

***Crowdsourcing* en procesos de Gobierno Abierto.**

David Pardo Gimilio – Universitat Politècnica de València – dapargi@upv.es

Introducción

Las nuevas tecnologías, y en especial las de la Web 2.0, han transformado nuestro modo de vivir. Asimismo ha propiciado el desarrollo de nuevos modelos producción y resolución de problemas como es el caso del *crowdsourcing*, basado en la colaboración abierta y el talento compartido.

Por otro lado, y coincidente en el tiempo, vivimos un período de desafección política por parte de la ciudadanía, traducida en algunos casos, en relevantes movimientos sociales de protesta. Como respuesta a este problema, y apoyada por también por la tecnología, resurge con fuerza el “Gobierno Abierto”, paradigma de gobernanza cuyos pilares: transparencia, participación y colaboración, se perfilan como base de una regeneración democrática.

El presente artículo analiza cómo el *crowdsourcing* puede contribuir al desarrollo de acciones de participación y colaboración ciudadana y por tanto al desarrollo del Gobierno Abierto en instituciones y administraciones públicas. Para este fin, se exponen algunas iniciativas significativas realizadas tanto por instituciones como por ciudadanos u organizaciones civiles.

El fenómeno *crowdsourcing*

La aparición por primera vez del término *crowdsourcing* fue en el año 2006 cuando el periodista Jeff Howe (2006) lo definió como el acto de externalización por parte de una empresa o institución, de una función realizada normalmente por un empleado, a un grupo indefinido (y habitualmente grande) de personas mediante una convocatoria abierta. Esta externalización puede tomar la forma de una producción-de-iguales (*peer-production*) cuando el trabajo se realiza de forma colaborativa, pero también puede llevarse a cabo de forma individual.

A partir de entonces han surgido numerosas definiciones que han ido recogiendo la evolución seguida por los distintos tipos de *crowdsourcing* que

han aparecido en los últimos años. Por ejemplo, Daren Brabham (2009) afirma que el *crowdsourcing* es "un modelo estratégico para atraer una multitud interesada y motivada de individuos capaz de proporcionar soluciones superiores en calidad y cantidad a aquellas que pueden proporcionar formas de negocio tradicionales".

Gabriella Kazai (2011) pone el acento en la recompensa que reciben los participantes al afirmar que el *crowdsourcing* consiste en "una convocatoria abierta para recibir contribuciones de miembros de la multitud para resolver un problema o llevar a cabo tareas inteligentes, normalmente a cambio de micropagos, reconocimiento social o entretenimiento".

Para concluir con las definiciones se cita la dada por Estellés y González (2012b) en la cual integra acertadamente la mayoría de las numerosas definiciones de *crowdsourcing* aparecidas hasta ese momento:

“El *crowdsourcing* es un tipo de actividad online participativa en la que una persona, institución, organización sin ánimo de lucro o empresa, propone a un grupo de individuos mediante una convocatoria abierta flexible la realización libre y voluntaria de una tarea. La realización de la tarea, de complejidad y modularidad variable, y en la que la multitud debe participar aportando su trabajo, dinero, conocimiento y/o experiencia, siempre implica un beneficio mutuo. El usuario recibirá la satisfacción de una necesidad concreta, ya sea ésta económica, de reconocimiento social, de autoestima, o de desarrollo de aptitudes personales, mientras que el *crowdsourcer* obtendrá y utilizará en su beneficio la aportación del usuario, cuya forma dependerá del tipo de actividad realizada”.

También es importante recalcar la importancia de las TIC en el desarrollo de este método de externalización colectiva. El *crowdsourcing*, sin las características de interacción que definen la Web 2.0, sería inviable. El desarrollo de herramientas y contenidos 2.0, que permiten la comunicación bidireccional entre los usuarios y los responsables de los sitios webs o entre ellos, ha fomentado la participación e interacción entre los usuarios. Esta característica resulta indispensable para llevar a cabo procesos de *crowdsourcing*.

Tipos de crowdsourcing

Al igual que ocurre con la definición de *crowdsourcing*, existen tipos o clasificaciones de *crowdsourcing* que se superponen y entremezclan (Estellés y González, 2012a).

Por ejemplo, se aporta a continuación la clasificación realizada Howe (2008) donde diferencia cuatro tipos de estrategias de colaboración abierta:

a) *crowdcreation* (creación colectiva)

Externalización de tareas para la obtención de un bien o servicio como realización de diseños gráficos, videos promocionales, traducciones, resolver desafiantes problemas científicos o retos de programación.

b) *crowdvoting* (votación colectiva)

Aquellas que aprovechan la opinión para organizar, filtrar, calificar contenido como artículos de prensa, música, películas.

c) *crowdwisdom* (sabiduría colectiva)

Proyectos que intentan aprovechar el conocimiento de muchas personas con el fin de resolver problemas o predecir los resultados futuros o de ayudar a dirigir la estrategia corporativa. Se incluyéndose en ésta última el *crowdcasting* (competición colectiva) o el *crowdstorming* (tormenta de ideas online).

d) *crowdfunding* (financiación colectiva)

Iniciativas dedicadas a la financiación a individuos o grupos a cambio de una recompensa. También denominado micromecenazgo.

Se aportan a continuación algunos ejemplos de plataformas e iniciativas de *crowdsourcing* que actúan en España (algunas de capital extranjero) y que están en activo en el último trimestre de 2013. Dejamos al final las dedicadas al *crowdfunding*, sector de gran crecimiento en los dos últimos años.

- Plataformas de *crowdsourcing* creativo (*crowdcreativity*):

- **Adtriboo** (<http://www.adtriboo.es>): aglutina a miles de creativos y profesionales especializados en vídeos, audio, texto e imagen. En dicha plataforma se publica un concurso y recibe propuestas totalmente terminadas de todos los profesionales que quieran participar o se lanza un proyecto para seleccionar a un *freelance* que realice el trabajo.
- **99designs** (<http://99designs.es/>): lanzada en España en marzo de 2013 tras la adquisición de plataforma 12designer. Se trata de la una de las mayores plataformas de diseño online a nivel mundial.
- Plataformas de participación ciudadana
 - **Change.org** (<http://www.change.org/es>): antes funcionaba con el nombre de Actuable. Se trata de una plataforma de recogida pública de peticiones por de carácter cívico, reformista, social y, en general reivindicativo del cumplimiento de los derechos humanos.
 - **Ziudad** (<http://ziudad.es>): web social de participación ciudadana que facilita la comunicación entre ciudadanos y su ayuntamiento y entre los consumidores y las empresas. Los ciudadanos aportan ideas, propuestas, quejas, denuncias sobre cuestiones de su localidad que pueden ser apoyados por el resto de usuarios.
 - **Repara** (<http://reparaciudad.com/>) plataforma similar a Ziudad.
- Plataformas de *open innovation* (uso de la inteligencia colectiva para generar, desarrollar o implementar ideas).
 - **IDEAS4all** (<http://www.ideas4all.com>): creación y desarrollo de ideas o retos a solucionar por la masa (otros usuarios o empresas u organizaciones). Tanto las ideas como los retos pueden ser comentados y votados.

- **Comunitats** (<http://www.comunitats.org/es/>): comunidad online de intercambio de conocimiento y desarrollo de proyectos que emplea el tiempo como moneda para compensar el tiempo que se dedica a los proyectos.
- **Worthidea** (<http://www.worthidea.com/es/home.html>): portal con servicios a usuarios (creación de ideas, votación, comentarios) y a empresas con soluciones de innovación colaborativa con sus clientes, empleados o socios. Permite además la creación y participación de *Focus Group* (grupos focales o de discusión) y *Brainstorming* (lluvia de ideas) que faciliten la generación de ideas.
- Plataformas de *crowdfunding* (también llamadas de micromecenazgo).

Los creadores, emprendedores, promotores culturales, asociaciones publican en estas plataformas iniciativas con o sin ánimo de lucro para ser financiados por aportaciones realizadas por inversores o mecenas a cambio de productos o experiencias relacionadas con los proyectos o simplemente la satisfacción de haber participado (donaciones).

- **Verkami** (<http://www.verkami.com>): plataforma española de *crowdfunding* para proyectos culturales, creativos, artísticos tan diversos como cine, música, teatro, cómic, proyectos comunitarios, diseño, software, fotografía, tecnología, obras sociales, inventos, periodismo, vídeo, literatura...
- **Goteo** (<http://goteo.org>): posiblemente e la plataforma más importante en Latinoamérica y España. Enfocada a financiar proyectos de carácter social, cultural, científico, educativo, periodístico, tecnológico o ecológico, que generen nuevas oportunidades para la mejora constante de la sociedad y el enriquecimiento de los bienes y recursos comunes.

Es gestionada por la entidad sin ánimo de lucro Fundación Fuentes Abierta y su código fuente es liberado bajo licencia pública GNU Affero versión 3.0.

- **Lánzanos** (<http://www.lanzanos.com>): plataforma de *crowdfunding* pionera en España, creada en diciembre de 2010 con el fin de recaudar fondos para financiar los proyectos de emprendedores e innovadores, interesados en el mundo de la cultura en todas sus manifestaciones artísticas o comprometidos con una causa social.

El número de plataformas de este tipo está en plena expansión. Según el informe de julio 2013 de infocrowdfunding.com, existen más de 62 plataformas de *crowdfunding* en España y Latinoamérica, de las cuales 47 están en España. De los 2.700 millones de dólares conseguidos en fondos aportados en plataformas de *crowdfunding* a nivel mundial, 13 millones han sido en plataformas en España.

Plataformas en la industria del *crowdsourcing* basado en tareas

Antes de centrarnos en iniciativas de *crowdsourcing* orientadas al Gobierno Abierto nos detenemos, por su especial relevancia en el ámbito empresarial, en plataformas de *crowdsourcing* basadas en la realización de tareas a cambio de una recompensa, ya sea dinero o la oportunidad de conseguirlo (por ejemplo, mediante concursos).

Si bien en España aún no han aparecido, en el extranjero son ya numerosas destacando las plataformas estadounidenses *Amazon Mechanical Turk* (<https://www.mturk.com/mturk/>), *CrowdFlower* (<http://crowdflower.com/>), *CrowdSource* (<http://www.crowdsourcing.com>), la finlandesa *Microtask* (<http://www.microtask.com/>) o la canadiense *Crowdcontent* (<https://www.crowdcontent.com>).

La mecánica de estas plataformas es en todas ellas parecida. Se basa en contar con una comunidad de usuarios grande y diversa (en algunos casos se exige a los participantes requisitos de tipo demográfico o habilidades

determinadas) para la realización de pequeñas tareas que forman parte de un proyecto mayor y así ser realizadas independientemente. Además, cuentan con mecanismos de verificación de la calidad de las respuestas como la comparación de respuestas de varios colaboradores a la misma tarea.

***Crowdsourcing* en procesos políticos**

En los últimos años ya son varios gobiernos de todo el mundo que han aplicado el *crowdsourcing* como método para involucrar a la ciudadanía en los procesos políticos desde el Gobierno Abierto. Ortiz de Zárate (2012) propone ayudarse del *crowdsourcing* como cocreación para el diseño participativo de políticas:

“De la misma manera que algunas empresas ponen en valor el concepto de apertura para conseguir enriquecer el diseño de sus servicios y productos, la Administración puede enriquecer el diseño de las políticas públicas gracias a la inteligencia de las personas.”

Los gobiernos pueden utilizarlo “para lograr un propósito final como es la elaboración de un presupuesto, la confección de estrategias o elaboración de una ley” (Aitamurto, 2012).

Pero no sólo podemos hablar de *crowdsourcing* institucional para el desarrollo Gobierno Abierto. También los ciudadanos y organizaciones de la sociedad civil pueden crear sus propias plataformas o iniciativas de colaboración entre ellos con la intención de mejorar su entorno, aportar ideas, denunciar determinadas situaciones, o aportar mayor y mejor transparencia y claridad a informaciones que puedan ser interés social. “El principal cambio que están generando estas nuevas organizaciones ciudadanas sucede a través de proyectos que construyen nuevas posibilidades transformando de forma propositivas las formas de vida y gobernanza de la sociedad” (Gutiérrez-Rubí y Freire, 2012).

En este tipo de *crowdsourcing* los procesos son voluntarios. El participante, es decir, el ciudadano no recibe ninguna contraprestación. Sobre esta cuestión Ortiz de Zárate no pone el acento en el número de participantes en dichas iniciativas de colaboración política sino en “el hecho de la diversidad; esto es, debemos asegurarnos que participan agentes pertenecientes a todos los

sectores con interés en el asunto. Dicho de otra forma, necesitamos que participen quienes saben (legitimidades epistemológicas) y quienes tienen algún interés (*stakeholders*)” (2012:15).

Iniciativas de *crowdsourcing* de origen institucional

Abordamos en este punto ejemplos de proyectos de colaboración donde el iniciador es el gobierno o las administraciones públicas. Estas iniciativas pueden publicarse *online* en una web única desarrollada para dicho proyecto o puede estar englobada en otra web, portal o plataforma junto a otros proyectos o iniciativas.

- **Reforma de la constitución de Islandia.** Tras la recesión económica provocada por la crisis financiera, en los años 2010 y 2011 Islandia llevó a cabo una reforma de su constitución con la participación y colaboración abierta a todos sus ciudadanos. Durante el proceso, miles de sugerencias y comentarios sobre los borradores de las cláusulas que eran publicados semanalmente en un sitio web (<http://stjornlagarad.is/>). Las redes sociales fueron utilizadas profusamente durante todo el proceso bien para publicar los textos en *Facebook* o *Twitter*, videos de entrevistas en *Youtube* o seguir el trabajo de los consejeros mediante imágenes. Sin duda, un ejemplo para todo el mundo de cómo utilizar métodos novedosos para escuchar a los ciudadanos (Aitamurto, 2012).
- **Realización de los presupuestos en Chicago (Estados Unidos).** En el año 2011 el alcalde de Chicago, Rahm Emanuel, tenía que realizar recortes en su presupuesto y utilizó el *crowdsourcing* para preguntar a sus ciudadanos sobre lo que se debía priorizar. Los funcionarios revisaron todas las ideas y los participantes podrían seguir el proceso en una plataforma de *crowdsourcing* desarrollada para este objetivo (Aitamurto, 2012).
- **Proyectos colaborativos de la NASA.** La agencia espacial estadounidense ha lanzado en los últimos años varios proyectos de *crowdsourcing*. Algunos de ellos pueden consultarse en la web:

<http://open.nasa.gov>. Como ejemplo, destacamos el proyecto “Be A Martian!” (<http://beamartian.jpl.nasa.gov/welcome>) lanzado en noviembre de 2009 por el que mediante un juego, los colaboradores examinan y organizan las imágenes que desde 1960 se han ido obteniendo del planeta Marte con el fin de completar una mapa de todo el planeta e incluso para cuantificar los cráteres en su superficie.

- **Criptoanálisis colectivo para resolución de un caso de asesinato** El FBI ha empezado a utilizar dinámicas de *crowdsourcing* en las que pide asistencia al público para determinadas tareas y ayudar al esclarecimiento de los casos. En marzo de 2011 el FBI en la web http://www.fbi.gov/news/stories/2011/march/cryptanalysis_032911/cryptanalysis_032911, inició un proceso de *crowdsourcing* sin recompensa para que los ciudadanos le ayudasen a descifrar dos notas encriptadas que su unidad de criptoanálisis no había podido descifrar. Las dos notas fueron encontradas en el cuerpo de una víctima de asesinato y son las únicas pistas sobre el homicidio cometido en 1999. Para acomodar el continuo interés en este caso, el FBI creó una página web, <http://forms.fbi.gov/code>, donde el público puede ofrecer sus comentarios y teorías sobre los mensajes codificados que sigue activa en la actualidad.

Recientemente el *crowdsourcing* fue utilizado en las **investigaciones del atentado de la Maratón de Boston**. Durante dicha maratón, el 15 de abril de 2013, dos bombas hicieron explosión provocando 3 muertos y más de un centenar de heridos. Como se describe en *InfoCrowdsourcing* (2013) en los días siguientes, el FBI solicitó la colaboración ciudadana para recoger los vídeos y fotografías que ayudaran a comprender lo sucedido. Fue tal el volumen de información recibido que se creó una web específica ya cerrada, <https://bostonmarathontips.fbi.gov>, con un formulario para facilitar el envío. Es importante reseñar aquí que al margen del FBI se crearon 2 grupos paralelos en redes sociales para el mismo fin. Pero el tema se desbordó al aparecer sospechas infundadas y acusaciones indiscriminadas, lo que provocó que tres días más tarde el

FBI publicase las fotos de dos sospechosos obtenidas por cámaras de vigilancia, pidiendo de nuevo ayuda a la ciudadanía para identificarlos.

- **Consulta pública sobre Ley de Transparencia, Acceso a la Información Pública y Buen Gobierno.** En España, durante los días 26 de marzo y 10 de abril de 2012 el Gobierno abrió un espacio virtual para que los ciudadanos y organizaciones representantes de la sociedad civil participaran con aportaciones, sugerencias y apreciaciones sobre la elaboración de la nueva Ley. La web habilitada, <http://www.leydetransparencia.gob.es>, recibió casi 80.000 visitas y se enviaron más de 3.600 contribuciones.

Iniciativas de crowdsourcing de origen ciudadano

En muchos casos son los propios ciudadanos u organizaciones no gubernamentales quienes se adelantan a las instituciones públicas y generan sus propias aplicaciones de *crowdsourcing* en ocasiones utilizando datos liberados por la propia administración.

El objetivo final de todas estas iniciativas es lograr un beneficio para la sociedad. Algunas son de carácter temporal, es decir, su finalidad es realizada para un hecho o propósito muy concreto que una vez logrado desaparece el proyecto. Otros nacen con el propósito de perdurar en el tiempo. La tipología es también diversa, existen proyectos cuyo objetivo puede ser la creación o financiación mediante *crowdsourcing* de productos o servicios en beneficio de la sociedad, creación de espacios colaborativos de debate y generación de ideas, desarrollo de herramientas colaborativas de denuncia, etc. Aquí presentamos una muestra:

- **España en llamas** (<http://www.espanaenllamas.es/>) es una aplicación que muestra los incendios forestales de 100 o más hectáreas ocurridos en España entre 2001 y 2010. Nos encontramos ante un buen ejemplo de reutilización de datos abierto por parte de la ciudadanía para el beneficio de la sociedad. Creada a partir de la base de datos del Ministerio de Agricultura, Alimentación y Medio Ambiente, la

visualización busca poner en contexto las cifras para ver u entender qué ha pasado en los montes de España. Es iniciativa de la Fundación Ciudadana CIVIO (<http://www.civio.es>) y ha sido posible gracias al apoyo económico de cofinanciadores mediante *crowdfunding* (micromecenazgo).

- El caso del periódico **The Guardian: análisis de los gastos de los parlamentarios británicos** fue un ejemplo de poder ciudadano y transparencia informativa. En el 2009 miles de lectores contribuyeron mediante un ejercicio de *crowdsourcing* a analizar información sobre los gastos que los diputados habían reclamado por su segunda residencia. El periódico publicó en su web más de 400.000 documentos PDF escaneados para su clasificación por los lectores que supervisaron fechas, cifras, tipo de gasto y tipo de documento. Posteriormente los datos se publicaron en abierto y de esta manera los lectores pudieron usar esas bases para crear distintas visualizaciones. Esta información sirvió para que los políticos rindieran cuentas y algunos dimitieran por el escándalo. Daniel y Flew (2010) realizan un estudio detallado del caso.
- Otro de los proyectos más relevantes de participación en masa es **OpenStreetMap** (<http://openstreetmap.org>). Según se puede leer en su web, “*OpenStreetMap*, es un mapamundi, creado por gente como tú”. El proyecto trata de la construcción colectiva de unas bases de datos geográficos y libres, tales como callejeros y mapas de carreteras, para que cualquiera pueda usar y compartir. Ciudadanos de todo el mundo se convierten en editores de este mapa subiendo nuevos datos que lo completan.
- **Adopta a un diputado** (<http://quehacenlosdiputados.net/adopt-a-un-diputado-y-vuelca-su-patrimonio-a-formato-reutilizable/>). Campaña llevada a cabo a finales de 2012 por la organización *Qué hacen los diputados* (<http://quehacenlosdiputados.net/>) en la que se pedía la colaboración de los ciudadanos para completar y estandarizar una hoja de cálculo con los bienes de los diputados. La labor de *crowdsourcing* consistía en extraer los datos del patrimonio de los documentos

originales ya que al estar en formato PDF escaneado se hacía imposible trabajar con ellos. El objetivo final era volcar toda la información en abierto y en un formato reutilizable.

- **Analizo.info** (<http://analizo.info/>) Comunidad de analistas de información, ciudadanos, a los que se solicita su colaboración altruista mediante el análisis de información presentada convenientemente para su ejecución en microtarefas, y así completar el análisis de los proyectos que alberga en torno a su plataforma de crowdsourcing. Asimismo, los resultados de los análisis son publicados en abierto y en formatos reutilizables, *open data*, lo que permite generar nuevas lecturas que faciliten la comprensión de los proyectos. Cualquier ciudadano o ciudadana puede consultarlos, reutilizarlos o sacar sus propias conclusiones. Así, una ciudadanía empoderada, que sabe más, unida a la naturaleza particular de los proyectos de análisis, que deben perseguir la mejora de la sociedad, alienta a la participación y colaboración en procesos de Gobierno Abierto. Además, lo hará de una manera más y mejor informada, posibilitando la toma de decisiones responsables en el ámbito político, económico o medioambiental. .

Para finalizar con los proyectos no iniciados en instituciones o administraciones públicas, es necesario exponer la existencia de organizaciones de la sociedad civil cuyo objetivo es promover directa o indirectamente medidas de Gobierno Abierto. Entre estas organizaciones podemos destacar la *Sunlight Foundation* (<http://sunlightfoundation.com/>), el *National Democratic Institute* (<http://www.ndi.org/>), la *Open Society Foundations* (<http://www.opensocietyfoundations.org>), *Open Knowledge Foundation* (<http://www.okfn.org>). En España, destacan *Access Info Europe* (<http://www.access-info.org>), *Fundación Ciudadana Civio*, *OpenKratio* (<http://openkratio.org>), *Qué hacen los diputados o el grupo local de la Open Knowledge Foundation* (<http://es.okfn.org/>).

Algunas de los proyectos o iniciativas ya expuestas con anterioridad son desarrolladas, financiadas o apoyadas por alguna o algunas de estas organizaciones. En otros casos, ponen a disposición de los ciudadanos,

organizaciones, instituciones y administraciones públicas, productos y servicios tales como aplicaciones propietario o de software libre que ayudan a implementar o desarrollar iniciativas que promuevan la transparencia y colaboración ciudadana. Destacamos dos de estas herramientas, por un lado, **openirekia**¹ (<http://www.irekia.euskadi.net>) portal para el Gobierno Abierto desarrollado por el Gobierno Vasco y publicado con licencia libre, y por otro lado, **goteo.org**, (<http://goteo.org>) que permite la implementación de plataformas de *crowdfunding* para proyectos que fortalecen el procomún. Se exponen a continuación una muestra significativa de ellas:

- **CKAN** (<http://ckan.org>) de la *Open Knowledge Foundation*. Portal de software libre para crear una plataforma de datos abiertos. Es utilizado por algunos gobiernos como el británico, alemán, estadounidense o australiano.
- **FixMyStreet for Councils** (<http://www.mysociety.org/for-councils/fixmystreet>) de *mySociety*. Basada en la web británica *FixMyStreet* (<http://www.fixmystreet.com>) para que los vecinos informen, visualicen, valoren o discutan problemas locales. Herramienta de pago que puede ser utilizada por ayuntamientos.
- **PyBossa** (<http://dev.pybossa.com>) de la *Open Knowledge Foundation*: Plataforma de software libre para la realización de *crowdsourcing* basado en tareas que requieran del conocimiento humano como la clasificación de imágenes, transcripción o geolocalización. Está diseñada específicamente para proyectos voluntarios. **Crowdcrafting** (<http://crowdcrafting.org>) es una implementación de esta plataforma que permite a la gente crear y ejecutar este tipo de proyectos sin tener que configurar, publicar y mantener la plataforma original. Una aplicación de *crowdsourcing* con este software sería *ForestWatchers* (<http://forestwatchers.net/pybossa/>) donde se han creado dos proyectos de *crowdsourcing* solicitando la ayuda ciudadana para identificar áreas deforestadas del planeta. Un proyecto consiste en la tarea de seleccionar la mejor imagen entre varias de un determinado área,

mientras que el otro proyecto permite delimitar áreas deforestadas, si las hubiera, mediante polígonos en las imágenes aportadas.

- **AsktheEU.org** (<http://www.asktheeu.org/>) de *Access Info Europe*, desarrollado mediante software de *mySociety*. Se basa en la exitosa página británica *WhatDoTheyKnow* (<https://www.whatdotheyknow.com/>) para realizar peticiones de información pública y realizar el seguimiento. La versión española es *TuDerechoASaber* (<http://tuderechoasaber.es>) desarrollada junto a *Fundación Ciudadana Civio*.
- **Ushahidi** (<http://www.ushahidi.com/>) plataforma de software libre que permite mapear información vital en zonas de catástrofe o de conflicto aunque puede ser utilizado para múltiples objetivos como alerta de plagas, denuncia de delitos, monitorear elecciones, rastrear virus. El usuario genera el contenido mediante e-mail, SMS, *Twitter* o un formulario incorporado en la página web, siendo el móvil su componente central. Creado en Kenia por *bloggers* y programadores para recibir denuncias de violencia durante la crisis postelectoral a principios de 2008.

Conclusiones

Como hemos podido apreciar mediante los ejemplos, la evolución de las tecnologías ha propiciado el desarrollo del *crowdsourcing* como método de resolución de problemas de distinta índole a través de la colaboración ciudadana y así desarrollar procesos de Gobierno Abierto. Existen multitud de tipos de *crowdsourcing* y es posible utilizarlos tanto por organismos públicos como por organizaciones no gubernamentales, empresas o ciudadanos para lograr sus objetivos e intereses. Probablemente veamos en el futuro nuevas formas de participación política en el marco del Gobierno Abierto aportadas por nuevos avances tecnológicos. Por ejemplo, Diego Álvarez (2013) propone hacerlo o por lo menos explorarlo bajo la perspectiva del *big data*². El objetivo de este enfoque, según este autor, sería definir “un sistema de información capaz de aprovechar todas las aportaciones realizadas por la ciudadanía, que

puedan favorecer procesos de participación y colaboración política, en el marco del Gobierno Abierto” (*ibídem*, 2013:3).

Existe una tendencia de las instituciones y administraciones públicas en general, a seguir por el camino marcado por el paradigma del Gobierno Abierto. Se ha repasado la aplicación de diferentes iniciativas y procedimientos cuyo iniciador es el gobierno o la administración pública, y que sin duda, continuarán incrementándose con más procesos de publicación de datos abiertos (*open data*) y mayor transparencia informativa. A través de distintos medios podrán aprovechar las redes sociales o internet móvil, apertura de procesos de participación y colaboración ciudadana, entre otros para la redacción de nuevas normativas y leyes como la recientemente aprobada “Ley 19/2013, de 9 de diciembre, de transparencia, acceso a la Información pública y buen gobierno”, pese a que para muchos expertos y organizaciones de la sociedad civil³ presenta importantes carencias. El camino todavía es largo, pero hechos como la adhesión de cada vez de más países a la Alianza por el Gobierno Abierto, *Open Government Partnership*, demuestra un interés mayor por la regeneración democrática a través de este paradigma.

Las instituciones públicas tienen la obligación de crear estos espacios de diálogo con los ciudadanos y empresas. Como hemos observado, las organizaciones no gubernamentales y los propios ciudadanos son también capaces de generar iniciativas de *crowdsourcing* para el empoderamiento ciudadano y de desarrollo de gobiernos abiertos.

Referencias

¹ Crowdsourcing.com, el sitio web de referencia de la industria del crowdsourcing. Su informe del crowdfunding en España disponible en <http://www.infocrowdsourcing.com/crowdfunding/crowdfunding-en-espana-y-latinoamerica/> y un listado exhaustivo de plataformas de crowdfunding en España y Latinoamérica se puede encontrar en <http://www.infocrowdsourcing.com/plataformas/?ft=crowdfunding> [noviembre 2013].

² Denominación genérica dada a sus tres componentes: *open irekia*, *open Gida* y *open Argazki*. Los tres conforman el portal de software libre para el Gobierno Abierto. Más información en <http://www.irekia.euskadi.net/es/pages/3359-publicacion-del-software-del-portal-irekia> [diciembre 2013].

³ *Big data* es un término aplicado a conjuntos de datos que superan la capacidad del software habitual para ser capturados, gestionados y procesados en un tiempo razonable. Los sistemas de *big data* manipulan grandes conjuntos de datos y cuentan con capacidad de recoger, almacenar y procesar ingentes cantidades de información. (Wikipedia, 2013a).

⁴ La Coalición Pro Acceso que agrupa a más de 60 organizaciones y expertos rechaza la ley de transparencia por no estar en línea con los estándares internacionales (<http://www.proacceso.org/>).

Bibliografía

Aitamurto, T., 2012. Crowdsourcing for Democracy: A New Era in Policy-Making. Committee for the Future, Parliament of Finland. Disponible en PDF: <http://web.eduskunta.fi/dman/Document.phx?documentId=aj31112105519943> [diciembre 2013].

Álvarez, D., 2013. Estudio prospectivo sobre la participación y colaboración política desde la perspectiva del Big Data en el marco del Gobierno Abierto. Repositorio RiuNet de la Universitat Politècnica de València. Disponible en <http://riunet.upv.es/handle/10251/31697> [diciembre 2013].

Brabham D. C., 2009. Crowdsourcing the public participation process for planning projects, *Planning Theory* 8, pp. 242-262.

Daniel A. & Flew T., 2010. The Guardian Reportage of the UK MP Expenses Scandal: a Case Study of Computational Journalism. *Communications Policy & Research Forum*. Sydney. Disponible en <http://eprints.qut.edu.au/39358/1/39358.pdf> [diciembre 2013].

DeMoss, D., 2012. Rise of Crowdsourced Politics. Ebook disponible en <http://amzn.to/19CUJmT> [diciembre 2013].

Estellés, E. y González, F., 2012a. Clasificación de iniciativas de crowdsourcing basada en tareas. *El profesional de la información*, mayo-junio, v. 21, n. 3, pp. 283-291.

Estellés, E. y González, F., 2012b. Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of information science*, April, v.38, n. 2, pp. 189-200.

Fundación Telefónica, 2013. Las TIC en el Gobierno abierto: Transparencia, participación y colaboración. Colección Telefónica. Editorial Ariel. Barcelona.

Gutiérrez-Rubí, A.; Freire J., 2102 Manifiesto Crowd: La empresa y la inteligencia de las multitudes. Laboratorio de Tendencias. Disponible en <http://www.manifiestocrowd.com> [diciembre, 2013].

Howe J., 2006. The rise of crowdsourcing, *Wired* 14 (6). Disponible en <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html> [diciembre 2013].

Howe, J., 2008. Crowdsourcing: why the power of the crowd is driving the future of business. Random House Books.

Infocrowdsourcing, 2013. "Crowdsourcing, ¿ayuda u obstaculo para encontrar a los terroristas de Boston?)" [Infocrowdsourcing.com](http://www.infocrowdsourcing.com). Disponible en <http://www.infocrowdsourcing.com/participacion-ciudadana/crowdsourcing-ayuda-u-obstaculo-para-encontrar-a-los-terroristas-de-boston/> [mayo 2013].

Kazai, G., 2011. In Search of Quality in Crowdsourcing for Search Engine Evaluation, en. *Advances in Information Retrieval, Lecture Notes in Computer Science*. Springer Berlin Heidelberg, pp. 165–176.

Ortiz de Zárate, A., 2010. "¿Por qué esta obsesión con la participación ciudadana?" En Open Government: Gobierno Abierto; Calderón, César y Sebastián Lorenzo (coords.) Algón Editores, Jaén-España.

Ortiz de Zárate, A., 2012. Modelo LUDO: el gobierno abierto desde la perspectiva del ciclo de las políticas públicas. Papers. Núm. 2012-15. Disponible en PDF en http://www.gigapp.org/administrator/components/com_jresearch/files/publications/WP-2012-15.pdf [diciembre 2013].

ONTSI, 2013. Estudio sobre Objetivos, Estrategias y Actuaciones Nacionales e Internacionales en Materia de Gobierno Abierto. Disponible en http://www.ontsi.red.es/ontsi/sites/default/files/objetivos_estrategias_y_actuaciones_gobierno_abierto.pdf [diciembre 2013].

Wikipedia, Colaboradores de (2013a). "Big data". Wikipedia, La enciclopedia libre. Disponible en http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Big_data&oldid=68780356 [2 agosto 2013, 14:11].

Wikipedia, Colaboradores de, (2013b). "Crowdsourcing". Wikipedia, La enciclopedia libre. Disponible en <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Crowdsourcing&oldid=68970613> [12 agosto 2013, 20:11].