

Herramientas y estrategias de la participación política ciudadana: caso *LaboDemo* (Podemos y Ahora Madrid)

Ángel Carrasco-Campos– Universidad de Valladolid, Campus María Zambrano (Segovia) – Grupo de Estudios Avanzados de Comunicación (GEAC) – angel.carrasco.campos@soc.uva.es

Pedro Martín Gutiérrez – Dpto. Sociología y Trabajo Social – Universidad de Valladolid, Campus María Zambrano (Segovia) – pmg@soc.uva.es

Resumen

Desde sus orígenes, las TICs parecen proponer nuevos espacios de intervención política (en el más amplio de los sentidos) en la esfera pública, desde la telefonía móvil hasta las redes sociales digitales. La tecnopolítica, como nueva forma de activismo de “multitudes conectadas” u “*on line*” sugieren así una “agitación en el campo” de la comunicación política que reclama con urgencia repensar el clásico debate en torno a la brecha digital y la brecha cívica. El presente estudio plantea un análisis de las experiencias de participación política en red más recientes en España. Para ello, se realizará un proceso de entrevistas en profundidad a los responsables de LaboDemo (Laboratorio Democrático), colectivo involucrado en las estrategias y canales de participación ciudadana en red de los partidos políticos *Podemos* y *Ahora Madrid* (entre otros). El principal objetivo de la investigación es el estudio de (i) el diseño de las estrategias de participación; (ii) el diseño de las herramientas de participación, y (iii) las modalidades de participación posibles desde esas estrategias y herramientas. Los principales resultados de nuestro análisis descubren que las prácticas de participación ciudadana diseñadas y

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

promovidas desde LaboDemo si bien se sitúan dentro de las coordenadas de la tecnopolítica, en línea con la ética *hacker*, respecto a la expectativa y necesidad de trascender la acción y deliberación colectiva como forma de activismo *online* puntual, se enfrentan al reto estratégico de configurar espacios de participación masivos que superen por desbordamiento la lógicas participativas tradicionales, así como de generar cauces que posibiliten el paso de la deliberación a la acción política.

Palabras clave

tecnopolítica, ciberactivismo, e-democracia, brecha digital, brecha cívica, ética hacker

1. Introducción.

La influencia de los medios de comunicación, del propio sistema de medios y de sus usos y consumos por parte de profesionales y ciudadanos es un lugar común en la reflexión académica sobre el desarrollo de las democracias occidentales y sus sucesivas transformaciones. Desde la radio a la televisión y, actualmente, desde la televisión hasta las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs en adelante), la telefonía móvil (Francescutti y otros, 2005) y las redes sociales digitales (Haro y Sampedro, 2011, Ferreras, 2011; Toret, 2012, entre otros), el cambio tecnológico ha contribuido, junto con otros factores de cambio económico, político y social, a la transformación de la esfera pública en un proceso que Martínez-Nicolás (2011) acierta en denominar como paso *de la democracia mediática a la democracia digital* (Martínez-Nicolás, 2011b), o Badillo y Marengi (2001) anticipaban como cambio hacia la *democracia electrónica*.

En un contexto de crisis de las democracias representativas del siglo XX, entendidas en ocasiones como corolario de la crisis del neoliberalismo fordista en un contexto global (Amat y otros, 2002) y de un inestable y precario sistema de producción (Sampedro, 2005: 290), estas formas de auto-organización y

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

acción política orgánica en forma de multitudes *on line* (Sampedro, 2005) que surgirían a partir de los usos cívicos de las TICs (más allá de su valor de ocio y entretenimiento) suponen una importante factor de “agitación en el campo” de la comunicación política (Martínez-Nicolás, 2007), y parecerían poder “romper aquel bloqueo político-mediático de la esfera pública y ofrecer así nuevas oportunidades para la participación y el compromiso políticos de la ciudadanía” (Martínez-Nicolás, Tucho y García de Madariaga, 2005: 26).

Siguiendo a Toret (2013), emplearemos el término de tecnopolítica para hacer referencia a esta transformación, de base tecnológica, de la acción política colectiva en la esfera pública; una transformación que va más allá del “clickactivismo” en tanto que “cultura del compromiso basada en el clic” y del ciberactivismo, concepto que “no da cuenta de la dimensión colectiva” (Toret, 2013: 42). Por tecnopolítica entenderemos, pues, un uso “táctico y estratégico” de las TICs para la auto-organización, acción y comunicación colectiva de la sociedad civil orientada hacia la intervención en lo social. En palabras del propio Toret:

La tecnopolítica se basa en la comprensión masiva, intuitiva y profunda de organizarnos en red mediados por la tecnología (...). La capacidad de las multitudes conectadas, de los cerebros y cuerpos en red para crear y auto-modular la acción colectiva (Toret, 2013: 43).

El concepto de tecnopolítica no se limita, por tanto, a acciones puntuales de activismo *on line* (Toret, 2013: 44), ni individuales ni tampoco colectivas, sino a procesos integrales de organización, participación y acción ciudadana en red de una manera integral, que confieren una nueva forma más abierta y participativa de entender la esfera pública-mediática, a modo de nuevo estilo de vida de “activismo permanente” (Sampedro, 2005: 291). Así entendida, las dimensiones de la tecnopolítica no quedan limitadas al mero apoyo de iniciativas o campañas en internet (la mayoría destinadas al fracaso por su “comprensión simplista” o “activismo voluntarista”. Toret, 2013: 42), como tampoco simplemente a procesos emergentes de difusión de iniciativas, campañas o manifestaciones.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

La tecnopolítica remite a una nueva forma de comprender el espacio público, sus límites y sus posibilidades gracias al uso cívico de herramientas digitales, no sólo en épocas de agitación social o de *política revolucionaria* (aunque sean en las que recientemente hayan tenido mayor impacto), sino también en momentos de *política normal*¹. Siguiendo el esquema propuesto por Martínez-Nicolás (2011a: 29), basado a su vez en las reflexiones de Rodotà (1997), Coleman (2001), Dader (2001) y Martín-Cubas (2001), estas dimensiones abarcarían al menos cinco aspectos diferentes de acción y organización ciudadana que, si bien no resultan en sí mismas novedosas, el impulso de las TICs supone para ellas un salto cualitativo en términos de ampliación de los márgenes de participación, eficacia, rapidez y capacidad: información, interpelación, deliberación, organización y movilización.

No obstante, las posibilidades de estos usos cívicos, o tecnopolíticos, de las TICs han sido (y siguen siendo) ampliamente discutidos en la literatura académica de los últimos quince años. Más allá de los habituales límites de la brecha digital, definida de manera general como “riesgo de exclusión social en la sociedad de la información” (Ballesteros, 2002) en términos de acceso y alfabetización digital, el uso político de las TICs se enfrentaría también a una *brecha cívica* en clave de “implicación cívica de los individuos, los grupos y las sociedades” como “condición necesaria para que se produzca una apropiación política de las NTIC” (Martínez-Nicolás, 2011a: 30). Debemos situarnos en este punto ante la doble hipótesis de movilización y refuerzo postulada por Norris (2001) según las cuales el uso político de las TICs puede bien movilizar a ciudadanos tradicionalmente al margen de la participación política, bien reforzar el activismo en los sectores de la sociedad civil ya movilizados. A modo de reactualización de la ya clásica disputa entre apocalípticos e integrados (Eco, 1965), este debate demarca posiciones de “ciberpesimismo” y “ciberoptimismo” (Martínez-Nicolás, 2010) que reclaman un atento debate pues, tal y como sugiere Coleman (2001: 123-124), el desarrollo de la

¹Entendemos los adjetivos de “normal” y “revolucionario” en el sentido expresado por T. S. Kuhn en *La estructura de las revoluciones científicas* de 1962. Kuhn, T. S. (1962/1975). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: FCE.

participación política ciudadana a través de las TICs requiere de igualdad de oportunidades para el acceso a la vida pública.

2. Objetivos de investigación, objeto de estudio y método.

El presente trabajo propone un estudio empírico de las herramientas y estrategias de participación política ciudadana desarrolladas por experiencias recientes del colectivo LaboDemo², grupo español dedicado al desarrollo de instrumentos de base tecnológica para el desarrollo de canales de participación democrática y trabajo colectivo. Tal y como se recoge en su página web:

LaboDemo (el Laboratorio Democrático) es una herramienta de cambio para la nueva democracia que nos espera en el siglo XXI. Nuestro fin es abrir instituciones y organizaciones para crear un mundo más participativo y democrático. Trabajamos para una nueva sociedad emergente hiperconectada creando nuevas formas de inteligencia colectiva en red. Para ello diseñamos estrategias de participación digital así como desarrollo e implementación de nuevas herramientas que ayuden a expandir los límites de estas áreas³.

LaboDemo ha trabajado en experiencias recientes de e-democracia vinculadas a experiencias políticas recientes en España, entre las que destacan el desarrollo de estrategias y canales de participación ciudadana para los partidos políticos Podemos y Ahora Madrid (este último actualmente a cargo del Ayuntamiento de la ciudad de Madrid). Estos dos casos serán objeto de estudio de nuestro trabajo, para el cual nos planteamos como objetivos de investigación el análisis de:

OI.1. El diseño de estrategias de participación elaboradas por LaboDemo.

²<http://labodemo.net/>

³<http://labodemo.net/es/acerca-de-labodemo/> (recuperado en noviembre de 2015).

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

OI.2. El diseño de las herramientas de participación empleadas para dichas estrategias.

OI.3. Las modalidades de participación que posibilitan esas estrategias y herramientas.

El abordaje de estos objetivos se ha desarrollado a partir de un proceso de entrevista cualitativa en profundidad con los responsables de LaboDemo⁴. Este proceso de entrevista ha procurado combinar el diálogo abierto y comprensivo con una breve estructura de entrevista, diseñada en tres grandes bloques temáticos de acuerdo con los objetivos de investigación previamente referidos, tal y como se resume en la siguiente tabla.

Tabla 1. Diseño metodológico. Estructura del proceso de entrevista al colectivo LaboDemo.

Herramientas de participación	Estrategias de Participación	Modalidades de Participación
<ul style="list-style-type: none">▪ Usos y funcionalidades de las herramientas de participación▪ Naturaleza de las herramientas de participación.	<ul style="list-style-type: none">▪ Contextualización de los procesos de participación.▪ Activación y continuidad de los procesos de participación.	<ul style="list-style-type: none">▪ Identificación de los espacios y procesos de participación.▪ Modalidades de participación pretendidas y deseadas.
<i>¿Qué es “participación ciudadana”?</i>		

Fuente: elaboración propia

Un primer bloque quedaba destinado hacia la descripción de las herramientas de participación más habituales empleadas por este colectivo (tanto las diseñadas por ellos mismos como las utilizadas de otros desarrolladores) para comprender sus funcionalidades, sus características y la justificación de su uso. Hemos de advertir, no obstante, que en este punto no nos hemos detenido en un análisis detallado de cada una de esas herramientas, sino en dar a comprender una visión de conjunto de las mismas, de acuerdo con los objetivos generales planteados⁵. En un segundo bloque se abordaron las

⁴Aprovechamos esta ocasión para agradecer al colectivo LaboDemo su disponibilidad, receptividad y atención durante el proceso de investigación, quienes nos han facilitado hueco en sus apretadas agendas.

⁵Una información detallada acerca de estas herramientas está disponible en el artículo “Herramientas colaborativas para pensar y trabajar en red” elaborado para *Diario Turing* por

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

estrategias de participación diseñadas por el equipo de LaboDemo en los diferentes procesos en marcha, con el que se detallaban y contextualizaban los mecanismos para incentivar y dar continuidad a la participación ciudadana mediante estas herramientas. Un tercer bloque se destinaba a la presentación y análisis de las diferentes modalidades de participación emprendidas y deseadas, para poder comprender los espacios y procesos de deliberación y decisión pretendidos con estas herramientas. De tal modo, a partir de estos tres bloques temáticos podríamos llegar a comprender de manera genérica el propio concepto de participación ciudadana a través de herramientas digitales.

3. Resultados.

LaboDemo maneja y dispone de un amplio número de herramientas para la participación ciudadana en entornos digitales, de tal modo que cada herramienta es seleccionada de manera específica para cada uno de los procesos deseados, llegando a contemplar incluso la combinación de herramientas diferentes para generar procesos de participación diferentes. Así, tal y como los integrantes de LaboDemo afirman, “cada tipo de herramienta permite un tipo de procesos, y además combinando diferentes herramientas se posibilitan diferentes procesos”. Sin embargo, a pesar de que son muchos y muy diversos, estos procesos de participación pueden resumirse, de manera general, en tres grandes modalidades: i) procesos de votación masivos para la toma de decisiones; ii) procesos de debate y deliberación colectiva; y iii) procesos de filtrado colaborativo participado mediante los cuales los usuarios jerarquizan a las diferentes intervenciones, comentarios, valoraciones y propuestas disponibles y planteadas a través de las herramientas. De tal manera, el doble reto reconocido por LaboDemo en estas primeras experiencias es tanto el de seguir explorando qué herramientas y combinación

Miguel Arana Catania y Carlos Barragán del Rey, dos de los integrantes de LaboDemo, con motivo de su participación en la I Jornada En-RED organizada en el Campus de Segovia de la Universidad de Valladolid (mayo de 2014) por los autores de este trabajo (artículo disponible en: http://www.eldiario.es/turing/apps/Herramientas-pensar-trabajar-red_0_270523711.html. Recuperado en diciembre de 2015).

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

de herramientas se ajustan mejor a cada una de las modalidades de participación, como el de abrirse a la posibilidad de generar nuevos procesos participativos a través de nuevas herramientas y combinaciones de herramientas. Si las dinámicas de participación son siempre flexibles y cambiantes en función de los intereses y motivaciones de los ciudadanos artífices de esos procesos, los entornos digitales no deberían atentar contra esa flexibilidad, procurando así la emergencia de nuevos procesos, de tal modo que las herramientas planteadas no supongan en ningún caso restricciones sino, al contrario, acompañar y potenciar dicha flexibilidad.

A este respecto se destaca la potencialidad de que las herramientas digitales de participación sean, en la medida de lo posible, de *software* libre. Frente al *software* privativo, el acceso al código fuente y posibilidades de su modificación y adaptación que permite este tipo de tecnología facilita enormemente ese proceso de adaptación, creatividad y flexibilidad de las herramientas a los diferentes procesos demandados y deseados. Sin embargo, la apuesta por el *software* libre iría para LaboDemo más allá de esa función meramente instrumental, reivindicando una dimensión “puramente ideológica” relacionada con la legitimación democrática de los procesos, en términos de transparencia, así como de extender la propia naturaleza participativa al diseño de las herramientas y procesos:

“El tema del *software* libre tiene que ver con una legitimación democrática, en el sentido de que si tu vas a tener un proceso de participación que va a desembocar en una acción política que quieres que sea legítima no solo necesitas establecer las normas del proceso, sino que también necesitas transparencia. Transparencia quiere decir que se vea cómo funciona ese mecanismo o herramienta que estas usando. El *software* privativo directamente no te ofrece esa transparencia, así que eso es clave. Otro aspecto estratégico fundamental es que el *software* libre te permite desarrollar de manera compartida las herramientas para extenderlas un poco como se tenga necesidad de hacerlo”.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

La reivindicación de la importancia estratégica e ideológica del *software* libre entronca así con los presupuestos básicos de la ética *hacker* (Himanen, 2001), en términos de “sumar y construir colectiva y creativamente sumar esfuerzos, sumar opciones y alternativas a lo ya dado, y no dar nunca nada por definitivo o cerrado” (Carrasco-Campos, 2014), muy diferente al espíritu destructivo de los conocidos como crackers, según reconoce el glosario *Jargon File* (Hacker, s.f.). En este sentido, además del ya advertido reto creativo de generar nuevos procesos de participación y adaptar las herramientas a los ya existentes, debería sumarse el del cuidado de los propios procesos abiertos por parte no solo de los desarrolladores de las herramientas (verticalmente), sino también de los propios participantes en un ejercicio de corresponsabilidad y horizontalidad. Así, si bien LaboDemo reconoce la posibilidad de modalidades destructivas de participación (conocidas como “*trolleo*”), también defienden diferentes mecanismos para combatir estas desviaciones. Por una parte, las propias funcionalidades de las herramientas que, en un procesos constante y abierto de sofisticación y perfeccionamiento, puedan desarrollar filtros y alertas ante estos comportamientos destructivos; por otra parte, a la propia tarea de moderadores y animadores, encargados por vigilar por un comportamiento ético dentro de los espacios de discusión y deliberación colectiva, dentro de los límites del debate democrático. Sin embargo, la aspiración final sería que estos dos mecanismos más verticales y dirigidos de supervisión pudiera resultar, a largo plazo, irrelevantes ante la propia acción participativa de la ciudadanía. Es decir, en esta vinculación con los ideales de la ética *hacker*, el objetivo es que sean los propios ciudadanos participantes los que, en su compromiso con los procesos abiertos, se corresponsabilicen del buen funcionamiento de las herramientas, ignorando o marginando los ejercicios de *trolleo* mediante los mencionados filtrados colaborativos:

“La propia herramienta permite la moderación colectiva (...); la propia herramienta tiene un sistema de moderación colectiva que hace que no haga falta un moderador (...). Tampoco los moderadores hacen mucho realmente; la gente mas o menos va marcando lo que es inapropiado. Ese papel [del moderador] no es muy relevante, a pesar de que hay que

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

tratarlo con mucho cuidado (...). Lo ideal es que la moderación sea publica de alguna forma y que se pueda detectar ese tipo de comportamientos. Incluso que la propia comunidad sea la moderadora”.

Este compromiso con la auto-organización en red que requieren los procesos de filtrado colaborativo como modalidad de moderación nos sitúa ya en una dimensión de la participación bajo la forma de tecnopolítica, en tanto que ejercicio activo constante y horizontal de participación. Sin embargo, para que este papel activo de corresponsabilidad sea totalmente efectivo (en términos de tecnopolítica) y no meramente un ideal, se requeriría de una masa crítica de participantes que hagan un uso más o menos continuado de las herramientas disponibles. Acerca de esta cuestión, LaboDemo advierte que es preciso articular y desarrollar estrategias de participación diversas, que van desde campañas informativas de comunicación para dar a conocer la existencia de estas herramientas y procesos (a través de medios de comunicación más tradicionales como prensa, radio o dípticos informativos, así como de redes sociales con mayor número de usuarios como *Facebook*, *Twitter* o *Youtube*), hasta otras medidas encaminadas a hacer más atractiva la propia herramienta. En este sentido, las campañas de comunicación son concebidas como un primer paso estratégico de difusión y no como un fin en sí mismo, siendo lo que los entrevistados denominan como el “enganche con la herramienta” el factor fundamental para generar esa masa crítica.

“Necesitamos que se enganche mucha gente para que los mecanismos puedan funcionar, porque hay unos umbrales establecidos que son los que son. Si no hay un mínimo de cien mil personas que regularmente visiten la herramienta, participen e interaccionen, la cosa no va a funcionar. Entonces necesitamos que haya un atractivo para la gente”.

Ese “atractivo” aspira a conseguirse a través de tres estrategias diferentes: por “contagio”, por incentivar los espacios deliberativos, y por generar algún tipo de comunidad en torno a los procesos participativos.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

La primera estrategia, basada en el “efecto contagio” a modo de “bola de nieve” (según expresan los entrevistados), estaría condicionada a los primeros éxitos de estos procesos participativos, de tal modo que los propios tiempos de los procesos permitan evidenciar que, a través de estas herramientas, es posible pasar a la acción política con resultados concretos. El detonante sería, por tanto, el de la mera comprobación pública de la eficacia de estos procesos participativos, y es aquí donde las estrategias de participación se encuentran con un gran reto, pues deben romper no solo con el bloqueo político-mediático de la esfera pública (Martínez-Nicolás, 2007) heredado del reciente contexto de desafección como causa del descrédito de la clase política dirigente, sino también asumir como propia la necesidad de estrechar tanto la brecha digital como, sobre todo, la brecha cívica (Martínez-Nicolás, 2010) asentada en posiciones ciberescépticas.

El principal argumento para superar ese reto residiría en la segunda de las estrategias: ampliar los espacios y procesos de deliberación con el fin de huir de las caracterizaciones de la participación digital como espacios reducidos al ciberactivismo y al clickactivismo. La participación sin procesos deliberativos, según sostiene LaboDemo, sería una participación con capacidad de éxito sólo en momentos puntuales de emergencia. Para que el uso cívico de estas herramientas digitales pueda generar ese efecto “contagio” o “enganche” es preciso que ofrezcan espacios de diálogos, interacción e intercambio, combinando las fortalezas de la democracia directa y su efectividad en la toma de decisiones sin mediación representativa, con las de la democracia deliberativa. Para ellos, el referente más inmediato es el del movimiento 15-M como acontecimiento en el que la ciudadanía habría dado el paso de la mera indignación a la auto-organización, deliberación, pensamiento colectivo y aprendizaje:

“Los procesos y herramientas deben combinar democracia directa y deliberativa como modelo esencial. No nos vale agregación de cosas, sino que también tiene que haber en paralelo una deliberación colectiva que lo que haga es que ocurra lo mismo que ocurrió en el 15-M. Que la

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

gente aprenda, hable, interaccione, piense... unos con otros, y que eso vaya aglutinando... que las propuestas vayan creciendo de manera natural no como un objeto *clikeado* [sic], sino como un objeto pensado en colectivo. Ese es el reto que sabemos que tienen las herramientas por delante".

El éxito de esta segunda estrategia reside así en la capacidad de movilización de procesos que van más allá de la acción puntual de apoyar, rechazar o difundir propuestas o acciones críticas a través de la red. Es decir, de nuevo nos encontramos con valoraciones que sitúan toda la potencialidad de las herramientas diseñadas por LaboDemo en su capacidad de abrir espacios para la tecnopolítica. Sin embargo, el reto que plantea esta segunda estrategia sería el de extender esa acción deliberativa, dialógica y participada más allá de sectores previamente movilizados y concienciados. Situados ya en el debate en torno a la hipótesis de movilización y refuerzo (Norris, 2001), se plantea la tercera de las estrategias: intentar desarrollar en los espacios de participación digital algún tipo de red, así como generar una cierta conciencia de comunidad en torno a las propias herramientas. Comunidades y redes que no necesariamente habrían de tener una conciencia política o necesidades reivindicativas concretas previamente, sino comunidades que encuentren en la propia herramienta un espacio de interacción social lo suficientemente atractivo e interesante como para permanecer en él. Como analizábamos más arriba, para ello sería fundamental implementar las posibilidades de diálogo e interacción en los procesos participativos, más allá de que inicialmente esos espacios dialógicos puedan resultar, aparentemente, intrascendentes o superficiales. Su valor estratégico residiría en su capacidad de generar diálogo, a pesar de que el objetivo último sea el de trascender el debate para pasar a la reflexión y, en un siguiente paso, a la inteligencia colectiva:

"Los espacios de debate son uno de los valores esenciales para que esta herramienta sea usada. Cuando la gente no tiene ese espacio de debate no encuentra interesante esa herramienta, aunque pueda ser un contenedor de propuestas muy interesantes (...). Estos debates que se

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

crean aquí son un poco como la charla en un bar. No tiene por qué ser un debate constructivo (...). El reto es que estos debates sean cada vez mas constructivos, que sean una mejora de la propuesta, una propuesta extra, o que algo surja de ahí. Eso es en lo que nosotros trabajamos, pero esos debates tienen ya un valor equivalente que en un debate físico. no es que sean debates menores...”.

La importancia de generar comunidad residiría entonces en establecer lazos de confianza e intereses comunes para que, eventualmente y a través del propio intercambio, pudieran evolucionar a medio o largo plazo hacia la acción política. Una comunidad que, en palabras de LaboDemo, “a lo mejor no dedica la mayoría del tiempo a participar, sino a comportarse como una comunidad. Es decir, a compartir contenidos, a interactuar, a comentar noticias, compartir noticias, compartir contenidos de internet...”. En este sentido, esta idea de “comunidad” no se define para LaboDemo como un fin, sino como un medio estratégico para consolidar los espacios de participación digital en sectores ciudadanos sin una conciencia política previa:

"En el fondo no es tan importante la idea de comunidad en sí, sino que estas primeras comunidades que se generan en torno una idea o que existen previamente te dan la base inicial sobre la cual hacer los procesos. Nosotros no tenemos la necesidad de crear una comunidad, pero sí se que hubiera mucha gente entrando en esa herramienta los procesos avanzarían más rápido".

Por último, y también respecto a esta estrategia para la participación ciudadana, se plantea la posibilidad de incorporar comunidades y redes de participación de espacios físicos tradicionales (para denominarlos por oposición a los espacios digitales) en estos procesos digitales masivos. No obstante, si bien LaboDemo reconoce esta posibilidad como estrategia de participación en marcha en la que se están invirtiendo esfuerzos, reconocen también importantes dificultades relacionadas con las propias dinámicas de participación. El deseado carácter masivo y desbordante de la participación digital es vista por colectivos asociativos tradicionales con cierto recelo y

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

desconfianza, acostumbrados a espacios de interacción más intensos y reducidos en los que la confianza y corresponsabilidad han sido más fácilmente conseguidos en relaciones “cara a cara”. Así, la gran distancia entre estos dos diferentes procesos de participación residiría en un factor cuantitativo que, por otra parte, iría más allá de la mera cantidad de los participantes para apuntar a lógicas de participación e interacción muy diferentes. La posibilidad de incorporar al tejido participativo tradicional en las herramientas digitales para la acción cívica pasaría por ser una posibilidad más para consolidar los procesos de participación digital desarrollados por LaboDemo, pero no en una estrategia de sustitución del espacio físico por el digital, sino por desbordamiento.

“Nosotros nos estamos concentrando en herramientas que nos masivas, que solo esta enfocadas a un tipo de procesos que no se pueden dar en lo físico. No es una cosa contra la otra. Intentaos jugar a un juego que solo puede ocurrir en lo digital. No tienen sentido comparar procesos masivos de deliberación digitales con procesos de deliberación física de otro tipo. Lo que hablamos es de conectar dos procesos distintos. Como hablamos de deliberación parece que hablamos de los mismo, pero es muy distinto; los procesos son muy distintos”.

La aspiración masiva de las herramientas digitales supone así una lógica de participación diferenciada, puesto que refiere a procesos distintos e inconmensurables. En este punto, el reto reconocido no se sitúa en el de suplantar un modelo de participación por otro, ni tampoco el de ver ambos modos de participación con vías paralelas para la acción política concebidas para públicos o sectores de la sociedad civil diferentes. El reto y aspiración sería, por tanto, el de conectar ambos espacios de participación, en un movimiento dialéctico de lo físico a lo digital que evite el muy habitual dualismo de la esfera pública en lo “presencial” y lo “virtual “ (Lévy, 1999), sino que amplíe los límites de lo común hacia un modelo de sociedad-red (Castells, 1996) interconectada.

4. Conclusiones y discusión. ¿Qué es participación?

Según hemos analizado, las herramientas, modalidades y estrategias de participación estudiadas apuntan hacia formas de participación horizontales y auto-organizados vinculados con la ética *hacker* y, sobre todo, con la tecnopolítica, mediante modelos de autogestión y continuidad en las dinámicas, ejercicios de corresponsabilidad y cuidado colectivo, apertura del diálogo y transparencia en los procesos. En cualquier caso, a la luz de nuestro análisis la expresión “participación” revela una compleja polisemia, puesto que en un mismo significante se incluyen procesos y realidades muy diferentes acerca de los procesos participativos. En el caso de la participación en entornos digitales que hemos observado, su pretendido carácter masivo se conecta de manera directa con una idea de democracia que entronca con el modelo de sociedad informacional, de tal modo que lo digital no queda definido meramente como un instrumento y medio orientado hacia ampliar la cantidad de sujetos capaces de integrarse en procesos participativos y democráticos, sino que de esa suma de colectividades se espera una capacidad creativa, en términos de inteligencia colectiva, mucho mayor de la que cabe esperar de lógicas participativas reducidas.

El desbordamiento cuantitativo presupone así un cambio cualitativo en las lógicas y procesos de participación relacionados con la lógica de redes y con los presupuestos abiertos, participativos y corresponsables de la ética *hacker* y la tecnopolítica. Sin embargo, gran parte de los interrogantes clásicos, todavía no resueltos, en torno a la participación ciudadana (Red CIMAS, 2015) forman parte de los retos que abren estos espacios y lógicas de participación emergentes. Desde la necesidad de ampliar los sectores ciudadanos que asuman un papel activo en los procesos, más allá del mero refuerzo de los colectivos ya de por sí movilizados, hasta la posibilidad de configurar redes de confianza, aun de manera instrumental, que permitan superar los modelos habituales de democracia representativa hacia procesos combinados de democracia directa y deliberativa. Todo ello, sumándole las dificultades propias de lo digital, como la alfabetización mediática o la superación de formas de

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

activismo individualista centrados en el *click* y la difusión de contenidos y propuestas en la web 2.0.

Asimismo, la vinculación de estas prácticas y lógicas con la tecnopolítica apunta hacia la posibilidad de comprender la participación en las cinco dimensiones señaladas por Martínez-Nicolás (2011a): información, interpelación, deliberación, organización y movilización. Sin embargo, mientras que las tres primeras parecerían estar ya en marcha o incluidas en los procesos estratégicos diseñados por LaboDemo (siendo la deliberación el principal argumento para dar continuidad a los procesos participativos y, así, superar el mero *clickactivismo*), la organización y la movilización aparecen como retos todavía pendientes que, no obstante, se resolverían mediante incentivo por contagio una vez las primeras medidas o acciones decididas colaborativa y participadamente fueran llevadas a cabo.

Desde luego, el efecto contagio y la posibilidad de desbordamiento resultan las hipótesis y estrategias con mayor capacidad para consolidar estos modelos de participación y deliberación masivas. Sin embargo, tal y como reconoce LaboDemo, no por ello debe asumirse una ingenua posición ciberooptimista y descuidar otras estrategias de participación que contribuyan a ampliar los colectivos de movilización a ciertos sectores de activismo o a las nuevas generaciones de nativos digitales. La apuesta por la participación ciudadana mediante herramientas digitales resulta así un ejercicio radical que va más allá del cambio de formato y contexto de la acción política, o de la emergencia de recursos alternativos para la deliberación y toma de decisiones, y como tal exige nuevos esfuerzos que aúnen estrategias clásicas como algunas todavía por descubrir.

Referencias

Amat, D. y otros (2002). *La globalización neoliberal y las nuevas redes de resistencia global*. Buenos Aires: Centro cultural de la Cooperación.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

- Badillo, A. y Marengui, P. (2011). De la democracia mediática a la democracia electrónica. *CIC, Cuadernos de Información y Comunicación* (6), 39-62.
- Ballester, F. (2002). *La brecha digital. El riesgo de exclusión en la sociedad de la información*. Madrid: Fundación Retevisión Auna.
- Castells, M. (1996). *La Sociedad Red. La Era de la Información*. Vol. I. Madrid: Alianza.
- Carrasco-Campos, A. (2014). “Ética hacker y producción colectiva del conocimiento”. *Portal de la Comunicación*. Cerdanyola del Vallès (Barcelona): InCom-UAB. Dossier disponible en http://portalcomunicacion.com/monograficos_det.asp?id=294 (recuperado en diciembre de 2015).
- Coleman, S. (2011). The transformation of citizenship? En B. Axford y R. Huggins (eds.). *New media and politics* (109-126). Londres: SAGE.
- Dader, J. L. (2001). La ciberdemocracia posible: reflexión prospectiva a partir de la experiencia en España. *Cuadernos de la Información y la Comunicación*, (6), 177-219.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Ferreras, E. M. (2011). El Movimiento 15M y su evolución en Twitter. *Telos*, (89), 61-73.
- Francescutti, P. y otros (2005). La “noche de los móviles”: medios, redes de confianza y movilización juvenil. En V. Sampedro (ed). *13-M. Multitudes on line* (24-62). Madrid: Catarata.
- Hacker (s.f. – sin fecha). En *Jargon File*. Entrada disponible en <http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html> (recuperado en diciembre de 2015).
- Haro, C. y Sampedro, V. (2011). Activismo político en red: del Movimiento por la Vivienda Digna al 15M. *Teknokultura*, 8(2), 157-175.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

- Himanen, P (2001). *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. NYC: Random House.
- Kuhn, T. S. (1962/1975). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: FCE.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.
- Martín-Cubas, J. (2001). *Democracia e internet*. Valencia: UNED.
- Martínez-Nicolás, M (2007). Agitación en el campo. Nueve ideas para la investigación sobre Comunicación Política en España. *Política y sociedad*, 44(2), 209-227.
- Martínez-Nicolás, M. (2010). Uso político de internet y brecha cívica. En. M. Martínez-Hermida (ed.). *Ciudadanía y comunicación* (313-332). Madrid: Fragua.
- Martínez-Nicolás, M. (2011a). De la brecha digital a la brecha cívica. *Telos*, (86), 24-36.
- Martínez-Nicolás, M. (2011b). De la democracia mediática a la democracia digital. *Punto-e-argula* (9), 14-34.
- Martínez-Nicolás, M., Tucho, F. y García de Madariaga, J. M. (2005). Democracia digital: nuevos medios y participación ciudadana. Experiencias en la red de la población inmigrante en España. *Portularia*, 5(2), 21-34.
- Norris, P. (2001). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide*. Cambridge: University Press.
- Red CIMAS (2015). Metodologías participativas. Sociopraxis para la creatividad social. Madrid: Dextra.
- Rodotà, S. (1997). *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*. Roma: Laterza.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Sampedro, V. (2005). Multitudes on line. En V. Sampedro: 13-M. *Multitudes on line* (279-303). Madrid: Catarata.

Toret, J. (2012). Una mirada tecnopolítica a los primeros días del #15M. *Redes, movimiento y tecnopolítica*. IN3/UOC. Documento en línea disponible en <http://tecnopolitica.net/node/14> (recuperado en diciembre de 2015).

Toret, J. (coord.) (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas*. Barcelona: IN-3 Working Paper Series RR13-001.