



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



LO DIGITAL EN LAS HUMANIDADES Y LAS HUMANIDADES EN LO DIGITAL

La cultura digital, la democracia y la participación ciudadana

Carolina Botero¹

El tema que abordaré en esta ponencia trata del reto estructural que se le presenta en general a las democracias del mundo: pasar de las democracias representativas a las participativas. Es un reto complejo, puesto que —si lo miramos desde lo político organizativo y el derecho, por ejemplo— todo nuestro sistema democrático está basado en la idea del voto. Votar es delegar nuestro poder constituyente; es decir, pasar a alguien nuestro poder de decisión, para que otros nos representen a la hora de tomar decisiones. En este sentido, el voto adquiere un simbolismo muy grande. Una clara evidencia de ello lo vemos en las formas de representación del plebiscito o referendo, y lo que ha ocurrido alrededor de esto en Colombia en los últimos meses.

Esta idea y práctica que se tiene en general de la democracia se ha basado más en el ejercicio representativo que en el participativo; es decir, en una práctica derogatoria de las decisiones y no en una participación activa y directa de las personas. Sin embargo, podemos ver un intento progresivo de transición de dichas prácticas democráticas, que por ejemplo en Colombia iniciaron aproximadamente desde la Constitución de 1991. A partir de este evento empezó a generarse otro tipo de dinámicas, como la creación de otros procesos participativos. Aquí yo resaltaría el poder que obtuvo y ejerció la ciudadanía en

¹ Directora de la Fundación Karisma. Es columnista de *El Espectador*. Es abogada, magíster en Derecho internacional y de la cooperación, VUB, Bélgica, y magíster en Derecho del Comercio y la Contratación, UAB, España. Durante la última década ha trabajado para la promoción y defensa de los derechos humanos en internet. Tiene especial interés en trabajar, estudiar y promover la idea de una cultura libre facilitada por una sensible apropiación de tecnologías, a través de la reflexión y adopción de herramientas libres y abiertas como el *software* libre, de código abierto y las licencias libres. carobotero@karisma.org.co

torno al activismo, y el papel que desempeñó y ha desempeñado la tecnología como herramienta transversal para la denuncia y la coordinación de movilizaciones. La tecnología ha estado presente, por ejemplo, en la marcha en contra de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), la movilización en contra de la Ley Lleras, etc.

Sin embargo, las preguntas que quiero que nos hagamos alrededor de esta temática son las siguientes: ¿realmente la tecnología puede facilitar procesos en los que pasemos de la idea de participación democrática representativa a una de participación democrática activa? ¿La tecnología puede ser instrumento para que la gente participe directamente en las decisiones políticas a escalas local, departamental, regional y nacional?

Yo, que vengo trabajando en los temas de derecho y tecnología desde hace ya varios años, pienso que, en primer lugar, efectivamente hay una respuesta positiva y que hay muchas formas de aprovechar internet en procesos de participación directa. Sin embargo, no podemos ver la tecnología exclusivamente con ojos de alegría y felicidad, puesto que corremos el peligro de dejar pasar de largo muchos problemas que giran en torno a ella. En este sentido, mi intención es problematizar el uso de la tecnología en estos escenarios de transición hacia una democracia participativa. Claramente, el primer problema que se puede plantear es el acceso a la tecnología. Todavía existe en Colombia mucha gente que no tiene acceso a internet ni a la tecnología; es decir, hay una brecha digital. Esta brecha digital, en adición, normalmente tiene una mayor incidencia entre las poblaciones más vulnerables.

Vemos la brecha digital tanto en el campo como en la ciudad. En estos días me comentaban, por ejemplo, que Puerto Carreño solo tiene acceso a internet en dos puntos del municipio, en los que se encuentra Vive Digital; esto es, el batallón militar y la escuela. Además Puerto Carreño, en relación con el departamento, es el único municipio en el que hay internet. Quizá algunos pensarán en alternativas, como las conexiones privadas; no obstante, estas cobran \$2000 pesos la hora. Sale tan caro como pagar un pasaje de Transmilenio. De acuerdo con esto, pensar en las tecnologías como medios idóneos para construir participación ciudadana resulta bastante complicado en un país como Colombia, por el momento.

Un segundo problema que se me ocurre poner sobre la mesa es el de la alfabetización digital. No todo el mundo sabe cómo utilizar la tecnología y mucho menos en términos políticos. Un ejemplo para ilustrar mi punto: en la Fundación Karisma, el año pasado participamos en un proyecto de investigación que pretendía analizar el uso que las mujeres hacen de la tecnología en términos de empoderamiento de los procesos que están llevando a cabo. Para evaluar dicho fenómeno, se hizo un estudio en barrios pobres de ciudades grandes en países en vías de desarrollo. El análisis se hizo en diez países, y Colombia fue el único país latinoamericano.

En nuestro territorio nacional, el análisis se hizo con una muestra de 1000 personas, 75% mujeres y 25% hombres, en Ciudad Bolívar. Entre las muchas conclusiones que se extrajeron, se dedujo que las mujeres en Colombia tienen algún tipo de acceso a internet en las periferias de las grandes ciudades, a diferencia de lo que sucede en África y en los países árabes, de acuerdo con el mismo estudio. Vale la pena aclarar que este acceso a internet está mediado por el uso del celular. Así mismo, los novios o los maridos suelen ser quienes pagan el servicio, y su uso consiste, en esencia, en actividades de ocio. Sin embargo, las prácticas causantes de empoderamiento político, respecto a la utilización de estas plataformas, era nulo. Por tanto, hay un vacío por llenar en términos de alfabetización digital, vinculada con el ejercicio activo y participativo en la esfera de lo político.

Un último problema que me gustaría mencionar es el hecho de que la tecnología sigue condicionada por los problemas que ya existen en nuestras democracias. El ejemplo idóneo en este momento es lo ocurrido

hace un mes en el plebiscito [del 2016] o las últimas votaciones a presidente o alcalde, en las que un acto tan sencillo como ir a votar generó, en su mayoría, desatención e indiferencia. Son pocas las personas que se apropian del compromiso y de un acto que puede llegar a ser tan sencillo como votar. Si son tan pocas las personas que lo hacen, entonces, ¿cómo podemos esperar una verdadera participación democrática activa? En ese sentido, tenemos que entender que la tecnología no es la solución que cambiará el mundo y las formas de pensar y existir de nuestras sociedades, sino una herramienta.

El factor transversal a estos tres problemas mencionados, en mi opinión, es la ausencia de una cultura política. La nueva pregunta por responder debería ser, entonces, cómo la tecnología puede servir como herramienta para solventar la ausencia de una cultura política en Colombia. Si solucionamos o mejoramos la cultura política nuestra por medio de la tecnología podríamos mejorar el acto de representación.

Al respecto, me gustaría exponer dos ejemplos, el de Islandia y el de Nariño. En este primer ejemplo voy a explicarles, a grandes rasgos, cómo se dio en Islandia la idea de una constituyente en línea. Para empezar, es importante tener en cuenta que Islandia es una isla ubicada en el Polo Norte, con una población de aproximadamente 300 000 habitantes. Para contextualizarlos, resulta que a principios de la década del 2000 ocurrió un grave remesón financiero a escala mundial que sacudió la mayor parte de economías del globo. La respuesta de la gran mayoría de gobiernos del mundo en relación con dicha crisis fue la de salvar los bancos, porque si se caen los bancos, la economía peligra. En cambio, Islandia hizo dos plebiscitos en los que la gente decidió qué hacer al respecto, y la decisión que tomaron fue no salvar los bancos. Sin embargo, la discusión no acabó ahí. A raíz de ello, se empezaron a discutir factores estructurales del modelo político de su sociedad, y llegaron a la conclusión de que era imprescindible llamar al pueblo islandés a una asamblea constituyente. Podríamos llegar a decir quizá que lo que Colombia hizo en la década de los noventa, Islandia lo hizo en la década del 2000. Lo interesante es que ellos abrieron una convocatoria en línea para escoger los constituyentes. Vale la pena recalcar que la convocatoria era para toda la población islandesa; es decir, todo aquel que quisiera podía escribir y postular su propuesta y justificación de por qué quería ser constituyente y cuál era su objetivo.

Sin entrar en detalles, la gente se postuló, se leyeron los perfiles y, por medio de una plataforma en línea, los islandeses votaron. La constituyente terminó siendo conformada por políticos, zapateros, estudiantes, obreros, etc.; de este modo, entre todos los constituyentes construyeron, en línea, una Constitución. Este ejemplo muestra un grado de participación inmenso y demuestra claramente lo que las plataformas tecnológicas pueden llegar a desarrollar si se tiene la cultura política necesaria.

Ahora bien, para contextualizar el siguiente ejemplo —el de Nariño— quisiera empezar mencionando la idea de la democracia líquida dado en el caso del Partido Pirata, en Suecia. Este partido surgió como una respuesta a las medidas cada vez más fuertes en torno a la protección del derecho de autor y la propiedad intelectual. Las cabezas del partido eran, en su mayoría, *hackers* y conocedores en tecnologías. Lo importante en este punto del Partido Pirata es que se ha coordinado a partir de la propuesta de la democracia líquida. El concepto organizativo y político que descansa detrás de la democracia líquida es bastante complejo, por lo que hablaré solo de un par de puntos.

En primera instancia, me gustaría recalcar el modo de operación de la democracia líquida. En este tipo de apuesta político organizativa no se vota por figuras y sus programas, sino por temas. En otros términos, la gente vota por el señor X, porque piensa que es el idóneo para manejar el tema A; mientras que, por otro lado, votan por el señor Y, porque consideran que es el más apto para tratar el tema B. Incluso si yo misma me considero una persona idónea para tratar el tema C, puedo postularme y votar por mí misma en relación con ese tema en particular. Ahora bien, en cuanto al tema de la delegación, esta no tiene

estipulada ningún tiempo específico, y el cargo puede ser revocable en cualquier momento; es decir —por ejemplo—, si un grupo de personas votó por el señor X para que los representara y una semana después consideran que en realidad no es el más preparado para tratar ese tema, ese grupo tiene la autoridad de quitarle su capacidad de representación al señor X.

Para hacer más fácil y dinámico el proceso de participación, monitoreo y representación, la democracia líquida se basa en plataformas tecnológicas. Esto permite, así mismo, que los programas y documentos políticos se puedan construir a varias manos de manera conjunta. De este modo, vemos cómo estos medios generan espacios de discusión y de participación política. Claramente, al ponerlo en contexto resulta más fácil entender por qué la propuesta de la democracia líquida ha tenido éxito en países como Islandia, Suecia o Alemania, puesto que son países con una cultura política bastante arraigada y con una densidad poblacional mucho menor que la de otros países latinoamericanos, entre otros factores.

Para pasar al caso concreto de Nariño, resulta que en la región se implementará la idea de gobierno abierto, que se aproxima bastante a la idea de la democracia líquida que acabo de explicar. En efecto, la idea del gobierno abierto se dio gracias a la forma en que se construyó el plan de desarrollo, en alianza con el proyecto del Partido de la Red de Argentina. El plan de desarrollo de Nariño se abrió a discusión a toda la región, por medio de una plataforma que se llama Democracia OS, desarrollada por el Partido de la Red. Este partido tomó ideas del Partido Pirata de Suecia e Islandia, y trajo a Argentina y América Latina la idea de la *democracia líquida* —de ahí la importancia de la larga contextualización anterior—. De este modo se presentó el proyecto por toda la región y se abrieron espacios de discusión alrededor de unos ejes temáticos. Se estima que hubo unas 40 000 personas participando en el proceso de construcción del plan de desarrollo. No hay mucha información en línea sobre ello; en realidad lo escuché ayer de boca del gobernador en un evento y me pareció importante incluirlo como un ejemplo concreto de democracia participativa que se está empezando a desarrollar en nuestro territorio.

Vuelvo y reitero, esto no quiere decir que las tecnologías hayan traído triunfos definitivos a la práctica de una democracia participativa, sino que son pequeños ejemplos de que sí es posible pensar y llevar a cabo prácticas de cultura política usando plataformas tecnológicas. Claramente, queda mucho por hacer y no podemos dejar de problematizar el uso de las tecnologías en la práctica de la organización e incidencia política. Por último, me gustaría mencionar otro problema que no podemos olvidar: el hecho de que las tecnologías, al igual que la política tradicional, es fácilmente maleable y manipulable. Me refiero a que la tecnología tiene detrás algoritmos, procesos de difusión que solo algunos manejan; por ello, sin la correcta transparencia y monitoreo también pueden seguir reproduciendo las dinámicas clientelistas y generar otra serie de dinámicas más complejas.

Así, quisiera cerrar reiterando que no podemos esperar que la tecnología por sí misma sea la solución a los problemas políticos y sociales de nuestros territorios. De acuerdo con esto, digamos que mi intención era más que todo generar inquietudes y hacer preguntas, más que dar respuestas.