

CONCEPTUL DE DEMOCRAȚIE ELECTRONICĂ

dr. mat. Angela Ioniță
dr. ec. Costin Pribeanu

Institutul Național de Cercetare-Dezvoltare în Informatică – ICI București

Rezumat: Acest articol își propune: să definească mai bine conceptul de democrație electronică, în contextul actual de dezvoltare al României, să propună un cadru tehnologic pentru crearea și dezvoltarea unui "spațiu public deschis" bine definit, neutru, pe baza căruia să se creeze un "circuit public", care va permite cetățenilor să devină parteneri reali în dezbaterile publice și, în același timp, să permită comunității cetățenilor interesați să devină o componentă a viitoarei soluții în diverse proiecte de dezvoltare, programe economico-sociale etc.

Cerințele fundamentale pentru un "spațiu public deschis" sunt: un mediu de lucru interoperabil - un spațiu de lucru care este configurat pentru a folosi instrumentele specifice și datele necesare pentru a soluționa problema; un spațiu de date partajat - un model generic de date, care suportă o varietate de aplicații analitice și cartografice; "accesor" de resurse eterogene - o metodă de explorare și de accesare a informației și a resurselor analitice, disponibile într-o rețea.

În contextul acestui articol "utilizatorul" este cetățeanul și/sau comunitatea din care face parte și/sau în care s-a integrat. Alegerea "comunității" ca etichetă a noii forme derivă de la folosirea termenului cu referire la un "grup de indivizi care au învățat cum să comunice cinstit între ei, ale căror relații sunt mai profunde decât măștile lor exterioare și care au elaborat un angajament semnificativ de a-și însuși situația celorlalți".

Crearea acestui spațiu public deschis va însemna, la nivel colectiv, ceea ce este pe plan individual, maturitatea psihologică și spirituală, sau individualizarea. Pe baza unui model, comunitatea își asumă libertatea de autoexpresie pentru toți membrii ei. Oamenii se vor simți în siguranță. Bazându-se pe un profund sentiment de încredere, cetățenii vor fi onorați să fie tratați ca ființe unice și, în același timp, ca părți ale întregului: comunitatea.

Lucrarea este structurată în cinci secțiuni. Secțiunea 1 prezintă situația actuală în țară și în străinătate, noile perspective deschise de tehnologie în Societatea Informațională. Secțiunea a 2-a prezintă conceptul de democrație electronică. Un accent deosebit este pus pe ideea de spațiu deschis, ca paradigmă pentru o democrație avansată, orientată către dezbaterile de probleme, și pe creșterea accesibilității cetățeanului la procesul de luare a deciziei. Multe inițiative de implementare a democrației electronice sunt cantonate în sfera procesului electoral. O abordare privind asistarea alegătorului (dar și a candidaților) în perioada campaniei electorale este prezentată în Secțiunea a 3-a. Încercările de introducere a tehnologiei electronice în procesul de votare nu aduc întotdeauna efectele scontate. Așa cum se arată în cea de a patra Secțiune, unele aspecte tehnice sunt esențiale pentru succes, cu atât mai mult cu cât, chiar în țările cu democrație avansată, există o anumită reticență față de introducerea tehnologiei. În Secțiunea a 5-a se prezintă unele aspecte legate de utilizarea democrației electronice în guvernarea locală. Și aici, un studiu de caz recent arată că introducerea tehnologiei în chiar nucleul procesului de luare a deciziei, deci în politică, este o problemă delicată.

Cuvinte cheie: democrație directă, democrație electronică, societate informațională, comunitate, spațiu public deschis.

1. Democrația electronică și societatea informațională

1.1. Situația actuală în țară și în străinătate

În țară, există doar premise la nivelul comunităților locale privind preocupări de acest tip.

În străinătate există preocupări constante, începute cu mai bine de zece ani în urmă, care

urmăresc, pe de o parte, reducerea distanței între diversele comunități de cetățeni, aflate la distanțe mari, geografic răspândite, prin oferirea accesului neîngrădit la informație în timp util, captarea interesului comunităților în soluționarea diverselor probleme specifice, prin oferirea cât mai multor informații, iar, pe de altă parte, implicarea activă a cetățeanului în soluționarea problemelor comunității, prin oferirea posibilității de exprimare liberă a propriilor opinii și chiar a ofertării de soluții sau a captării cetățeanului în promovarea și utilizarea unor soluții la nivelul comunității din care face parte.

Rolul principal este jucat de evoluția tehnologiei informației și de răspândirea ei la diferite niveluri: de la organizații până la indivizi.

În [2] sunt date câteva dintre preocupările și proiectele lansate în lume privind democrația directă - democrația electronică.

1.2. Noi perspective deschise de tehnologie

Expansiunea rapidă, din ultimii ani, a tehnologiei informatice și a comunicațiilor a stimulat inițierea a numeroase proiecte având ca obiectiv aplicarea cercetării și inovării din domeniul internetului/intranetului la edificarea unui nou tip de democrație: democrația digitală sau electronică.

Adeptii democrației electronice susțin că utilizarea posibilităților tehnologice este de natură să faciliteze legături mult mai strânse între cetățeni precum și între cetățeni și factorii politici.

În acest sens, accesul la informația despre problemele de interes public și politicieni este de natură să contribuie la crearea unui electorat mult mai exigent și mai responsabil.

Pe lângă aceste obiective centrale, se pot menționa și o serie de obiective subsidiare, tangențiale sau complementare, care, împreună, pot susține conceptul de democrație:

- livrarea electronică a unui număr mare de servicii la domiciliu sau concentrarea acestora în puncte convenabil amplasate (cum sunt chioșcurile de informație) unde pot fi accesibile publicului larg;
- acces la o mare varietate de informații de interes public având ca scop creșterea transparenței actului decizional în administrația publică;
- crearea unor forumuri pentru dezbaterile unor probleme de interes general;

- participarea directă la procesul democratic prin introducerea votului electronic.

Se cuvin a fi menționate și o serie de aspecte care pot avea un impact negativ: nivelul scăzut și eterogen al infrastructurii, care poate crea inegalități între cei care au și cei care nu au calculatoare, între cei care sunt, respectiv nu sunt conectați la internet, scăderea interesului cetățenilor pentru mijloacele tradiționale de exercitare a democrației (partide, media și grupuri de interes).

1.3. Societatea informațională

Termenul de *Societate Informațională* descrie o viziune normativă morală și socială, bazată pe "flux", flux interactiv ca valoare morală centrală. Aceasta înseamnă că *Societatea Informațională* este, în primul rând, o îndatorire morală a oamenilor de a schimba informații, dar este și un scop primordial al statului, acela de a facilita acest schimb informațional prin furnizarea unei infrastructuri adecvate fluxului informațional.

De observat că, potrivit acestei definiții, și societățile premodernă și preindustrială pot fi societăți informaționale. Din punct de vedere istoric, astfel de societăți urmează tradiția Europeană, iar conceptul de *Societate Informațională* este o parte a acestei tradiții.

În "*Teoriile Societății Informaționale*" (1995), fără a se ocupa de definițiile Raportului Bangemann și cele ale politicii Uniunii Europene, Frank Webster enumeră alte cinci categorii de definiții pentru *Societatea Informațională*: tehnologică, economică, ocupațională, spațială, culturală.

În ultimii cinci ani, politica Uniunii Europene a fost formulată de către elite: elitele industriale (comisia Bangemann), elite academice, organizații neguvernamentale și grupuri de interes (Information Society Forum).

În acest sens, suportul Uniunii Europene pentru astfel de proiecte este logic: elitele sunt cele care suportă proiectele. Cel puțin 80% din populația Europei se află în afara acestei categorii. Statutul acestui segment de populație este acela de consumator pasiv de servicii ale "orașului on line", iar organizatorii se constituie, ei înșiși, în "avangarda unui viitor democratic".

2. Conceptul de democrație electronică

2.1. Democrație electronică și democrație directă

Noua democrație numită *Democrație Directă (DD)* (<http://www.pages.ca/kolar/DD/Dde.html>) este

un mecanism al bunei guvernări. *Democrație Directă (DD)* înseamnă votul direct al tuturor cetățenilor interesați de problemele comunității/societății în care trăiesc. Fiecare vot va fi precedat de discuții publice și de autoinstruirea cetățenilor în ceea ce privește implicarea și deciziile care trebuie luate la un moment dat. Aceasta necesită accesul neîngrădit al tuturor cetățenilor la informație și o atmosferă de toleranță și respect reciproc.

Democrația Electronică (DE) nu este doar o noțiune a viitoarei stări de fapt, ci este pur și simplu democrația societății informaționale cu o infuzie de cetățeni care folosesc rețelele informaționale și informatice și tehnologiile asociate pentru a participa la procesul de luare a deciziei. Tehnologia informației este cea care a schimbat și va continua să schimbe forma curentă a democrației.

Fără crearea și dezvoltarea de centre de participare a cetățenilor, răspândite geografic, nu se poate vorbi de progres către noua formă a democrației. Este știut faptul că interese prestabilite și organizații vor utiliza tehnologia informației pentru propriile interese pe care vor încerca să le impună în comunități diferite.

Acesta este un mod în care democrația poate acționa, dar, fără un *spațiu public deschis*, aceste interese vor rămâne doar la nivel de zgomot și vor fi doar o permanentă sursă de conflicte în instituțiile publice sau în cele din sectorul privat și media.

Cu un spațiu public deschis, bine definit, neutru, se va putea ca aceste interese să creeze un *circuit public*, care va permite cetățenilor să devină parteneri reali în discuțiile publice și, în același timp, o componentă a viitoarei soluții.

Tranziția către *noua democrație* va fi o schimbare a paradigmei sau, în termeni politologici, o schimbare a formulei politice. Parlamentarismul bazat pe partide este un joc cu sumă nulă, o luptă constantă între partidele aflate la putere și cele aflate în opoziție, o încercare de subordonare a partidelor rivale în obținerea cât mai multor voturi.

În această formă de democrație, cunoscută ca *Democrație Indirectă (DI)*, parlamentul devine un organism închis, care trăiește într-o lume proprie, fără prea multe contacte. În , există învinși și învingători, dar învingătorii nu pot păstra la infinit puterea.

În noua democrație, nu se va mai vorbi de competiție pentru voturi, de discursuri demagogice, specifice campaniilor electorale, nu vor mai fi alegeri, politicieni, partide în sensul clasic. Punctul cheie îl va constitui găsirea acelei politici care să se bazeze pe adeziunea cât mai multor cetățeni în oricare dintre domeniile de activitate. Măsurile luate vor reflecta dorințele tuturor cetățenilor. Sistemul fiind unul cooperativ, nu vor mai exista învinși și învingători, în sensul cunoscut până acum.

2.2. Conceptul de spațiu deschis

Așa cum s-a arătat în introducere, este necesar un cadru tehnologic pentru crearea și dezvoltarea unui "spațiu public deschis" bine definit, neutru pe baza căruia să se creeze un "circuit public", care va permite cetățenilor să devină parteneri reali în dezbaterile publice și, în același timp, să permită comunității cetățenilor interesați să devină o componentă a viitoarei soluții în diverse proiecte de dezvoltare, programe economico-sociale etc.

Cerințele fundamentale pentru un "spațiu public deschis" sunt:

- un mediu de lucru interoperabil - un spațiu de lucru care este configurat pentru a folosi instrumentele specifice și datele necesare pentru a soluționa problema;
- un spațiu de date partajat - un model generic de date, care suportă o varietate de aplicații analitice și cartografice;
- "accesor" de resurse eterogene - o metodă de explorare și de accesare a informației și a resurselor analitice, disponibile într-o rețea.

Un "spațiu public deschis" se definește ca fiind un sistem a cărui construcție se bazează pe o colecție de principii ale tehnologiei informației, sistem specific ingineriei software-ului și tehnologiei rețelilor, care permite interoperabilitatea datelor eterogene și a resurselor de procesare.

În contextul comunității TI - un grup de utilizatori și sistemele care partajează informația folosind scheme și definiții ad-hoc - "spațiul public deschis" furnizează metode de identificare, evaluare și de utilizare de date și instrumente în mod eficient. Un aspect cheie al "spațiului public deschis" este conceptul de "componentware" în care instrumentele de accesare de date și de analiză interacționează la fel cum interacționează un server web cu clienții, în numele aplicațiilor utilizator.

Beneficiile/avantajele unor soluții de "spațiu public deschis":

- "utilizatorii" vor avea capacitatea de a căuta în întreaga infrastructură spațială de date pentru datele cu cea mai mare aplicabilitate ca probleme de soluționat iar accesarea se produce într-un mod adecvat;
- mare varietate de instrumente analitice și modele sunt disponibile prin intermediul rețelei, toate dintr-un singur mediu desktop și printr-un singur flux de rețea;
- depozitele de informație se pot dezvolta și întreține pentru a putea satisface o gamă largă de utilizatori prin construirea de depozite de date pentru puncte de vedere, dictate de diversele lor interese ("mission-sensitive views") și modele de date.

Succesul și implementarea corespunzătoare a unui "spațiu public deschis" depinde de îmbogățirea posibilităților noastre pentru:

- a integra informația de la mai multe surse de date, nu doar în cadrul unei organizații și/sau comunități socio-economice, ci între mai multe organizații și/sau comunități socio-economice;
- a integra analizele bazate pe tehnologii noi, cum ar fi GIS într-un proces de luare de decizii, care va cere întotdeauna soluții personalizate.

2.3. Modalități de valorificare

Din punct de vedere organizațional, procesarea de date devine foarte sofisticată, iar cerința de a procesa împreună cu "utilizatorul" este imperioasă.

În schimb, implicarea puternică a "utilizatorului" sporește valoarea produselor generate. Concluzia plasării procesării de date la "utilizator" sugerează structuri organizaționale descentralizate. O organizație descentralizată face ca toate centrele de procesare de date să fie distribuite geografic, coordonate și conectate ca atare, ceea ce implică preluarea unei mari responsabilități în coordonarea activităților.

În contextul acestei teme de cercetare, "utilizatorul" este cetățeanul și/sau comunitatea din care face parte și/sau în care s-a integrat. Alegerea "comunității" ca etichetă a noii forme derivă de la folosirea termenului cu referire la un "grup de indivizi care au învățat cum să comunice cinstit între ei, ale căror relații sunt mai profunde decât măștile lor exterioare și care au elaborat un anagajament semnificativ de a-și însuși situația celorlalte".

Trebuie să fim conștienți, însă, de declinul spiritului comunitar și al preocupării față de bunăstarea colectivă dat fiind modelul american. În același timp, trebuie să fim conștienți și de necesitatea indivizilor de a se simți integrați și importanți în lume. Prin urmare, comunitatea este o modalitate de a trăi, care susține individul în contextul vieții alături de ceilalți.

Crearea acestui spațiu public deschis va însemna, la nivel colectiv, ceea ce este, pe plan individual, maturitatea psihologică și spirituală sau individualizarea. Pe baza unui model, comunitatea își asumă libertatea de autoexpresie pentru toți membrii ei. Oamenii se vor simți în siguranță. Bazându-se pe un profund sentiment de încredere, cetățenii vor fi onorați să fie tratați ca ființe unice și, în același timp, ca părți ale întregului: comunitatea.

Comunicațiile vor fi mai ușoare, întrucât punctul de vedere al fiecărui individ va fi respectat, crându-se, prin urmare, spsțiul necesar pentru ca indivizii cu opinii diferite să-și comunice părerea și

să descopere în care puncte li se întâlnesc valorile, standardele și așteptările similare. Luarea deciziei în cadrul "spațiului public deschis" va corespunde cu viziunea comună, principiile și valorile membrilor. Modul de determinare a direcțiilor de dezvoltare va constitui un proces democratic, clădit pe dezvoltarea consensului de grup.

3. Sisteme suport pentru asistarea alegătorilor

3.1 Orientarea campaniei electorale pe dezbaterile de probleme

3.1.1. Studiu de caz privind un ghid electoral pe internet

Dutton, Elberse & Hale [1] raportează un studiu de caz, realizat în 1998, cu ocazia alegerilor de guvernator în California. Cu această ocazie, a fost lansat un proiect destinat reformării procesului electoral.

În cadrul proiectului, a fost ales un site electronic (DNet's Web site), lansat acum doi ani de către un centru pentru studii guvernamentale, CGS, cu scopul de a promova campanii electorale, orientate pe dezbaterile de probleme, și de a oferi asistență electoratului pentru a alege candidații în funcție de poziția acestora față de un evantai de probleme mult mai larg decât ar fi putut fi asigurat de mijloacele mas-media tradiționale.

În subsidiar, trebuie subliniat faptul că multe proiecte care au avut succes în promovarea societății informaționale au fost inițiate/monitorizate de către organizații special constituite în acest scop în plan local (de exemplu, în realizarea proiectului de oraș digital pentru orașul Antwerp) sau central (cum este centrul de studii guvernamentale, menționat mai sus).

Studiul de caz menționat urmărește rolul pe care l-a avut site-ul respectiv, DNet, asupra unor aspecte diferite privind democrația electronică, comparativ cu modul în care au fost atinse aceste aspecte în cadrul publicității electorale pe posturile de televiziune sau în cadrul site-urilor proprii ale candidaților. În mod special, a fost urmărit gradul de cuprindere și de aprofundare ale problemelor puse în discuție.

De asemenea, în cadrul acestui studiu de caz, au fost intervievate persoane din staful de campanie electorală în scopul de a determina modul în care aceștia văd rolul internetului, în general, și rolul site-ului DNet, în particular.

Două abordări inovative privind utilizarea WEB sunt de menționat în cadrul site-ului: grila de probleme și dezbaterile digitale.

3.1.2. Grila de probleme

Aceasta permite alegătorului să cunoască poziția candidatului vizavi de o anumită problemă. În cazul acestei grile, fiecare linie este un candidat și fiecare problemă este o coloană. Celula determinată de intersecția dintre linii și coloane reflectă poziția candidatului: dacă este bifată, atunci candidatul are o declarație referitoare la această problemă. Poziția poate fi citită făcând click pe celula bifată.

Personalul CGS, care a condus acest studiu de caz, a utilizat propriile pagini Web ale candidaților în scopul de a extrage probleme care să fie incluse în grilă. De asemenea, o parte din probleme au fost extrase din dezbaterile organizate de un cotidian de mare tiraj.

Numărul total de probleme cuprinse în grilă a fost de 31, iar numărul de candidați de 17.

Problemele au fost sortate alfabetic, în ideea de a le acorda o pondere egală, evitând influențarea electoratului. Candidații pot să solicite introducerea unei probleme în grilă. Candidații sunt mutați la începutul grilei atunci când, pe linia respectivă, sunt furnizate informații noi.

3.1.3. Dezbaterile digitale

În cadrul site-ului DNet a fost organizată o dezbateri digitală asupra problemelor cheie, care au fost discutate în cadrul întâlnirii televizate dintre patru candidați importanți. În acest scop, pozițiile exprimate de către aceștia pe postul de televiziune au fost incluse în cadrul site-ului (corespunzător problemelor existente în cadrul grilei) ceea ce a încurajat și pe ceilalți candidați care nu au participat la dezbaterile televizate, să își exprime opiniile.

În acest fel, candidații care nu și-au putut permite facilitățile oferite de televiziune au putut să participe la dezbaterile digitale a aceluiași probleme. Acest fapt a fost de natură să ofere un acces mai larg și mai echitabil tuturor candidaților la mijloacele media, prin introducerea unui mijloc mai accesibil ca preț.

Câțiva candidați au furnizat opinii față de aproape toate cele 31 de poziții, în timp ce alții au răspuns la numai câteva dintre ele. Cei mai importanți patru candidați au exprimat poziții față de 12-15 dintre problemele din grilă.

3.2 Aspecte privind utilizarea unui site pentru asistarea alegătorilor

3.2.1. Rolul DNet în cursa electorală

O observație în acest studiu de caz este faptul că propriile pagini Web ale candidaților au distras atenția electoratului față de DNet. Candidații au

acordat mai multă atenție propriilor pagini decât altor pagini, incluzând DNet, fapt interpretat de CGS ca fiind datorat sentimentului de proprietate și de control pe care îl au, determinat de dorința stafului de campanie de a administra și de a avea la dispoziție toate mijloacele.

Un exemplu în acest sens este netrimiteră la DNet a unor opinii referitoare la problemele din grilă, care existau pe propria pagină. De asemenea, candidații nu au solicitat includerea în grilă a unor probleme tratate pe propria pagină Web.

O cauză a acestei marginalizări relative a DNet este faptul că puțini membri ai stafurilor de campanie știau de existența sa, în ciuda eforturilor de publicitate făcute.

O altă cauză a fost utilizarea propriilor site-uri Web pentru atragerea de voluntari în campania electorală și pentru colectarea de contribuții. Astfel, internetul a fost perceput de către staful de campanie în primul rând ca un mijloc eficient de comunicare în interiorul campaniei, facilitând contactarea consultantilor și a birourilor din teritoriu.

Pe de altă parte, timpul este o resursă extem de importantă în cursa electorală. Duplicarea informației de pe propriile pagini Web pe DNet a fost privită ca un extraefort de către staful de campanie. Asupra acestui aspect se reflectă însă și primatul (în timp) al propriilor pagini Web, apărute înaintea DNetului și care au constituit, în sine, un efort pentru campania electorală și o direcționare prealabilă a interesului stafului de campanie.

3.2.2. Utilizarea site-ului DNet

Utilizarea site-ului a crescut considerabil în perioada imediat premergătoare votării. Astfel, numărul de vizitatori a fost dublu cu o zi înainte și triplu în ziua votării. În acest sens, site-ul a fost util celor care nu au avut timpul necesar pentru a urmări campania electorală.

Numărul de vizitatori în ultima săptămână a fost relativ redus (cca. 3400), datorită faptului că DNet a fost o inițiativă nouă, pe un mediu de comunicație care, în acest domeniu, este utilizat de relativ puțin timp.

3.2.3. Avantaje și dezavantaje ale DNet

Un argument solid în favoarea DNet este posibilitatea de a facilita dezbateri extensive și aprofundate asupra unor probleme. Spre deosebire de televiziune, unde timpul este limitat, internetul permite reluarea unor probleme oricând este nevoie, actualizarea și detalierea pozițiilor exprimate, aducerea de clarificări.

Un dezavantaj al internetului față de televiziune este legat chiar de accesibilitate. Lipsa calculatorului

(mai rar, în țări dezvoltate economic), dar mai ales lipsa conectării la internet, determină candidații de a acorda mai multă atenție televiziunii.

Din acest motiv, candidații au evitat introducerea pe DNet a unor probleme cu totul noi sau a unor poziții despre care electoratul nu avea de loc cunoștință, preferând utilizarea internetului în primul rând pentru întărirea unor mesaje deja transmise prin alte mijloace media.

Pe de altă parte, multe campanii nu au aderat la ideea de a concepe electoratul ca fiind determinat, în mod rațional, de poziții față de probleme. Principalul mod de a atrage voturile a fost orientat tot către imagini generale ale partidului și ale candidaților.

Totuși, DNet a reușit să ofere și candidaților mai slab cotați o șansă de a intra în dezbateri și de a își face cunoscut punctul de vedere.

În general, această inițiativă se încadrează în categoria sistemelor suport pentru alegeri, capabile să ofere cetățenilor un "ghid electoral" util în luarea deciziei de vot. Așa cum arată autorii studiului de caz, acest tip de suport poate contribui la crearea unui "ciclu virtuos" de utilizare, care să încurajeze candidații în orientarea către o dezbateri de idei și de soluții pentru problemele cheie ale societății.

În acest scop este necesară conștientizarea electoratului, fapt realizat în cazul respectiv, la următoarele alegeri, astfel încât utilizarea DNet să atragă o masă critică de utilizatori care să promoveze și să impună grila de probleme și dezbateri digitală.

4. Tehnologii pentru teledemocrație

4.1 Aspecte legate de schimbarea tehnologiei

4.1.1. Studii de caz privind votul electronic

În [3] sunt raportate două studii de caz, privind implementarea votului electronic.

Primul se referă la probleme tehnice, întâlnite în diviziunea administrativă Montgomery din Pennsylvania, iar cel de-al doilea, la tentativa de implementare a unui sistem complet de vot electronic, în diviziunea administrativă Oslo din Norvegia.

4.1.2. Trecerea de la sisteme mecanice la sisteme electronice

În diviziunea administrativă Montgomery din Pennsylvania s-a încercat, în 1992, înlocuirea vechilor mașini de vot mecanice, care aveau probleme tehnice, și nu mai existau în fabricație curentă (de aici și costurile ridicate de întreținere) cu un sistem electronic.

Noul sistem, denumit MicroTech nu a satisfăcut însă așteptările, din mai multe motive:

- multe dintre mașini au avut frecvente căderi tehnice;
- funcționalitatea software s-a dovedit a fi necorespunzătoare;
- cozile de așteptare pentru alegători au fost lungi.

Firma producătoare a pus aceste neajunsuri pe seama numărului inadecvat de mașini și a lipsei de instruire a alegătorilor. Pentru a evita probleme asemănătoare, la următoarele alegeri, a fost efectuată o inspecție prelabilă, amănunțită, a fiecărei mașini, precum și o setare corespunzătoare a acestora astfel încât să fie mai ușor de utilizat.

Cu toate acestea, sistemul nu a fost acceptat, pe de o parte, datorită neajunsurilor tehnice (căderi de curent), iar, pe de altă parte, datorită designului care nu oferă suficientă confidențialitate (au fost alegători care au venit cu umbrele sau pături pentru a obține confidențialitatea dorită).

Din aceste motive, la următoarele alegeri s-a decis schimbarea furnizorului.

4.2. Introducerea votului electronic

În diviziunea administrativă Oslo, exista un sistem tradițional de vot, recunoscut pentru acuratețea sa, datorată în mare măsură unei instruirii extensive a personalului utilizat. Cu toate acestea, timpul afectat votării tradiționale a fost considerat nesatisfăcător și, ca atare, în 1988, s-a hotărât implementarea unui sistem complet, de votare electronică.

Întrucât legea electorală din Norvegia nu permitea un sistem complet de vot electronic, au fost alese două componente ale acestuia, pentru testare în cadrul alegerilor locale din 1991:

- verificarea înregistrării voturilor (parțial testată);
- citirea optică a voturilor (complet testată).

Nu au fost semnalate probleme semnificative, cu ocazia testelor efectuate la aceste alegeri.

Rezultatele preliminare fiind încurajatoare în 1993, cu ocazia alegerilor parlamentare, cele două componente de înregistrare și de citire a voturilor au fost și puse în funcțiune pentru utilizare completă, cu intenția de a demonstra viteza și avantajele acestui sistem și de a obține, pe această bază, modificări în legea electorală, care să permită generalizarea sistemului.

Din nefericire, la foarte scurt timp după începerea votării, subsistemul de înregistrare a voturilor a căzut. Deși eroarea (de programare) a fost corectată în câteva minute, s-a creat o situație neplăcută, prin formarea unor cozi lungi de

alegători, fapt care a determinat imediat decizia de a se reveni la sistemul tradițional.

Partea ce mai neplăcută a fost, însă, hotărârea comisiei electorale din Oslo de a nu valida rezultatul votului. Această situație a condus la o criză parlamentară, 15 % din totalul fotoliilor fiind confirmate abia după o lună, în urma unei decizii (calificată de presă drept scandalosă) a acelorași partide de a accepta rezultatul voturilor.

Din acest motiv, ca urmare a unei singure erori de programare, toate eforturile de a introduce votul electronic în Norvegia au fost stopate, fapt care a frânat tentativa de trecere la teledemocrație pentru mulți ani.

4.2.1. Aspecte relevante

Cele două studii de caz, raportate de Larsen [3] arată două tipuri de comportament, diferite în primii pași făcuți pe calea teledemocrației.

În primul caz, administrația publică a persistat în utilizarea tehnologiei avansate, în ciuda neajunsurilor inițiale. În al doilea caz, tehnologia a fost abandonată imediat, după prima problemă tehnică.

Principalele aspecte care se desprind din aceste două studii de caz sunt următoarele:

- electoratul este obișnuit cu un anumit nivel de servicii și principala cerință este ca acestea să funcționeze; este de așteptat să reacționeze negativ la orice deviere de la serviciile cu care s-au obișnuit;
- în primul studiu de caz, alegătorii s-au confruntat, pentru prima oară, cu un sistem care nu afișa întregul set de opțiuni pe un singur ecran; când se proiectează sisteme de vot, trebuie avut în vedere că există alegători care pot să nu fie familiarizați nici măcar cu operarea unui calculator personal;
- electoratul ține foarte mult la confidențialitatea votului și se așteaptă ca un sistem nou să ofere, cel puțin, același nivel de confidențialitate cu cel vechi; orice abatere de la această regulă poate conduce la rejecție și la o publicitate negativă;
- dată fiind natura sensibilă a alegerilor și tensiunea creată de acestea, căderile tehnice au un impact negativ foarte puternic asupra acceptabilității sistemului și conduc la o publicitate negativă.

Aceste aspecte conduc la o concluzie generală, care ar putea fi sintetizată astfel: pe de o parte, tehnologia utilizată în teledemocrație trebuie să fie robustă și ușor de utilizat, iar, pe de altă parte, confidențialitatea procesului de votare trebuie asigurată.

4.3. Utilizarea votului electronic la scară redusă

4.3.1. Democrația electronică în interiorul organizațiilor

Votul electronic poate fi utilizat nu numai în cadrul alegerilor locale și generale, dar și în cazul unor organizații științifice, profesionale sau de administrație publică.

Se pot distinge două tipuri de situații, fiecare având trăsături și cerințe specifice:

- organizații răspândite teritorial, caz în care votul electronic înlocuiește votul prin poștă; se poate aplica și în cazul unor consorții temporare, formate pentru realizarea unui proiect, deși aici necesitățile de a vota sunt mai reduse;
- organe de decizie ale administrației publice (parlament, consilii județene, locale) unde se dezbate acte legislative și normative, de regulă, în cadrul unei săli în care se desfășoară ședințele sau întâlnirile de lucru ale componentelor.

În primul caz, există o problemă tipică, propriu-zisă de teledemocrație, în care tehnologia elimină barierele și dificultățile de comunicare, datorate distanței. De regulă, votul electronic permite desfășurarea mai rapidă, mai comodă și la costuri mai reduse a alegerilor periodice ale stafului de conducere a respectivei organizații.

Trebuie remarcat caracterul ieftin al acestui sistem, care necesită un site Web și un sistem care să asigure validarea alegătorului, votarea, înregistrarea și numărarea voturilor. Odată achiziționat, sistemul (poate fi utilizat și un sistem închiriat în acest scop sau se poate subcontracta) poate fi folosit pentru un număr cât de mare de alegători.

Pe de altă parte, aceste sisteme necesită, în mod evident, o perioadă mai mare de votare, fapt care este avantajos pentru electorat. Costurile organizatorilor sunt însă reduse, având în vedere că nu este necesară decât monitorizarea site-ului respectiv, care este un centru de votare la distanță, fără contact fizic direct cu electoratul.

În cel de al doilea caz, este vorba de utilizarea unui sistem local, special conceput pentru a scurta timpul pierdut cu ocazia numărării voturilor. Evident, în acest caz este vorba de o investiție costisitoare, fiecare loc în sală trebuind să fie dotat cu un dispozitiv terminal de votare.

În acest caz, sistemul poate fi solicitat de mai multe ori în cadrul unei ședințe, timpul afectat votării fiind scurt (acesta este chiar unul din obiective).

4.3.2. Votul electronic în ACM

Un exemplu de dată recentă este alegerea, cu ajutorul votului electronic, a conducerii ACM (Association for Computer Machinery), introdusă în premieră în anul 2000. Votul electronic a fost utilizat ca alternativă pentru cei care au acces la internet, în cadrul unui site special constituit în acest scop. Pentru ceilalți membri ai organizației a rămas valabilă utilizarea votului prin poștă.

Caracterul de premieră al votului electronic în 2000 a determinat o abordare hibridă a înregistrării și validării alegătorilor. Punctul de intrare se află situat la adresa <http://www.electiontechnology.com/>

Astfel, fiecare membru a primit o scrisoare cuprinzând:

- numărul membrului în cadrul organizației;
- un număr de control, utilizat pentru identificare;
- lista funcțiilor și a candidaților pentru fiecare funcție (incluzând un scurt CV al acestora).

În cadrul site-ului, intrarea pe macheta de votare a fost posibilă prin introducerea celor două numere.

5. Teledemocrație în guvernarea locală

5.1 Asistarea activității consiliilor locale

5.1.1. Studiu de caz într-o municipalitate din Norvegia

Gradul de încărcare al consilierilor din administrația publică locală a crescut considerabil, în ultimul timp, datorită apariției unor noi responsabilități în domenii ca protecția mediului, suportul pentru dezvoltarea firmelor private și reforma educațională. În același timp, majoritatea sectoarelor se confruntă cu resurse scăzute și cu un sistem complicat de finanțare a activităților.

Un factor esențial este comunicarea între politicieni, cetățeni și administrație. Majoritatea proiectelor au insistat pe comunicarea dintre politicieni și cetățeni.

O problemă legată de comunicare este volumul foarte mare de informație, pe care trebuie să-l citească destinatarul. Întrucât este mai la îndemână trimiterea unui e-mail decât a unei scrisori tradiționale, există riscul ca politicienii să ajungă în situația de a ignora comunicarea cu cetățenii, neputând face față volumului zilnic de solicitări.

În această secțiune se prezintă un proiect desfășurat în Norvegia, în perioada 1993-1995, denumit POT și destinat îmbunătățirii comunicației

între politicieni și între aceștia și administratorii serviciilor publice [4].

5.1.2. Obiectivul proiectului

Obiectivul proiectului realizat de compania Telenor, a fost studierea modului în care tehnologia telecomunicațiilor poate asista activitatea consilierilor locali. Ca municipalitate pilot, a fost aleasă localitatea Salangen, având 2500 de locuitori.

Caracteristic activității consilierilor este lucrul după programul normal, fiecare având un serviciu. Din acest motiv, timpul afectat activității politice este de regulă 18-24.

5.1.3. Cerințe și mod de abordare

În cadrul proiectului, au fost identificate următoarele cerințe de reducere a gradului de încărcare a activității consilierilor locali prin introducerea tehnologiei comunicațiilor:

- disponibilitate: tehnologia trebuie să determine creșterea disponibilității politicienilor atât pentru comunicarea între ei, cât și cu administrația publică; în acest sens, o cerință este de a suporta direct pattern-urile de comunicație, deja stabilite;
- coordonare: tehnologia trebuie să suporte coordonarea diferitelor activități cu sunt ședințele și discuțiile;
- conectare: este necesară conectarea politicienilor la infrastructura de comunicare a administrației publice locale astfel încât să permită politicienilor să răspundă la diferite probleme în stadiile inițiale de soluționare.

Soluția tehnologică a fost telefonul suportat de calculator, având în vedere faptul că telefonul este frecvent utilizat. Această soluție prevede utilizarea tehnologiei informatice pentru a stabili conectări telefonice și teleconferințe. De asemenea, pentru a răspunde caracterului asincron al timpului de lucru al politicienilor și al administrației publice, a fost utilizată poșta electronică.

În cadrul experimentării pilotului, au fost implicați și utilizatorii (consilieri locali) astfel încât aceștia au avut ocazia, încă de la început, să cunoască modul de abordare și să își exprime opinia față de sistem. În acest sens, s-a constatat că interfața de comunicare a fost bine proiectată, utilizarea necesitând un timp relativ mic de instruire.

5.2. Efecte ale extinderii cadrului participativ

5.2.1. Efecte ale utilizării extensive a poștei electronice

Din studiile efectuate, se cunoaște faptul că numai un număr mic de politicieni sunt decidenți, majoritatea urmând deciziile luate și acționând în consecință. Utilizarea poștei electronice a permis partajarea informației esențiale, schimbate între cei mai activi politicieni cu ceilalți politicieni, determinând creșterea nivelului de conștientizare a acestora privind situația curentă, cu consecințe favorabile asupra activității.

Introducerea tehnologiei a fost orientată, în special, pentru asistarea politicienilor ca grup. Modul de utilizare a tehnologiei a diferit, însă, de la un partid la partid. În timp ce în unele grupuri informația a fost distribuită liber, în altele, au existat rezerve ale politicienilor de a difuza informațiile la nivelul întregului grup.

Pe de altă parte, membrii ai formațiunilor politice, care până atunci avuseseră o poziție marginală, au avut oportunitatea de a se implica activ în discuțiile electronice. Înceea ce-i privește, politicienii de vârf au avut ocazia de a-și crește influența în cadrul grupului prin utilizarea tehnologiei informatice.

5.2.2. Tehnologia informatică și puterea politică

Ca și alte inițiative în teledemocrație, proiectul POT a arătat că utilizarea tehnologiei are un potențial de perturbare a echilibrului politic. Acest efect este cu atât mai vizibil în cadrul grupărilor politice în care informația esențială este deținută de puțini membri. Watson et al [4] subliniază faptul că, în mod frecvent, barierele de comunicare sunt mai mult de natură socială și politică, decât tehnologică.

Beneficiile derivate din introducerea democrației electronice sunt dependente de măsura în care reșezarea normelor și a valorilor în cadrul unui grup are succes. În cadrul acestui studiu de caz, au fost observate rețineri ale unor politicieni în utilizarea sistemului: aceștia se temeau că distribuția rapidă și ușoară a informației le poate periclita poziția pe care o au în partid.

5.2.3. Memoria organizației și calitatea deciziei

Fluctuația ridicată a politicienilor în guvernarea locală poate conduce la pierderi de cunoștințe și expertiză la nivelul unei organizații. Din acest motiv, apar dificultăți în a învăța din trecut, a

generaliza și a transfera rapid, în cadrul organizației, ce s-a învățat.

Un obiectiv subsidiar al proiectului a fost furnizarea unui modul de asistență, care să permită accesul rapid la informația stocată electronic.

6. Concluzii

Deși proiectul POT a fost evaluat atât de către cercetătorii de la Telenor, cât și de consilierii locali și municipalitate ca având un impact pozitiv, după doi ani de la începere, s-a hotărât închiderea lui. Cele 33 de calculatoare cu imprimante și modem-uri au fost returnate de la locuințele politicienilor care s-au întors la mijloacele tradiționale de comunicare.

Deși rațiunea oficială a opririi proiectului a fost costul ridicat în raport cu beneficiile, în realitate, acest cost a fost scăzut, iar beneficiile clare și susținute în mod corespunzător prin documentație. Alte motive identificate de Watson et al [4] au fost următoarele:

- decesul neașteptat al primarului care a susținut proiectul, în 1994, și înlocuirea acestuia cu un politician oponent;
- unele poziții ale liderilor locali în cadrul unor partide au avut de suferit ca urmare a creșterii gradului de comunicare;
- administrația locală s-a confruntat cu un surplus de încărcare și a fost reticentă la expansiunea vizibilă a sistemului către unele zone din interiorul său;
- unele probleme tehnice, întâlnite de către unii politicieni în cursul utilizării.

O concluzie generală este că, deși democrația garantează drepturi egale de vot, în politică există tendința de concentrare a puterii. Din acest motiv, succesul implementării este condiționat de proiectarea unor sisteme care perturbă puțin sau deloc structura existentă a puterii.

Din acest motiv, nu trebuie cultivată iluzia că introducerea democrației electronice va schimba structura puterii.

Bibliografie

1. **DUTTON, W., ELBERSE A., HALE M.:** Netizen's Guide to Elections. În: Communications of the ACM, vol.42, no. 12, 1999, pp. 49-54.
2. **IONIȚĂ, A., PRIBEANU, C.:** Definierea, dezvoltarea, realizarea și implementarea experimentală într-un proiect pilot a conceptului de Democrație Electronică, Tema B25, iulie 2000.
3. **LARSEN, R.T.:** Voting Technology Implementation. În: Communications of the ACM, vol.42, no.12, 1999, pp. 55-57.
4. **WATSON, T. R., AKSELSEN, S., EVJEMO, B., AARSÆTHER, N.:** Teledemocracy in Local Government. În: Communications of the ACM, vol.42, no.12, 1999, pp. 58-63.

