

“CIUDADANÍA DIGITAL: Hacia una nueva forma de ejercicio de la ciudadanía en la Sociedad Red”

Guerrero Carrera, Jacqueline¹⁰

Universidad de Las Américas

Calle Granados y Colimes, esquina, Quito, Ecuador

Email: jguerrero@udla.edu.ec

Resumen:

Conforme lo ha expresado Manuel Castell, visionario de la Sociedad Red, Internet ha potenciado la participación ciudadana, permitiendo un acercamiento entre el gobierno y los ciudadanos, y logrando una participación interactiva permanente, especialmente en las redes sociales y en la comunidad virtual en general. Así, en el marco de la Sociedad de la Información o Sociedad Red se vislumbra el surgimiento de una nueva forma de ciudadanía, especialmente en función de las conductas políticas de los internautas.

Es preciso también analizar si las competencias ciudadanas son las mismas de la sociedad analógica o si estamos frente al surgimiento de un nuevo ciudadano digital, dotado de derechos y obligaciones, pero sobre todo con competencias particulares para la comprensión de los temas relativos a las TIC y las conductas asociadas a las mismas.

¹⁰ Docente tiempo completo, Directora de la Facultad de Derecho de la Universidad de las Américas, Quito – Ecuador

Una aproximación al concepto de ciudadanía digital y el establecimiento de los alcances de la figura emergente del ciudadano digital, constituirán los ejes principales de la ponencia.

Palabras clave: ciudadanía digital, sociedad red, democracia electrónica.

I. Introducción

En la encuesta de Gobierno Electrónico de Naciones Unidas “E-gobierno para el futuro que queremos”, difundida en el 2014, el Ecuador se ubicó en el grupo de los 20 países de América con un rango de desarrollo medio alto en materia de gobierno electrónico. Al tiempo, en mayo de 2014 se presentaba el Plan Nacional de Gobierno Electrónico 2014-2017¹¹, cuya elaboración estuvo a cargo de la Secretaría de la Administración Pública, y en el cual se define un modelo de gobierno electrónico para el país, así como la estrategia para su implementación.

El Plan responde a la realidad actual de una sociedad cada vez más interconectada y globalizada, y determina que los actores fundamentales del Gobierno Electrónico son los ciudadanos y ciudadanas, pues aquél es un medio de participación e interacción que permite el adecuado ejercicio de sus derechos y obligaciones¹². Se considera que el Gobierno Electrónico permitirá acercar al país a la democracia 2.0, para lo cual la participación democrática de los ciudadanos en un entorno virtual es fundamental.¹³

¹¹ <http://www.gobiernoelectronico.gob.ec/PlanGobiernoElectronicoV1.pdf>

¹² Plan Nacional de Gobierno Electrónico 2014-2017, Pág. 13

¹³ Idem, Pág. 17

En este contexto, merece especial atención la investigación acerca de los miembros de la sociedad digital o los denominados ciudadanos digitales, por lo que el presente trabajo, haciendo un ejercicio de introducción al concepto de la ciudadanía digital, abordará temas relativos a las competencias ciudadanas en el entorno virtual, la inclusión digital, las comunidades virtuales, entre otros. Finalmente, la conclusión evidencia que la ciudadanía digital es un concepto emergente que enfrenta múltiples desafíos, por las complejidades inherentes a los elementos que la conforman.

Ciudadanía digital: un concepto unívoco

Resulta difícil abordar el concepto de ciudadanía desde un solo postulado, pero para los fines del presente trabajo interesa establecer que la ciudadanía deriva de la pertenencia de un individuo a una comunidad y se traduce en el comportamiento de éste en el marco de la sociedad a la que pertenece, bajo el cumplimiento de ciertos requisitos. Así también, el concepto siempre ha estado estrechamente vinculado con la participación ciudadana, con el empoderamiento por parte de los ciudadanos de las prácticas políticas, en un marco de garantía del Estado del respeto de los derechos que permite tal participación. Finalmente, la ciudadanía se ha circunscrito a los límites del Estado, en definitiva a un espacio territorial.

Esta clásica forma de entender a esta institución trascendente, se redefine si se formula una simple pregunta: *¿qué representa hoy ser un ciudadano?* La respuesta necesariamente debe contextualizarse en el ámbito de la Sociedad de la Información y en el nuevo paradigma de ésta: la Sociedad Red.

Emerge entonces la *ciudadanía digital* como una institución que se construye con la definición de distintos roles como: el ejercicio de los derechos ciudadanos propiamente, el activismo y la participación; que precisa de unas competencias para su ejercicio y un espacio para su desarrollo, siendo éste último el aspecto que se analiza a continuación.

Comunidad Virtual

Cuando McLuhan acuñó su famosa idea sobre la *aldea global* si bien pudo anticipar el potencial de la interconectividad de los seres humanos a nivel mundial, no podía dimensionar aún las profundas transformaciones que tal interconectividad produciría en instituciones tan clásicas como la ciudadanía. Hablar de una aldea global es hacer referencia a una comunidad mundial virtual, a la que podemos pertenecer todos, no sólo porque estamos interconectados sino por las prácticas comunes, como el activismo social.

Si bien para algunos autores “las llamadas comunidades virtuales no pueden considerarse comunidades sino seudocomunidades o metáforas de las comunidades reales, debido a la debilidad y precariedad de las relaciones sociales que las definen”¹⁴, es indudable que desde el apareamiento del Internet y con el vertiginoso desarrollo de sus aplicaciones, que han redefinido de forma inimaginable las formas de relacionarse de los individuos, se empezó a vislumbrar el surgimiento de un nuevo espacio opuesto al analógico, que se ha desarrollado en un mundo *virtual*.

¹⁴ Harasim, McLaughlin, Osborne y Smith, citados por Robles, José Manuel en *Ciudadanía Digital*, UOC, Barcelona, Pág. 27

Estos nuevos espacios de interacción social se han visto representados con claridad en las denominadas *redes sociales*, que aglutinan a cientos de internautas con intereses y prácticas comunes, sin importar su pertenencia a una comunidad analógica en particular, pues en el espacio virtual no importa la nacionalidad sino el interés común, así en un momento determinado pueden haber miles de internautas defendiendo los derechos de la naturaleza o de un grupo vulnerable.

Algunas de estas redes tienen un particular empleo en asuntos políticos, como twitter, generando efectos directos en las prácticas políticas, sin embargo un aspecto relevante es la legalidad del empleo de estos medios en determinadas actividades de la vida democrática.

El espacio digital ha sido cuna entonces para el surgimiento de una *comunidad virtual*, que lejos de ser un espacio etéreo ha potenciado la participación e interacción de sus miembros, con la única limitación de la percepción que éstos tengan sobre el uso de las herramientas y aplicaciones disponibles y la real capacidad que tengan para hacerlo.

Un tipo de ciudadanía universal

La ciudadanía universal es un concepto que no necesariamente ha estado asociado al tema tecnológico, sino más bien ha derivado de la necesidad de movilidad humana y la eliminación de los límites estatales para el reconocimiento y garantía de los derechos individuales. Sin embargo, a propósito de la característica de aterritorialidad de Internet y su naturaleza global, la ciudadanía digital se convierte en un ejemplo y muestra real de

aquella, pues permite que ciudadanos de diferentes países del mundo confluyan en un espacio virtual para realizar actos de carácter político.

Ciudadanía digital, ciberciudadanía o e-ciudadanía son términos que se han utilizado en los últimos tiempos, con diferentes acepciones y alcances. Ciertamente, la definición de la ciudadanía digital no ha sido única y en el espectro que contiene las variadas propuestas se incluyen aquellas de connotación política y hasta las que tienen relación con la educación.

La concepción educativa de la ciudadanía digital define a ésta como el conjunto de normas de comportamiento relativas al uso de la tecnología¹⁵, siendo entonces necesario pensar en la educación como una estrategia para preparar a las personas, especialmente a niños y jóvenes, para insertarse en la sociedad digital. Así por ejemplo, a partir de los estándares NETS¹⁶ se pretende formar estudiantes tecnológicamente competentes, que puedan vivir en un mundo interconectado o en la denominada Sociedad Red.

Por otro lado, partiendo del hecho evidente de que el uso de la tecnología ha cambiado la forma de relacionamiento en la sociedad y ha redefinido la relación entre el gobierno y la ciudadanía, y que Internet, de forma particular, ha permitido el surgimiento de un nuevo espacio para el

¹⁵ Traducción realizada por EDUTEKA del Artículo original "Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior" escrito por Mike S. Ribble, Gerald D. Bailey, y Tweed W. Ross (<http://coe.ksu.edu/digitalcitizenship/>). Publicado en los números 1 y 2 del Volumen 32 de la revista Learning & Leading with Technology (<http://www.iste.org/LL/32/1/index.cfm>). Disponible en: <http://www.eduteka.org/CiudadaniaDigital.php>

¹⁶ Estándares Nacionales de EEUU de Tecnologías de Información y Comunicación.

debate político, el activismo social, la defensa de los derechos, entre otros, se deriva el desarrollo de un nuevo concepto de ciudadanía, que involucra a todos los ciudadanos del mundo que tienen una participación en Internet, pero hace alusión específicamente al comportamiento político de los internautas¹⁷.

Siguiendo el pensamiento de Robles¹⁸, en cualquiera de los casos está claro que la ciudadanía digital es el resultado de un proceso de construcción social, en el que se requieren dos elementos: *objetivos y subjetivos*, los cuales determinan el grado de evolución de la institución en una determinada sociedad.

Los elementos objetivos que permiten hablar de ciudadanía digital están asociados a los medios que crean el entorno en el que aquella se puede desarrollar, y entre otros son:

- *Infraestructura*: Internet y el acceso a éste medio, siendo importante entonces el nivel de penetración del servicio en la población.
- *Herramientas, aplicaciones y servicios*: son aquellos recursos que ofrece Internet para desarrollar actividades de activismo social o políticas, siendo importante temas como la regulación de la propiedad intelectual y los riesgos de control político.

¹⁷ Robles, José Manuel, Ob. Cit.

¹⁸ Idem, Pág. 31

Por otro lado, los elementos subjetivos están relacionados con la actitud, la habilidad y en definitiva la actuación de los usuarios, siendo algunos de ellos los siguientes:

- *Percepción de uso*: la potencialidad de uso que identifica cada persona en los recursos de Internet, especialmente con fines políticos.
- *Alfabetización digital*: o competencia en el manejo de información (CMI) que implica actitudes, habilidades y destrezas para el uso de la información que se ubica en Internet, incluyendo los recursos.

II. Competencias para la ciudadanía digital

La democracia se asienta en la premisa de que los ciudadanos, titulares de derechos, tengan conocimientos, habilidades y actitudes, es decir competencias, para ejercer sus derechos y poner en funcionamiento las garantías que se han fijado para la defensa de los mismos. Se habla entonces de competencias ciudadanas para vivir en una sociedad democrática.

Tratándose de la ciudadanía tradicional, el tema de los requisitos para ostentarla está superado, pues el ejercicio ciudadano no es automático, sino que precisa de una activación conforme lo prevé la carta fundamental de cada Estado. Sin embargo, más allá del cumplimiento de ciertos requisitos, cada día se discute con más fuerza el tema de las competencias para ser ciudadano, pues sin duda ser ciudadano es una tarea compleja, que no se limita al ejercicio del derecho al sufragio.

En este contexto, una de las principales competencias para ser ciudadano está vinculada con la formación de los mismos; el nivel de educación queda superado si se considerara que en la actualidad para lograr una participación activa de los ciudadanos, especialmente en temas inherentes a la vida democrática, se requiere que los ciudadanos estén bien informados, que ubiquen, procesen y comuniquen información, es decir que puedan solucionar problemas de información.¹⁹ Para lograr este fin el uso de las TIC es indispensable, es decir no se puede alcanzar el cometido anterior sin un medio eficaz y las herramientas tecnológicas resultan ser altamente poderosas para permitir el acceso a la información, la generación de espacios de discusión y expresión de ideas y la promoción de la participación activa.

En relación con la ciudadanía digital las competencias ciudadanas son las mismas pero con algunas variantes, así la principal competencia que exige la ciudadanía digital tiene relación con el manejo de información y para ello es indispensable hacer referencia al alfabetismo informacional e incluso al denominado “Nuevo Alfabetismo”, que “incluye la competencia en manejo de información (CMI), manejo de interactividad, hipertexto, multimedios, imágenes e íconos, tablas y gráficas, datos estadísticos; y alfabetismo en medios”.²⁰

¹⁹ Para solucionar un problema de información se requiere realizar algunas actividades como: poder ubicar el área al que pertenece el tema de investigación, disponer de los descriptores adecuados o palabras que permitan realizar las búsquedas, definir cómo se realizará la búsqueda y las fuentes a las que se apelará, previa valoración de las mismas. Finalmente, debe existir la capacidad de procesar la información recolectada, emplearla para el fin que motivó la búsqueda y de ser el caso comunicarla.

²⁰ Eduteka, La competencia en manejo de información (CMI) y las competencias ciudadanas, disponible en <http://www.eduteka.org/CMICiudadania.php>

Este aspecto es de especial trascendencia pues permite explicar uno de los temas de mayor preocupación en relación con la Sociedad de la Información, en la que al parecer se reproducen las desigualdades de la sociedad analógica, especialmente las derivadas del nivel de educación de los individuos y las acciones asociadas a esto como la participación.²¹

Al igual que otras instituciones, la ciudadanía digital presenta limitaciones y problemas, asociados especialmente con la competencia de los ciudadanos para manejar información que les permita realizar el ejercicio ciudadano en un espacio virtual.

III. Ideas Finales

Las TIC han impactado en todos los ámbitos de la vida social, han redefinido instituciones clásicas y han permitido el surgimiento de nuevas; la política no ha sido impermeable a esta influencia, pudiendo hablarse en los tiempos actuales de nuevas formas de comportamiento político, de participación democrática y en definitiva de una nueva democracia en el entorno digital.

La idea de una ciudadanía digital deriva de una realidad evidente, relativa a las nuevas formas de ejercicio de la ciudadanía, en un espacio diferente al analógico: el virtual. Pero esta figura emergente precisa de

²¹ Hay que considerar, como dice Robles, que “el uso de las TIC no es, de por sí, una causa directa de la desigualdad. El hecho de que unos ciudadanos y no otros utilicen, por ejemplo, Internet no es causa de asimetría social. Desde aquí, la vertiente desigualitaria del uso de las TIC presenta un carácter peculiar, a saber su naturaleza indirecta.” Robles, José Manuel, Ob. Cit. Pág.

elementos y condiciones para su existencia, especialmente relacionados con el funcionamiento de Internet, sus aplicaciones y la regulación de los mismos, así como el comportamiento de los individuos frente a éstas.

La ciudadanía digital afronta importantes desafíos, que podrían incluso condicionar su legitimidad, como son: la brecha digital, el reconocimiento y legalización del uso de medios tecnológicos para el ejercicio ciudadano. Por su parte los ciudadanos digitales precisan de ciertos elementos para entenderse como tales, pues se consideran como condiciones básicas para atribuir tal condición, siendo la más importante la competencia en el manejo de información o alfabetización informacional, que deriva del nivel de educación de cada individuo y la percepción de utilidad de las herramientas informáticas para las actividades políticas y de relacionamiento con la administración pública.

REFERENCIAS:

Castells, Manuel, La galaxia Internet, Arete, Barcelona, 2001.

Mcluhan, Marshall, & Power, B.R., La aldea global, Gedisa, Barcelona, 1995. Traducción de Gilles Multigner. Versión digital disponible en <http://www.ebiblioteca.org/?/ver/47142>

Ribble, Mike, Bailey Gerald, y Ross Tweed, "Digital Citizenship, addressing appropriate technology behavior", publicado en los números 1 y 2 del Volumen 32 de la revista Learning & Leading with Technology (<http://www.iste.org/LL/32/1/index.cfm>). Traducción realizada por Eduteka, versión en español disponible en: <http://www.eduteka.org/CiudadaniaDigital.php>

Robles, José Manuel, Ciudadanía Digital, Editorial UOC, Barcelona, España, 2011.

Sitios web consultados:

www.observatoriociudadaniadigital.org

www.eduteka.org

<http://www.gobiernoelectronico.gob.ec/PlanGobiernoElectronicoV1.pdf>