

**CIBERANIMACIÓN.
DE LAS REPRESENTACIONES COLECTIVAS DE LA REALIDAD A
LA CREACIÓN DE IDENTIDADES SOLIDARIAS**

Doctor Mario Viché González

ISNI:0000 0000 6080

Profesor tutor de la UNED

Editor de la revista quadernsanimacio.net

RESUMEN:

La ciberanimación no es una práctica diferenciada a la de la animación sociocultural, se trata de la contextualización de las prácticas y dinámicas de la animación a los paradigmas propios de la sociedad digital. En este sentido el artículo presenta cuales son los referentes teóricos, de la representación de la realidad metodológicos y actitudinales de la ciberanimación.

PALABRAS CLAVE

ciberanimación, sociedad digital, identidades solidarias, dialogicidad

SUMMARY:

The ciberanimación not differentiated practice of sociocultural animation, this is the contextualization of the practices and dynamics of animation paradigms own digital society. In this sense, the article presents which are the theoretical, the representation of the reality of the methodological and attitudinal ciberanimación.

KEYWORDS

ciberanimación, digital society, solidarity identities, dialogicity

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

Copyleft: Mario Viché González

Introducción.

La animación sociocultural ha tomado forma en cuanto práctica socioeducativa de construcción de representaciones sociales solidarias y creación de lazos y estructuras comunitarias. Desde finales del siglo XIX y durante todo el siglo XX la animación sociocultural se ha consolidado como una práctica para la toma de conciencia crítica, la dialogicidad, la creación de identidades solidarias, la democratización y el cambio social. A partir de los postulados humanistas que ponen el acento en la evolución del ser humano, su capacidad de superación y autorganización en la solidaridad como fórmula de sociabilidad y transformación social, la animación sociocultural ha ido tomando forma en el contexto de los principios educativos del movimiento de la Escuela nueva, la educación liberadora y las tesis del comunitarismo y el asociativismo.

De esta manera llegamos al siglo XXI donde la animación se ha consolidado como un instrumento al servicio de las redes sociales y populares para la toma de conciencia, la liberación, el desarrollo y la sostenibilidad.

Pese a que la historia recoge ejemplos y momentos en que la animación ha sido utilizada como instrumento de dominación, encuadramiento y control social, la realidad es que se nos presenta esencialmente como práctica dialógica y liberadora utilizada por las comunidades para la consolidación de lazos identitarios, para la construcción de redes democráticas y para la transformación del ideario colectivo y la generación de actitudes de solidaridad.

Si bien la animación sociocultural se había instalado como práctica social en un contexto sistémico constituido por un mundo asociativo, unos equipamientos y programas y unas animadoras y animadores socioculturales que desde su acción benévola o profesional daban forma y dinamizaban el que Besnard (1990) denomina como “sistema animación”, la generalización de las tecnologías digitales en un nuevo paradigma social denominado en un primer momento como Sociedad de la información y que se define de una forma más

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

precisa como Sociedad Digital ha provocado un cambio en las coordenadas de la animación sociocultural, unas coordenadas que parecían inamovibles y consolidadas y que con las tecnologías digitales se deslocalizan creándose múltiples interacciones en nuevos contextos espacio temporales para la interactividad y la acción social colaborativa.

Si en un primer momento el uso de las tecnologías digitales había sido identificado con la creación de espacios y mundos despersonalizados “no lugares” (Augé: 2008), con la generación de universos de evasión alejados de la realidad cotidiana y las dinámicas socioculturales de las comunidades y con la ausencia de dinámicas de identidad cultural y comunitaria, bien pronto las primeras investigaciones sobre las dinámicas comunicativas, relacionales y de construcción del imaginario colectivo advierten de que esto no es así. Más bien de que las tecnologías digitales, su uso y sobretodo su impacto están actuando prioritariamente como fenómenos de optimización de dinámicas sociales más básicas y vitales.

En este sentido ya Negroponte (en Gallego, Alonso, Cacheiro 2011: 70) señala que “la informática ya no se ocupa de los ordenadores sino de la vida misma”. Por su parte Castells afirma que el impacto de las tecnologías digitales está presente en todos los sectores sociales y nos encontramos inmersos en él incluso si no somos usuarios directos de algunas de estas tecnologías. El impacto de la cultura digital genera una representación colectiva de la realidad social, una concepción de los espacios individuales y colectivos, así como nuevas formas de relación, organización, producción y consumo de bienes y servicios. En este sentido el mismo Castells (2007) afirma que las tecnologías digitales han generado una nueva revolución social comparable a la que supuso la aparición de la imprenta o la Revolución Industrial.

De esta forma podemos afirmar que la ciberanimación no es una realidad diferente a la de la animación sociocultural, ni tan siquiera su heredera, se trata de las prácticas y dinámicas de la animación sociocultural que se ven inmersas en el contexto y los paradigmas de la cultura

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

y la revolución digital. Cuando hablamos de ciberanimación no estamos hablando de una realidad diferente, abstracta, descontextualizada, estamos hablando de la animación sociocultural en cuanto práctica social que, manteniendo sus fines y funciones comunitarios, se encuentra inmersa y adaptada a la realidad social, las formas de representación e interpretación y las dinámicas propias generadas por la cultura y las formas organizativas de la sociedad digital.

1. La Ciberanimación, su campo teórico.

La ciberanimación, en cuanto práctica sociocultural, posee un campo teórico que comparte con otras ciencias sociales y educativas. Este campo teórico está contextualizado evidentemente en los paradigmas de la sociedad y la cultura digital que introducen nuevas narrativas para interpretar y representar la realidad social y el devenir de la historia así como ponen el énfasis en las formas de comunicación humana y en los fenómenos identitarios que fundamentan la estructuración de la autoestima y la generación de dinámicas de cohesión colectiva y comunitaria.

El campo teórico de la ciberanimación está delimitado en primer lugar por la netmodernidad caracterizada por la cultura digital, por la ausencia de grandes relatos para la interpretación de la realidad y el devenir de la humanidad, la conectividad como forma de creación de redes y de organización colectiva, la autoría y las narrativas digitales, hipertextuales y convergentes como fórmulas de expresión, visibilidad y generación de representaciones colectivas críticas, libres y solidarias.

En segundo lugar es la teoría del caos y la complejidad social la que nos permite interpretar las dinámicas socioculturales propias de la ciberanimación. Dinámicas socioculturales que en una cultura organizativa participativa de carácter horizontal y dialógica no son generadas desde las élites al pueblo a través de la propaganda, el marketing social o los programas de formación de masas sino que se generan de forma colaborativa y aleatoria a partir de la

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

confluencia y el contraste de múltiples dinámicas relacionales, comunicativas y críticas que los individuos y las colectividades van generando, de forma casual, a partir de sus intereses, inquietudes e identidades, dando forma a dinámicas y estructuras comunitarias democráticas e inclusivas.

Junto a estos dos grandes ejes de interpretación se configuran las identidades individuales y colectivas como instrumento para la generación de la autoestima, el equilibrio emocional, la representación colectiva y la cohesión social, así como la interactividad como herramienta para la auténtica comunicación multidireccional, la autoría colectiva, la cooperación y la estructuración de las comunidades dialógicas y tolerantes.

LA NETMODERNIDAD	LA TEORÍA DEL CAOS
LAS IDENTIDADES MÚLTIPLES	LA INTERACTIVIDAD

Cuadro nº 1. Factores que configuran el campo teórico de la ciberanimación

Es la combinación de estos cuatro factores básicos lo que en el seno de nuestra investigación configura el campo teórico de la ciberanimación entendida como práctica de la animación sociocultural en la sociedad digital.

2. La representación de la realidad.

Los individuos y las colectividades interpretamos la realidad, de forma interactiva, a partir de las imágenes mentales que de esa realidad generamos, fruto de la experiencia vital y la percepción sensorial más inmediata.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

Fue Jean Piaget el primero que estudió la representación mental como fruto de la imitación a partir de la manipulación de la realidad. Para Piaget la representación de la realidad tiene un estatus de signo codificador. Percibimos la realidad a través de las terminales sensoriales y es el cerebro el que recibe estos impulsos y los interpreta de forma inteligente.

El carácter de signo codificado que tienen las imágenes mentales se nos presenta como un fenómeno de carácter social sometido a un proceso de codificación y decodificación. El proceso de codificación-descodificación está sometido a las normas y la cultura social y es inevitablemente una dinámica colectiva de interpretaciones compartidas y que se desarrollan a través de representaciones estereotipadas y acríicas o bien a partir de interpretaciones analíticas y críticas fruto del contraste de visiones y representaciones y su confluencia en dinámicas dialógicas y comunitarias de interpretación del mundo y los diversos contextos comunitarios en los que nos encontramos inmersos.

Como afirma Richardson: (2005:17) “Las imágenes mentales constituyen esencialmente una experiencia privada o subjetiva” Parece evidente el pensar pues, que tanto la percepción como la imagen mental que crea el cerebro humano, en tanto que proceso biológico se constituye como una experiencia subjetiva, no obstante a pesar de que la subjetividad es un factor fundamental de la libertad y la identidad individual, parece también evidente que el mismo proceso de percepción está condicionado por ciertos factores ambientales y comunitarios.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

Copyright: Mario Viché González

Si bien la codificación de la imagen mental tiene este carácter individualizador, la decodificación de esas imágenes tiene un carácter social o colectivo dando origen al imaginario colectivo, los estereotipos o los fenómenos de identidad sociocultural.

Esta decodificación colectiva, dialógica de la realidad representada por las imágenes mentales es lo que se denomina imaginario colectivo, en cuanto a fórmulas compartidas de interpretación de la realidad, fórmulas que llevan a la creación de de redes de cooperación y solidaridad, que estructuran identidades compartidas y rasgos comunes que contribuyen a la creación de la cultura como expresión de una colectividad.

El imaginario colectivo está a su vez condicionado por una cultura, una sociedad, un momento histórico o un discurso sociocultural. El imaginario colectivo es fruto de una relación dialógica entre los individuos pero también es fruto de una época y una sociedad con los paradigmas que contribuyen a darle forma y orientar sus prácticas sociales y culturales. Pero a su vez el imaginario colectivo, no solo constituye un modelo de interpretación de la realidad sino que es el contexto para la creación de estereotipos sociales, para la difusión de tópicos, prejuicios o identidades excluyentes.

Las posibilidades de interacción, desarrollo sostenible, construcción de la interculturalidad, estructuración de redes de tolerancia, cooperación, incluso vida colectiva, adaptación a nuevas realidades, o la generalización de nuevas tecnologías, está condicionada por la

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

Copyleft: Mario Viché González

visión que unos colectivos tienen de otros e incluso de los diferentes fenómenos sociales. Y esto es así porque, como hemos visto, no solo la concepción y el análisis de la realidad, sino los discursos sociales y las prácticas socioculturales están condicionados por la interpretación de la realidad que realiza el imaginario colectivo.

En este sentido como afirma Velorio (2004): “El análisis del imaginario colectivo, de los estereotipos, de las imágenes, de los mensajes asociados y de las estructuras cognitivas que ayudan a conformar se revela central en cualquier propuesta de Educación para el Desarrollo que se defina como crítica y emancipadora”

Pero nosotros aún vamos a ser más incisivos, cualquier dinámica de intervención sociocultural comunitaria, no solo ha de partir de un riguroso análisis del imaginario colectivo, sino que ha de plantearse, como eje fundamental de actuación, la intervención sobre las imágenes de la realidad y el imaginario colectivo, el análisis de los estereotipos sociales y una lectura crítica y dialógica de la realidad sociocultural.

3. El procesamiento de la información y la creación de identidades solidarias.

La sociedad digital está generando una gran cantidad de información cuyos flujos circulan por la Red facilitando el acceso a datos de naturaleza y origen múltiple. No obstante la información en si no crea dinámicas de conocimiento, identificación, organización social o solidaridad.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

Esta sobreabundancia de información satura la percepción de la realidad de individuos y colectividades generando más fácilmente representaciones estereotipadas de la vida social que visiones críticas y descodificadas de esa misma realidad.

Como muy bien explican Gallego y Alonso (2011) la información no genera conocimiento siendo el procesamiento de la información el que es capaz de generar conocimiento y desarrollo humano. Estos autores al analizar los procesos de aprendizaje plantean cuatro etapas en la gestión colaborativa del conocimiento. En la primera etapa los individuos acceden a la información a través de datos concretos, en una segunda etapa estos datos son procesados y analizados generando una información elaborada, en un tercer estadio esa información es abstraída y codificada generando un proceso de aprendizaje, finalmente es la aplicación práctica de esos aprendizajes lo que va a generar el conocimiento en cuanto procesos individualizados que se generan en contextos colaborativos comunitarios.

Desde la perspectiva comunitaria de la educación sociocultural que fundamenta las dinámicas de la ciberanimación podemos hablar de un proceso holístico de generación de identidades solidarias como concreción del conocimiento cuya aplicación genera actitudes y prácticas de organización, gestión y consolidación de las comunidades humanas. Este proceso pasa por las siguientes fases:

- a) Acceso a los datos. Acceso a las informaciones de carácter global y local que afectan a la vida comunitaria.
- b) Procesamiento de la información, a través del contraste entre diversas fuentes, la relectura y la localización de las contradicciones y estereotipos.
- c) La toma de conciencia crítica. Que se realiza a través de un análisis grupal, mediante el dialogo, confrontando visiones y representaciones y desmitificando estereotipos, visionando discursos y buscando representaciones convergentes y “objetivables” de la realidad social.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

d) La toma de postura crítica que supone generar actitudes y posicionamientos individuales y colectivos en consonancia con la lectura crítica y las representaciones colectivas generadas por la colectividad.

e) Finalmente la creación de actitudes individuales y colectivas sólidas, consecuentes con la visión crítica de la realidad generada y fundamentadas sobre identidades solidarias fruto y resultado de un auténtico proceso colectivo de lectura crítica de la realidad y generación de un conocimiento práctico comunitario.

Facilitar procesos de gestión de la información capaces de generar actitudes críticas, solidarias y comunitarias desde la perspectiva de la gestión del conocimiento colaborativo tal y como estamos planteando es la dinámica a través de la cual la ciberanimación cumple con sus objetivos y metas generando actitudes solidarias a partir de la superación de las visiones estereotipadas de la realidad sociocultural.

4. El método dialógico.

El método dialógico, que fue definido y practicado por Paulo Freire, es aquel en que mujeres y hombres analizan la realidad cotidiana de forma colectiva, a través del diálogo, “objetivando” esa realidad a mediante la convergencia de los múltiples puntos de vista que cada individuo aporta y, a partir de las diferentes interpretaciones individuales, con un análisis crítico, intentan llegar a representaciones comunitarias, consensuadas y experimentadas como tal, que les permitan avanzar colaborativamente en cuanto que comunidad social.

El método dialógico es un método grupal comunitario que analiza y procesa de la información que genera y que le llega a la propia colectividad. Es un método basado en el diálogo y la convergencia sinérgica de representaciones individuales y locales. Es un método para analizar críticamente los datos de la realidad y, mediante el contraste, desenmascarar las visiones estereotipadas y generar visiones “objetivables, críticas y

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

liberadoras". El método dialógico genera identificación colectiva, actitudes solidarias y de compromiso con las representaciones colectivas. El método dialógico es un método liberador, crítico y comunitario en cuanto genera representaciones sociales múltiples, solidarias e inclusivas.

El método dialógico se fundamenta en la auténtica comunicación horizontal e interactiva, comunicación que supone una relación personal bidireccional en la que nadie intenta cambiar las ideas de la otra persona, pero nadie intenta imponer sus propias ideas sino que mujeres y hombres ponen en común sus ideas y representaciones para, mediante el diálogo, enriquecerse mutuamente y crear nuevas representaciones de autoría colectiva.

Desde el punto de vista de las técnicas a emplear por educadoras y educadores socioculturales, la dialogicidad es la técnica fundamental. (Casali; Lima; 2009) La dialogicidad se basa en la puesta en relación de individuos y colectivos sociales, el intento de objetivación de la realidad social a partir de la confluencia de diferentes visiones subjetivas, el análisis crítico a partir del diálogo problematizador con el que se confrontan no solamente opiniones e ideas sino también experiencias vitales y por tanto representaciones y narrativas individuales y colectivas, la búsqueda solidaria y creativa de soluciones y representaciones convergentes y, finalmente, la toma de postura individual y colectiva por el cambio, el desarrollo y la superación de las situaciones de partida, como fórmula para la generación de nuevas representaciones y narrativas que posibiliten la vida social cooperativa y que con el tiempo vayan generando y afianzando nuevas identidades colectivas que solidifiquen los lazos del tejido comunitario.

Este método basado en el diálogo, la interactividad, el análisis crítico, la toma de conciencia y el cambio de actitudes es el método propio de la ciberanimación en cuanto práctica sociocultural tendente a la consolidación de procesos comunitarios solidarios a través de la superación de los estereotipos y las visiones dogmáticas de la historicidad para generar representaciones críticas y liberadoras y actitudes facilitadoras del cambio social.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

5. Contextos de ciberanimación.

Los contextos de la ciberanimación no son más que nuestros barrios, nuestras comunidades, las asociaciones, las tribus urbanas, las comunidades locales, las instituciones, los grupos de afinidad, los movimientos sociales. Espacios de comunicación e interacción que se estructuran tanto a través de territorios físicos territorializados como de espacios virtuales desterritorializados.

Si bien podemos hablar de contextos desterritorializados, en referencia a la ciberanimación no podemos referirnos a territorios despersonalizados o carentes de identidad “no lugares”. Desde la perspectiva de la ciberanimación los espacios tanto concretos como desterritorializados que estructura el ciberespacio se organizan a partir de la confluencia de identidades compartidas: inquietudes, intereses y representaciones convergentes de la realidad social, así como la presencia de situaciones sociales, experimentadas como problematizadoras. Estos dos elementos: identidades compartidas y situaciones vitales problematizadoras son las que generan los procesos de participación, solidificación de las entidades, acción colaborativa y cambio de actitudes que dan origen y fundamentan las dinámicas socioculturales de la ciberanimación.

Si tradicionalmente la animación sociocultural se ha servido de los equipamientos y los programas como lugares de encuentro de personas, identidades e inquietudes, como espacios específicos para la vivencia en grupo, para el diálogo, el debate, el análisis dialógico y el desarrollo de proyectos creativos, comunitarios y de cambio social, en la Sociedad digital aparecen nuevos espacios virtuales que cumplen estas funciones de encuentro, conectividad, canalización de intereses, anhelos e identidades, debate social y organización comunitaria tanto a partir de la creación de cibercomunidades como a través de la gestión de acciones presenciales de proyección colectiva y acción colaborativa.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

De esta manera tanto las redes sociales como foros virtuales y espacios web, utilizando la convergencia de medios y pantallas se han convertido en herramientas dinamizadoras, multiplicadoras y optimizadoras de dinámicas socioculturales dialógicas al tiempo que plazas publicas, centros culturales alternativos, las calles de nuestros pueblos y ciudades o el mismo movimiento asociativo se convierten en espacios de proyección física de la acción combinada con estos espacios virtuales del ciberespacio.

En todo caso como hemos analizado en nuestra reciente investigación (Viché 2013), no es el software que gestiona estas herramientas digitales el que posibilita las dinámicas participativas, dialógicas, interactivas y colaborativas. Si bien el soporte digital ayuda y facilita la gestión de estas dinámicas, es la confluencia de identidades y la percepción de la realidad como vivencia problematizadora es factor generador al tiempo que motor de estas dinámicas socioculturales en el ciberespacio.

Del resultado de nuestras investigaciones concluimos, en referencia a las características de estos espacios socioculturales digitalizados que:

- a) El software utilizado no genera procesos de ciberanimación pero colabora en su optimización.
- b) La ciberanimación optimiza la eficiencia de las dinámicas socioculturales multiplicando su impacto social.
- c) La ciberanimación supone el impacto de las dinámicas socioculturales colaborativas de carácter comunitario en un espacio real/virtual.
- d) La ciberanimación es un fenómeno identitario y colaborativo optimizado por la conectividad en el ciberespacio.
- e) Son las identidades interculturales compartidas las que dan sentido e impacto a las dinámicas de la ciberanimación.
- f) Son las situaciones problematizadoras y su representación colectiva las que generan dinámicas de acción sociocultural en el ciberespacio.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

g) El desarrollo de las identidades está favorecido por procesos y dinámicas participativas que favorecen los sentimientos de pertenencia igualitaria.

h) Las dinámicas comunicativas de la ciberanimación son necesariamente interactivas y multimedias.

6. A modo de conclusión.

La ciberanimación es una praxis sociocultural de carácter pedagógico que tiene como objetivo la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos a través de la creación de redes y comunidades sociales de carácter solidario con la finalidad de asegurar la sostenibilidad de esas colectividades humanas. La ciberanimación genera y optimiza las dinámicas socioculturales que se hacen presentes tanto en los espacios virtuales interconectados en red como en los espacios vivenciales para generar proyectos cooperativos de estructuración de un tejido social solidario, participativo e intercultural que desarrollen modelos de organización social sostenibles e inclusivos.

La ciberanimación pone en contacto a los individuos y los colectivos sociales para generar dinámicas comunicativas interactivas que, a partir de identidades múltiples coincidentes, desarrollen nuevas identidades colectivas colaborativas capaces de estructurar modelos de organización social solidarios y sostenibles. La cuestión es como los procesos comunicativos llevan a medio plazo a la construcción de identidades más sólidas, a la creación de representaciones críticas de la realidad y el cambio de actitudes.

La ciberanimación es la acción de ciudadanos y colectivos sociales, más o menos institucionalizados, tendente a la creación de comunidades sociales solidarias, inclusivas y sostenibles, mediante acciones puntuales y accidentales o a través de proyectos de acción sociocultural pactados y planificados por diferentes actores sociales.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

La ciberanimación desarrolla una cultura y unas dinámicas de la participación y de la democracia que generan acciones colectivas de presencia y participación en el debate y la toma de decisión en el ámbito de las relaciones sociales y las dinámicas de poder y organización sociocultural.

La ciberanimación, en cuanto práctica socio-pedagógica, genera su acción a partir de la problematización de la realidad social. Son los problemas e inquietudes de la vida cotidiana los que son compartidos en red y objetivados a partir de la participación interactiva y la conexión de redes, generando nuevas acciones que, optimizando las potencialidades del ciberespacio, se proyectan sobre la vida cotidiana de los individuos y sus colectividades. Son estos los vectores que hacen de la ciberanimación la versión de la animación sociocultural propia de la revolución digital.

Es así que la ciberanimación, en cuanto práctica digital de la animación sociocultural, se caracteriza por los elementos siguientes:

- La comunicación y la participación horizontal como alternativa a la intervención jerarquizada.
- Los proyectos colaborativos como alternativa a los proyectos de intervención planificados de arriba a abajo.
- La participación como consecuencia de la conectividad, la confluencia de identidades y las inquietudes comunes.
- La mediación como alternativa a la intervención del profesional por y para los ciudadanos.
- La prioridad de las ideas y propuestas (contenidos) sobre las actividades, recursos, soportes e incluso el software (continente).
- La convergencia mediática como fórmula de acceso a la información, a la comunicación y al análisis de la realidad social.

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

- La conexión de redes como fórmula de organización social y de participación en el debate y la toma de decisión.
- La ausencia de principios universales y, en consecuencia, una comunicación basada en las ideas, inquietudes, intereses e identidades individuales y colectivas.
- Una cultura de la individualidad y de la colectividad como confluencia de intereses y deseos de los individuos, de forma solidaria y colaborativa.

BIBLIOGRAFIA

Augé, Marc (2008): *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad.* Gedisa, Barcelona.

Besnard, Pierre (1990): *El Animador Sociocultural.* Grup Dissabte, València.

Casali, A.; Lima, L.C.; (2009); “Propuestas de Paulo Freire para una renovación educativa”; Instituto tecnológico de Estudios Superiores de Occidente; Buenos Aires.

Castells, Manuel y Tubella, Imma, directores (2007): *La transición a la Sociedad Red.* Ariel, UOC, Barcelona.

Gallego, Domingo; Alonso, Catalina; Cacheiro, María Luz (coordinadores) (2011); Educación, Sociedad y Tecnología; UNED; Madrid.

Richardson, John T.E.; (2005); Imágenes mentales; Machado Libros; Madrid.

Viché, Mario (2007); La animación cibercultural; Certeza; Zaragoza.

Viché, Mario (2010); La Educación Sociocultural; Certeza; Zaragoza.

Viché, Mario (2013); @Ciberanimación; Edición del autor; Sagunto.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Viché González, Mario ; (2013); Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias; en <http://quadernsanimacio.net> ; nº 18, julio de 2013; ISSN: 1698-4404

Ciberanimación. De las representaciones colectivas de la realidad a la creación de identidades solidarias.

Copyleft: Mario Viché González