

Een toekomst voor politieke partijen: meerderheid of moreel kompas?

Maurits Kreijveld⁵⁶

1 Inleiding

Politieke partijen hebben het de afgelopen jaren niet gemakkelijk gehad: teruglopende ledenaantallen, uitgeholde achterbannen, een vluchtig electoraat en instabiele coalities. De samenleving is veranderd: burgers organiseren zich steeds vaker op een meer fluïde en vluchtige manier. ‘Zwermen burgers’ organiseren zich ad hoc rond specifieke onderwerpen. De burger van nu laat zich minder gemakkelijk representeren door instituties zoals politieke partijen. Het is daarom een uitdaging voor deze instituties om zich te vernieuwen. Internet en sociale media geven hun hoop om de verloren achterban terug te winnen en beter aan te sluiten bij de vermeende wensen van de burger. Met digitale gereedschappen kunnen burgers meer worden gemonitord en bevraagd, vaker en gericht geïnformeerd en gemobiliseerd worden bij het voeren van campagnes – zo is de belofte.

Toch is dit een eenzijdige benadering. In plaats van de oplossing te zoeken in instrumenten die de burger in al zijn vluchtigheid en schijnbare wispelturigheid proberen te volgen, zou het heil meer gezocht kunnen worden in het tegenovergestelde: het bieden van rust, stabiliteit en een herkenbaar ankerpunt. Burgers betrekken en binden in plaats van proberen bij te houden.

In dit hoofdstuk presenter ik drie technologische ontwikkelingen die de komende jaren een belangrijke rol zouden kunnen spelen bij het versterken van politieke partijen: sociale media monitoring, collectieve besluitvormingsgereedschappen en interactieve omgevingen. Per instrument bespreek ik de mogelijkheden voor politieke partijen en reflecteer ik op de kansen en dilemma’s van deze instrumenten. Uiteindelijk komt de vraag naar voren hoe deze instrumenten ingezet kunnen worden en wat dat betekent voor de toekomst van politieke partijen.

56 Ir. Maurits Kreijveld deed de afgelopen jaren onderzoek naar het gebruik van sociale media in de politiek en de toekomst van politiek en het openbaar bestuur. Hij schreef *Samen slimmer* (STT, 2012) over het fenomeen ‘wisdom of crowds’ en *Veel gekwetter, weinig wol* (Sdu, 2011) over sociale media in de politiek. Zijn artikelen en blogs zijn terug te vinden op wisdomofthecrowd.nl. Momenteel werkt hij bij het Rathenau Instituut aan de thema’s nieuwe vormen van innovatie en digitale democratie en hoe politiek en bestuur daarop kunnen inspelen. Dit hoofdstuk schreef hij op persoonlijke titel.

2 Sociale media monitoring

Sociale media zijn niet meer weg te denken uit de politiek. Vrijwel alle politici zijn actief op Twitter, ongeveer zeven op de tien Nederlandse internetgebruikers boven de twaalf jaar is actief op Facebook, Twitter, instant messaging en chatsites (CBS, 2013). Sociale media worden door politieke partijen volop ingezet bij het voeren van campagnes, het verzenden van boodschappen en de promotie van partijstandpunten. Daarbij wordt vooral gebruik gemaakt van de marketingkracht van sociale media. Het wordt dankzij nieuwe technieken steeds makkelijker om via sociale media gericht specifieke doelgroepen te bereiken. Dit in combinatie met de massamediale werking van sociale media: er kunnen via sociale media veel burgers worden bereikt door virale verspreiding van boodschappen en door het bereiken van de traditionele media (bijv. Broersma & Graham, 2013).

Een andere ontwikkeling is die van de sociale media analyses waarmee inzichten en kennis uit sociale media gehaald kunnen worden en inzicht verkregen kan worden in de (sociale) netwerkstructuur waarbinnen opvattingen en discussies zich verspreiden. Een veelgehoorde paraplu-term is 'Big Data', waarbij het verzamelen en interpreteren van grote hoeveelheden gegevens centraal staat. Waar een los bericht op sociale media inhoudsloos kan zijn, kunnen grote hoeveelheden berichten een bron van informatie en kennis zijn (Kreijveld, 2012).

Wat is het?

Twitter, Facebook en online fora hebben vaak een hoog 'gezellig geklets'-gehalte, maar met taalkundige analyses valt daar steeds vaker waardevolle informatie uit te halen. De afgelopen jaren hebben we hier voorbeelden van gezien, zoals het vroegtijdig signaleren van de uitbraak van de Mexicaanse griep, het voorspellen van bioscoopsuccessen en het in kaart brengen van de incidenten rondom het Groningse Haren in 2011, onder de titel 'Project X' (Commissie 'Project X' Haren, 2013). Ook is er een verband gevonden tussen het verloop van de beurskoersen en Twitter-berichten. Geavanceerde analyses maken het mogelijk om op een hoger aggregatieniveau naar burgers te luisteren in plaats van te proberen de vele losse berichten te volgen. Veel gebruikte termen zijn 'opinion mining', 'sentiment analysis' of 'issue crawling'.

Grote hoeveelheden sociale mediaberichten, zoals tweets, berichten op discussiefora en Facebook, kunnen namelijk taalkundig worden geanalyseerd met linguïstische software. Daaruit wordt zichtbaar over welke onderwerpen burgers praten en of ze positief of negatief tegenover die onderwerpen staan. De software waarmee dit gebeurt wordt steeds beter in staat om taal te begrijpen en de nuances erin zoals humor en cynisme. Dat analyseren gaat steeds sneller waardoor bijna 'live' (realtime) een discussie in beeld gebracht kan worden en de sociale netwerkstructuren waarbinnen die verspreid worden: wie praat met wie en wie heeft het meeste invloed op de discussie. Dat levert prachtige visualisaties op.

Computerexperts voorzien zelfs de mogelijkheid om nieuwe opkomende gebeurtenissen te voorspellen zodat er vroegtijdig op kan worden geanticipeerd. Niet voor niets maken de politie en veiligheidsdiensten wereldwijd steeds meer gebruik van sociale media monitoring. Bedrijven gebruiken dit soort toepassingen inmiddels ook als klantenservice ('webcare'). Daarmee kunnen ze gericht ontevreden klanten op internetfora opsporen en direct ingaan op hun klachten.

Wat kunnen politieke partijen ermee?

Sociale media monitoring is sinds 2010 behoorlijk ingeburgerd geraakt bij politieke partijen en wordt zeker in campagnetijd veelvuldig ingezet, zoals tijdens de landelijke verkiezingen in 2012. GroenLinks en D66 gebruikten ‘tracking’ software om discussies op het web op te sporen waar over de partij werd gesproken. Vervolgens kon een webteam zich gericht in deze discussies mengen.

Tijdens deze verkiezingen speelden sociale media analyses bovendien een belangrijke rol als alternatieve vorm van opiniepeilingen om de verkiezingsuitslag te voorspellen. Bedrijven als DamKam en Coosto voerden deze peilingen in Nederland uit. Hoewel deze peilingen vele haken en ogen hebben wat betreft de representativiteit, blijken zij behoorlijk voorspellend te zijn. Enkele eerste wapenfeiten wekken hoge verwachtingen: bij de Tweede Kamerverkiezingen van 2010 was de voorspelling van analysebureau Clipit beter dan die van de opiniepeilers. Upstream voorspelde begin 2012 dat Sybrand van Haersma Buma met een ruime meerderheid de lijsttrekkersverkiezingen bij het CDA zou winnen. De traditionele opiniepeilers hadden die grote overwinning niet zien aankomen (Kreijveld & Aalberts, 2012).

Dit soort analyses kan uitgroeien tot een vorm van permanente ‘realtime’ opiniepeilingen over maatschappelijke vraagstukken. Het belangrijke voordeel ten opzichte van enquêtes is dat er bij sociale media peilingen geen sturende werking is, zoals enquêtevragen die wel hebben. Er is meer dan ooit sprake van spontaan en open luisteren naar burgers. Door voortdurende verbetering van de techniek wordt steeds meer bekend over de samenstelling van de ‘populatie’ achter de sociale mediaberichten. Politieke partijen kunnen vaker gericht luisteren naar wat er onder burgers leeft en eigen interpretaties maken, zonder afhankelijk te zijn van traditionele opiniepeilers. Een beperking van sociale media monitoring is wel dat niet alle bevolkingsgroepen even goed vertegenwoordigd zijn en dat de samenstelling van de ‘ondervraagde groep’ onbekend is, iets waar traditionele opiniepeilingen beter op scoren.

Reflectie

Het voortdurend luisteren naar wat er bij burgers leeft kan ervoor zorgen dat politieke partijen minder in een eigen tunnelvisie vast komen te zitten. Het kan ook zorgen voor meer transparantie in de politiek: de meningen, keuzes en het stemgedrag van politici komen meer in de openheid. Dat kan ertoe leiden dat politici meer verantwoording moeten afleggen over hun daden. Tegelijkertijd versterkt voortdurend luisteren de huidige trend van vluchtigheid en waan van de dag, net zoals de wekelijkse peilingen van Maurice de Hond dat doen. Hoe kan een politicus nog in enige rust en op enige afstand tot een verstandige beslissing komen?

Daarbij is het niet altijd duidelijk hoe representatief de uitkomsten van sociale media analyses zijn. Naar wie moeten politici luisteren? Het is bekend dat de meeste sociale media niet representatief zijn en veel last hebben van echoën. Wat betreft politieke thema's zijn hoger opgeleide en reeds politiek geïnteresseerde burgers oververtegenwoordigd (bijv. Vaccari, 2013). De gereedschappen zijn steeds beter in staat vast te stellen wat de samenstelling van de deelnemers aan een discussie is. Maar de geluiden vanuit sommige groepen burgers blijven dan nog steeds onderbelicht.

Het interpreteren van de sociale mediaberichten is bovendien een normatief proces: het is afhankelijk van de bril waarmee je kijkt, de manier waarop de gegevens worden geïnterpreteerd en de aannames over wat de burger bedoeld heeft. Het is daarom belangrijk dat er analyses gedaan

worden met verschillende soorten software en vanuit verschillende perspectieven. Hier ligt een interessante kans voor politieke partijen om vanuit hun eigen overtuiging tot een analyse en interpretatie te komen van de sociale media-gegevens, en die te vertalen in een visie en standpunten. Die kunnen vervolgens inbreng zijn voor een maatschappelijk of politiek debat.

Big Data heeft een grote behoefte aan pluriformiteit van interpretaties en visies om die vervolgens in een debat bij elkaar te brengen (Tegenlicht, 2013). Dit pleit ervoor dat politieke partijen in eerste instantie zelf hun eigen sociale media analyses maken in plaats van dit allemaal door één partij te laten doen. Daarin verschillen deze sociale media peilingen niet van de opiniepeilingen. Het is een goede ontwikkeling dat politieke partijen gebruik maken van verschillende onderzoeksbureaus als TNS Nipo, Maurice de Hond of Ipsos Synovate, en ook wetenschappers inschakelen. Die vele interpretaties kunnen echter wel aanleiding geven tot flinke debatten in de Kamer over wat de burger wel of niet zou bedoelen.

Alle geavanceerde mogelijkheden kunnen het belangrijkste kritiekpunt bij deze techniek niet weg-nemen. Alleen maar luisteren en aftappen ('monitoren') brengt geen dialoog tot stand tussen politieke partij en burger, bouwt niet aan draagvlak en kweekt geen wederzijds begrip. Het zorgt voor een uiterst passieve vorm van participatie, als je dat al zo zou mogen noemen.

3 Besluitvorming ondersteunende middelen

Je mening geven, informatie delen, groepen vormen en jezelf organiseren, dat is via internet en sociale media een stuk eenvoudiger geworden. Diverse organisaties hebben vruchtbaar gebruik gemaakt van de 'wisdom of crowds': het betrekken van gemeenschappen leverde nieuwe ideeën op of nam een deel van het werk uit handen. Toch blijft besluitvorming de belangrijkste uitdaging voor organisaties en online gemeenschappen: hoe haal je nuttige resultaten uit duizenden meningen en ideeën, hoe ga je om met conflicterende meningen en wie neemt de uiteindelijke beslissing? Heeft een persoon de eindverantwoordelijkheid of bevoegdheid, of is de beslissing een groepsproces? Er is een trend dat burgers met betrekking tot beleid en bestuur meer invloed willen en krijgen in het proces van beleidsontwikkeling tot uitvoering (Kreijveld, 2010). Naarmate besluitvorming meer in gezamenlijkheid gebeurt, wordt procesfacilitatie steeds belangrijker. Wat betreft het faciliteren en begeleiden van collectieve besluitvorming zijn interessante ontwikkelingen gaande.

Wat is het?

De afgelopen jaren zijn steeds meer online systemen gebouwd die het mogelijk maken om grote groepen burgers gezamenlijk te laten beslissen. Voorbeelden zijn Innovation Jam (ontwikkeld door IBM), Synthetron (gebruikt door het initiatief G500), G-Home (gebruikt door het Vlaamse initiatief G1000, waarover meer in de bijdrage van D'Hont & Goethals in deze bundel) en Liquid Democracy (ontwikkeld door de Duitse Piratenpartij).

In al deze systemen worden achtereenvolgens verschillende fasen van het besluitvormingsproces doorlopen. Het proces start met het agenderen van onderwerpen (vaak niet toevallig met een verwijzing naar 'forum' of 'agora') in de vorm van voorstellen, petitie's of stellingen. Iedere deelnemer mag deze insturen. In sommige gevallen is er een drempel, een vereiste minimale steun die een voorstel moet hebben om geagendeerd te worden. Vervolgens vindt er een fase van selectie

plaats door stemmingen, waarbij punten verdeeld kunnen worden of er gedelegeerd kan worden (o.a. bij Liquid Democracy). Door zijn stem te delegeren kan iemand een ander namens hem verder laten stemmen, met een groter gewicht. Daarna vinden vaak één of meerdere rondes plaats waarin de voorstellen worden samengevoegd, opnieuw beschreven of verbeterd. Aan het einde vindt een laatste stemronde plaats waarbij een definitieve beslissing valt. In vrijwel alle gevallen vindt besluitvorming plaatsvindt door meerderheid van stemmen.

De hiervoor genoemde online besluitvormingssystemen kunnen worden verrijkt met vormen van simulaties en scenariobouwen. Hiervoor worden diverse systemen ontwikkeld zoals Decide (RUG), T-Xchange (Thales en UT) en MiReCol (TNO). Dit wordt ook wel aangeduid als 'serious gaming'. In deze systemen kan bijvoorbeeld gespeeld worden met variabelen met betrekking bijvoorbeeld de ruimtelijke inrichting van een stad of het verdelen van een gezamenlijk budget. Keuzes hebben meestal effecten op allerlei aangrenzende terreinen. De simulatiesoftware berekent de effecten van die keuzes en presenteert de mogelijke uitkomst. Die kan worden geëvalueerd en bediscussieerd, onderwerp zijn van een debat.

Nieuwe technieken maken het mogelijk om steeds complexere vraagstukken aan te pakken. Daarbij wordt onder andere gebruik gemaakt van zogenaamde 'intelligent agents', kleine softwarepakketjes, die standpunten uit de samenleving kunnen vertegenwoordigen. Vervolgens kunnen simulaties gedaan worden waarbij bekeken wordt hoe onderhandelingen tussen deze 'agents' met verschillende overtuigingen of standpunten uitpakken in verschillende scenario's. Deze 'onderhandelingen' tussen verschillende meningen en overtuigingen zijn zo complex dat ze voor mensen vrijwel niet te volgen zijn. De uitkomsten van het simulatieproces kunnen als basis dienen voor de uiteindelijke besluitvorming door mensen, bijvoorbeeld door Kamerleden die deze standpunten in het debat vertegenwoordigen (Kreijveld, 2012, p. 174-186).

Wat kunnen politieke partijen ermee?

Deze technologieën kunnen zowel een aanvulling zijn op de bestaande politieke besluitvorming als een alternatief ervoor. Politieke partijen kunnen deze technologieën inzetten bij het raadplegen en betrekken van hun achterbannen om gezamenlijk tot partijstandpunten te komen en de koers te bepalen. Zowel de Nederlandse als de Duitse Piratenpartij gebruikten het in eigen beheer ontwikkelde Liquid Democracy bij het opstellen van het verkiezingsprogramma. Toch kon dit technisch geavanceerde systeem onenigheid en strijd binnen de partij niet voorkomen. Het is mogelijk om veel grotere groepen mensen te betrekken die niet op een bepaalde plaats en tijd tegelijkertijd aanwezig hoeven te zijn.

Ondertussen kunnen deze technieken ook een alternatief vormen voor politieke besluitvorming via representatie door politieke partijen. Groepen burgers met diverse standpunten kunnen gezamenlijk beslissingen nemen zonder tussenkomst van politieke partijen. Tijdens het digitale besluitvormingsproces zien we dezelfde functies terug als die door politici worden vervuld. Er wordt gewerkt met 'initiatiefnemers', 'advocaten', en 'afgevaardigden'. We zien dit terug bij deliberatieve initiatieven buiten de bestaande politieke partijen zoals de Nederlandse G500 (en groepering voor politieke vernieuwing door het bestaande politieke systeem van binnenuit te veranderen) en het Vlaamse G1000 (een burgerinitiatief dat met beleidsadviezen kwam; zie ook het hoofdstuk van D'Hont & Goethals in deze bundel).

Niet alle deelnemende burgers zullen en hoeven een even actieve rol in het besluitvormingsproces te spelen. Gebruik maken van digitale besluitvormingshulpmiddelen kan de kwaliteit van de besluitvorming helpen verbeteren. Het proces waarmee de besluitvorming tot stand komt en hoe meningen en standpunten van meerderheden en minderheden daarin een rol spelen, wordt transparanter. Er wordt bovendien meer gebruik gemaakt van maatschappelijke wensen (draagvlak, representativiteit, legitimatie) en meer van feiten. Op die manier wordt tegemoet gekomen aan een belangrijke onvolkomenheid van het huidige politieke systeem waarbij indirecte representatie leidt tot strategisch gedrag van kiezers, politieke partijen en coalities. Linkse kiezers willen een rechtse coalitie voorkomen door de grootste partij op links zo sterk mogelijk te maken. Zij stemmen daarom PvdA in plaats van hun 'eigenlijke' voorkeur GroenLinks of SP. Aan de rechterkant van het electorale spectrum hetzelfde. Het gevolg hiervan is dat bijvoorbeeld politieke partijen zoals de PvdA en de VVD groter worden dan ze op basis van de hun representatie van de burgers zouden zijn. Dit leidt tot een coalitie met een nipte meerderheid van zetels die feitelijk niet kan rekenen op een meerderheid in de bevolking. Het vormt daarmee in principe geen goede representatie van wat het volk wilde.

Reflectie

Collectieve besluitvormingsgereedschappen maken het mogelijk om grote groepen gezamenlijk beslissingen te laten nemen, zo zagen we hierboven. Partijen kunnen deze technieken inzetten om achterbannen meer betrekken bij het bepalen van standpunten in een debat of van het partijprogramma. Het proces van besluitvorming wordt meer gestructureerd en transparant. Dit kan leiden tot meer draagvlak bij en betrokkenheid van burgers.

Hier wringt het gebruik van deze technieken met de bestaande praktijk. Het betrekken van achterbannen via besluitvormingstools kan het gevoel bij partijtoppen oproepen dat ze gereduceerd worden tot een doorgeefluik van wat de achterban vindt, terwijl de politieke realiteit vraagt om onderhandelen en compromissen sluiten waarbij kan worden afgeweken van een zorgvuldig vastgestelde lijn. Eerste pogingen van Rita Verdonk met 'Politiek 2.0' werden door andere partijen dan ook weggehoond. De InternetPartij NL van Arno Haye, die haar in 2006 al voorving, was geen lang leven beschoren. Het stemgedrag van deze partij in de Kamer zou afhangen van de uitkomsten van de online raadplegingen: als de meerderheid voor een standpunt stemde zouden de Kamerleden dat standpunt overnemen.

De Piratenpartij, bekend om haar gezamenlijke besluitvorming (Liquid Democracy) haalde in 2012 de kiesdrempel niet en heeft nog steeds moeite om binnen de partij tot consensus te komen over de partijstandpunten. In Duitsland haalde de Piratenpartei in vier deelstaten zetels en inspireerde daarmee de SDU en CDU om ook met digitale platformen te komen om achterbannen te betrekken (respectievelijk D64 en CNetz). In Nederland bleek 'Doe mee met Diederik', ingezet door de PvdA bij de parlementsverkiezingen in 2012 om de achterban mee te laten denken over het partijprogramma, maar een beperkt succes. Diverse voorstellen van burgers, dat mochten ook niet-partijleden zijn, werden door de partijtop als onwerkbaar bestempeld en niet overgenomen.

De praktijk van het besturen is niet altijd gebaat bij grote transparantie. De lastigste vraagstukken en besluiten komen vaak in achterkamertjes, achter gesloten deuren en via geheim overleg tot stand. Bovendien suggereert het inzetten van instrumenten om groepen burgers actiever bij het besluitvormingsproces te betrekken, dat burgers daar behoefte aan hebben of er op dit moment een democratisch tekort zou zijn. Echter, niet elke burger wil actief betrokken worden

bij het nemen van beslissingen, laat staan dat die een duidelijke mening heeft en bewust een afgevaardigde aanwijzen (Aalberts & Kreijveld, 2011). De Tweede Kamerverkiezingen kennen nog altijd een opkomst van 80 procent of meer. Het liefst laat de burger de lastige beslissingen aan politici die na vier jaar afgerekend kunnen worden op hun behaalde resultaten. Wanneer de burger zelf betrokken is bij het besluitvormingsproces, wie legt er dan nog verantwoording af voor het succes of falen van het gevoerde beleid?

Deze besluitvormingsgereedschappen relativeren de rol van politieke partijen in de besluitvorming: het wegen van belangen en het onderhandelen van meningen kan ondersteund worden met digitale technieken. Daarmee zouden burgers in principe zelf en zonder tussenkomst van partijen, gezamenlijke beslissingen kunnen nemen. Tegelijkertijd laten de voorbeelden zien waar politieke partijen een belangrijke toegevoegde waarde kunnen hebben: in het formuleren van standpunten en representeren van verschillende (soms latente) overtuigingen en standpunten. De diversiteit daarin en goede compromissen ertussen horen bij een goede besluitvorming waarin zoveel mogelijk recht gedaan wordt aan verschillende opvattingen, het elkaar overtuigen en gebruik van feiten.

4 Interactieve omgevingen en 'smart cities'

Een derde ontwikkeling die invloed heeft op het functioneren van politieke partijen, is de ontwikkeling van interactieve omgevingen, ook wel aangeduid als 'smart cities'. Deze zijn in opkomst en er wordt verwacht dat ze de komende decennia verder zullen doorbreken, geholpen door ontwikkelingen op het gebied van ICT, interactieve sociale software, programmeerbare verlichting en sensoren. Deze ontwikkelingen geven aan de ene kant burgemeesters meer zicht op de logistieke processen in hun stad, zoals verkeers- en afvalstromen en hun verloop gedurende de dag. Door de inrichting van de stad beter te laten aansluiten bij het gebruik ervan, en door slim te combineren in de eigen processen kunnen steden hun CO₂-emissies verlagen. Aan de andere kant kan de intelligente omgeving interacties tussen burgers onderling, met hun omgeving en met de overheid sturen. Dat kan burgers helpen om meer zelf en meer op de eigen locatie gezamenlijk beslissingen te nemen of inbreng te leveren voor de besluitvorming. Deze ontwikkelingen sluiten aan bij een trend van meer zelfsturing door burgers, een wensbeeld dat vanuit de overheid wordt gepromoot met termen als de 'participatiesamenleving' en 'doe-democratie'. Een onderdeel hiervan zijn de 'open data'- en 'open overheid'-initiatieven waarmee diverse overheden op dit moment al bezig zijn om hun eigen gegevens toegankelijk te maken voor het publiek.

Wat is het?

Enkele belangrijke ontwikkelingen zijn de opkomst van sensoren in onze alledaagse omgeving zoals in onze smartphones en de mogelijkheden voor 'augmented reality': het verrijken van de werkelijkheid zoals iemand die waarneemt met extra informatie, bijvoorbeeld door deze op een mobiele telefoon of intelligente bril te tonen. Wanneer je voor een gebouw staat of een persoon ziet, kun je direct aanvullende informatie vinden zoals de naam en leeftijd van de persoon of het gebouw. In de toekomst zou dit via een bril of lens kunnen plaatsvinden, of door deze informatie op de gevel van een gebouw te projecteren. De Google Glass en navigatiesoftware Layer zijn goede voorbeelden van zulke toepassingen. Deze worden als vroege voorlopers beschouwd van meer geavanceerde opvolgers die in ontwikkeling zijn.

Bij deze toepassingen ontstaat als het ware een levende landkaart waar je 'live' kunt zien wat er speelt. We zouden dit 'leven in het web' kunnen noemen. Dit is de volgende stap na het virtuele internet: een genetwerkte omgeving die verrijkt wordt met informatie. Burgers kunnen hun handelingen en gedrag afstemmen op wat ze zelf waarnemen plus de aanvullende informatie over de omgeving die ze via het web kunnen krijgen. Dit kan ze helpen in hun interactie met andere burgers: samenwerken, samen beslissingen nemen, elkaar helpen en begrip krijgen voor elkaars perspectief.

Deze ontwikkelingen maken een nieuwe vorm van 'monitorend burgerschap' mogelijk: burgers worden geïnformeerd op een moment dat een onderwerp voor hen relevant wordt. Bijvoorbeeld doordat er een bericht in het scherm van de smartphone, de slimme bril of horloge verschijnt. De redenering is dat burgers op dat moment het meest uitgesproken zijn en een mening hebben over een onderwerp in de omgeving. Via diezelfde interactieve media en het draadloze internet kan deze mening direct als inbreng dienen voor een besluitvormingsproces. Of omdat burgers zelfs een beslissing nemen in onderling overleg, of doordat de mening wordt teruggekoppeld naar de politiek.

De gedachte achter deze voorbeelden is dat burgers op allerlei manieren en op allerlei plaatsen hun inbreng of bijdrage kunnen leveren aan beleid en besluitvorming, zonder dat ze daar per se hele grote dingen voor hoeven te doen: kleine berichten achterlaten, reacties geven op ontwikkelingen in de stad of gestimuleerd worden om in dialoog met andere burgers te gaan. Dit kan de drempel verlagen voor burgers om hun ongenoegen of waardering te laten blijken.

Wat kunnen politieke partijen ermee?

De intelligente omgeving maakt het mogelijk om burgers gericht te informeren en hun meningen direct af te tappen op de plaats en tijd waar burgers tegen situaties aanlopen. Tegelijkertijd kan de omgeving burgers helpen om gezamenlijk beslissingen te nemen en problemen aan te pakken. Door informatie te verschaffen en door besluitvorming te ondersteunen en wederzijds begrip te bevorderen. Of door spontane dialoog en interacties tussen burgers uit te lokken. Bovendien is de burger zelf een cruciale succesfactor: bij de uitvoering van beleid wordt vaak een gedragsverandering of actieve rol van de burger gevraagd. In de interactieve omgeving kan ingezet worden om het gedrag van burgers te sturen in een gewenste richting.

Deze concepten zijn nog volop in ontwikkeling, met name voor toepassingen in het beheer van steden en verkeersstromen, en kunnen inbreng vanuit politieke partijen nog goed gebruiken. Met name het vaststellen van het gewenste gedrag vraagt een goed debat en een zorgvuldige afweging.

Politieke partijen kunnen deze middelen gebruiken doordat het debat zich verplaatst van Den Haag naar een plaats en tijd in het dagelijks leven van burgers waar ze direct in interactie met andere burgers kunnen gaan; het instituut 'government' wordt vervangen door een functie van het mense-lijke netwerk, 'governance'. Bovendien legt dit meer verantwoordelijkheid en zelfbestuur neer bij burgers. Dit vraagt dus deels om een terughoudende politiek die ruimte geeft aan burgers die meer zelf moeten doen (in het kader van de participatiesamenleving) en daarbij ook de bevoegdheid moeten krijgen om beslissingen te nemen en te handelen.

Reflectie

De ontwikkelingen rond een intelligente omgeving maken het mogelijk om de besluitvorming weer dichterbij de burger te brengen en hem of haar meer handelingsmogelijkheden te geven. Dat past bij een groeiende belangstelling voor 'de participatiesamenleving' waarin een groter beroep wordt gedaan op het eigen initiatief en de zelfredzaamheid van burgers. Er zijn talloze terreinen te vinden waar de politiek dat zonder al teveel problemen kan doen. Burgerinitiatieven kunnen echter conflicteren: wat de een verfraaiing vindt van de eigen buurt ziet de ander als een gevaar of een stofnester van allergieën. Daarmee verplaatst ook een deel van de besluitvorming zich naar het lokale niveau.

De waarborgen waarmee politieke besluitvorming is omgeven dienen dan ook op dit lokale niveau aanwezig te zijn: onderhandeling tussen een diversiteit van meningen, de afstemming tussen verschillende beslissingen, oog voor minderheden, zorgvuldige besluitvorming en lange termijn visie. Functies die politieke partijen zouden kunnen vervullen. Gereedschappen zoals in het vorige item besproken, kunnen daar behulpzaam bij zijn. Het vraagt van de politiek op een hoger niveau, inclusief het landelijke, om meer afstand en overzicht.

Tegelijkertijd is de participatiesamenleving niet voor iedereen een ideaal. Het is de vraag of het echt mogelijk is om een groter beroep te doen op het zelfredzaamheid en het zelf nemen van beslissingen door burgers. Naast positieve geluiden van pleitbezorgers zijn er ook tegengeluiden en onderzoek dat aantoont dat burgers zich overvraagd voelen (Tonkens & De Wilde, 2013 en SCP, 2012).

Toch lijkt de ontwikkeling van 'smart cities' nauwelijks nog te stoppen. Bestuurders en overheden investeren er flink in. Zo heeft de gemeente Almere grote stappen gezet om een slimme stad te worden en zet zij digitale technieken in om burgers meer te betrekken bij de inrichting van de stad. Digitale systemen worden niet alleen ingezet om processen in de stad te volgen maar in toenemende mate ook om plannen en andere beslissingen te baseren en om het gedrag van burgers mee te sturen in de richting van het 'gewenste gedrag' ('nudging') (Kreijveld, 2013). Besluitvorming vindt dan vaker plaats in technologische systemen. Politieke partijen zouden hier sterk moeten controleren en voortdurend het debat aanzwengelen in de samenleving over de waardepatronen en overtuigingen die ten grondslag liggen aan de gebruikte systemen. En over wat 'gewenst gedrag' is. Wellicht zouden de uitkomsten van zo'n debat ingebracht kunnen worden in de gebruikte digitale systemen, zoals we bij de collectieve besluitvormingsgereedschappen zagen.

5 Dilemma's

In dit hoofdstuk zijn drie opkomende ontwikkelingen besproken die grote invloed kunnen hebben op de relatie tussen burgers en politiek en de positie van politieke partijen. De besproken techno-logieën geven meer ruimte aan zelforganisatie door burgers, maken meer directe representatie van hun standpunten en nieuwe vormen van besluitvorming mogelijk, zelfs zonder tussenkomst van politieke partijen en buiten de Tweede Kamer om. Tegelijkertijd kunnen diezelfde middelen de bestaande partijen helpen om hun relatie met de burger te versterken en laten ze nieuwe vormen van 'partijvorming' mogelijk binnen het bestaande stelsel. Ze maken mengvormen mogelijk van representatieve democratie met meer directe vormen van vertegenwoordiging.

Dat past bij deze tijdgeest, de afgenomen representativiteit van de bestaande instituties zoals politieke partijen en de teruggelopen beschikbare financiële middelen.

De besproken instrumenten geven een gevoel van controle en maakbaarheid. Toch zijn het geen wondermiddelen. Bij alle instrumenten zijn kanttekeningen te plaatsen. De praktijk is bovendien weerbarstig: *'There is no easy solution for wicked problems'*. Burgers laten zich niet ineens mobiliseren of politiek actiever maken. Burgers hebben niet ineens alle wijsheid in pacht. Wel kunnen de technologische instrumenten politieke processen ondersteunen, ze transparanter maken, meer ruimte geven voor inbreng van burgers, zorgvuldiger besluiten nemen en deze meer op feiten baseren. Dat is voor velen een verademing ten opzichte van de huidige cultuur van polderen en coalitie-vorming. In de praktijk kunnen ze daarmee het werk van politieke partijen ondersteunen en versterken. Ze kunnen zorgen voor politieke vernieuwing, binnen bestaande partijen en door de opkomst van nieuwe partijen die zich op andere wijze organiseren en hun achterban raadplegen.

Politieke partijen zijn nu aan zet om zich te herbezinnen op hun taak en functie. De nieuwe technologische middelen hebben de belofte in zich dat de zwevende kiezer te vangen is, met gerichte marketingcampagnes of door nog directer naar burgers te luisteren en hem meer inspraak te geven binnen de partij. Toch is het maar zeer de vraag of dat werkt. Bovendien voeden de technologische ontwikkelingen die alles meetbaar en afrekenbaar maken, het beeld dat politiek direct moet luisteren naar de burger. Wie wil er nog moeite stoppen in het overtuigen van burgers en het uitleggen dat politiek bedrijven vraagt om het sluiten van compromissen? En dat die soms tot stand komen in achterkamertjes en niet in alle openbaarheid?

De meerwaarde van politieke partijen is echter dat ze, na geluisterd te hebben, eigen afwegingen maken op basis van een moreel kompas of levensovertuiging. In een tijd waarin de middelen om direct te luisteren, reageren en verantwoorden toenemen, wordt het des te belangrijker voor politieke partijen om daaraan tegengas te geven en te durven vragen om een mandaat en om vertrouwen. De genetwerkte en gedigitaliseerde samenleving heeft in al haar vluchtigheid behoefte aan ankerpunten: goed gedefinieerde overtuigingen en herkenbare waardepatronen, vraagstukken bezien in samenhang en met oog voor maatschappelijke cohesie. En van daaruit keuzes maken en beslissingen nemen om daar later verantwoording over af te leggen.

Politieke partijen zouden er niet zozeer op uit moeten zijn om de grootste te willen zijn ('kwantiteit'), als wel om een belangrijke visie op de samenleving vanuit een moreel kompas te belichamen ('kwaliteit'). Een herkenbaar ankerpunt te willen zijn en iets toevoegen aan het debat. Om dat te communiceren zouden dezelfde digitale middelen kunnen worden ingezet maar anders toegepast. De 'wisdom of crowds' leert ons dat verstandige beslissingen vragen om diversiteit, niet om vele partijen in hetzelfde midden. Wie stelt zich dienstbaar op aan het grotere belang en kan de verleiding van de grootste willen zijn en dus de meeste macht hebben weerstaan? En zijn politieke partijen bereid om besluitvorming in bijvoorbeeld de Tweede Kamer meer op hoofdlijnen te doen en de kaders te scheppen waarbinnen burgers vaker een rol krijgen bij het invullen binnen die kaders? Daarmee is de vraag over de mogelijkheid van nieuwe digitale middelen in de eerste plaats een gewetensvraag over wat politieke partijen willen zijn: macht van de meerderheid of een moreel kompas?

Literatuur

Aalberts, C., & M. Kreijveld (2011), *Veel gekwetter, weinig wol. De inzet van sociale media door politici, overheden en burgers*, Den Haag: SDU.

Broersma, M., & T. Graham (2013), 'Twitter as a news source. How Dutch and British newspapers use Twitter in their news coverage, 2007-2012', in: *Journalism Practice*, 7, nr. 4, p. 446-464.

CBS (2013), *Bevolkingstrends 2013*, Den Haag/Heerlen: Centraal Bureau voor de Statistiek.

Commissie 'Project X' Haren (2013), *De weg naar Haren, Deelrapport 2. De rol van jongeren, sociale media, massamedia en autoriteiten bij de mobilisatie voor Project X Haren*, Den Haag.

Kreijveld, M. (2010), 'Unlocking the full potential of the crowd', in: R. in 't Veld (red.), *Towards knowledge democracy*, Heidelberg: Springer Verlag.

Kreijveld, M. (2012), *Samen slimmer. Hoe de 'wisdom of crowds' onze samenleving zal veranderen*, Den Haag: Stichting Toekomstbeeld der Techniek.

Kreijveld, M. (2013), 'De intelligente omgeving: aanjager van gewenst gedrag?', in: *Idee*, tijdschrift van het wetenschappelijk bureau van D66, themanummer 'Duwtjes in de goede richting', augustusnr., p. 20-24.

Kreijveld, M., & C. Aalberts (2012), *Verkiezingspeilingen via social media: wijsheid of self-fulfilling prophecy?*, Frankwatching: <http://www.frankwatching.com/archive/2012/09/21/verkiezingspeilingen-via-social-media-wijsheid-of-self-fulfilling-prophecy/>

SCP (2012), *Een beroep op de burger. Minder verzorgingsstaat, meer eigen verantwoordelijkheid*, Den Haag: Sociaal Cultureel Planbureau.

Tegenlicht (2013), *Big Data: The Shell search. Nieuwe journalistieke kansen*, 21 oktober 2013, <http://tegenlicht.vpro.nl/nieuws/2013/oktober/multiplejournalism.html>, VPRO: Hilversum.

Tonkens, E., & M. de Wilde (2013), *Als meedoen pijn doet: affectief burgerschap in de wijk*, Amsterdam: Van Gennep: Amsterdam.

Vaccari, C. (2013), *Digital politics in Western democracies: a comparative study*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.