

**Texto Completo Avatares**  
**Versión completa Español**

**Experimento 2**

**Tema: Avatares políticos**

**Resumen**

Con el actual auge en el uso de las redes sociales y del internet se abren nuevas posibilidades de interacción para los ciudadanos y la toma de decisiones para elegir a sus representantes. Lo que se busca con este experimento es abrir canales de inteligencia colectiva para la democracia por medio de la tecnología.

**Planteamiento del problema que deriva en pregunta de investigación**

Se parte de la conceptualización de la democracia abierta como una nueva democracia que está en vías de redefinición. Actualmente la teoría democrática se realiza en aulas de clase en las que hasta ahora no participan otros especialistas, de manera que, la democracia se nutre con nuevas perspectivas y enfoques.

El vertiginoso cambio que ha traído el mundo digital en las recientes décadas ha traído consigo el desarrollo de áreas como las plataformas o programas de interacción colectiva para mejorar el desempeño gubernamental, o la conceptualización del diseño de un espacio público digital. Estas Nuevas herramientas, y el acceso de la colectividad, plantean la definición de democracia que conocemos hasta ahora.

- **Objetivos**  
Motivar la participación ciudadana a través de la gamificación.

- **Pregunta de Investigación**  
  
¿Puede la I.A. ser un vehículo para deliberación colectiva y democracia digital?

- **Objetivo General**  
Promover la participación e información ciudadana a través de *gamification* o avatares.

Objetivo específico 1

Probar que en el marco de las elecciones mexicanas del 2024, la creación de agentes digitales o avatares por cada distrito electoral local y federal, facilitará la interacción de la ciudadanía con los agentes públicos e incentivará la participación ciudadana.

## Objetivo específico 2

Lograr una apropiación de las herramientas de democracia digital para promover un cambio de hábitos democráticos y el empoderamiento político ciudadano

- Hipótesis o supuestos

A través del juego, de la eficiencia gubernamental promovida por una app, y de la creación de espacio público digital podemos lograr empoderar a los ciudadanos e incentivar la toma del espacio público.

- Marco teórico Conceptual

Democracia abierta, proto democracia, gamificación, participación ciudadana, *e-candidates*, Avatares.

- Metodología

Para la realización de estos experimentos, se tomó al universo cautivo de un partido político, ya que consideramos que es una muestra representativa de la ciudadanía que ya tiene intereses marcados para la participación ciudadana.

En la primera fase de este experimento, durante el periodo electoral en México del 2024, se diseñaron 2,000 avatares. Para ello se enviaron 1,000,000 de encuestas a ciudadanos como resultado, 1,000 avatares fueron seleccionados por lotería, 700 fueron diseñados por los mismos candidatos y 300 fueron diseñados por ciudadanos.

La hipótesis es que siguiendo *gamification*, lograremos mayor participación ciudadana.

En la segunda fase, posterior al periodo electoral, se dotó de inteligencia artificial a los 2,000 avatares que ya representan cada uno de los distritos electorales en México.

Los objetivos son los siguientes:

1. Que cada avatar funcione como canal de comunicación entre el funcionario electo y la ciudadanía
2. Que cada avatar sirva como medio informativo de legislación, políticas, programas etc que son de interés para los constituent
3. Que cada avatar funcione como observatorio ciudadano.
4. Que los avatares ofrezcan ser otro canal de deliberación democrática al representar la voz de los ciudadanos por medio de encuestas que son enviadas a los funcionarios electos.

5. Se tomará como principal medidor de desempeño el número de Avatares hechos por los ciudadanos.

- Método de investigación

Esta investigación tiene como objetivo contribuir al tema de la Democracia digital y su posible potenciación mediante la inteligencia Artificial I.A. La implicación de la IA en el avance de la democracia apenas ha comenzado a manifestarse. El uso de la inteligencia artificial colaborativa con fines de deliberación colectiva podría moldear el futuro de las democracias. Esta investigación tiene como objetivo ayudar a diseñar herramientas para la participación y la deliberación civil a través de la gamificación impulsada por la inteligencia artificial en forma de avatares políticos en México.

Esta investigación se llevó a cabo en el partido político mexicano Movimiento Ciudadano y fue elaborada en dos fases, la segunda aún se encuentra en curso.

La primera fase se llevó a cabo en el marco de las elecciones mexicanas de 2024. La elección más grande en la historia de México en la que se hicieron campaña para 2000 cargos electos.

Elegimos trabajar dentro de un partido político porque se consideró una comunidad políticamente comprometida, la base de datos del partido es de 1 millón de ciudadanos.

Durante las elecciones se enviaron 1 millón de correos electrónicos para invitar a los electores a diseñar su funcionario elegido ideal mediante el diseño de un avatar modelado por Inteligencia Artificial. El cuestionario incluía temas físicos, políticos y de agenda. El resultado fue la creación de 2000 avatares impulsados por inteligencia artificial cada uno de ellos representando a cada distrito electoral en México.

La segunda fase de la investigación que aún se sigue llevando a cabo, tiene como objetivo lograr la adopción de herramientas de democracia digital en esta caso avatares impulsados por inteligencia artificial para promover un cambio en los hábitos democráticos y el empoderamiento político de los ciudadanos.

Los avatares sirven ahora como un vehículo para la comunicación entre el funcionario electo y sus electores, también sirven como observatorio ciudadano y agente de información. A través de la votación, los avatares mejoran la deliberación civil y la agregación de políticas.

El estudio empleó enfoques tanto cualitativos como cuantitativos. En la promesa, elegimos un método de investigación experimental mixto. Recopilamos datos cuantitativos y cualitativos a través de la encuesta que se realizó a 1,000,000 de ciudadanos mientras diseñamos los avatares.

Contactamos con una muestra representativa de 1 millón de ciudadanos como base para el análisis. Con sustento cualitativo debido a las respuestas que obtuvimos durante la experimentación

relacionadas con temas de interés tales como: Educación, medio ambiente, género, percepción de seguridad entre otras.

En la segunda fase se está diseñando un método mixto en el que constantemente estamos realizando encuestas en las que preguntamos por las necesidades de los ciudadanos, sus intereses, opiniones y rastreamos comportamientos.

Estamos midiendo nuestra eficiencia en ser un canal de información en la creciente participación ciudadana de los electores. La tesis es que al aumentar el conocimiento ciudadano, se traducirá en un mayor interés público. Esto se complementará con la realización de entrevistas a los ciudadanos.

Mediremos el éxito en la promoción de la deliberación democrática midiendo estadísticamente la interacción con los funcionarios electos así como el posible aumento de las iniciativas ciudadanas.

Mediremos la eficiencia de ser un canal informativo en los resultados en el incremento de participación ciudadana de los constituyentes. La tesis es que al incrementar el conocimiento ciudadano, se traducirá en un mayor interés público. Esto será complementado con la realización de entrevistas a la ciudadanía.

Mediremos el éxito del observatorio ciudadano de manera estadística por el número de usuarios del mismo. Esto será complementado con la realización de entrevistas a la ciudadanía.

Mediremos el éxito en promover la deliberación democrática al medir estadísticamente la interacción con los funcionarios electos.

- Estrategia de análisis

La estrategia de análisis es estadística puesto que los parámetros para medir los datos obtenidos durante este experimento son datos cualitativos y cuantitativos como por ejemplo: género, edad, temas de interés con respecto a la agenda del partido.

Las encuestas fueron enviadas a 1,000, 000 de ciudadanos.

Se crearon 300 avatares ciudadanos. Estos avatares ciudadanos fueron creados por los ciudadanos. Se crearon 700 avatares diseñados por los candidatos. Estos avatares fueron diseñados por los candidatos quienes se mostraron interesados en crear un avatar personalizado con su imagen y sus propuestas de campaña e inclusive su agenda se vio materializada en el diseño del avatar.

Se crearon 2000 avatares genéricos, estos avatares genéricos se diseñaron para los candidatos que no diseñaron su avatar y se les creó uno con la imagen de uno de los personajes animados del partido de la serie Águila de Movimiento Ciudadano.

- Técnicas de investigación

Una de las técnicas empleadas para esta investigación es la elaboración de una encuesta encaminada a localizar los intereses de los ciudadanos y candidatos en temas relacionados a una agenda socialdemócrata. En la encuesta se invitó a 1 millón de ciudadanos

La agenda socialdemócrata consiste en retomar aspectos como: democracia, seguridad, de las comunidades indígenas, federalismo, política exterior, política social, reforma económica.

Las preguntas desarrolladas en la encuesta rescatan temas en una escala de 1 a 5 la percepción y satisfacción sobre la seguridad donde 1 es el más bajo y 5 representa el nivel más alto, como por ejemplo:

¿Qué tan importante es crear un plan de seguridad para todos los ciudadanos?

De esta forma se obtiene información sobre la percepción y el grado de importancia sobre temas como seguridad, educación entre otros, pero al mismo tiempo se recaba información sobre los temas que no se consideran importantes para la ciudadanía.

- Criterios de inclusión y exclusión

Uno de nuestros criterios de inclusión es tomar como requisitos a ciudadanos mayores de 18 años con capacidad para ejercer su derecho a votar y a deliberar sobre la calidad de los candidatos.

Como segundo criterio, el acceso a la tecnología y conectividad a internet.

- Criterios éticos

Como principio ético aclaramos que esta investigación se realiza con la finalidad de obtener resultados certeros sobre un entorno democrático cuyo principal objetivo es comprender la naturaleza de la participación política, con el desarrollo de la tecnología en beneficio de la condición humana y el progreso de las sociedades democráticas.

- Matriz de articulación teórico metodológica (Es la operativización de los objetivos específicos convirtiéndolos en categorías de análisis)

<b>Categoría</b>	<b>Descripción</b>	<b>Método de análisis</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Indicadores</b>
Agentes Digitales	Entidades humanas o artificiales que operan en entornos digitales facilitando la interacción y toma de decisiones en plataformas de participación ciudadana.	Análisis de comportamiento en plataformas digitales	Entrevistas , cuestionarios y análisis de plataformas	Interacciones, frecuencia de uso ,
Avatares	Representaciones animadas, gráficas o digitales de personas en entornos virtuales que permiten la interacción simbólica en comunidades digitales.	Análisis cualitativo de participación.	Observación, análisis de contenido en la plataforma digital.	Niveles de personalización, representación en toma de decisiones.
Ciudadanía	Concepto político de pertenencia dentro de un estado o comunidad y su evolución hacia entornos digitales.	Estudio teórico y análisis comparativo	Revisión de literatura y estudios de caso	Conceptualización de la ciudadanía digital.
Participación ciudadana	involucramiento de los ciudadanos en la toma de decisiones que afectan a la comunidad física o digital.	Análisis cuantitativo y cualitativo.	Encuestas, entrevistas, Focus groups de plataformas de participación.	Tasa de participación, diversidad de participantes.
Democracia Digital	Prácticas democráticas que se llevaban a cabo en plataformas digitales generando acceso a la participación en la gobernanza.	Análisis comparativo de modelos de democracia.	Revisión de políticas, análisis de plataformas de votación y participación.	Nivel de transparencia, accesibilidad, seguridad, incursión y rendición de cuentas.
Empoderamiento ciudadano	Proceso mediante el cual los ciudadanos adquieren poder y control sobre las decisiones que afectan sus vidas	Analizar el impacto.	Encuestas , entrevistas.	Nivel de acceso a la tecnología, incremento en la participación ciudadana, desarrollo de competencias

	mediante los recursos digitales.			digitales.
--	----------------------------------	--	--	------------

## Bibliografía

Landemore, Helene, *Open Democracy and digital technologies*, 2021.

<https://www.degruyter.com/document/doi/10.7208/9780226748603-003/pdf?licenseType=restricted>

Pirate Party Australia, Australia, 2013. [https://pirateparty.org.au/page/48/?hc\\_location=ufi](https://pirateparty.org.au/page/48/?hc_location=ufi)

Bailenson Jeremy N, Blascovich Jim, *Virtual Reality and Social Networks Will Be a Powerful Combination*, 2021.

<https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/bailenson-ieee.pdf>

Lau Kimberly J, *The Political Lives of Avatars: Play and Democracy in Virtual Worlds*, Western Folklore, Vol. 69, No. 3/4, FRAMING FOLKLORE: Essays in Honor of Jay Mechling (Summer/Fall 2010), pp. 369-394 (26 pages)

[https://www.jstor.org/stable/27896360?read-now=1&seq=17#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/27896360?read-now=1&seq=17#page_scan_tab_contents)

## Conceptos

Democracia abierta, gamificación, participación ciudadana, *e-candidates*, Avatares.

## Declaración del tema

La I.A. para mejorar la participación civil y la democracia digital, el gobierno abierto, la inteligencia artificial y la información, la eficiencia gubernamental, deliberación digital.

Mi tema es importante para el campo de investigación porque se suma a otras investigaciones sobre la democracia abierta y su relación con la tecnología y los nuevos canales de participación política.

## Objetivos de investigación

Esta investigación tiene como objetivo contribuir al tema de la democracia digital y su posible potenciación mediante la inteligencia artificial I.A. La participación de la I.A en el avance de la democracia apenas ha comenzado a manifestarse. El uso de la IA colaborativa con fines de deliberación colectiva podría dar forma al futuro de las democracias. Esta investigación tiene como objetivo ayudar a diseñar herramientas para la participación y deliberación civil a través de la gamificación impulsada por IA. en forma de avatares políticos en México.

Promover un cambio en el comportamiento y el compromiso democrático.

Podremos construir una democracia abierta si organizamos una comunidad comprometida.

### **Revisión de la literatura**

Esta investigación se suma a los trabajos emprendidos sobre Democracia Digital y democracia abierta, en este sentido, la investigación tomará conceptos empleados por los principales investigadores para ofrecer un mejor entendimiento sobre los conceptos que empleamos para dicha investigación. En este caso, se rescata la investigación de Helene Landemore y Bernholz, Rob Reih que ofrece un panorama prometedor para la democracia y el impacto que genera si se combina con la tecnología, en su investigación *Digital Technology and democratic theory*.

En ese contexto, la democracia digital y democracia abierta se retomarán a lo largo de esta investigación con el propósito de establecer una conexión entre la creación de avatares digitales en un entorno democrático y digital. Así como lo que implica esta relación entre los avatares políticos como representantes digitales en un entorno democrático y digital.

### **Orientación teórica**

El enfoque de esta investigación gira en torno al empoderamiento ciudadano, se apuesta a que las nuevas formas de comunicación pueden masificar la participación por medio de avatares.

Avatares como representantes digitales en una dirección de horizontalidad entre ciudadanos y sus representantes y como agentes de participación en un espacio público digital.

### **Métodos de investigación**

El estudio empleó enfoques tanto cualitativos como cuantitativos. En la promesa, elegimos un método de investigación experimental mixto. Recopilamos datos cuantitativos y cualitativos a través de la encuesta que se realizó a 1,000,000 de ciudadanos mientras diseñamos los avatares.

Contactamos con una muestra representativa de 1 millón de ciudadanos como base para el análisis. Con sustento cualitativo debido a las respuestas que obtuvimos durante la experimentación relacionadas con temas de interés tales como: Educación, medio ambiente, género, percepción de seguridad entre otras.

En la segunda fase se está diseñando un método mixto en el que constantemente estamos realizando encuestas en las que preguntamos por las necesidades de los ciudadanos, sus intereses, opiniones y rastreamos comportamientos.



Estamos midiendo nuestra eficiencia en ser un canal de información en la creciente participación ciudadana de los electores. La tesis es que al aumentar el conocimiento ciudadano, se traducirá en un mayor interés público. Esto se complementará con la realización de entrevistas a los ciudadanos.

Mediremos el éxito en la promoción de la deliberación democrática midiendo estadísticamente la interacción con los funcionarios electos así como el posible aumento de las iniciativas ciudadanas.

Mediremos la eficiencia de ser un canal informativo en los resultados en el incremento de participación ciudadana de los constituyentes. La tesis es que al incrementar el conocimiento ciudadano, se traducirá en un mayor interés público. Esto será complementado con la realización de entrevistas a la ciudadanía.

Mediremos el éxito del observatorio ciudadano de manera estadística por el número de usuarios del mismo. Esto será complementado con la realización de entrevistas a la ciudadanía.

Mediremos el éxito en promover la deliberación democrática al medir estadísticamente la interacción con los funcionarios electos

## **Tema**

**Avatares Políticos**

**Fecha:** 15 de abril de 2024

## **Llamado a la acción**

Durante las elecciones en México de 2024, solicitamos una base de datos de 100,000 ciudadanos a nivel nacional para diseñar a su representante digital o Avatar. El ejercicio concluyó con la creación de 2,000 avatares, cada uno representando a cada distrito electoral de México. Cada Avatar está destinado a convertirse en un canal abierto entre el funcionario electo y su electorado. Las acciones del avatar son votadas por los electores, convirtiéndose así en un agente de deliberación colectiva. Por otro lado, los avatares son agentes de información; a través de ellos, los ciudadanos están informados de las regulaciones y políticas que les afectan e interesan.

## **Teoría de Cambio**

¿Qué pasa si tienes a tu diputado en la bolsa? Sacas tu teléfono y votas por lo que quieres

que haga; ¿Qué pasa si la democracia es algo útil, algo consumible? Acotada a leyes del mercado. ¿Qué quiere la gente? ¿Qué compras?

La democracia dentro de los paradigmas actuales se encuentra regida por las leyes contemporáneas del mercado como lo son la de la inmediatez y la capacidad de consumir el producto o servicio que uno desea; cada uno de nosotros tenemos la capacidad de consumir y saber quién es nuestro representante.

En este contexto, con el apoyo de la tecnología que permite una comunicación inmediata, así como la generación de una personalidad virtual que se han generado desde el Lab MC los avatares ciudadanos que fungen como un vínculo entre el representante electo y el ciudadano. Con estos avatares, la ciudadanía tiene a su diputado dentro de su bolsillo, siendo capaz de utilizarlo y de acceder a él en el momento que lo deseé, posibilitando de esta manera una comunicación directa entre gobierno y la ciudadanía.

## Descripción

Con el actual auge en el uso de las redes sociales y del internet se abren nuevas posibilidades de interacción para los ciudadanos y la toma de decisiones para elegir a sus representantes. Lo que se busca con este experimento es abrir canales de inteligencia colectiva para la democracia por medio de la tecnología.

Se tiene la tesis de la democracia abierta y representativa en la que los ciudadanos se involucran a través de medios tecnológicos a su alcance tales como celulares, computadoras y laptops debido a que en la era digital se encontró que según datos del INEGI

*“En 2023, el grupo de 18 a 24 años presentó el mayor porcentaje de personas usuarias de internet con 96.7 por ciento. Siguieron los grupos de 25 a 34 años y de 12 a 17 años, con 94.1 y 92.4 %, respectivamente.*

*El grupo de 25 a 34 años aumentó 7.6 puntos porcentuales en relación con 2020, y el de 12 a 17 años, 2.7 puntos porcentuales. Las personas usuarias de 35 a 44 años registraron 89.7 por ciento. El grupo de edad que menos usó internet fue el de 65 o más años, con una participación de 39.2 por ciento”*

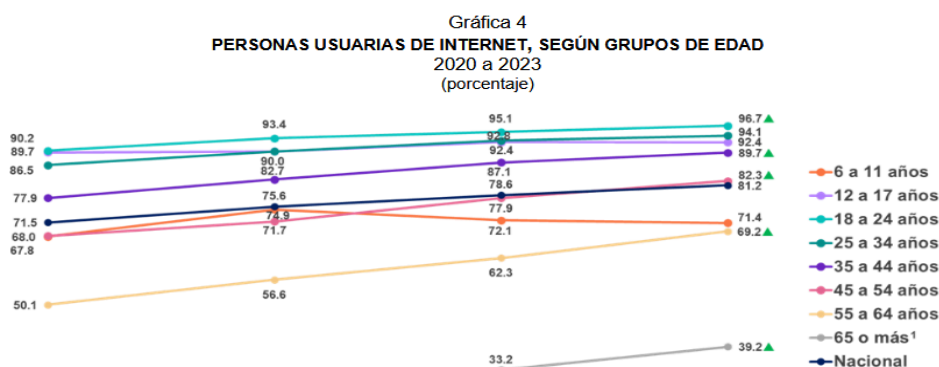


Figura 1. Personas usuarias de internet fuente INEGI

Actualmente México se encuentra en un contexto idóneo para ofrecer un nuevo canal de comunicación entre candidatos y ciudadanos, mediante un espacio de deliberación por medio de los avatares. La práctica democrática que se requiere fomentar tiene como principales puntos:

1.-Participación ciudadana a través del juego. Empleando avatares diseñados por la ciudadanía.

2.-Ofrecer un canal de comunicación abierto y democrático tal como lo sostiene Hélène Landemore en *Open Democracy* donde señala que los principios de la Democracia abierta son :

*“Derechos de participación, Deliberación, El principio de la mayoría, representación democrática y transparencia”* (Landemore, H, 2022, p.128)

Con este ejercicio se busca que la participación ciudadana sea en el marco de la democracia abierta ya que se cuenta con una plataforma digital para ejercer el derecho a la participación, el acceso a deliberar, se tiene en consideración el principio de la mayoría y se adquiere transparencia sobre el proceso de diseño de un avatar.

3.- Y como tercer punto, un partido político tiene que adaptarse e incorporar nuevos espacios de participación y deliberación.

En este sentido el ejercicio se pensó como:

1. Uso de Avatares como perfiles políticos
2. Avatar como manifestación de la voluntad ciudadana en todos los niveles de representación
3. Micro encuesta territorial
4. Avatar como observatorio ciudadano
5. Avatar Genérico Movimiento Ciudadano
6. Avatar con la forma del candidato
7. Avatar diseñado por la ciudadanía

El desarrollo de avatares funge como una forma de participación política en la que se hace

uso de la tecnología para poder acercar a los ciudadanos y sus representantes en la construcción de una agenda que sea en beneficio de ambas partes.

En este sentido, concordamos en que *“Las tecnologías digitales han hecho que la promesa de la deliberación a gran escala sea considerablemente más plausible, al ofrecer la posibilidad de reemplazar las reuniones cara a cara, necesariamente pequeñas, que tienen lugar aquí y ahora, y siempre cargadas con el peligro de que la dinámica de poder rastree las diferencias físicas visibles, con reuniones mucho más grandes de individuos incorpóreos o recorpóreos (Usando seudónimos o avatares) en las que los intercambios deliberativos de calidad son facilitados por herramientas de realidad aumentada. (Landemore,2021, p. 73)*

El desarrollo de la plataforma digital con la que se trabajó para este experimento permite la masificación de la participación y permite crear avatares digitales que intercambian información relevante entre los ciudadanos y los candidatos.

Se decidió emplear avatares porque actualmente es una forma relevante de participación en entornos digitales que van desde los videojuegos hasta ámbitos más serios como la política.

Se encontró información sobre la cantidad y el tiempo que le dedican las personas a diseñar y personalizar una avatar.

*“Quinientos millones de personas en todo el mundo pasan más de 20 horas al día semana "usando" avatares, es decir, usando representaciones digitales de ellos mismos.¿Sabías que una representación virtual de un político podría ser más convincente que el propio político? [...] se les llama avatares, y hoy al menos 500 millones de personas En todo el mundo socializan habitualmente a través de ellos a lo largo del tiempo. Internet, por ejemplo en juegos en línea.” (Bailenson N Jeremy, Blascovich Jim 2011)*

Esto expone que son bastantes las personas que dedican su tiempo a personalizar un avatar. Es por ello que se rescata la idea de crear una herramienta útil y atractiva para los ciudadanos, pues debido a este auge de la tecnología y al tiempo que invierten las personas a diseñar sus avatares en un entorno digital, este ejercicio decide replicar los avatares pero encaminado a un entorno político y de deliberación.

Hecho que busca entablar una relación de representación digital entre los ciudadanos y los candidatos al poder tener participación e incidencia directa en su diseño, pero también en tomar el control sobre los puntos de la agenda socialdemócrata que sean de relevancia para los ciudadanos.

## **Tesis**

A través del juego, de la eficiencia gubernamental promovida por una app, y de la creación de espacio público digital se puede empoderar a los ciudadanos e incentivar la toma del espacio público digital.

## **Desafío**

Es posible que se manifieste la brecha generacional de algunos de los candidatos que desconocen el funcionamiento de una plataforma digital y el diseño de avatares.

## **Propuesta**

Se diseñaron avatares hechos por ciudadanos en todo el país, fueron invitados a diseñar a su diputado. De esta forma los ciudadanos participan, deliberan, tienen acceso a transparencia sobre las agendas de sus representantes y construyen una agenda legislativa.

## **Meta**

Lograr que los candidatos y los ciudadanos tengan un canal de comunicación abierto, por medio de la plataforma digital *Metaverso Naranja* transparente donde puedan deliberar de manera segura sobre temas de la agenda socialdemócrata.

## **Posibles Obstáculos**

Un posible obstáculo es la brecha generacional de las personas que no se encuentran involucradas con la tecnología.

## **Conceptos**

Democracia abierta, espacio público digital, gamificación, participación ciudadana, *e-candidates*, Avatares.

## **Metodología**

A través del *Metaverso Naranja* incentivamos a la participación ciudadana, ofrecemos un espacio público digital creado por los ciudadanos, en este nuevo entorno digital se abre la posibilidad de acercar a los ciudadanos con sus representantes para ofrecer soluciones a las necesidades inmediatas.

Los avatares son representantes animados de los candidatos, estos avatares son representantes de la voluntad de los ciudadanos, dichos avatares son diseñados para responder a las necesidades de la ciudadanía. El diseño es creado a través de una encuesta que emplea temas sobre una agenda socialdemócrata.

Las temáticas de la agenda socialdemócrata son:

- Gobernanza y buen gobierno
- Desarrollo industrial y comercio
- Seguridad justicia y paz
- Salud y bienestar

- Innovación Ciencia y tecnología
- Medioambiente y sostenibilidad
- Educación y cultura
- Infraestructura para el desarrollo
- Alimentación y Desarrollo agropecuario
- Hacienda pública y reforma fiscal
- Igualdad sustantiva
- México Soberanía y globalización

La metodología consiste en que por cada candidato se creó un avatar, este representante digital es diseñado según las preferencias del ciudadano.

Preferencias que se traducen en características físicas pero también con las temáticas de la agenda socialdemócrata.

Se creó un formulario y se preguntó a los ciudadanos sobre el género que debía tener su representante digital y eligieron las características de sus representantes digitales como:

- Amigable
- Serio
- Sabio
- Sociable
- Innovador

Esto brinda datos sobre las preferencias de los ciudadanos, las temáticas que sí importan a la ciudadanía y sobre el género de quienes quieren que los representen.

A través de este ejercicio se implementó una nueva forma de participación ciudadana y digital, en la que ciudadanos y representantes se involucran al deliberar sobre temas relevantes en su municipio, estado y país.

## **Crónica**

Este experimento se emprendió durante el periodo electoral, porque fue uno de los procesos electorales más grandes del país. Los cargos de elección popular que se disputaron fueron sobre un cargo de Presidencia de la República, 128 para cámara de senadores, 500 cargos para la cámara de diputados además de todos los cargos de representación en los 32 estados de la república que son de presidencias municipales, regidurías, diputaciones locales y sindicaturas. En este contexto, se decidió elaborar los Avatares como un vehículo de interacción entre ciudadanos y candidatos que aspiraban a algún cargo de elección popular.

La primera dinámica consistió en tres ejercicios, el primero tenía que ver con que los candidatos entraban a su perfil del *Metaverso Naranja* para responder un cuestionario cuya finalidad era colocar sus causas, su agenda, las características físicas del avatar y las fotos que subían para hacerlos personalizados.

La segunda dinámica consistía en que los ciudadanos contestaran otro test y votaran algunas de las características de un determinado candidato, estas características podían ser físicas pero también pueden ser de carácter, o ciertas habilidades que les gustaría a los ciudadanos que tuvieran sus representantes digitales.

Estos dos ejercicios nos dieron datos sobre el género más votado para ser una representante digital y sobre la temática que tuvo mayor relevancia para los ciudadanos.

Los resultados arrojaron que de las temáticas con mayor interés por parte de los ciudadanos fueron Derechos humanos, la no exclusión, educación pública y libertad de expresión.

Finalmente, el tercer ejercicio sobre los candidatos virtuales que aún no habían completado su perfil del *Metaverso Naranja*, pero que por causa de contexto electoral no lograron completarlo, se elaboró un Avatar genérico con la representación gráfica de los personajes de la serie *Águila* de los cuales fueron un total de dos mil.

## Resultados

Los resultados que arrojaron los cuestionarios son datos de participación ciudadana pues en dicho ejercicio obtuvimos que de la temática de la agenda socialdemócrata que más les interesó a los ciudadanos fue Derechos humanos con un total de 185 interesados. Y en segundo lugar fue la No Exclusión con un total de 157 interesados.

Por otra parte, las temáticas que menos les interesan a los ciudadanos fueron Acceso a créditos con solo 17 interesados en esta causa, Autosuficiencia Alimentaria con 17 y Seguro de Desempleo con solo 16 interesados.

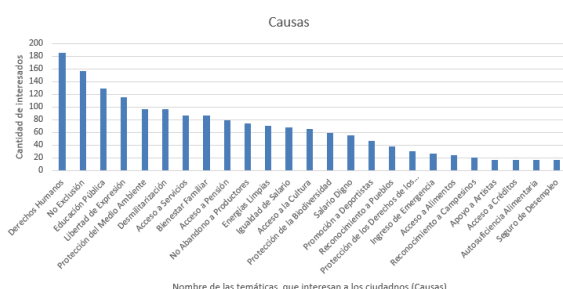


Figura 2. Causas que más interesaron a los ciudadanos.

Con respecto del género sobre los representantes digitales se obtuvo que con mayor número de diseño de avatares fueron un total de 216 hombres, 228 mujeres, personas no binarias 14 y 134 que no especificaron su género.

Estos resultados dicen que las mujeres fueron el género más votado.

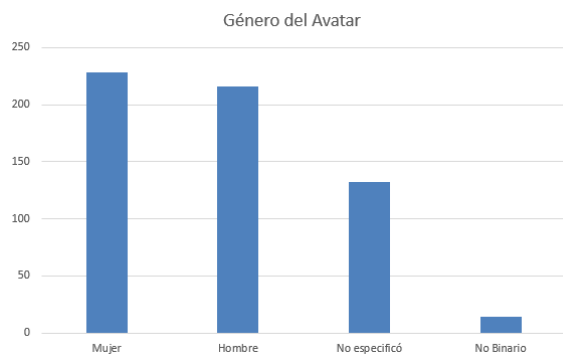


Figura 3.- Sobre el género más votado para los avatares.

Los resultados obtenidos en este ejercicio, nos arrojaron que de los Avatares políticos hechos por candidatos se hicieron un total de 700.

Mientras que de los avatares hechos por los ciudadanos se hicieron un total de 300 en una primera etapa y finalmente de los avatares genéricos se hicieron un total de 2 mil avatares.

Los avatares genéricos corresponden a candidatos que no pudieron completar en tiempo su perfil del Metaverso, ello nos incentiva a que este ejercicio siga activo, para la ciudadanía y sus representantes que aún después del periodo electoral puedan seguir activos los representantes que ya cuentan con un cargo.

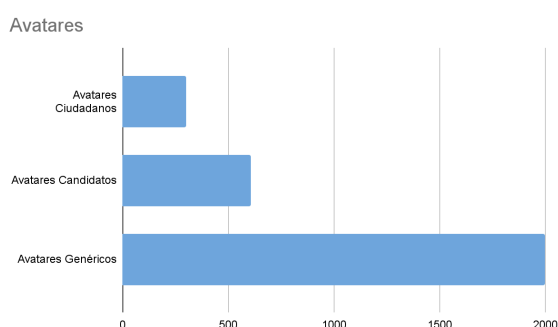


Figura 4. Gráfica sobre el tipo de Avatares

Para que los Avatares puedan seguir funcionando como un canal innovador a manera de juego involucrando a los ciudadanos y a sus representantes, para que se continúe la agenda establecida por los ciudadanos en cada territorio.



## Aprendizajes

En esta primera etapa del experimento , se logró hacer un ejercicio innovador bajo el contexto electoral que permitió poner en marcha un ejercicio de participación ciudadana que involucró a ciudadanos y a sus representantes por medio de la gamificación (Creación de Avatares) como un factor importante para la construcción de espacio público digital entre ambas partes, logramos la horizontalidad en la toma de decisiones sobre una agenda socialdemócrata que involucra al ciudadano y a los candidatos.

## Futuro

Se espera que este proyecto siga creciendo por medio de la participación de más ciudadanos y más representantes, que sirva como un canal de comunicación y que siga la agenda establecida por los ciudadanos. En el futuro se apuesta a la elaboración de más Avatares políticos hechos por los ciudadanos y en dónde la dinámica sea más cercana con la población, se seguirá desarrollando nuevas propuestas de gamificación para que la ciudadanía se involucre más en los asuntos públicos de elección popular.

## Bibliografía

*Theory*, 2021, The University of Chicago Press.

<https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/D/bo68657177.html>

Hélène Landemore, *Open Democracy: Reinventing Popular Rule for the Twenty-First Century*, 2020, Princeton University Press.

<https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691181998/open-democracy>

Alcívar-Acosta, B., & Zaldumbide-Peralvo, D. (2022). Gamificación como herramienta del marketing digital: Comunidades digitales generación Z. 593 Digital Publisher CEIT.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.5-2.1400?sid=semanticsscholar>

Contreras-Espinosa, R.S., & Blanco-M, A. (2021). A Literature Review of E-government Services with Gamification Elements. *International Journal of Public Administration*, 45, 964 – 980.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01900692.2021.1930042>

“(29) Build Your New AI Avatar. Young People Throw Shade at Democracy. Plus More News and Analysis from This Week. | LinkedIn.” Accessed August 10, 2024.

<https://www.linkedin.com/pulse/build-your-new-ai-avatar-young-people-throw-shade-democracy-mattin/>.

Bernholz, Lucy, Hélène Landemore, and Rob Reich. *Digital Technology and Democratic Theory*. University of Chicago Press, 2021.

Landemore, Hélène. *Open Democracy: Reinventing Popular Rule for the Twenty-First Century*. Princeton University Press, 2020. <https://doi.org/10.2307/j.ctv10crezs>.

Lau, Kimberly J. “The Political Lives of Avatars: Play and Democracy in Virtual Worlds.” *Western Folklore* 69, no. 3/4 (2010): 369–94.

“Making Democracy Fun.” Accessed August 10, 2024.

<https://mitpress.mit.edu/9780262551144/making-democracy-fun/>.  
MIT Press. "Gaming Democracy." Accessed August 10, 2024.  
<https://mitpress.mit.edu/9780262549417/gaming-democracy/>.