

E-Participación: de la remediación a la simulación

Escribo este texto influenciado por las recientes elecciones municipales, especialmente por los altos grados de abstención en lugares como Cataluña. Diarios, televisiones y radios, a la par que webs, se han llenado de análisis y comentarios. Extrañamente -o así lo veo yo- la mayoría de comentarios están centrados en explicar los motivos de esa abstención, en lugar de proponer formas de remediarla, como si demostrar la sabiduría sociológica, antropológica o politicóloga del analista fuera más importante que encontrar un remedio.

Porque lo cierto es que esta abstención es un problema. Aunque desde ciertos lugares de la izquierda se juegue a valorar la abstención como algo positivo, una nueva fuerza política o yo que sé qué, la verdad es más bien lo contrario. Desde la izquierda debería preocuparnos aún más. En primer lugar, nuestros intereses son precisamente potenciar la democracia, ciertamente, la democracia de corte representativo se ha de ampliar apostando también por acciones de democracia más participativa, pero erosionar la democracia representativa no parece la mejor forma de avanzar hacia una democracia más participativa. Por otro lado, es comprensible que desde el conservadurismo se vea bien esa idea de "me voy a la playa o a ver al Barça" salga lo que salga a mí me da lo mismo, pues en su ideario sigue el concepto de que la política en el fondo, es cosa de una élite. Pero precisamente desde la izquierda deberíamos rechazar ese planteamiento de raíz. La participación es una cosa de todos. Como ciudadano, uno de los grandes placeres debería ser precisamente participar en unas elecciones, y seleccionar al partido que mejor se adapte a nuestra visión de la política o, como mínimo, castigar a los que están haciéndolo tan mal actualmente, votando a la oposición.

Así pues, una vez reconocido el problema, intentemos ser un poco más proactivos en lugar de meramente observadores y pensemos todas formas de potenciar la participación democrática. Desde mi sección, dedicada a las implicaciones políticas de las tecnologías digitales, me gustaría hablar hoy un poco de la e-participación.

En primer lugar, me gustaría eliminar rápido el fantasma del e-plebiscito: un escenario que se le ocurrió a alguien en los años 90 acerca de ciudadanos que cada día se conectarían a Internet para votar sobre uno o más temas antes de salir a la calle a trabajar. Es inevitable empezar un estudio sobre el tema de la e-participación con el e-plebiscito -y ahora que me fijo, yo he caído también en la trampa- pero nos lo podemos quitar de encima muy rápido. Los e-plebiscitos no sucederán nunca porque nadie cree que sea una buena idea: ni el público ni los políticos. Así de simple. Que algo sea tecnológicamente posible no significa que vaya a pasar ni siquiera que sea relevante discutir sobre ello. Si no, consideren este nuevo escenario: el e-cascanueces: ¿Que pasaría si mañana todos los ciudadanos españoles decidieran cascar nueces con sus móviles, quedando así todos inutilizados en pocos días? ¿A que no vale la pena seguir?

Otro punto que me gustaría dejar claro es que el e-voto no va solucionar el problema de la abstención. Parece que la única razón por la que la gente deje de ir a votar es porque le dé pereza desplazarse hasta el colegio electoral. Por el contrario, si les dejáramos votar desde casa, el problema estaría solucionado. Desgraciadamente, las cosas no son tan sencillas: no es verdad que la gente dejara de votar porque había partido del Barça, y no entro más en el

tema de las causas de la abstención porque se ha tratado de forma suficiente después de estas últimas elecciones. Y por otro lado, dificultades como controlar el fraude del voto electrónico si no hay un registro en papel hacen que la posibilidad de votar desde casa esté todavía muy lejana.

La primera acción positiva que podemos y debemos hacer desde la política es tomarnos en serio los referéndums. En este sentido veo muy peligrosa la tendencia que se ha abierto en Europa después de los referéndums negativos a la Constitución Europea. Se monta un referéndum para que los ciudadanos voten en favor o en contra de esta Constitución y cuando de repente en dos países importantes dicen que no, decidimos que no hace falta hacer referéndum. Es muy difícil que los ciudadanos franceses, por ejemplo, se tomen en serio cualquier elección organizada por la Unión Europea, si ese referéndum en el que votaron "no" de repente parece no contar.

Esta misma actitud tenemos que trasladarla a forums on-line. No podemos hacer como Tony Blair recientemente, que organizó un sistema digital de consulta técnicamente muy competente para recibir feedback de sus ciudadanos, para después ser extremadamente parco a la hora de contestarles cuando preguntaban cosas serias. Organizar un foro virtual de debate para los ciudadanos u ofrecer la posibilidad de hacerle preguntas a un líder político no debería llevarse nunca a cabo si no tenemos, por un lado, la decisión política de contestar sinceramente a preguntas incómodas así como los recursos humanos para contestar a todo el mundo con propiedad.

Finalmente, necesitamos que cuando organizamos una consulta, esta se haga tratando cuestiones precisas. Por ejemplo, si organizamos un presupuesto participativo, hay que ser muy preciso en qué partes concretas del presupuesto se abren al escrutinio popular, especificar muy bien cuáles son las opciones que ofrecemos a los votantes y, desde luego, cumplir a rajatabla con lo que establecía la consulta. Hacer un proceso participativo para decidir si el ayuntamiento va a gastar más dinero en cultura o en educación no es realmente un proceso de e-participación serio. Para serlo hay que indicar qué monto concreto del presupuesto estamos dispuestos a gastar del presupuesto, y ofrecer una serie de alternativas claras de en que se va a gastar el dinero. Si hablamos de presupuesto de cultura, indicar a qué instituciones o colectivos concretos se podría gastar el dinero, o por lo menos, indicar conceptos un poco más específicos como: "potenciar el cine en el extranjero" o "becas para artistas plásticos." Un ciudadano difícilmente votará un proceso participativo si puede ver entre líneas y darse cuenta de que simplemente está firmando un cheque en blanco para "gastar más dinero en cultura" y que no es más que una pantomima por parte de la institución pública para fingir que le interesa la opinión de los ciudadanos.

Otro problema importante es la forma en que utilizamos los nuevos medios. A la hora de crear una plataforma de comunicación online, un interactivo de divulgación o incluso un video-juego tendemos a utilizar la estrategia bautizada como "remediación": es decir, reutilizar un medio más antiguo para construir uno nuevo. Durante muchos años, el cine remedió el teatro: así la cámara estaba fija mientras los actores se movían delante de esta, remediando así la cámara al público del escenario. Hay que esperar a formalistas rusos como Dziga Vertov en el campo experimental y a creadores como Hitchcock en el cine comercial para que este arte deje de remediar al teatro y consiga un lenguaje propio a través de procesos que están vedados al teatro como puede ser el movimiento de las cámaras. Es precisamente estos nuevos ejercicios estilísticos, este nuevo lenguaje el que hace que el cine sea algo genuinamente interesante, creativo, diferente del teatro y por tanto, con un interés intrínseco.

Los medios de e-participación necesitan librarse de la remediación, poco a poco. Utilizaremos un ratón en vez de una papeleta, o clicaremos en "enviar" en lugar de levantar la mano para pedir turno, pero los medios digitales de participación actual recuerdan excesivamente a las clásicas votaciones con urna o a participar en un foro. No hay nada de malo en ello, de la misma forma en que no es malo filmar una representación teatral, pero

valdría la pena ir un poco más allá, explotar los nuevos medios para obtener mucho más jugo de todo lo que nos ofrecen.

No lo planteo como un ejercicio experimental, sino como una cuestión práctica. El tiempo para experimentar con las nuevas tecnologías y organizar aplicaciones elitistas cargadas de experimentación y tesis doctorales camufladas sobre el situacionismo y la posmodernidad debería haber llegado a su fin. Las tecnologías son lo suficientemente maduras como para plantearnos ir más allá, y aplicarlas a solucionar problemas, concretos, problemas que a través de nuestros medios antiguos, lineales y unidireccionales resultan mucho más difíciles de solventar.

Pensemos por un momento en todas las posibilidades pedagógicas de los nuevos medios. El mundo actual, en sus vertientes política y social es eninentemente complejo: todo está conectado con todo: la globalización que permea prácticamente todas las operaciones económicas ha maximizado esos estados caóticos en los que el aumento del precio del acero en China puede producir cambios en remotos lugares del mundo, a través de un efecto dominó. Este tipo de fenómenos resultan muy complejos de analizar desde una perspectiva lineal, tal y como los sistemas pedagógicos del siglo XX nos tenían acostumbrados. Igualmente choca con la mentalidad básica que todos tenemos y que utilizamos para valorar y analizar cuestiones políticas y sociales.

Parémonos un momento a pensar en el fenómeno conocido como "En el patio de mi casa no " que en inglés se conoce ya con las siglas NIMBY (de "Not in My Back Yard"). Básicamente, se trata del rechazo a una instalación o un proceso no pensando en su importancia para la sociedad como un todo sino exclusivamente en los efectos locales que ello tendrá para mi vivienda, barrio, o ciudad. Así, son muy comunes las acciones ciudadanas contra la construcción de una prisión en la zona X. Los vecinos de esa zona no están en contra porque hayan leído "Vigilar y Castigar" de Foucault y crean que las prisiones son intrínsecamente malvados sistemas de control por parte de un estado fascista. No tienen ningún problema con la existencia de prisiones. De hecho, si se les propusiera que se cerraran las prisiones del país se echarían las manos en la cabeza. Lo único que les preocupa es que esa prisión no esté cerca de sus casas.

Los procesos de participación, incluyendo los de e-participación tienden, consciente o inconscientemente a potenciar ese efecto NIMBY. Se parte de la premisa de que será más fácil activar a las personas para cuestiones locales -lo cual es sin duda cierto- y también se parte de la premisa de que el acercamiento local a la hora de entender el proceso es la única forma de analizar, procesar y debatir el problema, lo cual no solo es falso, sino puede llegar incluso a ser peligroso a la hora de generar auténticos procesos democráticos a nivel local. No hay que ser ningún analista político para entender que, desde una perspectiva puramente local, es mejor tener una cárcel, unos molinos que generen electricidad o un centro de toxicómanos lejos de nuestras casas. Es mucho más cómodo que estén lejos y nos podamos aprovechar de sus beneficios sin tener que apechugar con las consecuencias. Pero si todos los barrios piensan igual, entonces no se construirían cárceles, ni tendríamos electricidad ni habrían centros de rehabilitación.

Así pues, necesitamos sistemas pedagógicos y de e-participación que permitan analizar cuestiones locales desde una perspectiva no local. Una posibilidad que actualmente está prácticamente virgen son las simulaciones informáticas. Cada vez más científicos sociales utilizan simulaciones por ordenador para intentar entender los procesos complejos a nivel económico, político, cultural o social. Es muy difícil capturar, como proceso de pensamiento puro, todos los cambios económicos, políticos y sociales que, por seguir con el ejemplo anterior, podrían implicar la subida del precio del acero en China. Sin embargo, si yo dispongo de un programa de ordenador que simula las dependencias económicas internacionales, y las relaciones básicas entre procesos económicos y político-sociales, me resulta mucho más fácil postular qué cambios podría generar ese aumento de precio y, lo que es mucho más interesante, proponer soluciones a los problemas que ese cambio podría generar. Evidentemente, se trata de una simulación y no de la realidad. Hay fenómenos que

fácilmente no serán capturados por la simulación y que pueden acabar sorprendiéndonos. Igualmente, hay procesos que la simulación predice y que pueden acabar no sucediendo ya que es solo eso, una simulación. Sin embargo, es mucho mejor que intentar deducir los procesos a través de un mero ejercicio mental. Ello nos conducirá rápidamente a pensar con nuestro cerebro primate y o bien a procesarlo desde un principio puramente local - imaginando que esa subida de precio no tendrá ningún efecto o bien hacerlo desde macrocategorías que tienen nulo valor predictivo y que solo funcionan como coartadas ideológicas, sean ya una invitación a no hacer nada -porque el mercado se autoregula, o invocar el "peligro amarillo" y empezar a poner restricciones al comercio.

Se me ocurren diversas aplicaciones que podrían desarrollarse para facilitar estos procesos pedagógicos y de participación que aprovecharan las posibilidades de la simulación. Una primera avanzadilla -de la que ya existen algunos ejemplos en ciudades de Reino Unido- es trabajar simulaciones de procesos locales para ver la pluralidad de intereses, necesidades y visiones que uno puede encontrar en un barrio. En un proceso de e-participación "clásica" uno plantearía un problema básico como: ¿Queremos que el centro de la ciudad sea peatonal? y la gente votaría básicamente a partir de sus intereses particulares: El señor o señora que viven en la periferia y que les resulta mucho más cómodo ir al centro en coche que utilizar el transporte público votarán que no. Los padres que viven en el centro y a los que les preocupa que su hijo pequeño pueda ser atropellado por un coche mientras juega en la calle votarán que no, etc.

Imagine el lector o lectora un "simulador de barrio" que tiene en cuenta procesos básicos como el número de ciudadanos, de comercios, los coches que circulan en diferentes horas, los niños que entran y salen del colegio, las necesidades sanitarias etc. de la ciudad. Esa simulación podría ser utilizada por los ciudadanos para modelar un problema específico -por ejemplo, cerrar el centro y hacerlo peatonal- y comprobar las implicaciones que tiene para la ciudad. La simulación mostrará fenómenos, oportunidades, dificultades y problemas en las que resultaba muy difícil pensar desde una perspectiva local. Quizás los que son contrarios a convertir el centro en peatonal quizás se lo piensen mejor al comprobar como va a mejorar la calidad del aire en unos pocos meses. O se sorprenderán agradablemente al comprobar como va a mejorar la economía ya que, al hacer el centro peatonal más gente sale de compras, potenciando así el comercio local. De hecho, la herramienta puede ir mucho más allá, y podemos localizar con precisión que calles es mejor que permanezcan cerradas al tráfico siempre, cuáles podrían cerrarse solo los fines de semana y cuáles y qué calles sería mejor que estuvieran siempre abiertas al tráfico para evitar colapsos circulatorios.

El objetivo final de estas simulaciones no es hacer predicciones detalladas y muy ajustadas a la realidad. Ello queda para economistas, sociólogos que den apoyo a políticos y gestores. El objetivo final es educativo: por ello, no es necesario que la simulación sea tremendamente realista: tan sólo ha de mostrar tendencias básicas que el usuario no especializado pueda entender y le permita cambiar su posición en relación al tema.

Con estas simulaciones no vamos a matar el efecto NIMBY de un tiro certero. La gente seguirá -seguiremos- justificando nuestras acciones a partir de nuestros intereses locales. Sin embargo, gracias a procesos de simulación como el mencionado tenemos a nuestro alcance argumentos objetivos para solventar una discusión. Así, en lugar de que cada uno defienda que su calle ha de ser peatonal -o no- en función de sus intereses, y que gane el que grite más, en un momento dado de la discusión podemos argumentar: "De acuerdo, pero fíjate en que tu calle no puede ser peatonal finalmente. Si lo fuera, se crearían unos atascos increíbles en la ciudad, pues los coches que vienen al centro desde tal carretera...".

Pero sobre todo, estas simulaciones servirían para entender las posiciones y los intereses del otro. Al enfrentarme a la simulación del barrio como un todo, tengo que dejar mis intereses particulares a un lado y considerar las necesidades e intereses de la gente que vive en el barrio. De repente, soy capaz de ver que un tema que parecía incumbirme sólo a mí incumbe a mucha más gente. Ahora, mi "argumento" de que caminar diez minutos para

coger el metro es un rollo y es mucho más cómodo ir al trabajo en coche es menor comparado a la contaminación acústica y de gases de combustión que han de sufrir los habitantes del centro, o comprobar cómo el tráfico sería mucho más fluido para todos si no nos empeñáramos en ir todos al centro con el coche particular.

El gran adelanto a nivel pedagógico surgiría, creo yo, a través de simulaciones globales: algo así como el "Sim City" para comprender la complejidad que genera un tema específico y de cómo nuestras visiones particulares no nos dejan ver los problemas e implicaciones reales del tema. Así, creo que sería enormemente beneficioso un simulador de consumo eléctrico global del país combinado con información acerca de los diferentes medios para generarla. En general, los ciudadanos tienden a obviar la sed de energía que todos tenemos, y como aumentamos el consumo año tras año, la importancia que tiene el consumo energético para el desarrollo económico etc. También tiene una serie de tópicos en relación a las diferentes energías y sus implicaciones reales para el medio ambiente (así, se tiende a demonizar las centrales nucleares olvidando el daño ecológico continuo que generan las centrales térmicas, por ejemplo) así como el hecho de que muchos sistemas productores de energía, especialmente las renovables, no pueden ubicarse en cualquier sitio, sino que hay lugares mejores y peores.

Todo ello podría cambiar con una simple simulación que nos mostrara nuestras dependencias energéticas y las formas de crearla. Así, mucha gente que está en contra de los molinos generadores de electricidad por procesos mentales de corte NIMBY -porque "afean el paisaje" es un argumento típico para estar en contra- podrían ver qué opciones reales hay a "Sí al consumo eléctrico indiscriminado, por favor no me quiten el aire acondicionado, pero pongan esos molinos tan feos en otro sitio, por favor."

Aplicaciones similares podrían utilizarse para ayudar a entender mejor los procesos de migración y su relación con el mercado laboral y la economía de un país. Aquellas personas que creen que "los extranjeros nos quitan el trabajo a los españoles" podría llevarse una buena sorpresa viendo qué trabajos buscan los nacionales, qué trabajos encuentran los inmigrantes y qué efecto global tienen esos extranjeros en la economía.

Por otro lado, este tipo de simulaciones tendrían un efecto positivo a la hora tanto de entender la política de infraestructuras, energía, educación de un gobierno como a la hora de poder ser crítico con ellas. El famoso debate del agua en relación a trasvases y las acusaciones cruzadas de malbaratar los recursos habría sido mucho más funcional con una serie de simulaciones mostrando qué políticas realmente eran para el bien global y cuáles obedecían a intereses puramente partidistas, evitando así el triste debate que tuvimos que presenciar centrado básicamente en armas arrojadizas sobre nacionalismos o tiras y afojas sobre campos de golf.

Y esto es sólo un ejemplo de tecnología que ya está desarrollada que tendría un uso muy potente y agradecido en un contexto político y social. Lo único que necesitamos es un cambio de actitud. Olvidarse de las nuevas tecnologías digitales como algo "innovador" en sí mismo, algo que hará que nuestro partido parezca más "avanzado" en las encuestas y pensemos en usos concretos. Dejemos de actuar delante de la cámara y empecemos a moverla. Creemos un nuevo lenguaje y nuevas herramientas para potenciar la participación. Cuando los ciudadanos entienden que su participación se va a tomar en serio y que están decidiendo de temas importantes, los niveles de participación se disparan, como se ha podido mostrar en las recientes elecciones francesas. La participación no es un tema de tener la última tecnología: se trata simplemente de ofrecer seriedad y compromiso. Los ciudadanos y ciudadanas responderán aumentando la participación y la democracia saldrá ganando.

David Casacuberta Sevilla
Dpt. de Filosofía
Universidad Autónoma de Barcelona