



HERRIZAINGO SAILA

Herrizaingo Sailburuordetza
*Hauteskunde eta Dokumentazio
Zuzendaritza*

DEPARTAMENTO DE INTERIOR

Viceconsejería de Interior
*Dirección de Procesos Electorales
y Documentación*

**I FORO DE CIUDADES DIGITALES
II MESA DE INTENDENTES DIGITALES**

**“LOS GOBIERNOS LOCALES Y
LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN”**

BUENOS AIRES, 11 Y 12 DE MAYO DE 2006

PONENCIA:

**? PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA Y VOTO ELECTRÓNICO:
EL RETO DEL SIGLO XXI PARA LOS GOBIERNOS MUNDIALES?**

0. NOCIONES PREVIAS.

En primer lugar, agradecer a los organizadores de este Foro la invitación que, tan amablemente, han cursado al Gobierno Vasco para participar en el mismo.

Agradecimiento que, en especial, personalizo en el Dr. Alejandro Prince, "alma mater" de este Foro y que me honra con su amistad.

El objeto de esta presentación se centra, fundamentalmente, en analizar las consecuencias favorables que, para la participación del ciudadano en los asuntos públicos, tendrá la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Esta cuestión será reflexionada más en profundidad desde la vertiente del voto electrónico (ya que del impacto en la misma de otras herramientas tecnológicas ya se ocuparán, con más autoridad que la que les habla, doctos compañeros a quienes avalan largos años de estudio e investigación teórica a la par que, de experiencias prácticas en tareas de responsabilidad) e irá ilustrada de las diferentes y más relevantes pruebas piloto que se han implementado en Europa y en el Estado Español, para finalizar con la exposición de la apuesta pionera de Euskadi a fin de que las nuevas tecnologías sean puestas al servicio de la democracia, convirtiéndose en su elemento más dinamizador, facilitando al ciudadano la toma de decisiones, tanto sociales como políticas.

▪ **Democracia Directa versus Democracia Representativa.**

La participación política tiene su desarrollo óptimo en un escenario de democracia. Ahora bien, hay varias formas de democracia, ya que las circunstancias políticas, sociales y económicas prevalecientes en cada país, así como los factores históricos, tradicionales y culturales determinan los elementos de esa democracia.

No obstante, si en algo coinciden la mayoría de los regímenes democráticos contemporáneos es en que debe evolucionarse necesariamente hacia el otorgamiento de un protagonismo, cada vez mayor al ciudadano, en la construcción del día a día de su ciudad y de su país. La consecución de este propósito puede resultar más sencilla a través de la incorporación de las herramientas tecnológicas en la vida social y, por ende, en la vida política. De este modo, el ciudadano, al que sólo se le convoca a las urnas para elegir a sus representantes (Democracia Representativa), será llamado de manera más frecuente para que emita su parecer en asuntos de mayor calado y trascendencia para su vida cotidiana (Democracia Directa o Participativa).

El ciudadano pasa, de ese modo, a convertirse en protagonista principal del devenir político con lo que la democracia y las instituciones políticas, construidas a partir de la integración de la voluntad ciudadana, se ven fortalecidas y reforzadas por la legitimización que de ello hace la ciudadanía con su participación.

▪ **Participación Política Electrónica versus Participación Política Convencional.**

Ya se ha mencionado que la irrupción de las TICs en la vida socio-política determinará un incremento de la participación ciudadana en el quehacer político.

Debemos ser conscientes, además, de que ello obligará a los diferentes actores presentes en la vida política (partidos políticos, Gobiernos, Parlamentos y Administración, ...) a modificar sus roles, con lo que ello conlleva de revolución y de tensión.

Así, la participación política, canalizada mediante elementos electrónicos o telemáticos, es lo que denominaremos "Participación Electrónica".

Mediante la correcta utilización de los medios tecnológicos, la participación política, hoy únicamente centrada en fases o niveles bajos de intervención, (es decir, en el nivel de información, comunicación o consulta) se incrementará hasta llegar a niveles de decisión política, capaces de influir en el día a día de de la acción de Gobierno, mediante la interactuación entre el ciudadano y el político lo que, sin duda, le daría una visión más pragmática a la labor gubernamental.

▪ **Participación Democrática y Voto Electrónico.**

La participación democrática con medios electrónicos, en su nivel máximo y óptimo, tiene las siguientes dos vertientes.

- La primera, que supone el ideal utópico plasmado por los teóricos de la materia, centrada u orientada a la toma de decisiones en el ámbito político y que se materializa en referendos, consultas o encuestas vinculantes, y recogida de firmas o adhesiones para iniciativas legislativas o ciudadanas de distinta naturaleza, entre otras.
- La segunda, concretada en la participación en elecciones de representantes en órganos colegiados, toma cuerpo o se materializa, a través del voto electrónico en las diversas

modalidades o sistemas en las que éste se ha desarrollado. Sin olvidar, también, la posibilidad de incrementar la participación política mediante la propia confección del orden de los candidatos de la boleta elegida o entre las diferentes opciones políticas.

Son mecanismos de participación, estos dos, significativamente distintos ya que, mientras que el voto electrónico se traduciría en el empleo de nuevos instrumentos o canales para desarrollar la tradicional función de elección de representantes, las nuevas experiencias de participación política del primer grupo (la mayoría desarrolladas vía Internet) suponen un grado de profundización en la toma de decisiones de los órganos institucionales absolutamente novedoso y sustancial.

I. FORMAS DE MATERIALIZACIÓN DE LA DEMOCRACIA PARTICIPATIVA DIGITAL (DPD).

▪ El Voto Electrónico.

Actualmente coexisten dos sistemas de voto electrónico: los presenciales y los remotos.

Los primeros son los que se desarrollan de manera muy similar al sistema tradicional (elector—colegio electoral—voto “in situ”).

Los segundos, por el contrario, se basan en una red de comunicación que permite enviar el voto desde el lugar en el que está el votante hasta una urna digital remota.

A su vez, los sistemas presenciales y los remotos presentan subclasificaciones, dependiendo de los elementos tecnológicos que utilicen.

Entre los sistemas presenciales destacan, por un lado, la utilización de urnas y papeletas electrónicas (el sistema *Demotek*[®] promovido por el Gobierno Vasco y de su propiedad, es un ejemplo de esta modalidad de voto electrónico) y, por otro, el de pantalla táctil (Touchscreen) utilizado, a su vez, en varios países europeos y americanos con éxito desigual.

Los sistemas remotos emplean las redes Internet e Intranet y difieren, fundamentalmente, en el procedimiento que utilizan para identificar al votante.

- **La Red Internet: Páginas web, Foros, Blogs, Parlamentos abiertos, Plataformas participativas Multiservicio,...**

Podemos señalar, sin temor a equivocarnos, que el universo de las Páginas web ha evolucionado de un modo realmente vertiginoso en los últimos tiempos, dando cobijo a verdaderos foros de intercambio y participación ciudadana.

Integrados en dichas Páginas web, encontramos diversos espacios de debate, discusión y, por ejemplo, desde ellos han nacido y se han desarrollado los denominados "weblogs", espacios o publicaciones virtuales que, primero a título individual —aunque en los últimos tiempos también con naturaleza corporativa— recopilan, cronológicamente, mensajes de uno o varios autores sobre una temática en particular o a modo de diario personal.

El resto de usuarios visitantes del "weblog" pueden realizar comentarios a cada mensaje (llamados "post").

Dichos espacios han crecido vertiginosamente ya que, mientras que en el año 2000 había menos de 30.000, el pasado 2005 casi se podían encontrar unos 53 millones, entre los que hay "weblogs" de municipios (Cauteleu - Francia), de políticos (Pere Macías y Carles Gasòliba senadores del Grupo Parlamentario Catalán), de empresas públicas (Sociedad Informática del Gobierno Vasco - EJI) y privadas (Editorial Alfaguara, Sun Microsystems o IBM).

Asimismo, los órganos legislativos no han permanecido ajenos a esta dinámica como máximos representantes que son de la soberanía popular, y han creado los "parlamentos abiertos en línea" para establecer un nuevo mecanismo de comunicación entre la ciudadanía y los parlamentarios (ejemplos, sobre los que más adelante ahondaremos, los tenemos en el Parlamento Vasco y el Catalán con las iniciativas "Zabalik" y "Democracia.web", respectivamente).

Por último, los órganos locales fundamentalmente han puesto en marcha las "Plataformas participativas Multiservicio", que tienen como objetivo o misión fundamental, la de mejorar la calidad de la gestión de los servicios públicos y de su legitimación democrática, poniendo la interacción con la ciudadanía como centro de su acción pública. (Más tarde concretaremos esta idea mediante ejemplos de promoción del e-Gobierno en capitales y otros Ayuntamientos del País Vasco).

- **Telecomunicaciones. La función social de los mensajes "SMS".**

El uso del teléfono móvil o celular está cada vez más extendido por el mundo. En este apartado, la cuestión más relevante es la incidencia que

en los asuntos públicos y en la política de un país puede llegar a tener la movilización ciudadana a través de mensajes "SMS". (Ejemplo evidente de esto, es la movilización ciudadana que se produjo entre el atentado del 11-M y las elecciones del 14 de marzo de 2004 en España, para conocer la realidad de la autoría de los atentados y transparencia informativa del partido gobernante en aquel momento).

II. EXPERIENCIAS DE DEMOCRACIA PARTICIPATIVA DIGITAL (DPD) EN EUROPA: GRAN BRETAÑA Y FRANCIA, COMO EJEMPLOS MÁS RELEVANTES.

Con la esperanza de que la incorporación de medios tecnológicos revitalizase el interés de la población (sobre todo, de la más joven) por la política, **Gran Bretaña** realizó los dos ensayos más grandes de voto electrónico en los años 2002 y 2003.

- En el 2002, en Swindon, se ofrecieron opciones de canales múltiples de votación para las elecciones locales, incluido Internet. La participación se incrementó un 15%.
- En 2003, en Sheffield, 174.000 electores votaron electrónicamente a través de Internet, SMS y quioscos de votación, mediante el teclado telefónico y el uso de una tarjeta inteligente especial. El aumento neto en la concurrencia o participación fue del 5,2%.

En una encuesta realizada en la jornada electoral, el 34% de los electores manifestaron que era menos probable que hubieran votado de no haber estado disponible el sistema electrónico.

Por su parte, el **Estado Francés**, con motivo de la ratificación de la Constitución Europea en su territorio, organizó una experiencia de voto electrónico en la localidad de Vandoeuvre-lès-Nancy, en el año 2005.

Se empleó el sistema de pantallas táctiles y, a fin de garantizar el anonimato del elector, se separaron los momentos de identificación y de votación. No existen datos que avalen la afirmación relativa al incremento de la participación en esta localidad por el uso de la tecnología.

Finalmente, destacar a un país del este europeo como **Estonia** (a la que el Dr. Tullio en la ponencia "El voto electrónico y las perspectivas a futuro", junto con la Dra. M^a Candelaria Fernández, señalaba como "*aquellos países que se ubican entre los más modernos y propensos a incorporar tecnología sin motivos o necesidad aparente*").

Así, Estonia (llamada desde hace unos años "E-stonia"), según señala Sirje Tambaur, Directora de TIC en aquel país, porque ha utilizado de manera pionera las denominadas "soluciones en línea" [ocupa el segundo puesto

mundial en Banca por Internet y la tercera en Administración en Línea], utilizó en octubre de 2005 (9.317 electores lo utilizaron), con motivo de las Elecciones Locales, el voto por Internet y prevé, en el 2007, utilizar dicho sistema en las Elecciones Legislativas Nacionales.

III. EXPERIENCIA DE DEMOCRACIA PARTICIPATIVA DIGITAL (DPD) EN EL ESTADO ESPAÑOL: ESPECIAL REFERENCIA A CATALUNYA, MADRID Y ANDALUCÍA.

- En el año 2003, en las Elecciones Legislativas Autonómicas Catalanas, se experimentaron en cinco pueblos de esa Comunidad y en las Casas Catalanas, en América y Europa, varios sistemas de voto electrónico:
 - Presencial, con papeleta y urna electrónica (*Demotek*®).
 - Presencial, con pantalla táctil (Indra), y
 - Remoto, con identificación digital del elector (Sctyl).

Mientras que los dos primeros se utilizaron en cinco municipios de reducido tamaño, el tercero y último se experimentó entre los electores catalanes residentes en México, Argentina, Chile, Estados Unidos y Bélgica.

Los resultados dados en los citados cinco municipios no pueden ser considerados significativos, por tratarse de una prueba piloto en la que el voto era opcional y voluntario. En los procesos experimentales en el extranjero se produjo una disminución significativa de la participación por los medios electrónicos que por los tradicionales, salvo en el caso de los catalanes, residentes en México.

- Por lo que respecta a la Comunidad de Madrid, el proyecto "Madrid-Participa" fue una iniciativa del Ayuntamiento de la capital, realizada por la empresa Accenture, que consistió en una consulta ciudadana de tres preguntas relacionadas con los equipamientos públicos, realizada entre los días 28 a 30 de junio de 2004, en el Distrito Centro de Madrid, con un censo de 120.000 electores (se tenía tal condición desde los 16 años). Los sistemas de votación utilizados eran Internet, Teléfono móvil o celular (Java, Wap y SMS), y pantallas táctiles situadas en quioscos electorales habilitados al efecto.

Esta experiencia, si bien fue muy interesante por la novedad que suponía, arrojó una tasa muy baja de participación (0,63%) del total del electorado (BARRAT / RENU, 2004).

Existen numerosas variables que influyen en estos resultados, ya que no es lo mismo, por ejemplo, una consulta o unas elecciones representativas.

Tampoco es lo mismo que los sistemas electrónicos actúen de forma única o complementaria, e influye, asimismo, el método empleado, ya que no presentan el mismo grado de dificultad sistemas basados en el voto remoto en entornos no controlados, que los modelos de boleta óptica.

- En Andalucía, la Junta de esa Comunidad Autónoma, a través de su Consejería de Presidencia, observando que la política local era el escenario más idóneo para la profundización de la participación política y la implantación tecnológica, acordó con el Ayuntamiento de Jun (2.350 habitantes, situado en la provincia de Granada, muy cerca de su capital), un programa específico destinado a ensayar alguna de las nuevas tecnologías de votación.

Así, el 14 de marzo de 2004, tras obtener la preceptiva autorización de la Junta Electoral Central y, aprovechando la simultaneidad en territorio andaluz de las elecciones generales —elección de Congreso y Senado españoles— y las autonómicas —elección al Parlamento andaluz—, llevó a cabo una prueba de voto electrónico, no vinculante, con la empresa española Indra, utilizando diversos canales de voto remoto, que, en contraste con otras posibilidades como la boleta óptica o la pantalla táctil, exigían unos patrones de registro más complicados a través de la acreditación previa en el Ayuntamiento para que se les facilitara un dispositivo con la firma electrónico incorporada (se acreditaron un 50,31% del censo de electores – más de 800 de los 1.590 electores que componían el censo).

Posteriormente, el día de la votación el ciudadano-elector accedía a la página de inicio de la votación, y se solicitaba la identificación del mismo a través de su dispositivo criptográfico. Finalmente, el elector debía teclear el código privado que le había sido entregado junto con la ficha.

Un procedimiento engorroso que, unido a la escasa formación dada al electorado, complicó sobremanera la experiencia organizada (J.BARRAT ESTEVE – OVE, 2004).

IV. EXPERIENCIA DE DEMOCRACIA PARTICIPATIVA (DPD) EN EUSKADI.

A continuación, se expondrán las experiencias que se han materializado en la Comunidad Autónoma de Euskadi, desde el nivel más próximo al

ciudadano (el municipio) hasta el más lejano (órganos legislativo y ejecutivo de nivel nacional).

Esta exposición debe servir como instrumento de respuesta a la pregunta de si las Tecnologías de la Información y la Comunicación —TICs— van a ser el motor de cambio y transformación de los Gobiernos y las Administraciones Públicas para, trabajando en red, responder con calidad de servicio y democrática a las necesidades sociales del siglo XXI (CRIADO Y RAMILO, 2001. SERRA, 2004).

▪ AYUNTAMIENTOS VASCOS Y TERRITORIOS HISTÓRICOS.

Como se ha dicho en la introducción acerca del País Vasco, el ámbito local vasco se caracteriza por la presencia de muchos Ayuntamientos con escasa población y recursos.

Las Diputaciones, Mancomunidades, Cuadrillas, dinamizan y financian, mediante las TICs, la mejora de la actividad político-administrativa. No obstante, la voluntad política en la promoción del E-Gobierno es desigual entre los Ayuntamientos de los tres Territorios Históricos y sus tres capitales.

- ? **En la capital de Euskadi, Vitoria-Gasteiz**, se ha trabajado mucho la estructuración interna de la información y los procedimientos —Back-office— para poder ofrecer servicios municipales integrados de información y gestión, en Oficinas de Atención a la Ciudadanía, Teléfono o Internet —Front-office— (RAMILO ARAUJO, 2004).

El pasado mes de abril, el Pleno del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz aprobó el denominado “Decálogo de Buenas Prácticas Participativas”, que tiene como objetivo primordial “la necesidad de desarrollar acciones que fomenten una auténtica democracia participativa de modo que, no sólo el tejido asociativo, sino toda la ciudadanía formen parte de esta dinámica”.

A tal fin, el Grupo Nacionalista propuso tres herramientas para impulsar este objetivo: un portal web, un chat y un programa de encuentros con la sociedad.

- El “portal web” (<http://www.iristen.net/partehartu>) dispone de 8 apartados, entre los que hay foros de opinión, agenda, acciones, noticias, en las que se pretende dar una visión directa e inmediata de la actividad que el ciudadano puede desplegar frente a las distintas políticas municipales.

- Otra de las herramientas participativa es un “chat”, en el que se responderá en tiempo real a las cuestiones que los ciudadanos trasladen.
- La tercera propuesta es un programa de “Encuentros Participativos con la Sociedad”. La dinámica de estos encuentros comienza con una sesión informativa sobre un tema local de actualidad, en la se que funcionará en una doble vía, desde la ciudadanía al Ayuntamiento y, a la inversa.

Una vez expuestas las grandes líneas del tema a debate habrá un foro de opinión, propuestas y demás aportaciones que el vecino quiera trasladar a sus políticos, así como un seguimiento de la ejecución de las mismas.

- ? Por su parte, **Donostia-San Sebastián** ha trabajado notablemente la dimensión informativa y participativa en el uso de las TICs.

Hace, aproximadamente, un año (Marzo, 2005) este Ayuntamiento presentó un “Proyecto de Norma Orgánica de Participación Ciudadana”, marco regulador que forma parte de un plan director o Plan de Participación Ciudadana, que pretende poner en marcha una estrategia más amplia de fomento de la ciudadanía activa y, por tanto, de fortalecimiento de la democracia local.

En definitiva, se pretende GOBERNAR CON LAS PERSONAS y no sólo para las personas. A esos efectos, se reconocen una serie de “Derechos de la Ciudadanía (Título II), como el de la participación en la gestión, audiencia pública, consulta popular, derecho de petición e información, etc.

Asimismo, es la Diputación Foral de Gipuzkoa, la institución más activa en la materia de E-Gobierno y E-Administración. En junio de 2000 lanzó el Plan “E-Gipuzkoa” (siguiendo la iniciativa de E-Europe). Fue presentada en el año 2002 ante la Comisión Europea y, a partir de ese momento, se firmaron acuerdos con el Gobierno Vasco para la implantación de las TICs en la gestión gubernamental y administrativa del Territorio Histórico.

Debido a la estrecha colaboración informática entre la Diputación Foral de Gipuzkoa con los municipios del la provincia (PROYECTO IKHA), el 64,3% de estos tienen políticas para hacer que la información pública esté disponible en Internet. El 45,2% incluye, entre sus herramientas de trabajo, la creación de una Intranet para la gestión y la mejora continua y, el 76,2% tiene creada una página web.

Es destacable, en el territorio guipuzcoano, el caso de la municipalidad de Irun, que presentó un proyecto transfronterizo de Servicios TIC para la ciudadanía y las PYMES. Posteriormente, este proyecto, que fue presentado al V Programa Marco de la UE, se reformuló en el llamado IRUNETXXI.

- ? Por su parte **Bizkaia**, no destaca en su capitalidad (Bilbao) por tener una labor pionera en la implantación de las TICs, ni en el de la participación ciudadana. Es un municipio con muchos recursos que no acaba de despegar (la profesora de la UPV/EHU, RAMILO ARAUJO, M.C., apunta como razón a esto, a las dificultades organizativas internas para aunar esfuerzos y visiones sobre la presencia y la tarea en el llamado "ciberespacio").

Por lo que respecta a la Diputación Foral de Bizkaia, a pesar de la inexistencia de un marco global para el desarrollo de la Sociedad de la Información, existen servicios públicos innovadores, impulsados desde la Sociedad Informática Foral (LANTIK). Así el Sistema Inteligente de Transporte, Información Hidrometeorológica, Información sobre el Estado de las Playas (que permite visualizar su estado en tiempo real a través de "webcams"), la gestión de colas, que permite saber al ciudadano, a través de un mensaje SMS, la cola para atención al público existente en un momento determinado en la Hacienda Foral, y el tiempo medio de atención al público, etc.

Destacable también en este Territorio, es el ejemplo concreto del Ayuntamiento de Sopelana que, a través de la Campaña Electoral Virtual "Candidato2003/2003Hautagaia2003.Net" puso en marcha un proyecto de participación ciudadana a través de Internet, con la implicación de ciudadanos, políticos y Administraciones Públicas. El proyecto se enmarca en el contexto del programa europeo "E-Europe", que busca fomentar este tipo de procesos de participación.

Su puesta en marcha y magníficos resultados fueron posibles gracias al apoyo de muchos agentes de distinta procedencia, destacando al promotor de la iniciativa "EUROPA PRESS", que fue capaz de sumar al proyecto no sólo a todos los partidos políticos del Ayuntamiento, sino también a otras instituciones públicas (EUDEL, Gobierno, Parlamento, ...), a la Asociación de Internautas Vascos (Internet and Euskadi), y a un conjunto de agentes privados o semiprivados (DEIA, EITB, Uribe Kosta Digitala, ...).

Como consecuencia de esta iniciativa, los tres grandes partidos políticos presentes en la vida municipal de Sopelana (PNV, PSOE-EE-PSE y EA) modificaron sus programas electorales por la incorporación de las propuestas y sugerencias de los ciudadanos.

▪ PARLAMENTO VASCO

El Parlamento Vasco (poder legislativo de la Comunidad Autónoma del País Vasco - CAPV) es el primero del Estado español en disponer de una lista de distribución de correo electrónico, que permite a cualquier ciudadano elegir los temas que quiere seguir, recibiendo información personalizada sobre su evolución, enviar a los Grupos Parlamentarios comentarios o referencias y acceder a toda la documentación original desde el mensaje que se recibe.

Los “expedientes digitales” a los que se accede incluyen, además de documentos originales, clips de vídeo de los debates parlamentarios. Este proyecto se denomina “ZABALIK” —“Abierto en euskera”— (http://www.parlamento.euskadi.net/c_que_es_zabalik.html)

Asimismo, en las pasadas elecciones legislativas de ámbito vasco (17 de abril de 2005), el Parlamento Vasco y la Agencia Europa Press presentaron la plataforma on-line “Euskadi2005.net”, a la que se adhirieron los principales partidos políticos vascos con el propósito de contestar públicamente las cuestiones que los ciudadanos vascos decidieron plantear a sus candidatos durante la campaña electoral. Finalmente, incorpora una serie de herramientas y recursos informativos, destinados a fomentar el análisis y la reflexión entre los ciudadanos, antes de decidir el sentido de su voto.

▪ GOBIERNO VASCO.

El Gobierno Vasco, poder ejecutivo de la CAPV, en el año 1999, es instado por el Parlamento Vasco a que impulse el desarrollo de Internet en Euskadi. Esta instrucción tuvo su origen en el debate de Política General de la VI Legislatura (septiembre, 1999), en el que el Lehendakari Juan José Ibarretxe consideró como objetivo prioritario de la agenda de su Gobierno, impulsar el desarrollo de la Sociedad de la Información en Euskadi.

En el año 2000 se ponen en marcha dos programas para acercar las TICs al ciudadano y dotarle de formación (KONEKTA ZAITEZ, KZ GUNEAK).

En el nivel de E-Administración, se pusieron en marcha varios portales para coordinar políticas concretas entre los distintos niveles institucionales (Gizarte.net, Lanbide.net, Nekanet, Red de Información Juvenil).

En el año 2004 se presentó el “Plan Estratégico de Administración On-line 2004-2006”, que pretende aunar esfuerzos para que los trámites administrativos sean más ágiles, sencillos y eficaces para el ciudadano.

Por último, en el ámbito de la E-Democracia, el Gobierno Vasco ha impulsado un novedoso sistema de votación, que, conjugando la tradición electoral y las aportaciones tecnológicas, permite agilizar el recuento y escrutinio de los votos y evitar errores en el proceso electoral.

El voto electrónico, en los inicios de la investigación en la materia en Europa, parecía ser la panacea contra la descendente concurrencia de votantes. Esto no ha podido materializarse, debido a la escasa implantación de los sistemas de votación electrónica con validez jurídica. Generalmente, coinciden los expertos en señalar que “los productos tecnológicamente innovadores de votación electrónica aportan poco al proceso político de toma de decisiones, si su utilización se limita a los procesos electorales tradicionales de democracia representativa” (David Sancho – M^a Carmen Ramilo, UPV/EHU).

Una vez más, nos encontramos con que lo mayor dificultad para extender el potencial del voto electrónico no es de carácter tecnológico, sino de la ausencia de una voluntad política que admita una mayor cesión de capacidad de decisión a la ciudadanía.

Conscientes de este inconveniente y convencidos de que el camino a seguir en la evolución y consolidación de la E-Democracia era el de evolucionar hacia procesos de Democracia Directa o Participativa, el Departamento de Interior del Gobierno Vasco, a través de su Dirección de Procesos Electorales y Documentación, no se limita a modificar el marco jurídico-normativo para adaptarlo a los requerimientos tecnológicos (recordar que Euskadi es la única Comunidad Autónoma que posee una Legislación de Voto Electrónico), ni a implantar el sistema promovido en experiencias-piloto (Elecciones Autonómicas Catalanas 2003), e incluso en procesos electorales¹ con validez jurídica plena (Elección de Presidente del Athletic Club de Bilbao 2001, Elecciones Sindicales de la empresa Ikusi de Donostia-San Sebastián 2002, Elecciones Universitarias de distinta naturaleza desde el año 2001 al 2004) sino que, en la presente legislatura, ha adoptado el compromiso de dirigir e impulsar la aplicación de las TICs para la “promoción de la participación política en colaboración con los organismos implicados” (Decreto de Estructura Orgánica del Departamento de Interior).

¹ **Procesos electorales:**

- ☞ Elecciones Autonómicas Catalanas 2003: 5 urnas, 1.555 votantes,
- ☞ Athletic Club de Bilbao 2001: 16 urnas, 18.100 votantes, (60,45%, cuando dicho porcentaje, con voto tradicional, no superaba el 40%).
- ☞ Empresa Ikusi 2002: 2 urnas
- ☞ UPV/EHU:
 - 100 urnas
 - 60.000 electores (27% de participación, cuando el porcentaje con voto tradicional no superaba el 10%).
 - 2 millones de boletas.

¿Por qué esta evolución? ¿Es realmente necesaria? ¿Es factible?

Según una investigación realizada el pasado año por "YouGov" es más probable que los jóvenes voten en un concurso "reality" de TV que en las próximas Elecciones Generales. De hecho, casi la mitad (46%) de los que votan por primera vez ya han dado su voto alguna vez por un desalojamiento en "Big Brother", pero menos del 40% dice que votará por un partido político este año.

Al mismo tiempo, y paradójicamente, la mayoría de los jóvenes están interesados en los temas públicos (al 74% de los encuestados le interesa el tema de los impuestos, vivienda y el medio ambiente), pero este dato parece que es contradictorio con un descenso, cada vez más evidente, en el número de votantes (71,5% Elecciones Generales en 1997 - 59,4% en 2001).

Sin duda, la clave está en facilitar y hacer más cómoda la votación y ofrecerla también como instrumento para incidir en los asuntos públicos que afectan a nuestra vida cotidiana.

Es decir, si al votante se le convoca no sólo para elegir a su representante, a su gobernante, sino que también se llama a su puerta para preguntarle sobre sus preocupaciones y prioridades en el día a día de su pueblo o ciudad, es seguro que se activará su voluntad de participar, al observar que las propuestas o peticiones por él formuladas se traducen en actuaciones y proyectos nuevos, o se produce una modificación de los ya existentes porque así lo ha querido la ciudadanía.

V. EL FUTURO DE LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA EN LOS ASUNTOS PÚBLICOS: UNA CUESTIÓN DE VOLUNTAD POLÍTICA.

Una gran mayoría de estudiosos del fenómeno de la irrupción de las TICs en la vida político-administrativa coinciden en afirmar que aquellas pueden impulsar una reflexión sobre los valores y principios que han de guiar la acción pública y facilitar que las organizaciones públicas se acerquen al ciudadano.

A partir de este impulso inicial, es imprescindible VOLUNTAD POLÍTICA Y DIRECTIVA, para:

- Definir procedimientos fáciles de seguir y entender.
- Facilitar una información actualizada y en línea sobre las políticas emprendidas.

- Reforzar la interacción con los organismos regionales y locales (coordinándose), y con la sociedad civil.

Todo esto es una cuestión política y organizativa no tecnológica. Sin voluntad política no se podrán desarrollar todas las potencialidades que las TICs ofrecen para la participación.

Generalmente, las instituciones, partidos, administraciones públicas y asociaciones civiles están dispuestos a mejorar la comunicación entre sí pero, salvo casos excepcionales (Ayuntamientos), la utilización de las TICs para crear nuevos canales de participación y deliberación compartida no parece entrar dentro de sus objetivos (BORGE BRAVO, R. – Fuoc 2005).

En resumen, podemos concluir que, a pesar de la ausencia de voluntad política en la mayoría de los países de nuestro entorno para dar ese gran salto cualitativo que, producirá una variación importante en el concepto mismo de democracia, la introducción de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación reportará, siempre que se haga con la debida cautela y prudencia, resultados evidentemente favorables para el enriquecimiento de los mecanismos de participación ciudadana.

Muchas gracias, y me pongo a su disposición en el momento del debate para cuantas preguntas deseen formular.

.....