



<http://digithum.uoc.edu>

De la digitalització de la cultura a la cultura digital

Democràcia, innovació i cultura digital*

Rodrigo Savazoni

Periodista, productor web i realitzador multimèdia
 rodrigossavazoni@gmail.com

Data de presentació: abril de 2010

Data d'acceptació: abril de 2010

Data de publicació: maig de 2010

Resum

L'impacte de la digitalització i d'internet no afecta només la societat i l'economia, sinó que la política comença a patir una transformació. Al costat de moltes altres iniciatives, el Fòrum de la Cultura Digital Brasileira, celebrat al Brasil durant l'any 2009, és un exemple de com la democràcia es pot beneficiar de la innovació. Per mitjà d'una xarxa social digital, els ciutadans interactuen contínuament proposant i fiscalitzant les polítiques públiques. I aquest no n'és l'únic exemple. Al Brasil proliferen les iniciatives d'ús de la xarxa per a finalitats socials i culturals. Els canvis són profunds, però la intel·lectualitat i la macropolítica encara no han percebut el potencial d'aquests canvis.

Paraules clau

cultura digital, democràcia, política, digitalització

Democracy, innovation and digital culture

Abstract

The impact of digitalisation and of the internet affects not only society and the economy. Politics, too, is beginning to be transformed. Alongside many other initiatives, the Brazilian Digital Culture Forum, held in Brazil in 2009, provides an example of how democracy can benefit from innovation. By means of a digital social network, the public continually interacts, proposing and reviewing public policies. This is not the only example: our country is experiencing a proliferation of the use of the net for social and cultural ends. The changes are profound, but the intellectual and macro-political worlds have not yet realised their potential

Keywords

digital culture, democracy, politics, digitalisation

La política vaticina que els cent primers dies d'un president són decisius. Durant aquests dies, el nou dirigent marca el seu posicionament i anuncia a la societat quines prioritats té, les quals, atès l'avanç i la complexitat de la democràcia contemporània, se solen basar en un programa presentat prèviament en el període electoral.

Així va passar amb Barack Obama. Com a defensor de la llibertat de comunicació i distribució durant la cursa electoral que el va dur a la Casa Blanca, una de les seves primeres mesures va consistir a reformular el lloc web de la presidència estatunidenca, adoptant llicències Creative Commons per a tots els continguts produïts. Es tracta d'un model flexible de gestió dels drets d'autor desenvolupat a la Universitat de Stanford que permet a l'autor

* La versió original, en portuguès, d'aquest article va aparèixer publicada a *Le Monde Diplomatique* (Brasil), el mes de gener de 2010. Títol original: *Democràcia, inovação e cultura digital*.



definir l'ús de la seva producció present a internet. Obama demostrava que era un president innovador en apostar per un govern obert i transparent i, d'aquesta manera, deixava enrere la fosca època de l'administració de George W. Bush.

Tanmateix, en el món de les xarxes horitzontals la innovació és present a tot arreu. I qui realment va crear una cosa interessant per als cent primers dies del govern d'Obama va ser Jim Gilliam, activista multimèdia i productor de documentals de denúncia de Brave New Films, com ara *Wal-Mart: The High Cost of Low Price* ['Wal-Mart: L'alt cost dels preus baixos'], dirigit per Robert Greenwald. A Gilliam se li va ocórrer la idea que internet podia servir d'ajuda per identificar els principals problemes dels EUA. Valent-se de l'obertura proposada per Obama, va crear la pàgina web White House 2 ['Casa Blanca 2']. En principi, la finalitat d'aquest lloc era que qualsevol estatunidenc pogués fer una llista dels reptes a què s'enfrontava el país i exposar quines eren, al seu parer, les màximes prioritats. La intenció de Gilliam era constituir una governança virtual que oferís al president Obama un valuós instrument de consulta popular. El lloc web va ser llançat però no es va incorporar al conjunt d'estratègies de comunicació del president. Aquesta iniciativa continua en marxa i avui dia és un entorn en el qual deu mil nord-americans debaten sobre quines han de ser les prioritats del Govern actual.

Utilitzo l'exemple de White House 2 perquè és l'expressió d'un model de fer política impulsat per internet. Dues de les característiques d'aquest web són especialment representatives del context polític actual: 1) White House 2 és un projecte individual i no partidista que es col·lectivitza mitjançant la interacció i el debat en línia; 2) el seu objectiu principal és generar informació oberta i transparent que contribueixi a la pràctica social sense interactuar directament amb les estructures de poder de la democràcia representativa convencional.

II

Arribats a aquest punt, cal fer una pausa.

A principis de la dècada de 1990, es creia que internet superaria els mitjans de comunicació de masses electrònics, ineficaces perquè no propiciaven el diàleg, i que es convertiria en l'entorn ideal per exercir la democràcia. Autors de diversos corrents ideològics es van lliurar a tractar el tema de la democràcia digital. Va ser un període de gran producció teòrica sobre la qüestió. Es creia, per exemple, que els ciutadans podrien votar qualsevol projecte de llei i, d'aquesta manera, se superaria el model de representació modern. A aquest furor inicial es va unir el fet que la ciència política també dedicava més atenció al tema de la democràcia deliberativa.

Sivaldo Pereira, en el seu article «Promessas e desafios da deliberação online: traçando o panorama de um debate» ['Prome-

ses i desafiaments de la deliberació en línia: traçant el panorama d'un debat'], afirma que, a més de la «proximitat temporal, la democràcia deliberativa i la democràcia digital presenten també algunes preocupacions de fons comunes que es poden resumir en dos desigs compartits per totes dues:

- 1) reduir al màxim la crisi de representativitat que afecta el sistema democràtic modern
- 2) fer servir processos de comunicació mitjançats per a aquesta finalitat».

Fins a aquell moment, per a l'esquerra qüestions com ara la participació social en els processos de presa de decisions i la col·laboració entre diferents agents socials en l'elaboració de les polítiques públiques no es consideraven valors inqüestionables. Precisament per això, la comprensió de la importància d'aquests dos pilars per a l'estructuració dels sistemes democràtics és un fenomen recent que esdevé un motiu de disputa entre diversos corrents de pensament progressista, alguns dels quals encara estan atrapats en un model de planificació centralista.

Amb l'arribada d'internet, i sobretot gràcies a les possibilitats de democratització que oferia, els termes *participació* i *col·laboració* es comencen a diluir i a incorporar al vocabulari dominant de les organitzacions i els moviments socials. Una altra paraula que guanya força en aquest context és *transparència*. Aquest concepte parteix de la idea que tot sistema polític democràtic té l'obligació de facilitar al ciutadà la màxima quantitat d'informació possible, per tal que pugui prendre decisions. Sense transparència, els canals de participació i de col·laboració poden quedar reduïts a un simple artifici per neutralitzar els conflictes. No obstant això, els darrers quinze anys el debat s'ha centrat més en teories i desigs que no pas en accions pràctiques, llevat d'uns quants projectes pilot. Tot indica, però, que s'està invertint aquesta tendència i que la innovació comença a guanyar terreny.

Fi de la pausa.

III

Conèixer les iniciatives de democràcia digital en curs és una bona manera de comprendre el que hi ha en joc i com aquest entorn canviant va prenent forma.

Fa poc temps, Google Brasil, l'Institut Overmundo i la Fundació Getúlio Vargas em van convidar a participar en una tertúlia sobre ciutadania digital, que va generar una entesa inèdita entre activistes d'aquest àmbit. No sabem on ens conduirà aquesta confluència, però el diàleg ja ha estat summament enriquidor. El document elaborat per l'Institut Overmundo i pel Centre de

1. Vegeu: <www.whitehouse2.org>.



Tecnologies i Societat de la Fundació Getúlio Vargas inclou una guia molt completa de les iniciatives més importants que hi ha en marxa al Brasil i els Estats Units. A tall il·lustratiu, em referiré a algunes de les que em semblen més interessants. Prefereixo centrar-me en els exemples brasilers com una manera d'afirmar la nostra inventiva.

El projecte *WikiCrimes*² és un fenomen mundial. Es tracta d'un *mashup* (aplicació web híbrida) de dades i mapes, en aquest cas sobre delictes, dels quals s'informa de manera col·laborativa, bé amb les aportacions dels ciutadans usuaris o a partir de bases de dades públiques. La informació es mostra en un mapa, perquè es puguin veure els indrets en els quals un delicte determinat té més incidència. Té moltes utilitats: des d'ajudar els òrgans de seguretat pública fins a recomanar a la població que eviti determinats comportaments en zones de perillositat reconeguda. Aquest treball està dirigit pel professor Vasco Furtado, coordinador del Grup d'Enginyeria del Coneixement de la Universitat Federal de Fortaleza. El projecte es desenvolupa íntegrament en aquesta universitat per estudiants del grup de recerca. Recentment, alguns d'aquests estudiants, sota la supervisió de Furtado, van crear l'empresa WikiMaps, l'objectiu de la qual és oferir aquesta plataforma d'integració d'informació a qui tingui interès a elaborar «mapes socials».

Un altre projecte destacat, iniciat fa poc, és el *Transparência HackDay*, reunions en les quals participen gestors públics, periodistes i productors d'informació dels desenvolupadors (els *hackers*). Els darrers tres mesos s'han fet tres trobades, dues a São Paulo i una a Brasília. De l'intercanvi de coneixements en sorgeixen debats però d'índole eminentment pràctica, que tenen com a objectiu millorar la democràcia i l'acció pública (sigui una denúncia, una reivindicació o un instrument de gestió). El *Transparência HackDay* està organitzat per l'empresa Esfera, una de les entitats que formen part del col·lectiu de la Casa de la Cultura Digital.³

Entre les aplicacions derivades d'aquest projecte, la més interessant i reeixida fins avui ha estat el projecte SACSP,⁴ que afegeix a un mapa informació sobre el Servei d'Atenció al Ciutadà de São Paulo. El SACSP utilitza dades del lloc web oficial de l'ajuntament i genera anàlisis instantànies. Al principi, el seu èxit va suscitar reaccions negatives dins de l'empresa municipal de processament de dades. Tanmateix, més tard el desenvolupador responsable de la plataforma va ser convocat a una entrevista, arran de la qual l'empresa es va comprometre a proporcionar finançament perquè pogués oferir aquest servei que, entre altres avantatges, permet al ciutadà veure que no és l'únic que denuncia.

IV

Cal fer una nova pausa per a una digressió.

Quan es parla de democràcia digital sempre s'esmenta l'exemple d'Obama. L'actual president dels Estats Units ha innovat? Sí, sens dubte. A més de reformar el lloc web de la Casa Blanca, ha llançat dos altres projectes importants a Internet. Un és *Data.gov*.⁵ En aquest lloc, el Govern publica la informació en formats lliures que permeten als ciutadans encreuar dades i produir informacions del seu interès.

Resulta estrany que el món intel·lectual brasiler no s'hagi adonat del lideratge del nostre país en l'era digital ni l'hagi comprès. Els estrangers ja l'han descobert. Una prova d'això és l'entrevista que fa poc Alexandre Mathias va fer a Clay Shirky a *O Estado de S. Paulo*. Shirky, autor de *Here comes everybody* ['Aquí hi entra tothom'], és un dels escriptors més cèlebres dels Estats Units. En la seva conversa amb Mathias, destaca el paper fonamental de Brasil en la incorporació dels valors emergents de la cultura digital. No parla de tecnologia, sinó de política:

«Brasil ha estat el primer país a adaptar-se totalment a un model de coparticipació com a instrument de progrés econòmic, cultural i social. Això s'esdevé a diversos nivells, des del més baix —com ara la cultura del *funk* de la *favela*, l'essència de la qual es basa en la coparticipació— fins al més alt —com ara el fet que el president Lula digui que prefereix solucions de codi obert per als problemes del país. Altres països estan avançant en aquesta direcció, però cap no està tan avançat com Brasil».

Avui dia, Brasil disposa d'una de les comunitats de programari lliure més actives i reeixides del món. Des de l'inici del govern de Lula, aquesta comunitat exerceix una influència enorme en les polítiques i està consolidant els valors de la ideologia *hacker* al cor de Brasília.

L'altra cara de la mateixa moneda és la societat brasilera. Les xifres mostren que Brasil és pioner en l'adopció de xarxes socials en línia, com ara Orkut, Facebook i Twitter, en les quals el segon idioma més emprat és el portuguès. La cultura digital es desenvolupa per aquestes plataformes, cosa que va portar John Perry Barlow, un dels primers activistes de la llibertat a la xarxa i cofundador de l'Electronic Frontier Foundation, a dir que Brasil és «la societat en xarxa ideal».

Obama va arribar al poder el 2008. L'any 2005, el lloc web del Ministeri de Cultura brasiler ja estava adoptant llicències Creative Commons per als seus continguts, i el 2006 tots els continguts

2. Vegeu: <<http://wikicrimes.org>>

3. Vegeu: <www.casadaculturadigital.com.br>.

4. Vegeu: <<http://sacsp.mamulti.com>>.

5. Vegeu: <<http://www.data.gov>>.



<http://digithum.uoc.edu>

Democràcia, innovació i cultura digital

produïts per Radiobrás, l'empresa pública brasilera de comunicació, van passar a ser distribuïts utilitzant aquesta llicència.

Al llibre *CulturaDigital.BR*, escrit per mi en col·laboració amb Sérgio Cohn, vam analitzar aquest caràcter pioner de Brasil amb pensadors de diversos corrents ideològics i àrees del coneixement. Entre ells, el sociòleg Laymert Garcia dos Santos, autor de *Politizar as Novas Tecnologias* ['Polititzar les noves tecnologies']:

«El problema principal que tinc amb Brasil és que hi ha una enorme riquesa i alhora un dèficit de pensament sobre el potencial d'aquesta cultura en la nova realitat que viu la gent i, sobretot, en el nou paper que assumeix el país en la redistribució geopolítica després de l'afebliment dels mercats» [...] «L'anomenada *intel·ligència brasilera*, amb molt poques excepcions, encara no s'ha adonat del canvi evident que s'està produint, ni de les possibilitats que s'estan obrint, cosa que considero que és molt greu des del punt de vista de la política. La diferència respecte al Primer Món serà la possibilitat de captivar amb la nostra cultura, fent servir aquesta tecnologia per crear quelcom diferent d'allò que el centre, és a dir, el món euro-estatunidenc, ha fet».

Si bé la intel·lectualitat brasilera no percep els canvis, pel que sembla la classe dirigent comença a avançar en aquest sentit, tot i que lentament. Actualment hi ha tres processos en marxa que determinaran el nostre futur:

- 1) La política pública per universalitzar l'accés a la banda ampla, que el president Luiz Inácio Lula da Silva ha promès que serà la mesura final del seu govern.
- 2) La reforma de la llei de propietat intel·lectual per incorporar drets dels usuaris, avui dia la principal font de conflicte entre la cultura que emergeix de les xarxes interconnectades i la vella indústria de la intermediació del segle xx.
- 3) La construcció d'un marc civil, un marc de drets, dels usuaris d'Internet, proposat pel Ministeri de Justícia.

L'articulació d'aquests tres elements dona lloc a una conjuntura que pot portar Brasil a respondre als canvis socials que s'estan produint arreu del món a una velocitat incomparable a la d'altres països.

Fi de la pausa.

V

Molts dels projectes de democràcia digital, inclosos els que hem esmentat abans, es basen en un nivell d'interactivitat encara molt primitiu. Són mecanismes simples de deliberació en els quals el

ciudadà pot elegir entre una opció o una altra. És a dir, pot votar. Aquest és el cas del Pressupost Públic Digital de Belo Horizonte (Minas Gerais). Com a iniciativa pionera, el Pressupost Participatiu Digital de la capital minera va permetre als ciutadans triar una obra perquè l'ajuntament l'executés. Va ser un plebiscit virtual inèdit al món.

La proposta del Fòrum de la Cultura Digital Brasileira, iniciada el juny de 2009 i encara en desenvolupament, és d'un altre tipus. El que es pretén amb aquest procés és aprofundir en la interactivitat i crear un instrument col·laboratiu d'elaboració de polítiques públiques.

L'Estat brasiler, redemocratitzat, s'ha valgut de diversos mecanismes per garantir que la veu de la societat es faci sentir directament en el procés d'elaboració de les polítiques de transformació del país. Entre aquests mecanismes destaquen les Conferències Nacionals, portades a terme respectant el Pacte Federal (amb etapes municipals, estatals i federal) i que serveixen com a element estructurador de polítiques sectorials. La majoria de les conferències estan supervisades per un consell, que és el responsable d'assegurar l'aplicació de les directrius definides per la societat i de la fiscalització de les polítiques que es proposin i es portin a terme.

A més de les conferències, altres mecanismes de participació són les consultes públiques (presencials i virtuals), les audiències públiques, els seminaris i els fòrums. Els fòrums són espais de debat, articulació, col·laboració i planificació col·lectiva, generalment de caràcter consultiu amb relació al poder públic, que tenen com a objectiu reunir diferents agents d'un o més sectors socials i que poden ser permanents o temporals.

El Fòrum de la Cultura Digital Brasileira forma part de les iniciatives de participació social, però es distingeix de totes les altres en el fet que utilitza internet de manera radical com a part de la seva metodologia. En realitat, aquest fòrum està totalment estructurat sobre la plataforma *CulturaDigital.BR*,⁶ un lloc web de xarxa social que el desembre de 2009 ja tenia més de 3.200 usuaris, 160 grups de debat i prop de 300 blocs actius. En aquesta xarxa, els ciutadans debaten sobre temes de l'era digital d'una manera oberta i horitzontal.

El novembre, durant el seminari internacional del fòrum, que va convertir en presencials trobades que ja s'estaven fent en el món virtual, es van elaborar i entregar al ministre de Cultura, Juca Ferreira, documents amb directrius per a la definició de polítiques de cultura digital. Posteriorment, aquests documents es van retornar a la plataforma i continuen essent objecte de debat.

Aquest any s'estan duent a terme diverses iniciatives noves, entre les quals hi ha la proposta de creació d'una governança col·laborativa per a la cultura digital mitjançant la constitució d'un consell basat en la xarxa social *CulturaDigital.BR*, el qual també tindrà veu en el Consell Nacional de Polítiques Culturals.

6. Vegeu: <www.culturadigital.br>.



<http://digithum.uoc.edu>

Democràcia, innovació i cultura digital

En vista de l'experiència dels primers mesos, es pot afirmar que la característica principal del Fòrum de la Cultura Digital Brasileira és ser un espai d'expansió i no de síntesi, una cosa que ja estava prevista des del principi.

Les repercussions de la tecnologia digital són enormes i poc compreses. Així, doncs, és necessari trobar els interlocutors adequats i disposats a concebre polítiques per a aquesta era de transició, sabent que no formaran part d'un moviment amb punt inicial, mitjà i final.

Referències bibliogràfiques

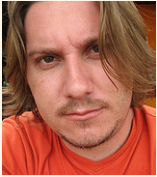
- ALEXANDRE, Mathias (2009) «A mudança sequer começou». Entrevista a Clay Shirky. *Estado de S. Paulo*. (8 de nov de 2009).
- PEREIRA, Sivaldo (2008) «Promessas e desafios da deliberação online: traçando o panorama de um debate» A: V Jornadas de Comunicació i Democràcia entre grups d'investigació de la UFB i la UFMG. Encontro.
- SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (2009) *Cultura Digital.br*. Azogue Editorial.
<<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>

CITACIÓ RECOMANADA

SAVAZONI, Rodrigo (2010). «Democràcia, innovació i cultura digital». A: Pau ALSINA (coord.). «De la digitalització de la cultura a la cultura digital» [dossier en línia]. *Digithum*, núm. 12. UOC. [Data de consulta: dd/mm/aa] <<http://digithum.uoc.edu/ojs/index.php/digithum/article/view/n12-savazoni/n12-savazoni>> ISSN 1575-2275



Aquesta obra està subjecta a la llicència de **Reconeixement-No comercial-Sense obres derivades 3.0 Espanya** de Creative Commons. Podeu copiar-la, distribuir-la i comunicar-la públicament sempre que n'especifiqueu l'autor i la revista i la institució que la publiquen (*Digithum*; FUOC); no en feu un ús comercial i no en feu obres derivades. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.ca>.

**Rodrigo Savazoni****Periodista, productor web i realitzador multimèdia**

rodrigossavazoni@gmail.com

Fli Multimídia

Vitorino Carmilo, 459, Barra Funda
São Paulo (Brasil)

Periodista, productor web i realitzador multimèdia. És director de Fli Multimídia (<<http://flimultimedia.com.br/>>), empresa creada amb André Deak i Lia Rangel i que té com a clients, entre d'altres, la Xarxa Nacional d'Ensenyament i Recerca brasilera i CPFL Cultura. Així mateix, és membre de la direcció del Laboratori Brasiler de Cultura Digital. És un dels creadors de la Casa de la Cultura Digital (<www.casadaculturadigital.com.br>), un espai d'intercanvi i creació que aplega empreses i ONG relacionades amb la cultura contemporània. És membre de la Coordinació Executiva del Fòrum de la Cultura Digital Brasileira i director de continguts de la plataforma col·laborativa CulturaDigital.BR (<<http://culturadigital.br/>>). És coautor de *Vozes da Democracia* (Imprensa Oficial, 2007) i *Cultura Digital.Br* (Azougue, 2009). Va rebre el premi Vladimir Herzog de drets humans 2008 en la categoria internet pel documental web interactiu *Nação Palmares* i el premi Estadão 2008 en la categoria integració/multimèdia pel projecte *Vereador Digital* ['Regidor digital']. És col·laborador de diferents publicacions alternatives, com ara la revista *Fórum*, la revista *Caros Amigos*, l'agència Carta Maior, la revista *Nova-e* i la revista *Terra Magazine*.