

La participació ciutadana des dels mitjans digitals: mites i realitats

David Casacuberta¹

L'objectiu d'aquest text és repensar el concepte de participació amb mitjans digitals (a partir d'ara, e-participació) des de la perspectiva de la inclusió i educació socials. Hi ha tota una sèrie de llocs comuns que van apareixent en textos i debats sense que la visió que s'hi exposa estigui realment justificada. He recopilat els mites que em semblen més significatius comentant-los breument, per després exposar en l'apartat "Realitats" la meua posició en relació amb aquest tema.

Bàsicament, el text adverteix –a l'apartat dels mites– que les visions més esteses actualment sobre de què serveix i com ha d'organitzar-se l'e-participació estan massa hipnotitzades per les possibilitats de les tecnologies per adonar-se del fet que, per sobre de tot, aquests processos han de tenir un sentit i ser útils.

L'apartat "Realitats" ofereix la possibilitat de crear processos d'e-participació que estiguin centrats en els processos de deliberació i que utilitzin tecnologies que ofereixin moltes més possibilitats, com ara les simulacions informàtiques.

71

Alguns mites sobre l'e-participació

1. L'e-participació condueix a una devaluació de la democràcia, en crear-se plebiscits instantanis

Res més lluny de la realitat. A la dècada dels anys noranta del segle passat, hi havia diverses "utopies" (per anomenar-les d'alguna manera) que, intoxicades per les capacitats d'Internet, van idear la proposta de plebiscits instantanis. La idea era més o menys aquesta: ens llevaríem al matí i al terminal de l'omnipresent ordinador hi hauria una llista de preguntes que el govern (local, autonòmic, nacional o europeu) ens adreçaria: "Desitja vostè que es construeixi una nova presó en el seu municipi? Està a favor de la nova directiva europea E-112, sobre la introducció de soja transgènica a Euro-

¹ Professor de filosofia a la Universitat Autònoma de Barcelona i col·laborador de Trànsit Projectes (www.transit.es) en diversos projectes d'e-inclusió i e-participació.

*El fet
que alguna
cosa sigui
tecnològicament
possible no
significa que
hagi de passar,
i ni tan sols que
sigui rellevant
discutir-la*

pa?" Faríem uns quants clics sobre les opcions escollides i ens n'aniríem a treballar feliçment, sabent que havíem complert amb el nostre deure de ciutadans.

Per descomptat, és una idea que realment posa els pèls de punta; arguments en contra n'hi ha a cabassos: des de la devaluació del procés democràtic respecte al sentit que té decidir sobre temes complexos de forma tan frívola, passant per com seria de fàcil caure en la demagògia pura i dura. Però són temors infundats. Els e-plebiscits no succeiran mai perquè ningú no creu que sigui una bona idea: ni el públic, ni els polítics. Així de simple. El fet que alguna cosa sigui tecnològicament possible no significa que hagi de passar, i ni tan sols que sigui rellevant discutir-la. És un escull amb què ens trobarem de forma continuada si debatem sobre aquests temes: què passaria si els ciutadans fessin tal cosa o tal altra amb els seus missatges de correu electrònic, webs, mòbils, etc.? La millor opció és evitar-ho de la manera més ràpida possible i discutir dels temes que realment importen, relegant el problema de l'e-plebiscit a l'espai de qüestions curioses però irrelevants, com per exemple què passaria si tots els xinesos saltessin alhora.

2. E-participació és equivalent a vot electrònic

Aquesta és una idea que sembla singularment estesa entre la classe política, que s'ha entestat a traçar aquesta equivalència. D'aquesta idea es desprendria que l'e-participació és una qüestió purament política i no té cap funció en el context de l'educació i inclusió socials. Aquesta, però, és una versió massa pobre del tema. Les tecnologies digitals són prou plàstiques per permetre processos molt més elaborats, crear mecanismes de deliberació que resultarien molt complexos de desenvolupar en la vida real però que en format digital sí que tenen sentit.

I, d'altra banda, el vot electrònic és una mala idea. És una mica car i poc segur. Com es garanteix la netedat d'unes eleccions si no hi ha registres en paper de què s'ha votat? I, sobretot, no resol cap problema. Els polítics semblen pensar que el problema del desinterès dels ciutadans per la política és que els fa mandra desplaçar-se fins al col·legi electoral. Per contra, si els deixéssim votar des de casa, el problema estaria solucionat. Desgraciadament, les coses no són

tan senzilles: no és cert que la gent deixés de votar en les passades eleccions catalanes simplement perquè hi havia partit del Barça.

Però, sobretot, el vot electrònic seria una mala idea perquè hauria de conviure amb el vot, diguem-ne, “analògic” –aquest acte tan passat de moda de posar un paper dins d’una urna–, encara que no-més fos per garantir el dret de vot d’aquelles persones que no estiguessin familiaritzades amb els ordinadors, amb la qual cosa els suposats avantatges de velocitat esdevindrien irrelevants.

3. La funció central dels processos d’e-participació és permetre que els ciutadans expressin les seves opinions, perquè així els polítics les tinguin en compte i facin una política més propera als desitjos del ciutadà

Aquesta idea també té molts adeptes i és com una versió menys ingènua, i amb un plantejament sociològic més coherent, dels e-plebiscits. No es tracta simplement de preguntar coses a la babalà cada dia, sinó de consultar de forma correcta quan cal i, per descomptat, amb totes les garanties de desenvolupar un debat seriós i amb uns ciutadans ben documentats.

No obstant això, tot i que la idea és molt maca, la realitat és molt diferent. A l’hora de la veritat –bàsicament a causa de les qüestions pràctiques com el temps i els recursos– aquest tipus de projectes sobre consultes populars tendeix a generar processos del tipus “al costat de casa, no” (llegiu la realitat 3) o potenciar les opinions més radicals, encara que no representin la majoria.

Un exemple recent és una nova web de Gordon Brown per “recollir signatures” –per dir-ho així– en relació amb certs temes. El resultat trist –tot i que esperable– és que la iniciativa que ha aconseguit més signatures –i amb una enorme diferència– és una proposta per prohibir la construcció de més mesquites al Regne Unit.

El resultat no només mostra el recel i rebuig que inspira el món musulmà en certs ciutadans europeus –tema en el qual ara no podem entrar–, sinó que mostra, sobretot, la inutilitat de pensar en els processos d’e-participació com a processos clientelistes. En el fons, la web de Gordon Brown és com un mercat de propostes polítiques

No es tracta simplement de preguntar coses a la babalà cada dia, sinó de consultar de forma correcta quan cal i, per descomptat, amb totes les garanties de desenvolupar un debat seriós i amb uns ciutadans ben documentats

*El paradigma
regnant per
desenvolupar
aplicacions
digitals amb
funció social
és el de la
rapidesa,
eficiència i
comoditat: fem
el mateix que
abans, però
amb un
ordinador, de
manera que
resulti més fàcil
de fer, i més
ràpid i més
barat*

74

falsament senzilles i que precisament atraurà les persones amb certa afició totalitària.

Per contra, imaginem un grup polític que decideix governar amb els ciutadans, i que es veu com un node dins d'una xarxa de construcció política. Així, la pregunta no hauria de ser "Li agraden les mesquites?", sinó que simplement caldria escoltar allò que una sèrie de ciutadans han de dir sobre les mesquites. Obtenir informació des de diferents unitats i entre tots processar aquest coneixement fins a arribar a una proposta concreta. Aquesta proposta no té per què ser la que agrada a la majoria –per això no és un plebiscit–, sinó una proposta que s'adapta millor al coneixement multidimensional que entre tots hem generat.

La "killer application" –per utilitzar el llenguatge de la bombolla del punt com– de l'e-participació no és ni el vot electrònic ni la recollida de signatures. Tampoc no és muntar manifestacions a cop de telèfon mòbil. És l'e-deliberació: crear processos de debat en què es discuteix sobre arguments i possibilitats, de manera que es construeix un sentit de ciutadania, un procés de comprensió de tots els aspectes que hi ha darrere d'un procés social, en lloc de limitar-se a allò que resulta més còmode o proper.

4. En el context social, les noves tecnologies digitals han de limitar-se a copiar els processos actuals analògics en una versió digital

Malauradament, aquesta és una visió molt comuna. Si no és la que es defensa en la teoria, sí que és la que acaba realitzant-se a la pràctica. Hem passat d'una època excessiva d'innovar amb els nous mitjans i crear processos molt originals i innovadors, però incomprendibles per al ciutadà mitjà, a l'altre extrem: una espècie de desconfiança pels mitjans digitals, o respecte a la creença que el ciutadà mitjà no sabrà utilitzar-los bé, amb la qual cosa les ofertes tendeixen cada cop més a imitar processos ja existents.

Així, el paradigma regnant per desenvolupar aplicacions digitals amb funció social és el de la rapidesa, eficiència i comoditat: fem el mateix que abans, però amb un ordinador, de manera que resulti més fàcil de fer, i més ràpid i més barat.

En el llenguatge teòric dels nous mitjans en aquest procés s'anomena "remediació". A l'hora de crear una plataforma de comunicació *on line*, un interactiu de divulgació o, fins i tot, un videojoc, tendim a reutilitzar un mitjà més antic per construir-ne un de nou. Durant molts anys, el cine va "remediar" el teatre: la càmera estava fixa mentre els actors s'hi movien per davant; és a dir, la càmera substituïa el públic. Caldrà esperar els formalistes russos com ara Dziga Vertov en el camp experimental i a creadors com Hitchcock en el cinema comercial perquè aquest art deixi de "remediar" el teatre i aconseguixi un llenguatge propi a través de processos que estan vedats al teatre, com ara el moviment de les càmeres. Són precisament aquests nous exercicis estilístics, aquest nou llenguatge, el que fa que el cinema sigui genuïnament interessant, creatiu, diferent del teatre i, per tant, amb un interès intrínsec.

Els mitjans d'e-participació necessiten deslliurar-se de la "remediació", a poc a poc. Utilitzarem un ratolí en lloc d'una papereta o cliquem a *Enviar* enlloc d'aixecar la mà per demanar torn, però els mitjans digitals de participació actual recorden excessivament les clàssiques votacions amb urna o les intervencions en un fòrum. No hi ha res de dolent en aquest fet, de la mateixa manera que no és dolent filmar una representació teatral, però caldria anar una mica més enllà, explotar els nous mitjans per obtenir molt més suc de tot el que ens ofereixen.

75

Per tant, tot i que no tinc res en contra dels processos eficients, ràpids i barats, res no impedeix que en paral·lel desenvolupem també processos innovadors digitals, que són els que realment poden portar autèntics beneficis socials en els processos de participació digital. D'això tractarà el següent apartat.

Realitats

1. Els resultats d'un procés d'e-participació s'han de prendre de forma seriosa

La primera acció positiva que podem i hem de fer des de l'acció social és prendre'ns seriosament les consultes i deliberacions resultants d'un procés de participació. En cas contrari, crearem erosió en la visió de la democràcia dels ciutadans. No podem organitzar un

*Cal oferir
una sèrie
d'alternatives,
amb opcions
que els
ciutadans
puguin
entendre, que
siguin rellevants
per a ells i,
sobretot, que
resultin
avaluables*

procés de pressupost participatiu o per decidir entre els veïns els usos d'un nou centre social per després no fer-ne cas si els resultats no són els que esperàvem. Si no és així, crearem suspicàcies i desconfiances sobre la nostra feina i, de rebot, sobre els processos democràtics en general, a l'estil del que va passar amb els referèndums negatius a la Constitució Europea, que els polítics van decidir finalment obviar, creant una nova constitució que, pel que sembla, ja no necessita ser votada. És molt difícil que els ciutadans irlandesos, per exemple, es prenguin seriosament qualsevol elecció organitzada per la Unió Europea, si aquest referèndum en què van votar "no" de sobte sembla que no compti.

Aquesta mateixa actitud l'hem de traslladar als fòrums *on line*. No podem fer com el que va dur a terme recentment Tony Blair, que va organitzar un sistema digital de consulta tècnicament molt competent per rebre *feedbacks* dels ciutadans, per després ser extremament parc a l'hora de respondre'ls quan feien preguntes sobre aspectes seriosos. No s'hauria d'organitzar un fòrum virtual de debat per als ciutadans o oferir la possibilitat de fer preguntes a responsables de l'Administració si no tenim, d'una banda, la decisió política de contestar sincerament a preguntes incòmodes i, de l'altra, els recursos humans per contestar a tothom amb propietat.

2. Un procés d'e-participació no ha de ser cosmètic, sinó que ha de respondre a necessitats reals, amb preguntes concretes

Per exemple, si organitzem un procés de deliberació ciutadana per decidir els usos d'un centre social, s'ha de ser molt precís sobre quines funcions ja estan decidides per endavant i quines estan obertes a l'escrutini popular, especificar molt bé quines són les opcions que oferim als votants i, per descomptat, complir al peu de la lletra amb el que establia la consulta. Fer un procés participatiu per decidir simplement si serà un centre social o un centre cultural no és un procés d'e-participació seriós. Perquè ho sigui, cal oferir una sèrie d'alternatives, amb opcions que els ciutadans puguin entendre, que siguin rellevants per a ells i, sobretot, que resultin avaluables. En cas contrari, caurem en el problema indicat en la primera realitat: el ciutadà no es prendrà gens seriosament el resultat de la consulta i desconfiarà de qualsevol aplicació d'inclusió social o cultural que ofereixi aquest centre, ja que es considerarà enganyat.

3. *E-learning* per ensenyar-nos a pensar des de múltiples perspectives

Pensem per un moment en totes les possibilitats pedagògiques dels nous mitjans. El món actual, en els seus vessants polític i social, és eminentment complex; tot està connectat amb tot: la globalització, que penetra pràcticament en totes les operacions econòmiques, ha maximitzat aquests estats caòtics en què l'augment del preu de l'acer a la Xina pot produir canvis en llocs remots del món, a través d'un efecte dòmino. Aquest tipus de fenòmens resulten molt complexos d'analitzar des d'una perspectiva lineal, tal com els sistemes pedagògics del segle xx ens tenien acostumats. Igualment, topa amb la mentalitat bàsica que tots tenim i que utilitzem per valorar i analitzar qüestions polítiques i socials.

Aturem-nos un moment a pensar en el fenomen conegut com a “al costat de casa, no”, que en anglès es coneix amb l'acrònim NIMBY (de *not in my backyard*). Bàsicament, es tracta del rebuig a una instal·lació o un procés no pensant en la seva importància per a la societat com un tot, sinó exclusivament en els efectes locals que tindrà per casa meua, el meu barri o la meua ciutat. Així, són molt comunes les accions ciutadanes contra la construcció d'una presó a la zona X. Els veïns d'aquesta zona no hi estan en contra perquè hagin llegit *Surveiller et punir: Naissance de la prison* ('Vigilar i castigar: Naixement de la presó'), de Foucault, i creguin que les presons són intrínsecament malvats sistemes de control per part d'un estat feixista. No tenen cap problema amb l'existència de presons. De fet, si se'ls proposés tancar totes les presons del país, es durien les mans al cap. L'única cosa que els preocupa és que aquesta presó no sigui prop de casa seva.

Els processos de participació, incloent-hi els d'e-participació, tendeixen, conscientment o inconscientment, a potenciar aquest efecte NIMBY. Es parteix de la premissa que serà més fàcil activar les persones per qüestions locals –la qual cosa és ben certa–, i també de la premissa que l'apropament local a l'hora d'entendre el procés és l'única manera d'analitzar, processar i debatre el problema, la qual cosa no només és falsa, sinó que pot arribar fins i tot a ser perillosa a l'hora de generar autèntics processos democràtics a nivell local. No cal ser analista polític per entendre que, des d'una perspectiva purament local, és millor tenir una presó, uns molins

En els processos de participació es parteix de la premissa que l'apropament local a l'hora d'entendre el procés és l'única manera d'analitzar, processar i debatre el problema, la qual cosa no només és falsa, sinó que pot arribar fins i tot a ser perillosa

*Necessitem
sistemes
pedagògics i
d'e-participació
que permetin
analitzar
qüestions locals
des d'una
perspectiva
no local*

que generin electricitat o un centre de toxicòmans lluny de casa nostra. És molt més còmode que siguin lluny i que ens puguem aprofitar dels seus beneficis sense haver de patir-ne les conseqüències. Però si tot els barris pensen igual, llavors no es construirien presons, ni tindríem electricitat, ni hi hauria centres de rehabilitació.

4. Les simulacions per ordinador poden ser instruments esplèndids per a l'educació social

A partir del que hem parlat a la realitat anterior, és clar que necessitem sistemes pedagògics i d'e-participació que permetin analitzar qüestions locals des d'una perspectiva no local. Una possibilitat que actualment està pràcticament verge són les simulacions informàtiques. Com més va, més científics socials utilitzen simulacions per ordinador per intentar entendre els processos complexos a nivell econòmic, polític, cultural o social. És molt difícil capturar, com a procés de pensament pur, tots els canvis econòmics, polítics i socials que, per seguir amb l'exemple anterior, podrien implicar la pujada del preu de l'acer a la Xina. No obstant això, si jo dispenso d'un programa d'ordinador que simula les dependències econòmiques internacionals, i les relacions bàsiques entre processos econòmics i politicosocials, em resulta molt més fàcil postular quins canvis podria generar aquest augment de preu i, el que és molt més interessant, proposar solucions als problemes que aquest canvi podria generar. Evidentment, es tracta d'una simulació i no d'una realitat. Hi ha fenòmens que fàcilment seran capturats per la simulació i que poden acabar sorprenent-nos. Igualment, hi ha processos que la simulació prediu i que poden acabar no succeint, ja que és només això, una simulació. Malgrat tot, és molt millor que intentar deduir els processos a través d'un simple exercici mental. Això ens conduirà ràpidament a pensar-hi amb el nostre cervell primat i, o bé a processar-ho des d'un principi purament local –imaginant que aquesta pujada de preu no tindrà cap efecte–, o bé a fer-ho des de macrocategories que tenen un valor predictiu nul i que només funcionen com a coartades ideològiques, siguin una invitació a no fer res –perquè el mercat s'autoregula– o a invocar el “perill groc” i començar a posar restriccions al comerç.

5. Aquestes simulacions tenen sentit especialment en contextos locals

Abans no se m'acusi de fantasiós i de proposar coses que són totalment alienes al món de l'acció social, voldria indicar que ja hi ha exemples de processos d'aquestes característiques. Per exemple, en diverses ciutats del Regne Unit es treballa amb simulacions de processos locals per veure la pluralitat d'interessos, necessitats i visions que es poden trobar en un barri. En un procés d'e-participació "clàssica", es plantejaria un problema bàsic com ara: volem que el centre de la ciutat sigui de vianants? I la gent votaria bàsicament a partir dels seus interessos particulars: el senyor o senyora que viu a la perifèria i a qui resulta molt més còmode anar al centre amb cotxe que utilitzar el transport públic votarà que no; els pares que viuen al centre i als quals preocupa que el seu fill petit pugui ser atropellat per un cotxe mentre juga al carrer votaran que sí; etc.

Imagina't, lector o lectora, un "simulador de barri" que té en compte processos bàsics com el nombre de ciutadans, de comerços, els cotxes que circulen a diferents hores, els nens i nenes que entren i surten de l'escola, les necessitats sanitàries de la ciutat, etc. Aquesta simulació podria ser utilitzada pels ciutadans per modelar un problema específic –per exemple, tancar el centre i fer-lo zona de vianants– i comprovar les implicacions que té per a la ciutat. La simulació mostrarà fenòmens, oportunitats, dificultats i problemes en què resultava molt difícil pensar des d'una perspectiva local. Potser els que són contraris a convertir el centre en zona de vianants s'ho pensaran millor en comprovar com millorarà la qualitat de l'aire en pocs mesos. O se sorprendran agradablement en comprovar com millorarà l'economia, ja que, en fer el centre de vianants, hi ha més gent que surt a comprar, cosa que potenciarà el comerç local. De fet, l'eina pot anar molt més enllà, i podem localitzar amb precisió quins carrers és millor tancar permanentment al trànsit, quins podrien tancar-se només els cap de setmana i quins seria millor que estiguessin oberts al trànsit per evitar col·lapses circulatoris.

L'objectiu final d'aquestes simulacions no és fer prediccions detallades i molt ajustades a la realitat. Això queda per a economistes, sociòlegs que donin suport a polítics i gestors. L'objectiu final és educatiu; per això, no cal que la simulació sigui tremendament realista: només ha de mostrar tendències bàsiques que l'usuari no es-

*La simulació
mostrarà
fenòmens,
oportunitats,
dificultats i
problemes en
què resultava
molt difícil
pensar des
d'una
perspectiva
local*

*L'objectiu final
és educatiu: ha
de mostrar
tendències
bàsiques que
l'usuari no
especialitzat
pugui entendre
i que li
permetin
canviar la seva
posició en
relació amb el
tema*

pecialitzat pugui entendre i que li permetin canviar la seva posició en relació amb el tema.

A tall de conclusió

Amb aquests exercicis avançats d'e-participació no matarem l'efecte NIMBY d'un sol tret. La gent continuarà –continuarem– justificant les nostres accions a partir dels nostres interessos locals. No obstant això, gràcies a processos de simulació com el que hem mencionat abans, tenim al nostre abast arguments objectius per resoldre una discussió. Així, en lloc que cada persona defensi si el seu carrer ha de ser de vianants o no, en funció dels seus interessos, i que guanyi el que més cridi, en un moment de la discussió podem argumentar: "D'acord, però fixa't que el teu carrer no pot ser finalment de vianants. Si ho fos, es crearien uns embussos increïbles a la ciutat, perquè els cotxes que vénen al centre des de la carretera tal..."

Però, sobretot, aquestes simulacions servien per entendre les posicions i els interessos de l'altre. Quan m'enfronto amb la simulació del barri com un tot, he de deixar els meus interessos particulars de banda i considerar les necessitats i interessos de la gent que viu al barri. De sobte, sóc capaç de veure que un tema que sembla afectar-me només a mi afecta molta altra gent. Ara, el meu "argument" que caminar deu minuts per agafar el metro és una llauna, i que és molt més còmode anar a la feina amb cotxe, és menor comparat amb la contaminació acústica i de gasos de combustió que han de patir els habitants del centre, o puc comprovar com el trànsit seria molt més fluid per a tothom si no ens entestéssim a anar tots al centre amb el cotxe particular.

Es podrien utilitzar aplicacions similars per ajudar a entendre millor els processos de migració i la seva relació amb el mercat laboral i l'economia d'un país. Aquelles persones que creuen que "els estrangers ens treuen la feina als espanyols" podria endur-se una bona sorpresa veient quines feines busquen els nacionals, quines feines troben els immigrants i quin efecte global tenen aquests estrangers en l'economia.

D'altra banda, aquest tipus de simulacions tindrien un efecte positiu, tant a l'hora d'entendre la política d'infraestructures, energia o

educació d'un govern com a l'hora de poder-hi ser crític. El famós debat de l'aigua en relació amb els transvasaments i les acusacions creuades de malbaratament de recursos hauria estat molt més funcional amb una sèrie de simulacions que mostressin quines polítiques eren realment per al bé global i quines obeïen a interessos purament partidistes, de manera que s'evitaria el trist debat que vam haver de presenciar, centrat bàsicament en armes llancívoles sobre nacionalismes o estira-i-arronses sobre camps de golf.

És gairebé un tòpic dir que l'administració –o els educadors– estan allunyats de la ciutadania. Les noves tecnologies podrien tornar a apropar-los, convertint-nos, a ells i a nosaltres, en ciutadans de la societat de la informació, i fer que entre tots ajudem a millorar el nostre coneixement de la realitat política i, des d'aquí, millorar la realitat.

