



DEMOCRACIA 2.0

Una nueva esperanza para la política. . .
porque La libertad Avanza

JAKE JAVIER ALVAREZ VERA

CEO@INVEN2OPIA.COM

LIBERTARIO ANARCOCAPITALISTA.

PARTIDO POLÍTICO

LIBERTAD ASCIENDE

(Próximamente)

WWW.DEMOCRACIADOSPUNTOCERO.COM

2010



DEMOCRACIA 2.0

Una nueva esperanza para la política. . .
porque La libertad Avanza

JAKE JAVIER ALVAREZ VERA

CEO@INVEN2OPIA.COM

LIBERTARIO ANARCOCAPITALISTA.

PARTIDO POLÍTICO

LIBERTAD ASCIENDE

(Próximamente)

WWW.DEMOCRACIADOSPUNTOCERO.COM

2010

DISERTACIÓN

Presentada al mundo para la candidatura
Al grado de Doctor.

AGRADECIMIENTOS

Democracia 2.0

Dedicado a mi padre Luis Alfonso Alvarez, a mi madre Rosa Idally Vera, a Felipe y Diego, por los que sin su esfuerzo nada de esto se hubiera logrado.

Gracias.

"Lo genial de una idea es que pueda resolver un problema gigante de la manera más simple y sencilla."

Jake.

Abstract

El poder para las personas. . .

y todo gran poder conlleva una gran responsabilidad

Desde hace mucho tiempo. . .

Cuando como seres, nos reunimos en grupos para solucionar problemas, se ha buscado la forma más eficiente para organizar estas sociedades.

. . . Creo que encontré una muy buena solución, es más, espero que sea la mejor para las generaciones venideras.

La llamaré: DEMOMONARQUIA; pero permítanme contarles por ahora la precuela. . . Democracia 2.0 y que la fuerza nos acompañe.

. . . ¿Y si el pueblo realmente tuviera el poder?; ¿y si existiera una manera de realimentar efectivamente el sistema de gobierno para que funcione mucho mejor?.

. . .Acá presento una solución que permite mejorar el sistema democrático de todos los países “democráticos” del mundo, que ya ejecutan un sistema de votación electoral legítimo, verdadero, transparente y sin fraude. El proceso que mejorará el evento electoral, será el sistema (AVG) Alvarez-Vera-Galt de Votos positivos y negativos.

Una idea sencilla y original que se me ocurrió hace unos años (2010) y he venido trabajando en ella desde entonces, donde cada persona tiene dos votos positivos y dos votos negativos para usar libremente como desee en una elección electoral... y así la libertad avanza.

Introducción

La fuerza del sistema organizacional de la democracia libre, en la que vive buena parte de la población mundial, se basa en el constructo de que es una manera “justa” de organización porque se fundamenta en el concepto de que todos tenemos la oportunidad de dirigir y tenemos el poder de decidir entre todos a quien designamos en el poder, junto con una manera que consideramos correcta para dirimir las diferencias.

Este es el sistema electoral de votaciones, donde acordamos respetar la decisión de la mayoría, poniendo como límite que el sistema no vulnere los derechos básicos de cada individuo. Es el sistema donde esperamos elegir, dar, negar, premiar y castigar con nuestro poder de elección a tesis o a nuestros representantes en este sistema de gobierno.

La cosa funciona así: yo permito que me gobiernen porque yo también podría llegar a gobernar.

Los que estén tan locos como para creerse capaces de cambiar el mundo son los que lo hacen, así que para mejorar este sistema planteo la idea de que ahora existan más votos, **dos votos positivos y dos votos negativos**, asignados libremente como el votante quiera.

Funcionamiento

Directriz

Cada ciudadano legalmente admitido para votar de acuerdo a las reglas de cada país, votará con dos votos positivos y dos votos negativos para asignar libremente entre las opciones dadas teniendo en cuenta que la asignación de votos es completamente libre.

La razón para determinar porque 2 votos positivos y 2 votos negativos y no otras cantidades diferentes, se demuestra tanto analíticamente en el planteamiento matemático como con las simulaciones de IA y experimentalmente en los pequeños experimentos hechos cuando redactamos este trabajo.

El objetivo es empoderar a las personas porque solo hay una persona que puede decidir lo que va a hacer y es ella misma.

Asi opera la vaina...

¡Pues mire, Sumerce! Ahora va a tener más chance de elegir y votar por los que le caigan bien y castigar los que nos manejan mal, porque va a tener a mano 2 votos pa' darles el visto bueno y 2 votos pa' mandarlos al carajo. Así, apoya a los que le parecen mejor y le quita el apoyo a los que hacen las cosas mal y ya esta.

Entonces vea, es muy facil, entre los politicos que se presentan a elecciones; van haber opciones que le gustan y otros que odia, lo normal... Pero ahora usted va poder premiar los que mas le gusten y castigar a los que no. Para sus favoritos tiene 2 votos pa repartirlos como quiera, osea votos positivos y para los que mas detesta tambien tendra 2 votos pa restarles su apoyo, osea votos negativos.

Entonces mire, seria votar asi...

Si no te gusta ningún candidato de esta elección, si tú crees que todos son corruptos y crees que todos son malos entonces simplemente vota negativamente, puedes votar en contra de un candidato y otro voto negativo por otro candidato, para que al final esos dos puntos negativos se le resten en la votación y tengan menos votos. -1 -1

Otra opción que tienes, si te encantan todos los candidatos, todos te parecen buenos y no hay necesidad de votos negativos, puedes votar todos positivos, es decir, le das un voto positivo a un candidato de tu preferencia y al secundario le das otro positivo. +1 +1

Otra opción es, si estás absolutamente convencido de un candidato, es tu pasión, entonces tú puedes dar tus dos votos positivos por él. +2

También puedes tener otra alternativa, puedes coger y decir está bien, yo tengo estos dos votos positivos por este candidato que es de mi preferencia pero sí quisiera que no llegaran estos dos otros candidatos al poder entonces le voy a dar un punto en contra a un candidato y otro punto negativo al otro. +2 -1 -1

Otro ejemplo podría ser si te gusta mucho un candidato y quieres que este gane las elecciones, puedes darle tus dos votos positivos a este para darle todo tu apoyo y si te disgusta mucho otro candidato, lo odias, odias sus ideales, puedes darle tus dos votos negativos a él, para que se le resten muchos más puntos. +2 -2

Tus opciones de voto con el SISTEMA AVG

+2 -2		
1	+1	-1
2	+1	-2
3	+2	-1
4	+2	-2
5	+1	
6	+2	
7		-1
8		-2

Table 3 : Opciones de votación con el Sistema AVG

Planteamiento Matemático

¿Cómo mejorar la democracia? Solo los soñadores mueven montañas, así que soñe con esta solución.

A raíz de la idea original de que en una elección electoral modifiquemos las variables, es decir, que puedan ser diferentes las cantidades posibles de votos hechas por cada elector, así como la posibilidad de que esas variables sean positivas y negativas, se hace un análisis de cuáles serían los números más óptimos para los diferentes valores de las variables en ese evento.

Dado un conjunto de personas U donde cada uno de ellos (u_n) posee un valor de opinión X igual para todos y asignable T veces por evento; donde a través de una función en la que cada elemento de U puede asignar a un elemento c_n en el valor X , T veces.

Este evento (votación) le permite categorizar ordinalmente al subconjunto C , mediante la asignación libre y voluntaria por parte de cada elemento u_n , que le da su valor X a un elemento c_k de su preferencia perteneciente a este subconjunto C . El suceso de asignación de la magnitud X se realiza T veces.

El resultado del evento, ósea la votación, está dada por R_{c_k} , Donde R_{c_k} es igual a la sumatoria de los valores X y $-X$ que las personas u_n del conjunto U le hayan dado a cada c_n ; dichos R_{c_k} serán organizados ordinalmente de mayor a menor de acuerdo a su magnitud.

$$R_{c_k} = \sum_{n=1}^N X_{u_n} - X_{u_n} \quad (1)$$

Donde,

U es el conjunto universal de todos los electores,

$u_1 \dots u_n$ cada uno de los ciudadanos desde 1 hasta n ,

C conjunto de candidatos que a su vez es sub conjunto de U ,

$c_1 \dots c_k$ cada uno de los ciudadanos candidatos desde 1 hasta k

X valor o magnitud asignada (voto),

$X_{c_1} \dots c_k$ valor o magnitud asignada a cierto candidato,

T cantidad de veces que se vota.

Para cumplir con los requerimientos de este suceso de votación, simplificar y evitar redundancias el evento de elección, se deben cumplir las siguientes tres condiciones:

1. Un elector no puede asignar un valor de magnitud opuesta ($-X$) a un mismo c_n que en el mismo evento le haya asignado un valor positivo. No puede sumarle un voto para luego quitarle el voto o viceversa en la misma elección.

2. La realización de la asignación de votos T veces se hace durante el mismo evento y en el mismo espacio corto de tiempo. No puede votarse y luego esperar a una siguiente votación.

3. Se entiende que una vez realizada la sumatoria de la asignación de votos T veces se da por terminado el evento.

En el sistema actual usamos los valores de X igual a uno y positivo de T igual a uno, y en el presente trabajo exploramos y analizamos el uso de diferentes valores de X permitiendo que sea tanto positivo como negativo y de diferentes valores de T .

Donde X puede variar desde $-\infty$ hasta $+\infty$ Y T desde 0 hasta $+\infty$.

Analíticamente podemos ver que no tiene sentido dar valores infinitos o inmensamente grandes a las variables ($X, -X, T = \text{infinito}$) porque el resultado también sería infinito y no sabríamos su valor o simplemente no podrían llevarse a cabo.

El siguiente punto es analizar valores de X y $-X$ diferentes de 1 (uno) lo que implicaría diferentes ponderancias y magnitudes a cada candidato por evento, lo cual complicaría mucho el proceso innecesariamente ya que no aporta información nueva y que además se puede ver que T cumple la misma función e implica una manera mucho más sencilla de uso, implementación y a su vez educación del funcionamiento electoral, se encuentra que el valor óptimo de uso de X es 1 uno.

Para analizar un valor de X diferente para algunos de los cn ver la parte del planteamiento filosófico de este artículo.

Continuando con el análisis pensar en un T mayor a 5, nos vamos al funcionamiento del cerebro humano y su sesgo cognitivo ya que mediante numerosos estudios como [Schwartz, B. (2016). The paradox of choice. ECCO Press], [Reutskaja, E., Lindner, A., Nagel, R. et al. Choice overload reduces neural signatures of choice set value in dorsal striatum and anterior cingulate cortex (2018)], se ha demostrado que al tener un número superior a 5 decisiones se genera un bloqueo que no nos permite elegir.

Por tanto nos queda el análisis de 1,2,3,4 y 5.

Para $T=1$ (uno) sería el sistema actual de votación por lo que no implicaría un cambio.

Para $T=5$, lo primero es que para elecciones de 4 o menos candidatos se generaría redundancia incluyendo una complicación de funcionamiento innecesaria.

El número de posibilidades esta descrito por (2) y (3) cuando $T_p = T_n$.

$$n_{possibilities} = T_p * T_n + T_p + T_n \quad (2)$$

$$n_{possibilities} = T^2 + 2T \quad (3)$$

Ahora si acordamos que la sencillez está asociada al número de posibilidades, pero sin que este nos pierda la información que básicamente deseamos tener sobre un numero bajo de candidatos vemos que el mejor número ideal de T es $T=2$. (ver también las simulaciones de IA en este mismo documento).

Planteamiento Filosófico

Tener la oportunidad de opinar a través del voto, de que los gobernantes tengan que analizar correctamente si sus acciones pueden perjudicar a las personas, porque ahora ellas tienen la posibilidad de restar su conteo de votos que es lo que les permite acceder al poder público, no es otra cosa que la libertad para elegir. Es un sonido de Libertad y una vida que niega la libertad, no es vida.

Es toda una experiencia vivir con miedo, ¿verdad? Eso es lo que significa ser esclavo, pero ahora tener la oportunidad de desaprobar, pasara el miedo al gobierno que de verdad pasara a ser un súbdito del pueblo.

En el análisis en el planteamiento matemático se planteó la posibilidad de tener valores diferentes de X para diferentes ciudadanos y esto nos abre la posibilidad de que ciertas personas por ejemplo, héroes destacados, premios nobel, medallistas olímpicos puedan tener 3 , 4 . . . o hasta M votos positivos mas que los demás, o por el contrario personas con antecedentes penales, castigos judiciales, conductas antisociales tengan menor ponderancia en las elecciones.

Y acá pretendo cerrar esta caja de pandora que se podía pensar con el presente artículo ya que acá mismo cuestionamos las cantidades básicas usadas en las votaciones electorales hechas hasta ahora en la humanidad. Pero variar esta magnitud, aunque pueda parecer medio válido en los ejemplos que coloco rompería el principio de iguales ante la ley.

A veces en las constituciones del mundo estos valores cambian poniéndolos en cero para los condenados por la justicia y para fuerzas militares pero estos casos obedecen a los principios: se pierde el derecho electoral por incumplir las reglas o por ser quien cuida que las reglas se cumplan.

Pero pensar que alguien que ostenta el poder dado por los electores pueda cambiar la magnitud del poder que va a recibir, da la opción de generar un sistema de realimentación positiva llevando a una inestabilidad y que el sistema colapse. Esto además perturbaría la idea original de la democracia que es que el poder lo tenga el pueblo en su mayoría y no el estado gobernante que podría asignar a grupos favorables mayor valor de su voto.

Por tanto, en el sistema democrático 2.0 todas las personas deben tener el derecho a votar el mismo número de veces y del mismo valor tanto positivamente como negativamente, en cada elección recordaremos que, todas las oportunidades marcan el transcurso de nuestra vida, incluso las que dejamos ir.

Duplica el poder en tus manos, Cambia el juego.

Ejemplo de uso de AVG

¿Qué uso le darían las personas a tener mucho mas poder sobre sus gobernantes? Creo que a veces es la gente de la que nadie espera nada la que hace cosas que nadie puede imaginar.

Inventemos pues:

Sean Alpha, Beta, Gamma, DeltaOmega ciudadanos electores y sean Einstein, Newton, Hitler, Stalin, Lucifer candidatos a dos puestos de gobierno en la ciudad imaginaria de Se realizan unas elecciones AVG asi:

Alpha quiere ser el primero y vota un voto positivo por Newton y otro por Einstein, pero considera que no conoce a los demás candidatos y por eso no vota negativo por ninguno, Beta fue convencido por Lucifer de que no merecía ser el segundo y que él lo iba a ayudar cuando estuviera en el poder y por tanto voto sus dos votos positivos por Lucifer y como escucho rumores de que Stalin era otro segundo le coloco los dos votos negativos a este, Gamma no podia usar sus dos votos positivos por otro que no fuera Einstein y se dio cuenta del riesgo de Hitler y dio sus dos votos negativos en contra de él, luego voto Delta que era muy variable así que dio uno positivo por Newton y uno positivo por Stalin uno negativo por Einstein y uno negativo por Hitler, Epsilon se sintió muy pequeño así que solo utilizo un voto positivo por Newton, prosiguió Zeta que no podía votar positivamente por otros que no fueran Hitler y Stalin, y uso un solo voto negativo en contra de Lucifer porque esperaba más atención de este, Eta no sintio eficiencia por ninguno de los candidatos y como tras del hecho llego tarde no voto por ninguno osea voto en blanco, continuo Theta y desde su angulo de vista Hitler y Stalin le convenian asi que dio un voto positivo a cada uno pero le cayo mal lucifer porque trato de comprar su voto asi que le dio los dos votos negativos, Iota como era de imaginar voto -1 en contra de lucifer.

De Kappa era conocido su constante respaldo a Einstein así que dio sus dos votos positivos por él y lógicamente sus dos votos negativos fueron por Hitler, Lambda era seguidor de Newton así que le dio sus dos votos positivos mientras tanto los dos negativos cálculo fueron por votados en contra de Stalin ya que lo vio tratando de comprarle el voto a Mu, Mu se dejó comprar el voto por Stalin y como estaba de enemigo con Hitler también hizo que le diera los dos votos negativos por él, era el turno de votar de Nu que siempre se vio representado por Lucifer por el que dio sus dos votos positivos y voto dos veces negativamente por Stalin por los rumores de corrupción, Xi particularmente no tenía claro si Einstein o Newton así que en último momento les dio uno positivo a cada uno y los dos negativos a Hitler, el siguiente elector Omicron no le gustó ningún candidato y el que menos fue Lucifer así que solamente voto sus votos negativos por él, Pi fue quien más pensó su voto aunque pareciera irracional así que sus dos votos positivos fueron para Newton y los dos negativos para Hitler, elegía Rho así que en función de Newton voto su doble positivo por él y uno negativo por Stalin y otro por Lucifer, Sigma no sabía de Newton así que decidió sumarse a Einstein y se concentró en el campo de que Hitler no ganara así que le dio sus dos votos negativos, llegó el tiempo de Tau primero que todo voto sus dos votos negativos en contra de Lucifer, aunque también quería votar en contra de Hitler por eso le dio sus dos votos positivos al que considero enemigo de Hitler así que voto por Stalin, Upsilon simplemente voto dos por Einstein y uno negativo por Stalin. Procedió a votar Phi armónicamente con su pensamiento dio sus votos positivos para Stalin y otro para Newton y los negativos para Hitler y Lucifer, y ahora Chi quería votar por Jesús pero este no se presentó a elecciones así que dio un voto a Einstein y otro a Newton obviamente usó sus dos votos negativos en contra de Lucifer, Psi casi se vuelve loco con la decisión electoral pero entendió que estaba en contra de Einstein al que le dio un voto negativo, uno positivo para Newton, y cerró con uno negativo para Stalin, Finaliza Omega que físicamente estaba realcionado con Einstein y Newton así que les dio un voto a cada uno y quiso castigar a Lucifer y a Stalin así que voto negativamente por cada uno.

EXPERIMENTO AVG

24 ELECTORES

5 CANDIDATOS

VOTACIÓN

	NEWTON	EINSTEIN	HITLER	STALIN	LUCIFER	BLANCO
VOTANTES						
Alpha	1	1	0	0	0	0
Beta	0	0	0	-2	2	0
Gamma	0	2	-2	0	0	0
Delta	1	-1	-1	1	0	0
Epsilon	1	0	0	0	0	0
Zeta	0	0	1	1	-1	0
Eta	0	0	0	0	0	1
Theta	0	0	1	1	-2	0
Iota	0	0	0	0	-1	0
Kappa	0	2	-2	0	0	0
Lambda	2	0	0	-2	0	0
Mu	0	0	-2	2	0	0
Nu	0	0	0	-2	2	0
Xi	1	1	-2	0	0	0
Omicron	0	0	0	0	-2	0
Pi	2	0	-2	0	0	0
Rho	2	0	0	-1	-1	0
Sigma	0	2	-2	0	0	0
Tau	0	0	0	2	-2	0
Upsilon	0	2	0	-1	0	0
Phi	1	0	-1	1	-1	0
Chi	1	1	0	0	-2	0
Psi	1	-1	0	-2	0	0
Omega	1	1	0	-1	-1	0
TOTAL VOTOS	14	10	-12	-3	-9	1

Table 1: Resultados votación

Simulación de Inteligencia Artificial

Para analizar correctamente la información que nos puede suministrar unas simulaciones artificiales, para entender los modelos que nos representen la realidad, es lo mas importante comprender el parámetro que estamos interesados en observar así que para el presente trabajo vamos a hacerle una oferta que no podrán rechazar y para el presente trabajo tomamos H que definimos como : la satisfacción subjetiva del elector con respecto al resultado de acuerdo a su influencia en la participación.

Y la medimos revisando que tanto sucedió lo que el elector quería que pasara en el evento electoral. A mayor valor de H un elector se sentirá en mayor manera representado y a menor H se sentirá menos representado.

Luego procederemos a comparar diferentes H , variando los parámetros magnitud de X y T .

Para los electores se programarán neuronas con 10 características y cada una tendrá un peso diferente entre 0-10 y una ponderación diferente de suma cero que repartirá la importancia a cada una de estas características para cada neurona. La representación de estas características en la vida real sería el pensamiento político.

De este mismo tipo de neuronas se seleccionaran cierto numero K de candidatos que serán los beneficiarios de los votos de estos electores de acuerdo al match vectorial tengan el par elector/candidato medido por la distancia entre sus puntos espaciales.

Con el fin de buscar exponer la versatilidad del sistema AVG propuesto en este documento, frente al sistema de votación clásico, se propone una simulación de agentes compuestos por 10 características internas que buscan representar variables de comportamiento electoral en un población de votantes, similar a lo planteado en los modelos Michigan y Columbia.

El ambiente de simulación consiste de una población conformada por una cantidad n de individuos (agentes), de la cual se extrae un subconjunto de k elementos que serán los candidatos, estos a su vez continúan también siendo parte de la población. Ambos conjuntos, población y candidatos, ingresan al sistema de votación el cual responde con una número de votos para cada candidato, como se representa en la siguiente figura.

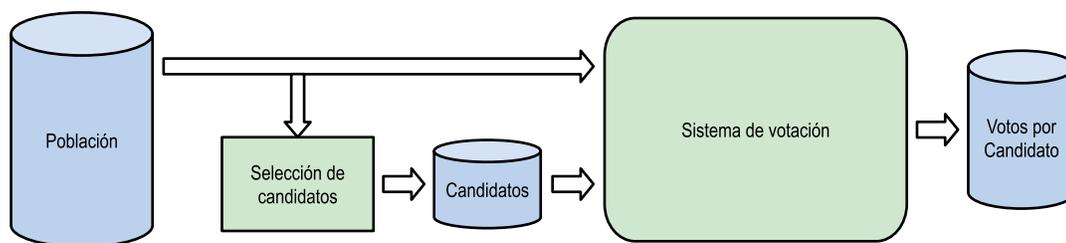


Figure 1: Flujo de datos en la simulacion

Para definir la población se establece la cantidad de individuos, el número de características del individuo y la forma de distribución con la que se asigna un valor a cada característica. Cada una de las características se define como un número en el rango $[0, 1]$, el valor se asigna de forma aleatoria siguiendo un tipo de distribución seleccionada, las distribuciones implementadas son uniforme y normal truncada, para la distribución normal truncada al intervalo $[0, 1]$, el centro de la distribución para cada característica se toma de manera aleatoria uniforme y una desviación estándar constante de 0.25.

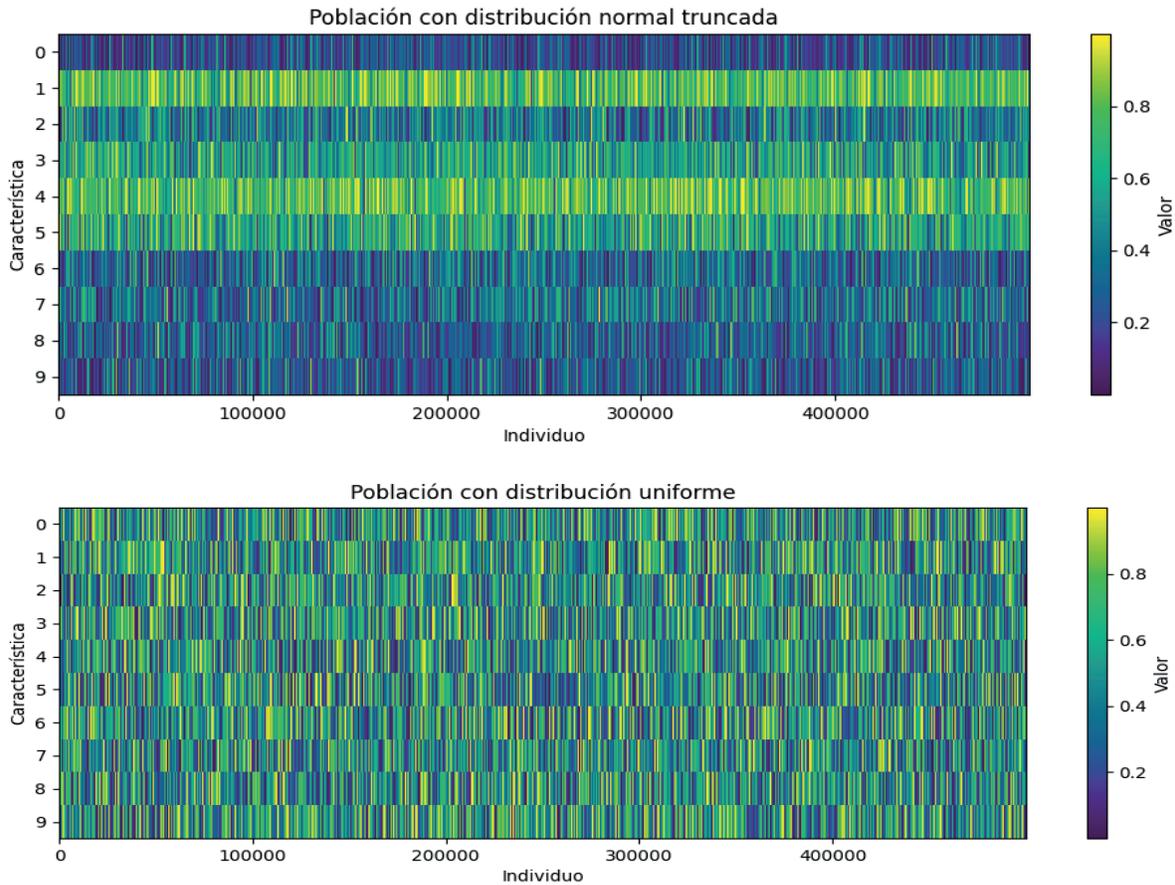


Figure 2: Representación de la población

La selección de candidatos se realiza de forma aleatoria sobre la población; con ambos conjuntos establecidos se alimenta el sistema de votación seleccionado para obtener resultados.

En el sistema de votación cada uno de los individuos evalúa la similitud de sus características frente a cada uno de los candidatos por medio de la distancia euclidiana. Cuando el sistema de votación es seleccionado como clásico, un solo voto, cada uno de los individuos de la población otorga su voto al candidato con mayor afinidad, menor distancia. Para el sistema AVG, como

se cuenta con la posibilidad de votar en diferentes formas, de acuerdo a la cantidad de votos positivos y negativos, en el primer paso el individuo selecciona la cantidad y distribución de sus votos.

Las posibles formas de votación de acuerdo a la cantidad de votos se muestran en las siguientes tablas.

+1 -1		
1	+1	-1
2	+1	
3	-1	

+2 -2		
1	+1	-1
2	+1	-2
3	+2	-1
4	+2	-2
5	+1	
6	+2	
7	-1	
8	-2	

+3-3		
1	+1	-1
2	+1	-2
3	+1	-3
4	+2	-1
5	+2	-2
6	+2	-3
7	+3	-1
8	+3	-2
9	+3	-3
10	+1	
11	+2	
12	+3	
13	-1	
14	-2	
15	-3	

+4-4		
1	+1	-1
2	+1	-2
3	+1	-3
4	+1	-4
5	+2	-1
6	+2	-2
7	+2	-3
8	+2	-4
9	+3	-1
10	+3	-2
11	+3	-3
12	+3	-4
13	+4	-1
14	+4	-2
15	+4	-3
16	+4	-4
17	+1	
18	+2	
19	+3	
20	+4	
21	-1	
22	-2	
23	-3	
24	-4	

+5-5		
1	+1	-1
2	+1	-2
3	+1	-3
4	+1	-4
5	+1	-5
6	+2	-1
7	+2	-2
8	+2	-3
9	+2	-4
10	+2	-5
11	+3	-1
12	+3	-2
13	+3	-3
14	+3	-4
15	+3	-5
16	+4	-1
17	+4	-2
18	+4	-3
19	+4	-4
20	+4	-5
21	-5	-1
22	-5	-2
23	-5	-3
24	-5	-4
25	-5	-5
26	+1	
27	+2	
28	+3	
29	+4	
30	+5	
31	-1	
32	-2	
33	-3	
34	-4	
35	-5	

Table 2: Posibles formas de votación por cantidad de votos.

Como el individuo ya tiene una valoración para cada uno de los candidatos (distancia euclidiana) ordena a los candidatos de mayor a menor afinidad (menor a mayor distancia euclidiana), los votos positivos son asignados a los candidatos de mayor afinidad y los negativos a los de menor, para asignar estos votos se realizan sorteos consecutivos de acuerdo a la cantidad de votos y en cada uno se amplía los candidatos participantes; por ejemplo si el sistema de votación es SVG +2-2, para los votos positivos, se realizan 2 sorteos, en el primer sorteo solo se tiene un candidato participante que es el candidato de mayor afinidad, por tanto el primero voto siempre es para el candidato de menor distancia euclidiana, en el segundo sorteo los candidatos participantes serán los dos candidatos con mayor afinidad y la probabilidad de que reciban el voto será del 50%. De igual forma se realiza para los votos negativos cambiando el criterio hacia los candidatos con menor afinidad para otorgarles los votos negativos. Con esto se busca permitir a los agentes explorar las diferentes formas en que se pueden distribuir los votos entre los candidatos.

Por último, si el sistema de votación es clásico se obtiene una lista de los candidatos con sus puntuaciones; si el sistema de votación es AVG se obtiene una lista de los candidatos con los votos positivos obtenidos, los votos negativos obtenidos y el cálculo final de votos, la suma de votos positivos y negativos.

A continuación se muestran resultados obtenidos en simulación con una población de 500.000 individuos y 7 candidatos.

Para la simulación se usa la distribución uniforme para la definición de características en los individuos.

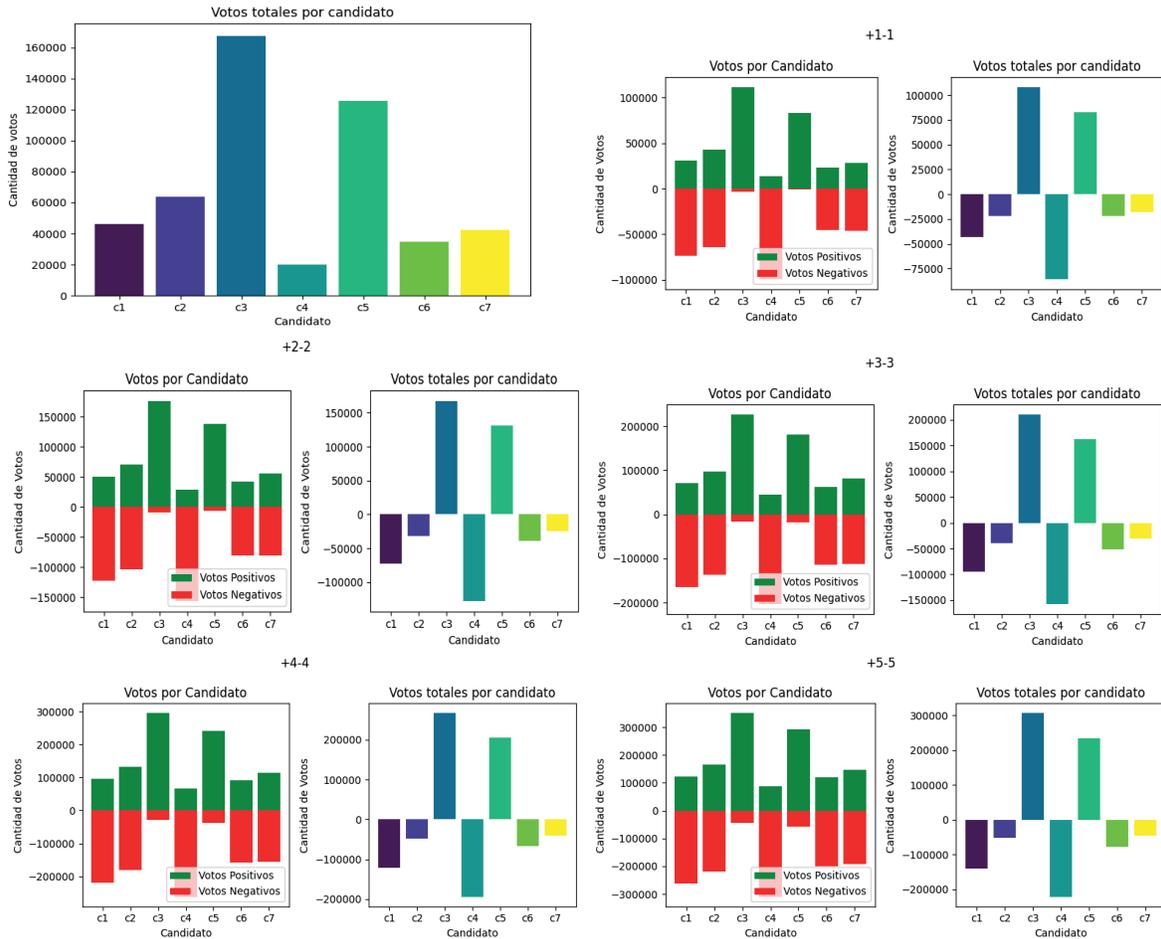


Figure 3: Resultados votación, caso 1.

Como se puede observar, cuando un candidato tiene mayor afinidad con la población que el resto de competidores, sin importar el tipo de sistema o variación el candidato resulta ganador. En esta ocasión el candidato C3 cuenta la mayor afinidad con la población y es el segundo candidato que menos se distancia de los votantes.

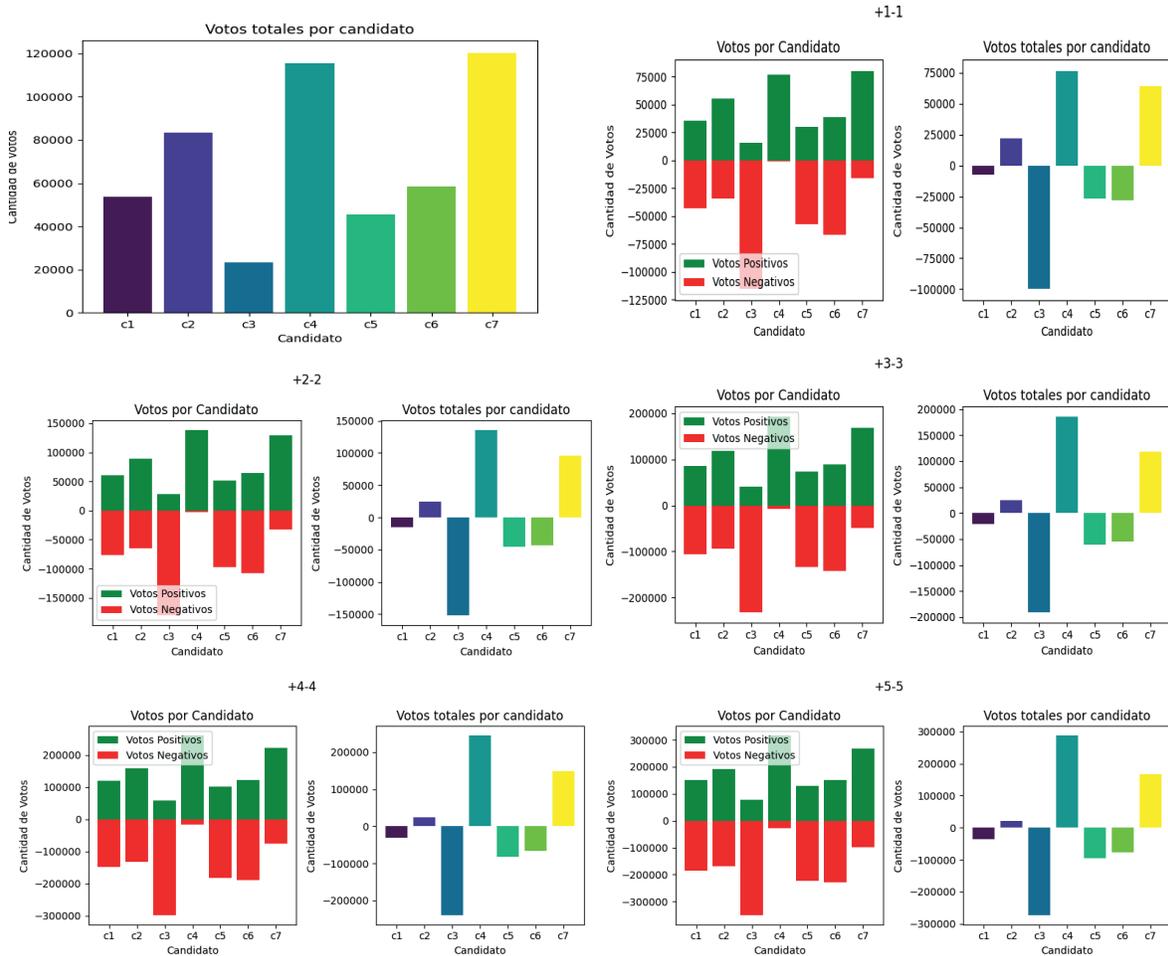


Figure 4: Resultados votación, caso 2.

En este segundo caso se observa como para el sistema de votación clásico el candidato $C7$ gana la elección dejando a $C4$ como su competidor más cercano en segundo lugar; por otra parte al permitir votos positivos y negativos como plantea AVG, el candidato $C4$ pasa a ser ganador de la elección debido a que la cantidad de votos negativos es mayor en $C7$. Esto muestra la versatilidad de AVG para tener presente la afinidad y el rechazo de una población de votantes.

Intencionalidad de las Implicaciones Técnicas Hipotéticas

¿Como el sistema AVG ayuda a evitar la corrupción?

En una sociedad gobernada por un sistema democrático electoral puede darse de parte de sus ciudadanos casos de corrupción, donde personas que desean ser elegidas pese a tener comportamientos reprochables, cometen fraude comprando los votos de las personas. Y aunque este acto sea ilegal es muy difícil por parte de los entes de control intervenir de una manera eficiente antes del proceso electoral, y dada la importancia de que el evento electoral sea un momento concreto en el tiempo, es de vital importancia tener una solución que permita mitigar la corrupción y la falta de poder por parte de la sociedad para influir en la elección de estos ciudadanos indeseados en el gobierno. ¿Que puede hacer el resto de la población? En el juego de la vida . . . se deben jugar las cartas que nos tocan.

A manera de ejemplo para las sociedades latinoamericanas con una población de 50 millones de habitantes podríamos estimar muy aproximadamente una cantidad promedio de 100.000 votos para obtener un alto puesto en el poder legislativo por tanto este político corrupto podría estimar que si logra comprar a \$ 50USD cada voto, con 5 millones de dólares seria elegido y el grupo de 49.900.000 personas nada podrían hacer, aunque casi a la luz publica todos supieran de la calaña de este político.

Con el sistema Alvarez Vera Galt (AVG) la sociedad al tener conocimiento del político tramposo, corrupto etc. Podrá influir en la elección de este individuo ya que si un millón de personas votara en contra con sus dos votos negativos tendría que gastarse \$50 millones de dólares y convencer a un millón de ciudadanos vendidos, y con esto solamente lograría quedar con cero votos lo que teóricamente evitaría que este mal ciudadano llegará al poder público. ¡Acaso hay algo más deseable que esto!

¿Como el sistema AVG ayuda a mejorar la educación electoral?

No es solo vote por determinado político, es:

¿Voy a votar mis dos votos favorables por el mismo? ¿Y si le doy un voto positivo a un candidato y el otro positivo a otro que también me gusta? ¿Ninguno me gusta, por qué no voto simplemente con los votos negativos? ¿Quién se merece mis dos votos positivos? ¡Ahora hay mucha más información de los candidatos, pero si me tratan de engañar votare negativamente por el engañador! ¡Antes no votaba porque me guiaba solo el sentimiento de favorecer a alguien que después de pronto me engañaba, pero ahora si que voy a participar porque se quien le hace daño a la sociedad!...

Hay tantas posibilidades que tengo que estudiar que es lo que voy a hacer en estas elecciones.

Entender la praxeología del ser humano, es saber que una de las bases del aprendizaje es la motivación, yo elijo creer. . . ¿Cuanta energía destinamos para responder un alago versus la energía que destinamos a responder una crítica? Para responder esta crítica seguramente usaremos mucha motivación para informarnos, y ahora con el sistema AVG tenemos dos valoraciones favorables y dos criticas ¡No puedo encontrar un mejor educador que esto!

¿Como el sistema AVG ayuda a combatir el fraude?

En el sistema de conteo de votos de muchos de los sistemas electorales actuales se subdivide el conteo por partes más pequeñas llamadas mesas electorales, donde sin perder el anonimato del voto se pueden dar unas configuraciones donde el votante puede darse cuenta de que la votación fue adulterada.

Ejemplos:

En una de estas pequeñas mesas donde solo hubo muy pocos votantes se puede evidenciar fraude en el conteo porque al ver que el resultado fue que no hubo votos negativos en el conteo pese a que el elector sabe que voto negativamente por algún(os) candidatos en dicha mesa.

En una mesa donde las personas decidan revelar su voto pueden existir configuraciones de resultados que no se pueden dar en las planillas de conteo por mesa y de esta manera verificar que el conteo fue adulterado.

¿Como el sistema AVG ayudara seguramente a la sociedad?

Welcome, to the real world.

Dejo acá este lugar para que usted, la evidencia empírica, los resultados y el dinámico pensamiento humano, llene consecuentemente este espacio cuando ya sea aplicado el sistema AVG porque pese a mis más grandes esfuerzos no puedo adivinar todas las implicaciones buenas que puede tener este sistema y digo solamente buenas y no nombre las malas, porque creo en el ser humano, porque aunque este sistema permita también hacer cosas malas que

no he imaginado todavía, en este sistema solo planteo la tesis de darle al ser humano la posibilidad de hacer más cosas y creo que si se encuentran implicaciones malas a lo largo del tiempo la humanidad no las usara y solo utilizara la parte buena, esta fe está dada porque sé que los seres humanos están en poses de hacer en su conjunto las cosas más “buenas” y beneficiosas para su especie.

Conclusiones

Las grandes cosas tienen pequeños comienzos, un simple cambio utilizando la posibilidad matemática de variar la cantidad de votos que un elector puede dar en una elección, tiene una serie de repercusiones muy buenas para la democracia siendo un empoderador del individuo que puede ver más reflejado su poder en el gobierno.

Esta es un arma para poder combatir la enfermedad que daña la sociedad, el virus del estatismo, que es control forzado por medio de la violencia del estado sobre el ser humano. Es un paso en la dirección de la libertad que es el único camino real para la felicidad humana.

Espero que por ahora se aplique en el mundo el sistema de votación AVG (**donde cada persona tiene dos votos positivos y dos negativos para usar libremente como desee**) y se vea todas las mejoras que este sistema de elección trae a la sociedad. De verdad deseo que no pase mucho tiempo hasta ver implementado esto en los sistemas electorales de los países porque de verdad necesito creer que algo extraordinario es posible.

. . . y con eso me creerán que el sistema Demomonarquía es todavía mejor. Deseaba hacerlo exponer y explicar acá DEMOMONARQUÍA que es la evolución y la mejora de la democracia 2.0, pero lamentablemente se me acabó el espacio . . . así que lo dejare para una siguiente oportunidad.

Gracias, su amigo
"Jake" Javier Alvarez Vera.

Colaboraciones

Javier Andrés Álvarez Vera - Creador, inventor, director de proyecto.
Marlon Sneider Mora Cortes – Web developer, Python developer, Machine Learning Engineer.
Nicol Julieth López Moreno - Diseñadora de contenido.
María José Garzón Agudelo - Editora de guion.
Ángel David Rodríguez Rodríguez - Animador digital.

Donaciones

¡Haz que tu voz cuente! En Democracia 2.0 estamos comprometidos con cambiar el sistema de funcionamiento de las sociedades a través de una metodología de votación innovadora. Todo lo que ves aquí ha sido posible gracias a nuestros propios recursos. Si crees en nuestra causa y en apoyar que estas ideas se lleven a cabo, únete a nosotros donando aquí. Tu aporte puede marcar la diferencia.



PayPal



Bancolombia



DAVIPLATA



BINANCE