana y el compromiso digital. Entre junio de 2009 y julio de 2015, menos del 10% de los 513 parlamentarios tuvo algún tipo de participación en el portal. Algunos estudios han mostrado que los legisladores enfrentan problemas al lidiar con las herramientas de interacción digital y con su incorporación en la rutina parlamentaria, bloqueando (o priorizando) el tiempo para publicar y debatir con los usuarios de internet en el portal de democracia electrónica (FARIA, 2014; FARIA; REHBEIN, 2016). En algunos casos, ellos prefieren interactuar con los ciudadanos en sus perfiles de redes sociales. Todos estos aspectos están relacionados con la **dimensión política**.

En relación con la **dimensión social**, podemos asumir que la plataforma hace un buen trabajo al aumentar el compromiso entre el público y los miembros, tanto a través de las juntas de discusión y edición colaborativa como de las sesiones de discusión virtual (deliberación electrónica). Sin embargo, existe el riesgo de que el procesamiento manual de las contribuciones por parte de los consultores legislativos pueda ser insostenible debido a la escala de participación. Este problema involucra la **dimensión organizacional**, con los desafíos

burocráticos de acomodar internamente este portal.

Finalmente, cabe mencionar que las herramientas *Wikilegis* y *Audiencias Interactivas* están en el sitio web del Catálogo *CrowdLaw* como buenas prácticas de *CrowdLaw*. El catálogo fue desarrollado por el GovLab ¹³, un centro de investigación de acción con sede en NYU Tandon School of Engineering, cuyo objetivo es “ayudar a los que deseen comenzar nuevos proyectos de *CrowdLaw* o mejorar los existentes para aprender unos de otros”. El catálogo *CrowdLaw* es un depósito cada vez mayor de más de 100 casos de *CrowdLaw* alrededor del mundo (CATÁLOGO CROWDLAW, 2021).

2.3.2. Congreso Virtual

Similar al portal de democracia electrónica, el Congreso Virtual es una plataforma web que facilita diferentes tipos de interacción entre los ciudadanos y los miembros, además de fomentar el debate público y la redacción de leyes (*participación digital y deliberación electrónica*).

En 2003, el Senado chileno creó una plataforma llamada *Senador Virtual*. A través de esa plataforma digital, los ciudadanos podían expresar sus opiniones sobre los proyectos legislativos y votar las propuestas que más les interesaban (encuestas detalladas). Al final del proceso, se creaba un informe con las opiniones de los ciudadanos, el cual se derivaba a los senadores para que ampliaran sus puntos de vista y calificaran las decisiones. La idea básica era que el portal tuviera las condiciones para que los ciudadanos analizaran las propuestas legislativas como si ellos mismos fueran los senadores, por eso se nombró “Senador Virtual” (FARIA, 2012).

En 2018, para mejorar y fomentar los procesos de participación ciudadana en el Congreso Nacional, la plataforma *Senador Virtual* fue reemplazada por otra, llamada *Congreso Virtual* (CONGRESO NACIONAL DE CHILE, 2021). Este cambio lo llevó a cabo el Grupo Bicameral de Transparencia, con el apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo (BID). En otras palabras, el Grupo Bicameral de Transparencia fue el responsable de desarrollar el portal del Congreso Virtual.

Este portal ofrece tres herramientas para el compromiso de los ciudadanos. Estas son: 1) *Proyectos de ley para votar*; 2) *Consultas públicas*; y 3) *Propuestas de ley*. Para usar dichas herramientas, es necesario registrarse en el portal (nombre completo y correo electrónico).

La primera herramienta (proyectos de ley para votar) permite que los ciudadanos expresen sus opiniones a través de los votos (encuestas en línea) sobre los proyectos de ley que está tramitando el Congreso Nacional de Chile. De manera similar a las consultas públicas, los usuarios pueden subir comentarios sobre las propuestas. Esta herramienta se divide entre

¹³ El objetivo del GovLab es promover el diseño de instituciones gubernamentales más abiertas, eficaces y en redes utilizando datos, tecnologías y colaboración colectiva.

votación en general y *votación en particular*. La diferencia entre ellas está relacionada con la etapa del proyecto de ley y la extensión de la participación. La primera (*votación en general*) permite que los ciudadanos voten y comenten sobre las ideas fundamentales de la propuesta de ley, es decir, los aspectos generales de la propuesta, principalmente restringida a su aprobación o rechazo. Esto permite que los usuarios voten y comenten artículos específicos del proyecto de ley. El compromiso involucra revisar detalladamente el proyecto de ley y cada artículo. En otras palabras, en esta sección, el personal sube todos los elementos de un proyecto para que las personas los discutan.

Actualmente, no hay proyectos de ley en la sección *votación en particular* en el portal. Según el administrador del Congreso Virtual, todavía no han subido un proyecto específico (*votación en particular*) en el sitio web. Sin embargo, el equipo ya tiene programado incluir artículos para consideración pública.

Figura 9 – Imágenes de la sección de votación en particular

ID ^	Título ⇅	Votos A Favor ⇅	Votos En Contra ⇅	Abstenciones ⇅	Acciones
1	Artículo 1	0	0	0	Acciones ▾

Fuente: Portal del Congreso Virtual (2021).

Por lo tanto, los proyectos de ley para votar mejoran la *participación electrónica* al ampliar la voz de los ciudadanos en dichos proyectos y también profundizan la *discusión pública*.

Las consultas públicas permiten que los usuarios participen en consultas hechas por el Congreso Nacional o comisiones. Los usuarios pueden votar a favor o en contra de una propuesta determinada y también dejar comentarios. Los comentarios se publican en el sitio

web y luego los ciudadanos pueden interactuar entre ellos, por ejemplo, al responder un comentario. Esta herramienta promueve el intercambio de argumentos y motivaciones, presente en las características de la deliberación electrónica.

La tercera herramienta permite que los ciudadanos ingresen sugerencias y voten por las sugerencias de otros participantes. Si una propuesta alcanza por lo menos 100 firmas, se incluirá en el portal del Congreso Virtual, para que los usuarios puedan votar y debatir sobre ella. Esta herramienta mejora el establecimiento de la agenda y la elaboración de leyes, calificando ideas y propuestas.

Figura 10 – Página principal del portal del Congreso Virtual

Plataforma de participación ciudadana del Congreso Nacional de Chile

Congreso Virtual

Registrar Iniciar Sesión

Fortalece la descentralización financiera de los gobiernos regionales

Esta iniciativa busca fortalecer la descentralización financiera, mediante modificaciones a la ley N° 18.175 creando normas de responsabilidad fiscal y fondos de financiamiento. Así, este proyecto supone un cambio en la estructura del presupuesto regional, otorgándole a los gobiernos regionales el poder para distribuirlos en conformidad a la ley.

VOTACIÓN EN GENERAL

A favor	En contra	Abstención
338	4	6

Participar

Inicio /

Proyectos de Ley en Votación

VOTACIÓN EN GENERAL	VOTACIÓN EN GENERAL	VOTACIÓN EN GENERAL
A favor: 283 En contra: 34 Abstención: 3	A favor: 338 En contra: 4 Abstención: 6	A favor: 432 En contra: 16 Abstención: 3
Derechos Del Consumidor	Descentralización	Medio Ambiente
Permitir el endoso del pasaje aéreo para que sea utilizado por un tercero	Fortalece la descentralización financiera de los gobiernos regionales	Sobre protección del bosque nativo ante incendios forestales
Tiempo restante: 10 Días 20 Horas 33 Minutos	Tiempo restante: 07 Días 12 Horas 33 Minutos	Tiempo restante: 07 Días 12 Horas 33 Minutos
Participar	Participar	Participar

Consultas Públicas



Garantiza paridad de género en directorios de empresas públicas y sociedades anónimas

VOTACIÓN ABIERTA

A favor 123

En contra 66

Ver Consulta

Ver Consultas

Proyectos de Ley Propuestos Para ser Incluidos a Congreso Virtual

¿Hay algún proyecto de ley que sea de su total interés, y que le gustaría que fuera incorporado al Congreso Virtual? Si alcanza las 100 firmas de apoyo, este será agregado al sitio, para que pueda ser votado y debatido por la comunidad activa.

No hay datos para mostrar.

Ver Propuestas

PROYECTOS DE LEY	CONSULTAS PÚBLICAS	PROPUESTAS DE LEY	ACERCA DE
En Votación Votaciones Cerradas	En Votación Votaciones Cerradas	Incorporación de Proyectos	Preguntas Frecuentes Manual de Uso Política de Privacidad Términos y Condiciones Reglamento Glosario de Términos ¿Quiénes Somos? Contacto

Fuente: Portal del Congreso Virtual (2021).

En general, el Congreso Virtual informa a los ciudadanos sobre los proyectos de ley con un lenguaje claro, el cual fomenta la función educacional de las legislaturas. Además, el portal tiene un diseño amigable que atrae y facilita el compromiso ciudadano.

Esta innovación se realizó en una fuente abierta para adaptarla a otros parlamentos. De esa forma, muchas legislaturas pueden implementar sus propios Congresos Virtuales según sus necesidades y características (**dimensión tecnológica**).

En la **dimensión política**, notamos que este portal fomenta la discusión entre los ciudadanos para calificar las sugerencias realizadas. Dichos aspectos mejoran las etapas de establecimiento de la agenda y formulación del ciclo político, ya que el Congreso Virtual se enfoca más en el papel de elaboración de leyes del parlamento.

En relación con la **dimensión social**, la plataforma trata de apoyar y fortalecer la participación ciudadana y mejora la redacción de leyes mejores a través de la inteligencia colectiva de la legislación. Esos procesos colectivos se construyen por medio de la deliberación electrónica y la expresión directa (modos de compromiso).

Finalmente, en la **dimensión organizacional**, podemos afirmar que el Congreso Virtual está a cargo de una comisión compuesta por el Grupo Bicameral de Transparencia, la participación ciudadana y las unidades de comunicación/medios y las secretarías de las

comisiones de ambos departamentos. Además, este portal tiene el apoyo constante de los departamentos de TI del Senado y de la Cámara de Diputados. En relación con los administradores, la plataforma puede generar reportes a través de herramientas integradas, como minería de datos, resúmenes automáticos, principales grupos temáticos, análisis espacial y de contenido, etc., que facilitan la visualización y el monitoreo de la participación ciudadana.

2.3.3. Asambleas ciudadanas para la legislación

Esta innovación involucra la selección de participantes a través de un sorteo para promover la deliberación entre ellos sobre una legislación específica, para producir un informe final con sus recomendaciones y sugerencias. Ese diseño tiene muchos beneficios, como, por ejemplo, discusión profunda; obtención de información; transparencia; legitimidad; apoyo público y decisiones justificadas; juicio considerado; entre otros.

La elección del uso del sorteo busca impulsar la *deliberación fría*. Los participantes suelen ser ciudadanos laicos, sin una posición previa sobre una política. En otras palabras, pueden estar más inclinados a reconsiderar su propio interés y ser más abiertos a considerar argumentos diferentes, lo cual hace que la toma de decisiones sea potencialmente más razonable y flexible (FUNG, 2003). Entonces, se busca responder una pregunta fundamental: “¿De qué manera el público lidia con un asunto si cuenta con el tiempo y los recursos para aprender y deliberar sobre este para tomar una decisión informada?” (ESCOBAR; ELSTUB, 2017).

A diferencia de los otros experimentos (democracia electrónica y Congreso Virtual), las asambleas ciudadanas promueven el compromiso ciudadano a pequeña escala. Además, la participación no está abierta a todos los que deseen asistir. La participación se selecciona y estimula dentro de los mini-públicos para desarrollar una deliberación igualitaria y justa. Generalmente, un mini-público está compuesto por 15 a 50 participantes e involucra cinco etapas (DELIBERA, 2021):

1. **Planificación y reclutamiento.** Se forma un grupo al azar y se distribuye geográficamente (distritos) para construir una agenda política.
2. **Fase de aprendizaje.** El grupo de ciudadanos se sumerge en el tema. Con la participación de especialistas, se les entrega información concreta y diversa, además de diferentes puntos de vista que fomentarán la discusión.
3. **Fase de deliberación.** Los participantes se involucran en una deliberación cara a cara en grupos pequeños, donde reconsideran sus ideas sobre un tema a la luz de la evidencia y de los testimonios de la fase de aprendizaje. En las reuniones, se deben seguir algunos principios: todas las voces son iguales, todos los argumentos se deben respetar y todas las opiniones deben respaldarse. Con tiempo e información, todos pueden encontrar soluciones más justas y convergentes.

4. **Fase de toma de decisiones.** Al final del proceso, el grupo levanta un acta de deliberación (informe final). Ese documento simboliza la participación concreta entre la comunidad y quienes decidirán sobre el tema (parlamentarios). El resultado final no corresponde solo a sugerencias. Es un ajuste de las decisiones de la comunidad sobre la agenda política.
5. **Seguimiento.** Esta etapa se enfoca en el impacto. Una forma de garantizarlo es involucrar en el proceso a figuras públicas claves y conductores. En la etapa final, los resultados del mini-público se comparten por medio de todas las redes relevantes, para informar al público en general sobre la deliberación y la toma de decisiones.

En promedio, un mini-público dura tres o cuatro meses, considerando todas las etapas. Sin embargo, el aspecto oportuno puede variar, pues depende de los objetivos y formatos. Cada proceso está diseñado con proponentes (ciudadanos laicos que tienen la tarea de resolver el problema) y es discutido, validado y asistido por el grupo de contenido (especialistas, sociedad civil, partes interesadas). Por eso, hay dos grupos, uno enfocado en el diseño y procesos del mini-público y el otro relacionado con la deliberación política, recomendaciones e implementación.

El uso de las TIC durante los mini-públicos tiene dos objetivos: impulsar la discusión y el intercambio de información entre los participantes, especialistas, activistas, movimientos sociales, etc.; y permitir que el público en general, es decir, quienes no están participando directamente en los mini-públicos, siga el trabajo de la asamblea de ciudadanos, al publicar todos los procesos discursivos (y no solo los resultados finales) en los sitios web o en el canal de YouTube, por ejemplo, así también como al recibir sus ideas y comentarios. Las peticiones electrónicas son una herramienta que se suele utilizar con ese fin.

El uso de las TIC ha sido aún más importante debido a la pandemia. Los mini-públicos han migrado al ambiente en línea y se han utilizado para ayudar a desarrollar políticas para la recuperación de la COVID. Un ejemplo es el de Oregon (Estados Unidos), donde una asamblea de ciudadanos virtual fue creada por una organización sin fines de lucro llamada *Healthy Democracy and Oregon's Kitchen Table*. Dicha Asamblea Ciudadana se llevó a cabo por dos meses (julio y agosto de 2020), con seis reuniones y se incluyeron 40 participantes de todo el estado y de diversos orígenes (HEALTHY DEMOCRACY, 2020).

Muchos parlamentos han utilizado *asambleas ciudadanas para la legislación*. Mencionaremos brevemente el diálogo ciudadano en la comunidad de habla alemana en Bélgica.

2.3.3.1. El Modelo de Ostbelgien – El Parlamento de la comunidad de habla alemana de Bélgica

El Modelo de Ostbelgien (“Este de Bélgica”), establecido en 2019, utiliza dos clases de organismos seleccionados al azar: Consejos ciudadanos y asambleas ciudadanas. Los primeros están compuestos por 24 miembros y tienen el rol de colaborar en el establecimiento de la agenda legislativa. Su tarea principal es determinar los temas que serán discutidos por las asambleas ciudadanas. Las últimas, que cuentan con 25 a 50 miembros, ayudan a desarrollar las recomendaciones políticas. Estos dos órganos están dentro del Parlamento de habla alemana. Los participantes deliberan en persona en el edificio del parlamento en Eupen, la capital de la región del este de Bélgica. Este diseño fue formulado por G1000, una organización de la sociedad civil, en colaboración con el Parlamento de habla alemana.

Una vez al año, el consejo de ciudadanos realiza un llamado para proponer temas. Cualquier belga del este puede enviar un tema para que sea considerado a través de un formulario disponible en el sitio web del experimento, ya sea vía correo electrónico o papel. Luego, el parlamento ofrece información relevante a los participantes de la asamblea de ciudadanos, invita a expertos para que hagan presentaciones y selecciona un moderador externo para que regule la discusión. Después de eso, la asamblea de ciudadanos formula un conjunto de recomendaciones de política, las cuales se discuten en una reunión abierta. Los actores políticos escogen si desean implementar las recomendaciones y anuncian su decisión en otra reunión abierta. Si los parlamentarios quieren proceder, pueden presentar las medidas necesarias para implementar las recomendaciones. Si no, deben entregarle a la asamblea la justificación detallada donde se muestre por qué rechazaron dichas sugerencias.

La política seleccionada para discutirse y para la que se desarrollaron propuestas fue la de guardería. Este experimento es incluso más interesante debido a un decreto aprobado en 2019, el cual establece e institucionaliza el llamado “Diálogo Ciudadano Permanente” (NIESSEN; REUCHAMPS, 2022).

Figura 11 – Foto de la reunión de la asamblea de ciudadanos – “El Modelo de Bélgica del Este”



Fuente: Portal Bürgerdialog (2021).

Existen otros casos del uso de asambleas ciudadanas por parte de legislaturas. La asamblea de ciudadanos irlandesa convocada por el Parlamento, en 2016, recomendó y matizó el debate para el referéndum en la enmienda constitucional para hacer que el aborto sea legal y declaró una emergencia climática en el país. Este es un caso emblemático que puede considerarse como un punto de referencia de la innovación deliberativa.

Además, el parlamento escocés publicó un informe en 2017 con ideas y recomendaciones para el uso de mini-públicos en comisiones parlamentarias (INFORME SOBRE EL PARLAMENTO ESCOCÉS). El objetivo general de este informe es mejorar la apertura y el poder de escrutinio por parte del poder legislativo y también fomentar el compromiso público.

Por lo tanto, podemos afirmar que las asambleas ciudadanas desarrollan algunos fines democráticos, como inclusión y control social. A través de esos espacios, los ciudadanos pueden mejorar el proceso de formulación de leyes con sus ideas y sugerencias. Estos puntos involucran la **dimensión política** de esa innovación.

En la **dimensión social**, observamos que los mini-públicos son espacios construidos artificialmente para promover una deliberación calificada. Aunque esos espacios sean diseñados para promover la deliberación en persona, hay algunos experimentos que están desarrollando la deliberación electrónica, especialmente debido a la COVID-19. Por eso, los mini-públicos son maneras de aprovechar la inteligencia colectiva de los ciudadanos y crear una oportunidad para

el compromiso que es más informado y reflexivo. Además, los parlamentos deben aprovechar esos aportes para ser más eficaces y redactar mejores leyes.

Como explica el informe en el Parlamento Escocés:

Los mini-públicos también entregan una oportunidad para desarrollar capacidad en el parlamento, al utilizar habilidades y conocimientos externos. Ellos complementan e informan el proceso de toma de decisiones, pero, crucialmente, no reemplazan la decisión de tomar la responsabilidad de los miembros. Este enfoque está en consonancia con los principios fundacionales del parlamento. Consideramos que los enfoques deliberativos serían adecuados para el escrutinio de proyectos de leyes o para examinar asuntos donde es importante entender las visiones del público sobre un tema moral o social complejo. Podrían utilizarse como parte de una investigación sobre un tema donde la opinión pública esté dividida (INFORME SOBRE EL PARLAMENTO ESCOCÉS, 2017, p. 64).

Esas asambleas utilizan las TIC para diferentes grados, la cual está relacionada con nuestra **dimensión tecnológica**. Por medio de las TIC, el público general puede seguir todos los procesos discursivos desarrollados por las asambleas ciudadanas. Por ejemplo, la toma de decisiones y las discusiones se divulgan en el sitio web y en el canal de YouTube (las reuniones se transmiten en vivo). El público también puede enviar sus ideas por medio de peticiones electrónicas. Dichas ideas pueden ser discutidas por los participantes e incorporadas en el informe final.

Finalmente, en relación con la **dimensión organizacional**, observamos la importancia de constituir algunas comisiones dentro del parlamento para planificar e implementar la asamblea ciudadana. Las comisiones están compuestas por los siguientes actores: equipo parlamentario, miembros, ciudadanos seleccionados por sorteo y organizaciones de la sociedad civil. Estos órganos también tienen el papel de seleccionar el tema que se discutirá. Además, vale la pena mencionar la importancia del parlamento en establecer una colaboración con la sociedad civil, ya que esos actores usualmente son responsables de diseñar los mini-públicos.

2.4. Colaboración

El último experimento, llamado *colaboración*, está representado por los laboratorios y centros de innovación dentro de los parlamentos. Estos espacios fomentan las actividades experimentales y los procesos de co-construcción. Su preocupación fundamental es la experiencia del usuario y, como dijimos anteriormente, los errores y los fracasos se entienden como esenciales para el proceso de innovación (SANTOS; FARIA, 2019).

Los laboratorios y centros de innovación organizan actividades como los *hackatones* y *desafíos cívicos*, entre otras iniciativas colaborativas, con el objetivo de formular nuevos proyectos y soluciones para comprometer a los ciudadanos con el poder legislativo y mejorar la idea del parlamento abierto.

Como lo dice su nombre (“hacker” + “maratón”), un hackatón es un “evento interactivo

e intenso de duración breve y definida que reúne una gama de habilidades técnicas y comerciales en un solo lugar” (INFORME MUNDIAL SOBRE EL PARLAMENTO ELECTRÓNICO, 2018, p. 34). Este experimento se ha utilizado en algunos parlamentos como en la Cámara de los Comunes del Reino Unido, la Cámara de Diputados de Brasil, el Congreso Nacional de Estados Unidos, etc., con el fin de elaborar proyectos para promover la participación social y la transparencia en las legislaturas. Los principales principios de estos experimentos son: versatilidad, creatividad, valentía y colaboración y, al realizar estos eventos, el equipo puede aprender y utilizar dichos principios en su trabajo diario.

Por otro lado, los desafíos cívicos son concursos organizados para atraer al público externo y su experiencia e inteligencia para ayudar a resolver problemas específicos que enfrenta el parlamento. Estos no tienen un término preciso, es decir, los proyectos no necesitan completarse en un solo evento, a diferencia de los hackatones. Una ronda de esta competencia se llevó a cabo en 2017, en la Cámara de Diputados de Brasil. Los participantes fueron desafiados a crear aplicaciones que permitieran que la sociedad comprendiera mejor el trabajo del parlamento (propósitos educacionales y de transparencia). La aplicación ganadora permitía que los ciudadanos encontraran miembros con perfiles políticos similares, lo cual a su vez les permitía monitorear las actividades de los políticos y hacer comparaciones entre ellos. El segundo lugar fue para una aplicación que utilizaba los aportes de los ciudadanos para anticipar la probabilidad de que un proyecto de ley se transformara en una ley (proceso legislativo). El tercer lugar fue para un chatbot que respondía las preguntas de los ciudadanos sobre las acciones en relación con las legislaturas y los parlamentarios.

Un ejemplo de estos espacios de laboratorios y centros de innovación es el **HackerLab** en la Cámara de Diputados de Brasil. HackerLab es responsable de organizar el hackatón y los días de desafío dentro del parlamento, así también como de desarrollar el experimento de chatbot llamado *Mescuta*, como se mencionó anteriormente. Según el portal de HackerLab:

HackerLab es un laboratorio de investigación de innovación ciudadana que le pertenece a la Cámara de Diputados y que se enfoca en tres temas principales: transparencia, participación y ciudadanía, por lo que trabaja con proyectos experimentales y colaborativos. El laboratorio también ayuda a crear una red funcional entre los representantes legislativos, servidores/funcionarios públicos, hacker cívicos y sociedad civil que contribuye a la cultura de la transparencia y participación social a través de la administración de datos públicos.

Figura 12 – Foto de HackerLab – Cámara de Diputados de Brasil



Fuente: Portal de HackerLab (2021).

HackerLab fue creado en diciembre de 2013. Su origen está relacionado con el primer hackatón organizado por el Poder Legislativo Federal de Brasil, el cual se llevó a cabo en la última semana de octubre de ese año. En el evento, programadores, desarrolladores, emprendedores y expertos en nuevas tecnologías crearon aplicaciones con base en los datos publicados por la Cámara para mejorar la transparencia del trabajo parlamentario y la comprensión del universo legislativo. Se debe mencionar que el concepto de transparencia es más complejo, ya que “no es suficiente que los parlamentos pongan a disposición información y datos sobre sus operaciones: estos también deben comprometer a los ciudadanos (por ejemplo, a hackers) para exponer su propia forma de entender el parlamento y, por lo tanto, facilitar la comprensión de otros ciudadanos” (FARIA; REHEBIN, 2016, p. 11-12).

En noviembre de 2014, HackerLab promovió el Segundo Hackatón de la Cámara de Diputados. En esa oportunidad, el tema fue políticas de género. Durante el maratón, se incentivó a que los hackers desarrollaran herramientas digitales para ayudar a la sociedad brasileña a enfrentarse a temas como la aplicación de políticas públicas con base en el género y la participación representativa por género. Estos temas han sido una preocupación constante de actividades e investigadores progénero. Brasil tiene índices elevados de violencia doméstica en contra de las mujeres y, según un informe de la ONU publicado en 2019, Brasil ocupa la posición número 134 entre 193 países en el ranking de representación femenina en el Parlamento: solo existe un 15 por ciento de mujeres en el Congreso Nacional, a pesar de que la mayoría de la población son mujeres.

Figura 13 – Convocatoria de inscripciones del Segundo Hackatón



Fuente: Câmara de Diputados de Brasil – Segundo Hackatón (2014).

Algunos estudios han mostrado que los hackatones han ayudado a reducir tensiones en la relación usualmente desconfiada entre los hackers y los parlamentos. Esas experiencias promueven, amplían e incluyen a la sociedad en el debate sobre los medios para acceder a la información y hacen que la participación política sea potencialmente más fácil (SANTOS; FARIA, 2019).

Desde entonces, HackerLab ha promovido debates con activistas cívicos sobre nuevas tecnologías e innovación en servicios públicos; estudios para desarrollar plataformas que faciliten el análisis de manifestaciones políticas; talleres con niños, con el desarrollo de la gamificación sobre representatividad y ciudadanía; entre otras actividades. HackerLab también es el administrador del portal de democracia electrónica, descrito anteriormente.

El laboratorio utiliza técnicas de conversación, como sesiones de *Design Thinking* (DT), *World Café* y *Fishbowl* para fomentar la creatividad y la colaboración. Estos enfoques son cruciales para identificar el problema principal de la institución con base en la empatía y la experiencia del usuario y también para fomentar la formulación de ideas para resolver el problema y construir el prototipo del proyecto. Todas estas etapas están ancladas en la cultura ágil y son importantes para probar la viabilidad del proyecto, corregir errores observados y aprender. El laboratorio también construye redes colaborativas para formular proyectos innovadores (colaboración colectiva), que involucra a socios de varios organismos de la Cámara de Diputados; grupos de defensa y activistas; laboratorios de innovación del sector público; universidades, etc.

HackerLab se enfoca en la mejora de dos tipos de parlamento abierto. Primero, la

transparencia, por ejemplo, a través de la mejora de la visualización de los datos y al ofrecer elementos interactivos similares a juegos que permiten una comunicación más accesible y amigable con los ciudadanos, lo cual facilita el acceso a la información y su uso. Segundo, la *inclusión política*, la cual ocurre cuando nuevos temas y discursos llegan al parlamento (fines del compromiso) y da como resultado un proceso mejor de elaboración de leyes. La **dimensión política** involucra tres aspectos: 1) política de datos abierta; 2) acción civil; e 3) innovación-espacio de colaboración y participación. Este laboratorio se concentra ante todo en la *etapa de establecimiento de la agenda*, fomentando la *elaboración de leyes* y los *roles de supervisión* de la legislatura.

En relación con la **dimensión tecnológica**, el laboratorio utiliza muchas herramientas digitales para promover el compromiso cívico. Ellos han desarrollado iniciativas a través de *chatbots*, como el del proyecto Mescuta; *aplicaciones*, durante los desafíos cívicos y hackatones; el *sitio web institucional*, al administrar, por ejemplo, el portal de democracia electrónica; *blogs* sobre sus empresas, al reflexionar en las etapas, desafíos y siguientes pasos involucrados; *redes sociales*, cuando se transmiten los debates y se publican los estudios organizados por HackerLab en las redes sociales y sus nuevas prácticas; etc. El laboratorio es un espacio abierto que se apropia de las nuevas tecnologías para aumentar la participación y transparencia.

En la **dimensión organizacional**, HackerLab es un órgano de la Cámara de Diputados. El laboratorio tiene su propio equipo e interactúa constantemente con los otros sectores del parlamento, como comisiones y los departamentos de comunicación social y asesoría legislativa, entre otros. Sin embargo, el desafío principal, como sucede constantemente con los laboratorios de innovación públicos, es avanzar con los proyectos disruptivos, debido a la falta de adhesión interna, que está relacionada con la evaluación de impacto y también por el bajo uso por parte de los actores políticos.

Finalmente, la **dimensión social** está relacionada con promover diferentes modos de compromiso a través de las TIC, especialmente la *participación electrónica*, al tener sesiones y actividades que permiten que los ciudadanos envíen aportes al parlamento, lo cual aumenta su capacidad de expresión, que algunas veces también se construye de manera colaborativa; y la *deliberación electrónica*, a través de debates y discusiones sobre políticas específicas, con el intercambio de argumentos para elaborar innovaciones. Dichas prácticas califican el proceso de *representación ciudadana*. El principio rector es utilizar las TIC para aprovechar la inteligencia y la experiencia del público con el fin de mejorar la calidad de la elaboración de leyes (CrowdLaw), lo cual produce leyes y políticas más eficaces y legítimas.

3. Consideraciones finales

Este artículo ha mapeado algunos ejemplos del parlamento electrónico abierto. El objetivo fue describir y analizar ejemplos de las mejores prácticas que sirven como referencias para el desarrollo institucional parlamentario. Dichas prácticas muestran cómo la innovación y los métodos innovadores impulsan mejoras en la transparencia parlamentaria, franqueza y participación social. Las innovaciones democráticas mencionadas en este texto no solo buscan mejorar el compromiso ciudadano y la inclusión social, sino que también pretenden mejorar la democracia. Estos diseños tienen un enfoque pragmático, con el objetivo de ganar información y reducir la desconfianza en las legislaturas, así también como un aspecto experimental, que crea formas disruptivas de representación política y procesos legislativos. Sin embargo, esas innovaciones no toman decisiones vinculantes, es decir, no son obligatorias y, debido a eso, la decisión final se concentra en los actores políticos (representación política y soberanía popular).

Vale la pena mencionar que todos ellos tienen diferentes demandas relacionadas con la organización institucional, gobernanza y tecnología. Se encontró que la colaboración y la deliberación electrónica eran tipos más intensos de Parlamento Electrónico Abierto, considerando la movilización política y social y, al mismo tiempo, dependen más de los recursos y esfuerzos institucionales para que estas innovaciones sean implementadas.

La tabla que se presenta a continuación resume las principales características de estos cuatro tipos de participación de parlamento electrónico abierto a través de las dimensiones analíticas. Además, hemos enfatizado que dichos tipos no solo son relevantes para la administración institucional y el desarrollo interno, sino que también para la democracia, al pensar en su calidad y mejora.

Las prácticas de parlamento electrónico abierto mencionadas en este artículo podrían generar más democracias participativas y deliberativas en los parlamentos. Estos espacios pueden impulsar el proceso de representación política, al reducir la brecha entre los representantes y los representados (reclamo participativo y nuevos discursos en el parlamento) y, por consiguiente, la elaboración de leyes y políticas colaborativas, que las hacen más legítimas y eficaces.

Tabla 2 – Tipos de compromiso del parlamento electrónico abierto y dimensiones analíticas

Tipos de prácticas del parlamento electrónico abierto	Ejemplos	Dimensiones			
		Política (fines de compromiso y principales roles del parlamento)	Tecnológica (herramientas y formas de uso de las TIC)	Organizacional (órganos y sectores del parlamento)	Social (medios y modos de compromiso)
Comunicación con los ciudadanos	Redes sociales institucionales	Transparencia y capacidad de respuesta; Representación	Medios y redes sociales	Sector de comunicación y TIC	Comunicación interactiva y escucha
	Chatbots - Mescuta	Transparencia y capacidad de respuesta; Representación	Chatbot	HackerLab	Comunicación interactiva y escucha
Participación electrónica	Peticiones electrónicas de la Cámara de los Comunes (Reino Unido)	Capacidad de respuesta e inclusión política; Elaboración de leyes	Portal institucional	Comité de peticiones	Participación electrónica (participación directa)
	Portal de ciudadanía electrónica	Capacidad de respuesta e inclusión política Elaboración de leyes	Portal institucional	Oficina de Coordinación de Apoyo (integra la Secretaría de Comisiones)	Participación electrónica (participación directa)
Deliberación electrónica / Consulta electrónica	Portal de democracia electrónica	Rendición de cuentas e inclusión política Elaboración de leyes y supervisión	Sitio web institucional (software libre y código abierto)	HackerLab	Deliberación electrónica (discusiones y colaboración)
	Congreso Virtual	Transparencia e inclusión política Elaboración de leyes	Sitio web institucional (software libre y código abierto)	Grupo Bicameral de Transparencia, Comunicación/Unidad de Medios y Secretaría de Comisiones	Deliberación electrónica (discusiones y expresión directa)
	Asambleas ciudadanas para la legislación	Inclusión política y juicio considerado; Elaboración de leyes y representación	Sitio web (peticiones electrónicas) y YouTube	Comisión formada por el equipo parlamentario, miembros, ciudadanos y organización social civil	Deliberación calificada e inteligencia colectiva
Colaboración	Laboratorios y centros de innovación - HackerLab	Rendición de cuentas e inclusión política; Elaboración de leyes y supervisión	Blogs; chatbot; redes sociales; aplicaciones	HackerLab, comunicación social y departamentos de asesoría legislativa	Participación electrónica (capacidad de expresión) y deliberación electrónica (debates y discusiones)

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Los casos explorados en este artículo solo deben entenderse como prácticas de evaluación comparativa. No es suficiente replicar los diseños de estas innovaciones. Para que esta iniciativa tenga éxito, las innovaciones deben situarse dentro del contexto y cultura más amplios del parlamento. Además, si una legislatura tiene la intención de adoptar una cultura más abierta e innovadora, podría considerar adaptarse a sí misma a nuevas formas de trabajo, que incluye los siguientes elementos: redes colaborativas con el público externo (sociedad civil, universidades, emprendedores, etc.); recursos institucionales y apoyo dentro del parlamento (factores organizacionales y de gobernanza, así también como voluntad política¹⁴ y presión pública), nuevas resoluciones legales y marcos para institucionalizar esas innovaciones, que contribuyen a asegurar más eficacia para los ciudadanos. Esos factores sistémicos permiten la creación de nuevos ambientes legislativos.

Finalmente, el objetivo de este artículo ha sido mapear y realizar un análisis descriptivo de las mejores prácticas del parlamento electrónico abierto. Por lo tanto, se ha enfocado más en las potencialidades y beneficios de estos cuatro tipos de compromiso (comunicación con los ciudadanos, participación electrónica, deliberación electrónica/consulta electrónica y colaboración) para avanzar en el rol del parlamento y, en consecuencia, en la democracia representativa.

Por otro lado, existen algunas limitaciones y riesgos en el desempeño de las herramientas que se han examinado en este artículo, como la brecha digital, el uso de dichas herramientas para incluir temas antidemocráticos y asuntos en contra de los derechos humanos, eficacia política (frustración)¹⁵, exclusión social¹⁶, entre otros. Existen ciertos ítems que deben considerarse para nuevas agendas de investigación al momento de analizar cómo cada tipo de compromiso de parlamento electrónico abierto trabaja de manera comparativa (diferencias, similitudes, restricciones y barreras).

Referencias

ALMEIDA, Helga do Nascimento de. et al. “Tamo junto?” Parlamentares e mídias sociais: uma tipologia dos padrões de atuação de deputados federais no Facebook. **Sociedade e Cultura**, Goiânia, v. 23, p. 1-47, 2020. Disponível em: /doi.org/10.5216/sec.v23i.59035.

ALMOND, Gabriel Abraham; VERBA, Sidney. **The Civic Culture: Political Attitudes and Democracy in Five Nations**. Princeton: Princeton University Press, 1989. 574 p.

ALSINA, Victória; MARTÍ, José Luis. *The Birth of the CrowdLaw Movement: Tech-Based*

¹⁴ En este caso, el vocero de la Cámara es un actor fundamental, ya que es el responsable de definir la agenda institucional y las prioridades en el parlamento.

¹⁵ El concepto de eficacia política está relacionado con el hecho de que la persona siente que su acción tiene un impacto en el proceso político, es decir, un sentimiento que usualmente corresponde a la idea de eficiencia en su propia vida diaria (psicología de participación) (ALMOND; VERBA, 1989).

¹⁶ Langlamet (2018), por ejemplo, argumenta que a pesar de que la plataforma CrowdLaw ha ampliado cuantitativamente, en cierto grado, la participación de los ciudadanos, no hay definiciones sobre quién debería participar (perfil de participantes y restricción del compromiso político).

Citizen Participation, Legitimacy and the Quality of Lawmaking. **Analyse & Kritik**, Berlin, v. 40, n. 2, p. 337-358, 2018. Disponível em: [/doi.org/10.1515/auk-2018-0019](https://doi.org/10.1515/auk-2018-0019).

ANASTÁCIO, Susana Mariano. **A comunicação política na era digital estudo de caso: o parlamento europeu no Facebook**. 2017. 147 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Media) - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, Instituto Politécnico de Leiria, Leiria, 2017.

BARBER, B. **Strong Democracy: participatory politics for new age**. Berkeley: University of California Press, 1984. 356 p.

BOHMAN, James. O que é deliberação pública? Uma abordagem dialógica. *In*: MARQUES, Ângela Cristina Salgueiro (org.). **A Deliberação Pública e suas dimensões sociais, políticas e comunicativas: textos fundamentais**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009, p. 31-84.

CHAMBER OF DEPUTIES OF BRAZIL. **Hacker Lab**. 2021. Disponível em: <https://labhackercd.leg.br/>. Acesso em: 25 abr. 2021.

CROWDLAW CATALOG. New York: NYU Tandon School of Engineering. GovLab. 2021. Disponível em: <https://catalog.crowd.law/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

DELIBERA. **Deliberação Cidadã e Sorteio Cívico como aliados da Atividade Legislativa**. São Paulo: Delibera Brasil. Relatório de Pesquisa, 2021.

ESCOBAR, Oliver; ELSTUB, Stephen. Forms of Mini-publics: An Introduction to deliberative innovations in democratic practice. **New Democracy**, 15 p., may 2017. Disponível em: https://newdemocracy.com.au/wp-content/uploads/2017/05/docs_researchnotes_2017_May_nDF_RN_20170508_FormsOfMiniPublics.pdf.

FARIA, Cláudia Feres. Democracia Deliberativa: Habermas, Cohen e Bohman. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 49, p. 47-68, 2000.

FARIA, Cristiano Ferri Soares. **O Parlamento aberto na Era da Internet: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis?**. Brasília: Edições Câmara. 2012. 334 p.

FARIA, Cristiano Ferri Soares. Participação popular na elaboração de leis: análise do Projeto e-Democracia da Câmara dos Deputados. *In*: CUNHA, Eleonora; SCHETTINI, Martins; THEODORO, Hildelano. Delanusse (orgs.). **Desenho Institucional, Democracia e Participação: Conexões Teóricas e Possibilidades Analíticas**. Belo Horizonte: D'Plácido, 2014. p. 155-176.

FARIA, Cristiano Ferri Soares. Political Bots: How Artificial Intelligence may facilitate the interaction between citizens and Legislative Representatives. *In*: PAULSON, Lex; BOUCHER, Stephen (orgs.). **The Routledge Handbook of Collective Intelligence for Democracy and Governance**. London and New York: Routledge: Taylor & Francis Group, 2021 (no prelo).

FARIA, Cristiano; REHBEIN, Malena. Open parliament policy applied to the Brazilian Chamber of Deputies. **The Journal of Legislative Studies**, Londres, v. 22, n. 4, p. 559-578, 2016. DOI: 10.1080/13572334.2016.1235333.

FEDERAL SENATE OF BRAZIL. **Legislative Idea**. 2021. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/principalideia>. Acesso em: 06 abr. 2021.

FEDERAL SENATE OF BRAZIL REPORT. **e-Cidadania Portal**. 2021. Disponível em: <https://www.senado.gov.br/bi-arqs/Arquimedes/ecidadania/relatorio-simplificado-ingles-pdf.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2021.

FUNG, Archon. Survey Article: Recipes for Public Sphere: Eight Institutional Design Choices and Their Consequences. **The Journal of Political Philosophy**, Nova Jersey, v. 11, n. 3, p. 338-367, 2003.

FUNG, Archon. Democratizing the Policy Process. *In*: MORIN, Michael; REIN, Martin;

- GOODIN, Robert (orgs.). **Oxford Handbook of Public Policy**. New York: New York University Press, p. 669-685, 2006.
- FUNG, Archon. Continuous Institutional Innovation and the Pragmatic Conception of Democracy. **Polity**, Chicago, v. 4, n. 4, p. 609-624, 2012.
- GUTMANN, Amy; THOMPSON, Dennis. O que significa democracia deliberativa. **Revista Brasileira de Estudos Constitucionais**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 17-78, 2007.
- HEALTHY DEMOCRACY. Oregon Assembly on Covid Recovery. 2020. Disponível em: <https://healthydemocracy.org/what-we-do/local-government-work/oregon-assembly-on-covid-recovery/>. Acesso em: 02 maio 2021.
- LANGLAMET, Helene. Can Digital Technologies Create a Stronger Model for Democratic Participation? The Case of CrowdLaw. *In: HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES*, 51., 2018, **Proceedings: International Conference on System Sciences**, 2018, p. 2309-2319. Disponível em: <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/50177>. Acesso em: 05 jan. 2022.
- LEMONS, Claudia Regina F.; BARROS, Antonio Teixeira; BERNARDES, Cristiane Brum. Public Communication in the Brazilian Congress: The News Agency and TV Station of the Chamber of Deputies. **Latin American Research Review**, Baltimore, v. 51, n. 4, p. 202-224, 2016.
- LESTON-BANDEIRA, Cristina. The Impact of the Internet on Parliaments: a Legislative Studies Framework. **Parliamentary Affairs**, Oxônia, v. 60, n. 4, p.655-674, 2007. DOI: [/doi.org/10.1093/pa/gsm040](https://doi.org/10.1093/pa/gsm040).
- LESTON-BANDEIRA, Cristina. Seven reasons why parliaments struggle with digital. **Political Studies Association (PSA) Blog**. 2014. Disponível em: psa.ac.uk/insight-plus/blog/seven-reasons-why-parliaments-struggle-digital.
- LESTON-BANDEIRA, Cristina; BENDER, David. How deeply are parliaments engaging on social media? **Information Polity**, Amsterdam, v. 18, n. 4, p. 281-297, 2013. DOI: [10.3233/IP-130316](https://doi.org/10.3233/IP-130316).
- NATIONAL CONGRESS OF CHILE. **Virtual Congress**. 2021. Disponível em: <https://congressovirtual.cl/>. Acesso em: 26 abr. 2021.
- NIESSEN, Christoph; REUCHAMPS, Min. Institutionalising Citizen Deliberation in Parliament: The Permanent Citizens Dialogue in the German-speaking Community of Belgium. **Parliamentary Affairs**, Oxônia, v. 75, n. 01, p. 135-153, jan. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1093/pa/gsaa056>.
- NOVECK, Beth Simone. Crowdlaw: Collective Intelligence and Lawing. **Analyse & Kritik**, Alemanha, v. 40, n. 2, p. 359-380, 2018. Disponível em: [//doi.org/10.1515/auk-2018-0020](https://doi.org/10.1515/auk-2018-0020).
- OPEN GOVERNMENT PARTNERSHIP (OGP). **How about defining Open Government principles?** 2016. Disponível em: <https://www.opengovpartnership.org/stories/how-about-defining-open-government-principles/>. Acesso em: 10 maio. 2021.
- PATEMAN, Carole. Participatory Democracy Revisited. **Perspectives on Politics**, Washington, v. 10, n.1, p. 7-19, 2012.
- QUINTÃO, Thales Torres. Democracia participativa e deliberativa: congruências ou modelos em disputa? **Cadernos da Escola do Legislativo**, Belo Horizonte, v. 16, n. 26, p. 51-90, 2014.
- QUINTÃO, Thales Torres; FARIA, Claudia Feres. Parlamento e Inovações Participativas: potencialidades e limites para a inclusão política. **Teoria & Sociedade**, Belo Horizonte, v. 26, n.1, p. 60-92, 2018.
- REPORT ON THE SCOTTISH PARLIAMENT. Edinburgh: Commission on Parliamentary Reform, jun. 2017.

ROCHA, Maria Neblina Orrico. **Mecanismos de Participação Política Online: O E-Cidadania**. 2015. 79 f. Monografia (Especialização em Comunicação Legislativa) - Instituto Legislativo Brasileiro, Senado Federal, Brasília, 2015.

SANTOS, Boaventura de Souza; AVRITZER, Leonardo. Introdução: Para ampliar o cânone democrático. *In*: SANTOS, Boaventura de Souza. (org.). **Democratizar a democracia: os caminhos da democracia participativa**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, p. 39-82, 2002.

SANTOS, Pierre Triboli; FARIA, Cristiano Ferri Soares. Como Hackear um Legislativo: o caso Labhacker da Câmara Brasileira. *In*: CAVALCANTE, Pedro (org.). **Inovação e Políticas Públicas: superando o mito da ideia**. Brasília: Ipea, p. 243-258, 2019.

THE GOVLAB. CrowLaw Agenda. New York: NYU Tandon School of Engineering. 2021. Disponível em: <https://crowd.law/crowdlaw-af1a9e1c9455>. Acesso em: 10 abr. 2021.

UK GOVERNMENT AND PARLIAMENT. **Petitions**. 2021. Disponível em: <https://petition.parliament.uk/petitions/check>. Acesso em: 02 abril. 2021.

WORLD E-PARLIAMENT REPORT 2016. Geneva: Inter-Parliamentary Union, 2016

WORLD E-PARLIAMENT REPORT 2018. Geneva: Inter-Parliamentary Union, 2018.

WORLD E-PARLIAMENT REPORT 2020. Geneva: Inter-Parliamentary Union, 2021.