

Boletín de Innovación N° 5

9 de abril de 2020

Modalidades de trabajo de los parlamentos durante la pandemia de coronavirus

Los parlamentos de Brasil, España y Maldivas han desarrollado técnicas innovadoras para realizar sesiones plenarias virtuales. Otros parlamentos se encuentran en la fase piloto. La pandemia de coronavirus requiere que los parlamentos encuentren soluciones innovadoras para seguir trabajando. Una crisis puede abrir nuevas perspectivas de innovación, pero la transformación del parlamento en una institución electrónica tropieza con ciertos escollos y no existe una solución digital milagrosa.

Una Cámara virtual

Con frecuencia asociamos la innovación digital de vanguardia con los grandes parlamentos, pero en el Parlamento de Maldivas, el tamaño pequeño significa flexibilidad y capacidad de respuesta. Este parlamento, con un sólido proceso de planificación estratégica de TIC y la convicción pragmática de que las reglamentaciones parlamentarias existentes eran suficientes para administrar el parlamento electrónicamente, se convirtió en uno de los primeros en el mundo en celebrar una sesión plenaria en línea durante la crisis del coronavirus. En este artículo, el Majlis del Pueblo explica cómo ha reunido a sus miembros electrónicamente a través de una serie de aplicaciones de software existentes que le permiten organizar debates y votaciones, sin renunciar a la posibilidad de transmitir las sesiones.

Transformar el Senado español

El Senado español está construyendo un parlamento digital implementando gradualmente soluciones y modernizando sus reglamentaciones y procedimientos. Este proyecto de transformación requiere una remodelación permanente de los procedimientos, de la organización de la cultura de la institución. El proyecto, dividido en cinco fases, se inició en 2015 y continúa en la actualidad. Sus objetivos son modernizar la infraestructura tecnológica física del Senado, establecer un sistema de información parlamentaria, fortalecer la transparencia y los servicios en línea que se ofrecen a los ciudadanos, transformar los métodos de trabajo del parlamento y desplegar una serie de aplicaciones utilizadas por todo el parlamento.

Proteger las elecciones en la era digital

Es posible que las redes sociales no sean la causa fundamental de las dificultades que enfrentan actualmente nuestras democracias, pero las exagera e intensifica llevándolas a niveles peligrosos. Este es uno de los hallazgos clave de la Comisión Annan sobre Elecciones y Democracia en la Era Digital, que insta a los gobiernos, las empresas y la sociedad civil a tomar medidas urgentes para proteger la democracia de las amenazas digitales. Este nuevo informe formula recomendaciones de

acción para abordar la polarización, el discurso de odio, la desinformación, la publicidad política y la injerencia extranjera.

Modalidades de trabajo de los parlamentos durante la pandemia de coronavirus

9 de abril de 2020

Los parlamentos deben seguir funcionando durante la pandemia de coronavirus. Para algunos, esto significa encontrar soluciones innovadoras para superar los desafíos legales, técnicos y logísticos que plantea el trabajo a distancia. Para que un parlamento pueda reunirse electrónicamente, en sesión plenaria o en comisión, a menudo es necesario adoptar nuevas leyes o procedimientos. España, Brasil, Noruega y Finlandia han modificado sus leyes para permitir la realización de sesiones virtuales. El Parlamento del Reino Unido aprobó las sesiones virtuales de las comisiones y está explorando la posibilidad de celebrar sesiones plenarias virtuales. El Parlamento de Nueva Zelanda ha creado un nuevo comité que se reúne en línea para continuar supervisando el trabajo del gobierno durante este período. Algunos parlamentos tienen la ventaja de un receso. Esto no es tanto una pausa para descanso sino una oportunidad para ser más estratégicos y un poco menos reactivos.

Los Parlamentos de Brasil, España y Maldivas han desarrollado soluciones innovadoras para la realización de sesiones plenarias en línea. Otros están en la fase de prueba y está aumentando el número de parlamentos que utilizan las plataformas Teams y Zoom de Microsoft para organizar reuniones de comisiones, o al menos para permitir la realización de audiencias externas. Una crisis como la que estamos atravesando también nos da la oportunidad de innovar e intentar trabajar de otra manera. El avance hacia un parlamento electrónico sigue enfrentándose a grandes obstáculos y no existe una solución digital milagrosa. Algunos de los desafíos importantes que los parlamentos deben resolver incluyen:

- acceso de los parlamentarios (todos los parlamentarios deben poder acceder y utilizar el sistema)
- la seguridad del sistema (el nivel de seguridad del sistema debe ser adaptado a su utilización)
- la veracidad del proceso (el proceso debe ser confiable, transparente y verificable).

Recursos de la UIP

El Centro para la Innovación en el Parlamento (CIP) tiene por misión promover el conocimiento de las soluciones adoptadas por los parlamentos y apoyar sus esfuerzos para encontrar soluciones innovadoras. Para ello, hemos elaborado una serie de recursos y el Centro sobre los datos abiertos del CIP, albergado por la Cámara de Diputados de Brasil, ha extendido su canal de comunicación WhatsApp a información y cuestiones relacionadas con el parlamento electrónico. Este grupo ahora está abierto a altos funcionarios de TI de cualquier parlamento. Cualquier persona interesada en unirse a este debe contactarnos en: innovation@ipu.org.

Modalidades de trabajo y trabajo a distancia en el parlamento

- Información por país: <https://www.ipu.org/country-compilation-parliamentary-responses-pandemic>
- Preguntas/respuestas para los parlamentos: <https://www.ipu.org/news/news-in-brief/2020-04/how-run-parliament-during-pandemic-q-and>

Está disponible, con más detalles técnicos, una página web privada sobre el trabajo remoto. El acceso está reservado exclusivamente a los parlamentos. Póngase en contacto con nosotros en: innovation@ipu.org para obtener más información.

Se solicita a los parlamentos que proporcionen información actualizada respondiendo al breve cuestionario adjunto: <https://www.surveymoz.com/s/90224295/remote-working-in-parliaments>

Igualdad de género y derechos humanos en el contexto de los ajustes impuestos por la pandemia de COVID-19: La UIP ha publicado dos notas de orientación destinadas a ayudar a los parlamentos a garantizar que las perspectivas de igualdad de género y de derechos humanos sean integradas en los arreglos impuestos por la pandemia.

Solución adoptada por el Parlamento de Maldivas para crear una Cámara electrónica

9 de abril de 2020

Con frecuencia asociamos la innovación digital de vanguardia con los grandes parlamentos, pero en el caso del Parlamento de Maldivas, el tamaño pequeño significa flexibilidad y capacidad de respuesta. Este parlamento, respaldado por un sólido proceso de planificación estratégica de TIC y una convicción pragmática de que las reglamentaciones parlamentarias existentes eran suficientes para gestionar electrónicamente el parlamento, se convirtió en uno de los primeros en el mundo en llevar a cabo una sesión plenaria en línea durante la crisis del coronavirus. En este artículo, el Majlis del Pueblo explica cómo ha reunido a sus miembros en línea a través de una variedad de aplicaciones de software existentes que le permiten organizar debates y votaciones, sin renunciar a la capacidad de transmitir las sesiones.

Aplicación del Reglamento interno en las reuniones virtuales

El Majlis del Pueblo (Parlamento de Maldivas) consideró que el Reglamento interno actual del parlamento permitía reuniones virtuales y, por tanto, no era necesario modificarlo.

El artículo 108 a) del Reglamento otorga a la Comisión de Asuntos Generales del Majlis del Pueblo el poder de modificar cualquier procedimiento relacionado con el funcionamiento del parlamento. La Comisión de Asuntos Generales decidió que, hasta que se levante el estado de emergencia sanitaria en las Maldivas, el Majlis del Pueblo debería funcionar electrónicamente.

La Constitución no contiene ninguna disposición que prohíba la organización de sesiones parlamentarias en línea, su artículo 80 dispone incluso que las sesiones del Majlis del Pueblo deben "generalmente" celebrarse en los edificios del parlamento. El párrafo 2, subpárrafo b, del Reglamento interno del Majlis del Pueblo instruye además al Secretario General del Parlamento no solo a administrar el Majlis y ayudar a las comisiones en su trabajo, sino también a garantizar la seguridad de los parlamentarios y del personal de la secretaría. Por tanto, la celebración de sesiones parlamentarias virtuales era plenamente compatible con estas disposiciones.

El artículo 70 de la Constitución de Maldivas otorga al Majlis del Pueblo el poder de legislar modificando la Constitución, enmendando y derogando cualquier ley que contravenga los

principios del Islam y controlando el ejercicio del poder por parte del ejecutivo. En el contexto de la actual emergencia sanitaria, es imperativo que el Majlis del Pueblo continúe funcionando y cumpliendo su mandato constitucional.

Utilización de soluciones tecnológicas

Plataforma Teams de Microsoft

El parlamento ya había adquirido, en diciembre de 2018, el software Microsoft Office 365 Business Premium. Dado que el número máximo de participantes en las reuniones del parlamento organizadas en equipos es de 97 (87 parlamentarios y 10 miembros de la secretaría), el máximo permitido en la oferta de Business Premium (es decir, 300) no planteó ningún problema. La versión Business y la versión Enterprise de Teams ofrecen una funcionalidad ligeramente diferente, especialmente para la creación de reuniones en vivo.

Polly (extensión de software para la votación)

El software Polly es una de las extensiones de software que permiten votar en la plataforma Teams. Logramos arreglárnoslas con él a pesar de sus limitaciones. En el raro caso de que no pudiéramos utilizar Polly, se les pedirá a los parlamentarios que voten en su ventana de chat escribiendo: sí/no/abstención.

Hardware

Para nuestras sesiones plenarias utilizamos tres equipos de alta potencia, que dedicamos a la administración de las reuniones de Teams y su difusión. El primer PC (PC1) permite administrar las reuniones (como administrador), el segundo (PC2) transmite la señal del Presidente del Parlamento (por los motivos que se explican a continuación) y el tercero (PC3) permite pasar de un participante a otro (excepto el Presidente) y para controlar el sonido de todos los participantes. En nuestra instalación, las PC 1 y 3 son computadoras muy potentes con una unidad central de procesamiento AMD Ryzen 3900 y AMD Threadripper 2990WX respectivamente. La aplicación Microsoft Teams, basada en la aplicación Electron

(www.electronjs.org), es bastante pesada. El poder de nuestro sistema nos permite abrir y silenciar continuamente los micrófonos de los participantes o fijarlos sin demasiada dificultad.

Configuración del software

El primer paso fue asegurarse de que todos los controladores de dispositivo, etc. estuvieran configurados correctamente. Luego tuvimos que instalar Microsoft Teams, que se hizo automáticamente en nuestro caso al instalar el software de Office 365. En segundo lugar, instalamos un software llamado Virtual Audio Cable en la PC1. Combinado con una configuración inteligente de los ajustes de sonido de Windows y las opciones del terminal Teams, este software nos permitió transmitir el sonido que pasa en la computadora a los participantes de la reunión, para que pudieran escuchar el sonido de los distintos tonos de llamada que suenan normalmente durante las sesiones. Aparte de esta particularidad, la configuración de la PC1 es estándar. Las PC2 y 3 están equipadas con tarjetas gráficas con múltiples salidas. Una de las salidas envía su señal a la pantalla de la computadora y la otra a nuestra sala de producción a través de convertidores NewTek Spark (www.newtek.com/spark) en NDI. El sonido se integra a través del flujo NDI del PC3.

Transmisión

Aunque la plataforma Stream de Microsoft está incluida en Teams, no la utilizamos para la transmisión en vivo de las reuniones. Preferimos transmitir las por las plataformas de redes sociales (principalmente YouTube) y distribuir la misma señal a todas las estaciones de televisión locales a través de una red de fibra óptica dedicada.

Nuestra producción es manejada por el sistema de producción NewTekTriCaster TC1 (www.newtek.com/tricaster/tc1), que utiliza la señal nativa NDI sobre IP. El sistema TriCaster TC1 enruta la señal PGM a través de SDI a los canales locales mientras transmite en vivo en YouTube.

Desarrollo de las reuniones

1. Para unirse a la reunión, el organizador inicia sesión en la PC1 con la misma cuenta de Office 365 a partir de la cual fue creada la reunión de Teams.
2. El organizador prueba el sonido y configura las opciones de reunión. En nuestro caso, las opciones elegidas incluyen la asignación de un papel de presentación al personal de la secretaría y al Presidente del Parlamento, lo que nos permite controlar más fácilmente el número de parlamentarios participantes, ya que los parlamentarios aparecen en una categoría separada. (Parlamentarios presentes) del panel de participantes.
3. El organizador silencia el micrófono de todos los parlamentarios.
4. Los parlamentarios piden la palabra a través de la función de chat de Teams. El personal de la secretaría mantiene en papel la lista de solicitudes para hablar. El Presidente del Parlamento anuncia el nombre del próximo orador y los propios parlamentarios reactivan sus micrófonos para tomar la palabra. Una vez que el parlamentario ha comenzado a hablar, el personal de TI en los comandos de PC3 fijará al orador para que su imagen se muestre en pantalla completa. El personal de los medios elige qué imagen mostrar al público. La pantalla también puede ser compartida entre el Presidente del Parlamento y el parlamentario en uso del micrófono o cualquier otra persona involucrada en la discusión.
5. Cuando un parlamentario ha terminado su intervención, el organizador asegura que su micrófono esté cerrado.
6. Los micrófonos del personal de secretaría y de los medios de comunicación siempre están cerrados para evitar que sonidos no deseados perturben la transmisión.

Las reuniones de comisiones son mucho más sencillas de organizar, ya que el moderador de la reunión juega un papel menos importante que durante las sesiones plenarias. El secretario de la comisión en cuestión invita a todos los parlamentarios y a un miembro del servicio de medios a la reunión de Teams. El Presidente de la reunión da permiso verbalmente para hablar. La función del trabajador de los medios es conectarse a la reunión en una computadora relativamente potente y transmitir el audio de la reunión en vivo mediante un software llamado OBS Studio (<https://obsproject.com/>). También puede transmitir imágenes, pero actualmente no transmitimos imágenes de las reuniones de las comisiones en Teams.

Preparar a los parlamentarios y al personal senior para las reuniones virtuales

Para familiarizarnos con la plataforma Teams antes de discutirla con los parlamentarios, primero organizamos varias reuniones de prueba durante la misma semana con el personal de la secretaría. Una vez que comprendimos completamente cómo funciona la plataforma, lanzamos las primeras sesiones de capacitación para parlamentarios, las cuales fueron muy bien recibidas. En general, aparte de algunos problemas con el micrófono o la cámara web, no tuvimos ninguna dificultad real para conectar todo. Cuando corresponda, ofrecemos soporte directo en Teams a través de la función de uso compartido de escritorio.

¿Cómo se conectan los parlamentarios?

Los parlamentarios simplemente utilizan su propio equipo y conexión a Internet. La mayoría de los parlamentarios ya tienen una computadora portátil disponible. En las raras ocasiones en que este no sea el caso, el parlamentario utiliza su teléfono celular, en el que se ha instalado Teams. Las especificaciones de la computadora portátil son bastante estándar.

La secretaría parlamentaria no proporciona la conexión a Internet fuera de las instalaciones del parlamento y no corre con los gastos. Los parlamentarios se conectan desde varios lugares: sus hogares, sus oficinas privadas e incluso desde otras islas. Contrariamente a lo que podría pensar, Teams no requiere mucho rendimiento, incluso para reuniones del tamaño de la nuestra. Incluso las conexiones de baja velocidad (generalmente 1 Mbps) son suficientes. La calidad del video, por supuesto, mejora mucho si la tasa de bits aumenta en ambos extremos. También estamos ubicados lejos de cualquier centro de datos de Microsoft, lo que podría contribuir a reducir la calidad del enlace. Es posible que otros parlamentos de otros países no enfrenten el mismo problema.

Lecciones aprendidas

La plataforma Teams tiene límites que debe conocer. No puede sustituir al sistema de videoconferencia electrónica, con todas sus funciones, que solemos utilizar para las sesiones parlamentarias. Por ejemplo:

- Teams no permite interrumpir completamente a un orador sin excluirlo; el sistema permite a los participantes volver a abrir su micrófono para hablar;
- La transmisión de video a veces puede congelarse por razones fuera de nuestro control, por ejemplo, problemas de Internet en ambos lados de la red;
- Polly, la extensión que usamos para votar, no siempre funciona a la perfección, provocando errores que pueden bloquear el sistema; Polly tampoco nos permite limitar el tiempo de votación a menos de 30 minutos. Sin embargo, podemos dejar de votar manualmente cuando haya transcurrido el tiempo especificado;
- El buen desarrollo de las reuniones depende en gran medida de la paciencia y la cooperación mostradas por todos los participantes.

Contacto

Mohamed Hussain

Director del Servicio Informático

Correo electrónico: mohamed.hussain@majlis.gov.my; foreign@majlis.gov.my

Transformar el Senado español

9 de abril de 2020

A pesar de que España se hunde en la crisis del coronavirus, su Parlamento está demostrando una notable capacidad para continuar con su actividad legislativa gracias al entorno de trabajo, en gran parte digital, instalado antes de la crisis. El Senado decidió en 2010 transformar el parlamento en un entorno digital. Desde entonces, poco a poco ha ido implementando soluciones y actualizado su normativa y procedimientos. El parlamento digital tiene como objetivo facilitar la interacción con los ciudadanos y optimizar el procedimiento interno del Senado. Un proyecto tan radical como éste requiere una remodelación permanente de los procedimientos, organización y cultura de la institución. Como señala el Informe Mundial sobre el parlamento electrónico 2016: "El desafío no se limita a la adopción de tecnología. Muchos de los desafíos son estratégicos y deben abordarse a nivel sistémico

Este proyecto de transformación digital se basa en una serie de leyes, adoptadas entre 2007 y 2015, con el objetivo de proporcionar a los ciudadanos un acceso electrónico transparente a los servicios públicos, dándoles acceso a la información pública y asegurando la buena gobernanza. Esta nueva legislación definió los aspectos externos de la transformación digital, en particular la comunicación entre la ciudadanía y la administración pública, incluido el Senado. Otras leyes relativas a los procedimientos administrativos aplicados en el sector público, en relación con la legislación antes mencionada, han fomentado el desarrollo de la clasificación, archivo y seguimiento electrónicos en las administraciones públicas.

A nivel supranacional, la estrategia de transformación digital implementada por el Senado cumple con los lineamientos marcados por la Unión Europea en materia de digitalización y transformación de los servicios públicos, en particular los órganos legislativos.

Alcance del proyecto

El proyecto de transformación digital del Senado, que comenzó en 2010, sigue su curso. Está estructurado en cinco fases:

1. Modernizar la infraestructura tecnológica a nivel de hardware
2. Crear un sistema de procesamiento de la información en el parlamento.
3. Instaurar en la web los servicios transparentes y centrados en el ciudadano
4. Establecer componentes de software "horizontales". El término "horizontal" significa que dicho software se utiliza en toda la administración (a diferencia de "vertical", lo que significa que su uso se limita a la gestión financiera o a la administración de la actividad legislativa). Los componentes de software horizontales incluyen los siguientes sistemas:
 - identificación de los administradores con competencia para autenticar y autorizar la firma electrónica
 - certificación de la digitalización para mantener la validez legal de los documentos escaneados
 - comunicaciones y notificaciones electrónicas
 - gestión documental centralizada
 - gestión del flujo de trabajo electrónico
 - registro electrónico
 - sistema de gestión de archivos digitales
 - marco estandarizado para el desarrollo de aplicaciones.

5. Reingeniería electrónica de los procedimientos parlamentarios y administrativos, que implica transformar los métodos de trabajo del día a día uno tras otro para hacerlos evolucionar desde el papel (todavía parcialmente usado) a un flujo de trabajo totalmente electrónico, un proceso que requiere un gran número de medidas de apoyo para gestionar el cambio.

En la actualidad (marzo de 2020), las fases 1 a 4 han sido completadas y la fase 5 ha sido completada al 25%. La transformación de la organización interna en un entorno en constante cambio es permanente y, por tanto, el proyecto no tiene fecha de finalización. Por otro lado, se ha elaborado un plan cuatrienal que se actualiza periódicamente y se publica en el [sitio web del Senado](#).

Principios de implementación

El proyecto respeta ciertos principios clave, que incluyen:

- la planificación progresiva y la flexibilidad de ejecución: los objetivos a largo plazo del proyecto lo sitúan en un marco estricto, pero los ciclos de planificación a corto y medio plazo siguen siendo flexibles, lo que permite tener en cuenta las reacciones y adaptar la producción al ritmo al que la administración se adapta al cambio y adopta nuevas tecnologías y procedimientos. Esto también permite absorber los deslizamientos y choques experimentados por las tecnologías recién surgidas en el mercado;
- la prioridad constante de la gestión del cambio: transmitida por una gestión altamente involucrada y destacada por el apoyo mostrado por la alta dirección, la Secretaría General y el liderazgo político representado en la Junta Directiva de la Cámara;
- la reorganización interna de los servicios informáticos del parlamento: deberán evolucionar determinadas funciones, en particular la de los técnicos que actualmente controlan el sistema y el centro de procesamiento de datos, que deberán transformarse en administradores técnicos de la nube. Además, al ser el Parlamento español bicameral y disponer de un servicio informático por cada Cámara, habrá que establecer una coordinación y cooperación constante para armonizar los servicios, o incluso plantearse el establecimiento de servicios comunes, en particular para coordinar el procedimiento legislativo de las dos Cámaras. ;
- Seguimiento: el mercado de la tecnología está cambiando rápidamente y los responsables del proyecto permanecen alerta para detectar cualquier aceleración y/o perturbación.

El enfoque adoptado para la gestión del cambio se basa en los siguientes criterios:

- flexibilidad jerárquica y desarrollo de la comunicación horizontal
- intercambio de conocimientos entre departamentos a través de wikis, entrevistas de formación interna, boletines, etc.;
- promoción de la capacitación, no solo técnica, sino también para el desarrollo de habilidades (ej. gestión de equipos de colaboradores, presentaciones efectivas, resolución de conflictos)
- trato y relaciones de calidad con los usuarios (teniendo en cuenta sus necesidades dentro de un marco firme)
- uso de métodos de desarrollo ágiles como Scrum (para el departamento de TI)
- ciclos cortos de validación de funcionalidad con los usuarios (sprints)
- capacitación e implicación de los usuarios finales en una fase temprana, incluso antes de que se hayan desarrollado los sistemas y se hayan cambiado los procedimientos

Logros

Entre los logros notables del proyecto, destacamos:

- la virtualización y centralización del control de toda la infraestructura de hardware (100%)
- la reingeniería y el rediseño del sitio web del Senado para convertirlo en un sitio receptivo con accesibilidad garantizada (100%)
- el establecimiento de servicios transparentes centrados en el ciudadano, así como un portal de datos abiertos (100%)

- la creación de un marco que permita el desarrollo de aplicaciones basadas en Java (100%)
- desarrollo de todos los componentes de software horizontales y su integración en los sistemas internos (100%)
- la elaboración de una política de gestión de documentos electrónicos y la implementación del software de gestión de documentos Alfresco (100%)
- extensión de la firma electrónica a todos los procedimientos internos (80%)
- la reingeniería y digitalización de todos los procedimientos administrativos y parlamentarios (25%)
- la documentación de procedimientos y aplicaciones a través de un wiki y formación en metodologías de desarrollo ágiles como Scrum (100%)
- la reorganización de los servicios de TI del parlamento para aplanar la jerarquía y flexibilizar la definición de funciones (50%)
- el seguimiento de los problemas y la gestión de las etapas de desarrollo mediante una herramienta centralizada (100%).

Lecciones para otros parlamentos

Consultado, Manuel Pereira González, Jefe de Proyecto de la Secretaría, aconsejó a otros parlamentos que consideren la transformación digital como:

- un proyecto importante más que urgente
- un proyecto que implique un cambio a nivel de la organización más que un proyecto técnico
- un proyecto de aplicación progresiva más que un big bang
- un proyecto que requiera el apoyo estratégico de la dirección (es decir, la junta directiva del parlamento y su secretario general) en lugar de un proyecto operativo del departamento de TI
- el recurso a herramientas comunes a toda la organización (horizontal) en lugar de proyectos "improvisados" individualmente por cada departamento

Contacto

Manuel Pereira González

- Asesor para la transformación digital

- manuel.pereira@senado.es

José Ángel Alonso López

- Director del servicio informático

- jangel.alonso@senado.es

Proteger las elecciones en la era digital

9 de abril de 2020

La Comisión Annan sobre Elecciones y Democracia en la Era Digital publicó su informe en la reunión anual del Foro Económico Mundial en Davos en enero de 2020. En este informe, hizo un llamado a los gobiernos, a las empresas y a la sociedad civil a tomar medidas urgentes para proteger la democracia de las amenazas digitales y formuló recomendaciones de acción en cinco áreas principales, a saber, polarización, incitación al odio, desinformación, publicidad política e injerencia extranjera. La urgencia está ahí: están previstas 80 elecciones en 2020, un gran número de ellas en países en los que la manipulación de Internet y las redes sociales es una posibilidad plausible y una amenaza real. En circunstancias normales, las firmes medidas propuestas por la Comisión deberían aplicarse para garantizar la integridad de estas elecciones y la legitimidad de su resultado.

Sin embargo, las circunstancias son todo menos normales y es posible que algunas de las 80 elecciones programadas no se lleven a cabo. La crisis de la COVID-19 está desafiando a las democracias establecidas y amenaza con abrumar a las instituciones encargadas de la gobernanza en otros países, al tiempo que nos brinda nuevos ejemplos de cuán viral, rápida y perversa es la desinformación. La celebración de elecciones en medio de una pandemia mundial plantea importantes desafíos para los encargados de garantizar la integridad de las elecciones, pero ofrece muchas lecciones: frente a la crisis, las empresas y las comunidades de todo el mundo nos recuerdan a diario la extraordinaria capacidad de las redes sociales e Internet para involucrar, empoderar y educar a los ciudadanos.

Asegurar que las instituciones y los procesos democráticos sean adecuados para la era digital es más urgente que nunca, pero este desarrollo plantea grandes desafíos. En 2018, el Sr. Kofi Annan, preocupado por el impacto de las redes sociales y la tecnología en las elecciones, convocó a un grupo de expertos para definir y supervisar los desafíos a la integridad electoral atribuibles a las tecnologías digitales y diseñar medidas de política para abordarlo. Este artículo discutirá brevemente algunos de los principales hallazgos y recomendaciones del informe, cuya versión completa está disponible haciendo clic [aquí](#).

Primero, el grupo consideró que muchos de los males atribuidos a Internet y las redes sociales (incluida la polarización extrema de la política en las democracias) no datan del surgimiento de las redes sociales e Internet. La información engañosa y el discurso de odio han existido desde los albores de los tiempos, y los ciudadanos de las democracias nunca han visto la realidad de la misma manera, ni siquiera han acordado qué la constituye. Como señala el informe: "La democracia es fundamental precisamente porque los ciudadanos no están de acuerdo en puntos fundamentales".

Es posible que las redes sociales no sean la raíz de los desafíos que enfrentan los valores y procesos democráticos en la actualidad, pero los exagera e intensifica, llevándolos a niveles peligrosos. Por ejemplo, legisladores y parlamentarios europeos y latinoamericanos han expresado a la Comisión su preocupación por la velocidad y la omnipresencia de las redes sociales, que temen desencadenarán el reflejo de responder de inmediato a demandas, informaciones o quejas, debilitando el mandato del parlamento, que es debatir antes de fijar las agendas de políticas.

La Comisión también estima que las democracias en el sur del planeta son más vulnerables a las amenazas digitales y expresa su preocupación de que sus elecciones sean el blanco principal del discurso de odio, la desinformación, la injerencia extranjera y la manipulación nacional transmitida por redes. "Gran parte de la atención mundial se ha centrado en la amenazas digitales y la manipulación extranjera de las elecciones que afligen a los países occidentales, explica Laura Chinchilla, Presidenta de la Comisión, mientras que en el Sur Global "donde las nuevas democracias o aquellas en transición son particularmente vulnerables a las amenazas digitales, pero donde también se están produciendo desarrollos democráticos prometedores".

Finalmente, al comparar los puntos de vulnerabilidad, la Comisión concluyó que los países que ya han experimentado episodios de polarización y violencia, y en los que los medios de comunicación son muy sesgados, son los más expuestos a la instrumentalización de las redes sociales. La Comisión propone tomar estos tres factores como criterio para establecer una escala de estimación de la vulnerabilidad de las elecciones a la instrumentalización de las redes sociales, ayudando así a los organismos internacionales, grupos de observación electoral, donantes y a otros a comprender mejor el origen de las amenazas y cómo asignar sus recursos.

Sobre la base de estas conclusiones, la Comisión recomienda una serie de medidas para proteger la integridad de las elecciones y pide a las autoridades públicas y a las plataformas de Internet que implementen medidas específicas. Las recomendaciones apuntan a abordar tres desafíos principales, a saber, la necesidad de más información, fortalecer la colaboración y completar el marco regulatorio.

La definición de normas comunes que establezcan el uso aceptable de las tecnologías digitales, que es particularmente delicada, será abordada por la Fundación Kofi Annan cuando se embarque en la implementación de ciertas recomendaciones, diseñadas con miras a llenar vacíos regulatorios. Estas recomendaciones invitan en particular a que:

- Los gobiernos deberían establecer una convención internacional que regule la participación transfronteriza para distinguir la asistencia electoral legítima de las intervenciones ilícitas o ilegales.
- La industria, los gobiernos y los actores de la sociedad civil deberían crear un código de conducta global que defina el papel de las consultoras políticas y los proveedores de equipos electorales.
- Los responsables de la integridad electoral establezcan normas y reglas para las firmas de consultoría involucradas en campañas políticas a escala transnacional, incluidas las firmas de relaciones públicas, comunicaciones estratégicas y marketing digital.

En los próximos meses, y en asociación con actores clave, incluida la UIP, la Fundación organizará diálogos de múltiples partes interesadas con el objetivo de desarrollar las normas y reglas mencionadas anteriormente y promover su adopción. Como señaló el Sr. Annan: "la tecnología nunca se detiene y la democracia debe hacer lo mismo". Los esfuerzos que desplegaremos para implementar las recomendaciones resultantes de su iniciativa política serán una oportunidad para que concreticemos su visión de un mundo en el que todos tengan voz respecto de quienes los gobiernan y cómo realizar esta tarea.

Referencias

[The Kofi Annan Commission on Elections and Democracy in the Digital Age](#)

Contacto

Declan O'BRIEN

Coordinador del programa

Programa para las elecciones y la democracia

Fundación Kofi Annan

Correo electrónico: obrien@kofiannanfoundation.org