

## **Ciberanimación, Identidad y Ciudadanía**

**Mario Viché González**

**Texto presentado al II Congreso de la RIA; Bejar-Plasencia; Oct. 2008**

### **1. LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA**

La revolución tecnológica que conlleva la Sociedad del Conocimiento supone mucho más que un mero avance relacionado con la ciencia y la tecnología. Esta eclosión tecnológica lleva aparejados profundos cambios socioculturales que afectan de forma sustancial tanto las formas individuales de interpretación de la realidad como las estructuras sociales básicas.

Este nuevo paradigma tecnológico, según Castells (2002) tiene dos expresiones tecnológicas concretas: “una es Internet. Internet no es una energía más; es realmente el equivalente a lo que fue primeramente la máquina de vapor y luego el motor eléctrico en el conjunto de la revolución industrial. La otra es la capacidad de ingeniería genética, el concomitante ADN o la capacidad de recodificar los códigos de la materia viva y, por tanto, ser capaz de procesar y manipular la vida”. En los últimos años, la generalización de la comunicación 3G, unido a la difusión de la señal vía satélite, ha llevado las tecnologías móviles a todos los rincones del planeta, provocando un acercamiento y una unificación sociocultural, pero dando lugar a un nuevo tipo de brecha entre los seres humanos, la brecha digital trae consigo la infopobreza al mismo tiempo que conecta a los individuos y las comunidades indígenas con el resto del planeta.

Como afirman Manuel Castells e Imma Tubella (2007) este paradigma tecnológico afecta a toda la población mundial, aún cuando no se sea usuario directo de las tecnologías.

Castells y Tubella afirman: “Pero toda la humanidad, allá donde esté y quien quiera que sea, está condicionada en los aspectos fundamentales de su existencia por lo que ocurre en las redes globales y locales que configuran la sociedad red”.

Y esto es así porque la revolución tecnológica ha generado nuevas formas de producción, acumulación de capitales, percepción de la realidad y estructuras socioculturales. Es por ello que podemos afirmar, junto a Castells y Tubella, que la revolución tecnológica de la Sociedad del Conocimiento ha generado cambios comparables a los provocados por la Revolución Industrial del Siglo XIX.

Veamos ahora, un poco más detenidamente cuales han sido los principales cambios que este fenómeno ha provocado.

Desde la perspectiva del individuo la percepción multimedia que los nuevos lenguajes digitalizados permite, provoca nuevas imágenes mentales de interpretación de la realidad, nuevos procesos de decodificación multiformes y un nuevo equilibrio dialéctico entre la percepción sensorial directa y la percepción virtual de la realidad. Este hecho da lugar a la aparición de nuevas identidades fruto de las diversas visiones compartidas de la realidad. Pero a su vez esta coincidencia en sistemas compartidos de imágenes para la interpretación del entorno da lugar a múltiples visiones de una misma realidad vital fruto de la interacción de una multiplicidad de lenguajes y códigos. Este hecho provoca una eclosión de identidades culturales múltiples que conlleva inevitablemente cambios en la estructura social fruto de la confluencia de identidades individuales y comunitarias.

Desde la perspectiva sociocultural este cambio ha afectado a las formas de comunicación, interrelación, creación y difusión cultural, afectando a la configuración de los entornos socioculturales de referencia, a los tiempos y los espacios para la interactividad y la construcción de las identidades comunitarias. Este fenómeno da lugar a nuevas realidades como los “no lugares”, espacios carentes de historia e identidad y estructurados a partir de factores funcionales, a las comunidades virtuales estructuradas a partir del encuentro de las individualidades e identidades múltiples en la Red de Redes, o a la realidad virtual como forma de interpretación del mundo y sus relaciones.

Desde la perspectiva socioeconómica la revolución tecnológica da lugar a nuevas formas de producción, basadas en la información como valor de mercado y la tecnología como instrumento de reproducción, nuevas formas de acumulación de capitales, organizadas alrededor de la información, la tecnología, el marketing y la llamada mentefacturación, nuevas formas de distribución globalizada de productos y transacciones monetarias basadas en las posibilidades de Internet y la economía virtual y, evidentemente, nuevas formas de pobreza que unen a la pobreza material la pobreza provocada por la dificultad de acceso a las tecnologías y su desigual distribución a nivel planetario.

Como afirman Manuel Castells y Imma Tubella, eso es así (2007): “Porque esas redes incluyen y organizan lo esencial de la riqueza, el conocimiento, el poder, la comunicación y la

tecnología que existe en el mundo”.

## **2. QUIÉN UTILIZA Y QUIÉN NO UTILIZA LA RED**

Los datos recogidos por Castells y Tubella (2007) sobre los usos de la Red a nivel mundial muestran como Internet alcanza niveles de penetración al 45 por cien en zonas del planeta como América del Norte (62%), Las grandes economías del cinturón asiático (53,9%), Oceanía (51,7 %) y la Unión Europea con un (47,4%), mientras que África presenta una penetración del (2,5%), Asia (6,5%) y los países árabes del norte de África con un (9,1%) según fuente de la Fundación Telefónica en el 2005.

Por otra parte, desde una perspectiva sociocultural, los datos que recogen estos autores procedentes de los estudios de la Generalitat de Catalunya en el 2006, muestran las siguientes conductas de uso referidas a Catalunya:

- a) En cuanto a los usos de género, los hombres presentan un uso del 45,2 % mientras que las mujeres lo utilizan en un 31,8 %, diferencia que se mantiene en el uso del correo electrónico con un 38,6 % para los varones y un 28 % para las mujeres.
- b) Por edades los jóvenes entre 16 y 29 años lo usan en un 65,7 %, mientras que el tramo de edad de 30 a 44 años baja al 49 %, índice que desciende luego al 29,6 % entre los 45 y los 59 años y al 8,9 % para los mayores de 60 años.
- c) Según el nivel de estudios: aquellos ciudadanos con estudios de nivel bajo utilizan la Red en un 11,9 %, los profesionales con estudios medios presentan una tasa del 47,4 %, índice que sube a un 66,4% en el caso de los estudios superiores.
- d) Por último, en cuanto a la nacionalidad, la tasa de españoles usuarios de la Red se sitúa en el 38,3 % mientras que la de extranjeros alcanza el 39,4 %.

Estos datos indican que Internet es utilizado prioritariamente por jóvenes estudiantes con niveles de estudios superiores y por profesionales liberales con tasa de estudios medios y superiores. Igualmente se puede pensar que Internet es utilizado por los emigrantes para mantener la comunicación con su familia y su país de origen así como para mantener los lazos de identidad cultural y nacional.

Parece ser que Internet es utilizado por los más jóvenes que lo utilizan como medio de comunicación e identificación como grupo social así como forma de mantener el contacto permanente con sus iguales y como actividad lúdica con la que ocupar su tiempo libre de forma

prioritaria.

Por otra parte son los estudiantes y los profesionales liberales los que lo utilizan como instrumento de comunicación y de acceso a informaciones y recursos básicos en su actividad profesional y estudiantil.

Desde la óptica de género, raza y etnicidad, Internet se presenta como una forma de comunicación mayoritariamente masculina y en concreto de hombres europeos de raza blanca, tendencia que se ve más acentuada en otros estudios sobre usos de género como los de Linda Leung (2007). Esta autora muestra claramente como los usos en la Red están mediatizados por las representaciones estereotipadas que hacen los grupos mayoritarios. Así afirma que: "El estudio de la representación en los medios de comunicación y en la Red es una forma de refutar las construcciones retrógradas de la raza, y un punto inicial para formular maneras de ir más allá en la producción de nuevas imágenes", afirmando que Internet puede constituir un medio adecuado para la superación de ese dualismo, convirtiéndose en un instrumento útil para modificar las representaciones, asumir la palabra y la imagen en el entramado sociocultural y superar las desigualdades. "La estructura flexible de la Red de la que he hablado no hace sino mejorar la accesibilidad a las minorías étnicas, pero no es universalmente accesible". A través de la red los grupos minoritarios pueden hacerse ver, vehiculizar sus justas reivindicaciones, objetivar su representación y superar las contradicciones sociales.

### **3. SOBRE EL PAPEL DE LAS ÉLITES**

El papel de las elites como impulsoras de procesos de desarrollo y transformación social es un factor determinante en todo proceso de cambio y modernización. Las elites, tanto desde su versión burguesa como las elites en la militancia obrera han sido elementos mediadores y motores de transformación social desde su postura crítica, objetivadora y comprometida con la sociedad, el cambio y el desarrollo. Y si esto ha sido así en los periodos históricos de cambio y transformación social, fue a partir de la Revolución Industrial del siglo XIX, que las elites adquieren un papel fundamental como factores de modernización, toma de conciencia, transformación, cambio y estructuración de las comunidades y sus relaciones territoriales.

Pero las elites han intervenido tradicionalmente a partir de dos actitudes básicas con las que afrontar su papel social.

La primera es una actitud paternalista a través de la cual se pretende transformar al pueblo, las élites que detentan la cultura, la visión crítica de la realidad y el poder transformador de la sociedad intentan, con su actitud, dirigir a las masas hacia el cambio, la modernización y el desarrollo.

La segunda es una actitud mediadora, basada en la comunicación y la interactividad con las masas populares, a través de la cual, y en una relación dialógica, se pretende ayudar en la toma de conciencia, la creación de lazos e identidades sólidas, la toma de postura crítica y la superación de las contradicciones sociales a través de la creación de redes solidarias, la interactividad y como consecuencia, el desarrollo individual y comunitario solidario y sostenible. Esta segunda actitud se ve reflejada en la afirmación que el cartelista Josep Renau (1976) hace en el periódico “Hora de España”, en el año 1937, en el contexto del debate que, sobre la acción cultural y la revolución mantuvo con el pintor Ramón Gaya: “... el arte y la cultura en general tienen una inmanencia y deben tener en conciencia un contenido político y una función social, en el alto sentido de la palabra”.

Igualmente, en la Sociedad Red, donde solo unos pocos acceden a las tecnologías y la Red en condiciones óptimas, donde se observa una escandalosa brecha digital que divide la sociedad entre infóricos e infopobres, el papel de las élites se vislumbra como fundamental.

Así en el mundo industrializado e inteligente, altamente tecnologizado y dominado por un consumo masivo, lúdico y evasivo de las tecnologías, las élites críticas están planteando acciones de alfabetización digital, uso cooperativo y solidario de las mismas, comunicación interactiva y creación de comunidades virtuales para el desarrollo de la inteligencia colectiva y el desarrollo sociocultural sostenible, mientras que en el tercer mundo las élites educadoras en el marco de la cooperación y el desarrollo se convierten en elementos mediadores para el acceso a las tecnologías en una situación de dificultades físicas, materiales y energéticas que dificultan la conexión a la Red de redes, que a su vez se convierte en un elemento fundamental para el acceso a los recursos médicos sanitarios, los recursos educativos, el acceso a los mercados y mecanismos de distribución, la difusión de las justas reivindicaciones indígenas, la coordinación asociativa y la interactividad y el desarrollo.

En este sentido Castells y Tubella (2007) ponen el dedo en la llaga cuando afirman que: “De hecho, las personas plenamente integradas en esa sociedad constituyen una minoría de la población

del planeta, como fue también el caso durante el proceso de industrialización que transformó el mundo desde mediados del siglo XIX”

...”Así la sociedad red es la estructura social dominante del planeta, la que va absorbiendo poco a poco otras formas de ser y de existir. Eso, en sí mismo, no es bueno ni malo, es”.

De esta manera, conjugando la potencialidad crítica y dialógica de las élites y la capacidad de acceso a las tecnologías y a la red, tanto de estas mismas élites como de las comunidades con las que interactúan, con la actitud mediadora, a través de la cual se establece una comunicación dialógica con las comunidades locales, estas mismas comunidades van a ser capaces de aprovechar las tecnologías y la red para potenciar y amplificar sus proyectos de cooperación y desarrollo local, tanto desde la óptica de la prevención y acceso a las condiciones de bienestar y justicia distributiva como de acceso a las tecnologías, creación de redes cívicas, estableciendo vínculos de adhesión y cooperación con sus justas reivindicaciones y aspiraciones de desarrollo sostenible.

#### **4. POTENCIAL SOCIOCULTURAL DE LA CIBERANIMACIÓN**

Es en este sentido que la ciberanimación adquiere un extraordinario potencial como medio para la criticidad, la potenciando de redes y estructuras sociales, la estructuración de movimientos ciudadanos, la toma de postura crítica, el cambio social, las actitudes solidarias y el desarrollo sostenible.

Para ello la ciberanimación reposiciona los métodos y estrategias propios de la animación sociocultural, entendida esta última como metodología educativa facilitadora de la comunicación interactiva, la dialogicidad, la toma de postura crítica y la creación de lazos solidarios de cooperación y ciudadanía.

La animación sociocultural se estructura como instrumento de toma de conciencia crítica y desarrollo individual y colectivo a partir de tres ejes de intervención básicos:

- a) La creación y potenciación de identidades compartidas, identidades que permiten la cohesión de los grupos sociales y la identificación y compromiso individual con los proyectos colectivos de las comunidades espacio temporales o virtuales sobre las que se vertebran los colectivos ciudadanos.
- b) La comunicación bidireccional horizontal e interactiva entre los individuos individualmente considerados y entre los diversos grupos sociales. Comunicación necesaria para afianzar tanto la autoestima individual como el sentimiento de pertenencia a un grupo social de

referencia. Comunicación que refuerza el sentimiento de pertenencia, confianza mutua y comprensión empática, afianzando de esta manera el compromiso de los individuos entre si y de estos con los proyectos colectivos de la comunidad.

- c) La participación como actitud basada en la confianza mutua entre las comunidades y los individuos que la componen y de estos hacia las estructuras y proyectos colectivos que sus comunidades representan. Participación basada en esa actitud de apertura y transparencia que la confianza representa, fundamentada en la libertad individual en la toma de posturas individuales ante los avatares de la vida de la colectividad y reforzada por las tecnologías y estrategias que facilitan las opciones individuales ante el devenir colectivo.

Es con la acción colectiva y cooperativa fundamentada en estos tres ejes básicos y rentabilizando las potencialidades de interactividad, creación de identidades y estructuración de comunidades virtuales que la Red propicia que la ciberanimación se convierta en un instrumento fundamental de desarrollo solidario y sostenible, cambio social y acción social transformadora. Para ello la ciberanimación rentabiliza las posibilidades de las tecnologías de la comunicación y la sociedad en Red que propicia la Sociedad del Conocimiento, fundamentalmente a partir de la creación y potenciación de identidades sociales compartidas, la creación de micropoderes, entendidos como la acción colectiva de los individuos y las colectividades que utilizan la plataforma tecnológica para participar activamente en el debate social, la estructuración y canalización de la acción de las multitudes inteligentes y, interviniendo de forma clara y efectiva en las diversas propuestas de cambio social.

### **Las identidades compartidas:**

Las identidades son factores de cohesión que permiten estructurar las comunidades desde el sentimiento de pertenencia y la solidaridad recíproca. Las identidades son puntos de inclusión que proporcionan seguridad, empatía e intercambio colectivo.

Las cibercomunidades, antes que estructurarse sobre un software cooperativo se basan en la percepción de una identidad colectiva. Ello nos lleva a concluir que, a la hora de estructurar las cibercomunidades, priman las identidades compartidas sobre el encuentro casual en el ciberespacio, el software novedoso o los contextos virtuales. Las cibercomunidades no parten de contextos compartidos en la Red, ni de software de sencillo acceso y manejo, sino de fuertes identidades compartidas, “identidades culturales múltiples” como afirma Pierre Levy (2007), que son el factor

primario clave para la implementación de cibercomunidades capaces de generar dinámicas socioculturales en el ciberespacio aprovechando las posibilidades de las nuevas tecnologías y del software interactivo.

Pero estas identidades culturales múltiples, “transterritoriales y multilingüísticas”, como afirma Nestor García Canclini (1995), se estructuran a partir de:

- una representación colectiva de la realidad,
- unos territorios vitales comunes y
- unos objetivos vivenciales compartidos.

### **La creación de micropoderes**

Cremades, J. (2007) define el micropoder como la capacidad que tienen las nuevas tecnologías de crear un verdadero diálogo social entre los ciudadanos y los poderes públicos. Tal y como afirma este autor: “...el micropoder es una de las más importantes consecuencias del cambio de paradigma provocado por las nuevas tecnologías, porque transforma, entre otras cosas, las relaciones sociales y políticas” El micropoder permite a los ciudadanos auto organizarse cooperativamente y de esta forma participar en de forma activa en el diálogo social y de esta manera adquirir la capacidad de transformación de la realidad social.

Como apunta Cremades (2007) “...la conciencia del micropoder de los ciudadanos es una de las claves para una nueva acción política capaz de gestionar la sociedad globalizada y plural”.

### **Las multitudes inteligentes:**

Rheingold (2004), define las multitudes inteligentes como: “...grupos de personas que emprenden movilizaciones colectivas, políticas, sociales, económicas, gracias a que un nuevo medio de comunicación posibilita otros modos de organización...”, un poco más adelante afirma: “Las multitudes inteligentes están formadas por personas capaces de actuar conjuntamente aunque no se conozcan”

Es esta capacidad de actuar de forma solidaria que a los individuos y a las colectividades les posibilita la estructura organizativa y la potencialidad comunicativa de las tecnologías multimedias conectadas en Red, la que nos permite hablar de un nuevo movimiento ciudadano.

Un movimiento ciudadano que se estructura a partir de la identificación de inquietudes y necesidades comunes, que establece lazos de comunicación hipertextuales, multimedias y bidireccionales. Una ciberciudadanía que de forma interactiva establece una comunicación

horizontal de igual a igual, genera sus propios mensajes multimedia, aprende a decir su palabra y a generar su imagen en el universo social de la comunicación y en consecuencia se convierte en generador de sus propios mensajes asumiendo la coautoría como fórmula de expresión colectiva en la Red.

Rheingold (2004), afirma igualmente que: “La reciprocidad, la cooperación, la reputación, la limpieza social y los dilemas sociales parecen piezas fundamentales del puzzle de las multitudes inteligentes”.

Estando de acuerdo con Rheingold nos cabe afirmar que los nuevos movimientos sociales que las multitudes inteligentes generan tienen como características definitorias las siguientes:



Cuadro nº 1

- Utilizan la Red como medio de comunicación y organización.
- Fundamentan su acción a partir de una imagen compartida de la realidad social.
- Generan su intervención a través de unas identidades múltiples compartidas que se constituyen en el motor para su participación en el debate social.
- Utilizan la reciprocidad y la cooperación que les facilita la Red para generar proyectos de acción solidarios e interactivos.

- Se convierten en autores de contenido a través de un discurso multimedia asumido de forma colectiva, que se hace presente en el debate social.
- Se convierten en micropoderes cuya acción tiene un impacto directo en las dinámicas socioculturales de la comunidad.
- Son motores de desarrollo sostenible a través de la puesta en acción de sus objetivos y proyectos.

## **5. CIBERCOMUNIDAD, PARTICIPACIÓN Y CIUDADANÍA**

La generalización de las tecnologías de la comunicación y su uso como tecnología doméstica para la comunicación, la búsqueda de información, la expresión de ideas y opiniones, la gestión de procesos administrativos o la participación en foros de debate y decisión, suponen la aparición de un nuevo paradigma para la entender y estructurar la participación ciudadana y el gobierno de lo local.

Las tecnologías de la comunicación, el uso individualizado del ordenador y la conexión en Red permiten pensar en un nuevo paradigma para la participación ciudadana y la democracia, un nuevo paradigma dónde la democracia directa y la participación de todos y cada uno de los ciudadanos y ciudadanas sea una realidad.

Como afirma el profesor Arlindo Mota (2005): “Son estas promesas de un paraíso participativo, unas más que otras, que ejerce un nuevo ciudadano como producto de una nueva praxis democrática, ayudada por las nuevas tecnologías de la información”

Mas adelante Arlindo Mota precisa: “El uso de las tecnologías de la comunicación con carácter bidireccional asienta el reconocimiento de que al ciudadano se le otorgará más libertad de acción política, obligando a repensar la naturaleza de la ciudadanía...” El autor concluye que: “La idea de la democracia digital da cuerpo a un sinnúmero de aplicaciones complementarias a las tradicionales formas de participación pública, siendo apuntada como alternativa al ejercicio concreto de la democracia”.

En este sentido Manuel Castells (2001), a partir de su análisis de la sociedad de la comunicación y el conocimiento señala tres tendencias que considera fundamentales para el desarrollo de una nueva política de democratización de la vida social:

- La primera es la recreación del universo y la identidad local: “En muchas sociedades de todo el mundo, la democracia local parece florecer, por lo menos en términos relativos a la democracia política nacional”
- La segunda tendencia la constituye la: “oportunidad que ofrece la comunicación electrónica para incrementar la participación política y la comunicación horizontal entre los ciudadanos”
- La tercera tendencia es: “el desarrollo de una política simbólica y de movilización en torno a causas no políticas...”

Va a ser la aparición de canales digitales para la información, la comunicación y la gestión de procesos con la administración, la posibilidad de una participación directa universalizada, la que va a estructurar este nuevo paradigma para la democracia local, paradigma que si bien en estos momentos todavía esta en ciernes como utopía de un nuevo “paraíso participativo”, está ya implementándose con prácticas como:

- la gestión digital de procesos y expedientes administrativos
- la mejora de la democracia participativa.
- la democracia directa, a través de foros, la opinión o el voto digital
- la práctica del llamado e-government, en cuanto a mecanismos de comunicación bidireccional, acceso a la información, gestión de procesos e incluso de participación política.

No obstante, si bien es cierto que las tecnologías están abriendo vías para una nueva concepción de la participación y el gobierno local, también es verdad que la implementación de un nuevo modelo de práctica democrática es cuestión de mentalidad, percepción y concepción de los nuevos paradigmas y en concreto, de una nueva educación para la ciudadanía y la participación cívica.

La participación es una actitud cívica consecuencia directa de la identificación con los valores y objetivos de una comunidad. La participación no es pues ni un método de intervención sociológica ni una obligación ciudadana, la participación es fruto y consecuencia directa de las identidades múltiples compartidas, es la proyección lógica de la aceptación plena del sentido de pertenencia a una comunidad.

Pero la participación supone también una comunicación interactiva, bidireccional, no

jerarquizada, donde nadie intenta cambiar ni mejorar las condiciones de vida ni los posicionamientos vitales del otro (ideas, visiones de la realidad y actitudes ante la comunidad), donde los ciudadanos interactúen libremente y, de forma dialógica, vayan estructurando una visión compartida de la realidad, una identidad colectiva, un sentido de pertenencia y una actitud de participación tendente a la consolidación y mejora de las condiciones de vida comunitaria, de la cooperación por la consecución de unos objetivos comunes y en la búsqueda de metas sociales colaborativas de desarrollo individual y colectivo, desarrollo basado en los principios de justicia distributiva y sostenibilidad.

Es en este sentido que los colectivos sociales se van estructurando en asociaciones estables, mancomunidades asociativas, redes de intercambio y cooperación colectiva y, con la multiplicación del impacto que posibilita la Red tecnológica, en movimientos sociales inteligentes.

## **6. LA RED Y LOS MOVIMIENTOS SOCIALES**

La Red se estructura como un entorno idóneo para la estructuración, la interconexión, la potenciación y la actuación de los movimientos sociales que promueven la justicia, la solidaridad y el desarrollo sostenible. Tras la ruptura y la mutación que la tecnología produce sobre las coordenadas espacio temporales de interacción, comunicación e identificación con los proyectos colectivos, la Red se convierte en el entorno idóneo para el encuentro de individualidades, inquietudes, identidades y demandas colectivas. La Red se convierte en el medio privilegiado para la estructuración de amplias redes de ciudadanía, para la interconexión de los distintos movimientos y asociaciones, para la creación de identidades compartidas, para el desarrollo de proyectos de cooperación, para la difusión territorial por un espacio virtual, aunque no carente de referencias espaciales, de una acción sociocultural desterritorializada, para la estructuración de acciones y movimientos sociales globales capaces de intervenir en un mundo globalizado.

Como afirma Pierre Rossel, la tarea fundamental de la animación sociocultural es la búsqueda de puntos de encuentro y la creación de sinergias entre las redes sociales blandas: grupos informales, casinos, asociaciones vecinales, asociaciones culturales, con las redes sociales de amplio espectro: movimientos sociales, sindicatos, partidos políticos, organizaciones no gubernamentales, grupos antisistemas, etc... En este sentido la misión de la ciberanimación cobra sentido al utilizar la Red para potenciar el encuentro y la interactividad entre las comunidades virtuales primarias: foros de intereses, foros de afinidades, bloggers, web 2.0, televisiones por

internet,..., sustentadas por colectivos profesionales o de intereses y afinidades coincidentes, con las Redes virtuales de amplio espectro: entornos de los movimientos sociales, económicos y políticos, Redes internacionales, foros globalizados: Foro de la educación, Foro Social Mundial, ...

<b>LA RED Y LA ESTRUCTURACIÓN DE LAS COLECTIVIDADES VIRTUALES</b>		
<b>MOMENTO</b>	<b>TIPO DE COMUNICACIÓN</b>	<b>EFEECTO</b>
PRIMERO	CONTACTO COMUNICACIÓN FÁTICA	AUTOESTIMA Y SENTIMIENTO DE PERTENENCIA
SEGUNDO	ENCUENTRO DE INQUIETUDES	INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN E IDEAS
TERCERO	ENCUENTRO DE IDIOSINCRASIAS	GENERACIÓN DE IDENTIDADES MÚLTIPLES
CUARTO	INTERACTIVIDAD	EMPATIA PROYECTOS COMUNES
QUINTO	DIALOGICIDAD	PALABRA E IMAGEN PROPIA DEBATE SOCIAL

**Cuadro nº 2**

En un primer momento la Red proporciona a los individuos y las comunidades locales una oportunidad para el contacto, la comunicación fática, que les afianza el sentimiento de autoestima y la sensación de pertenencia a la comunidad.

En un segundo momento se produce el encuentro de inquietudes que posibilita un intercambio de información, una comunicación de ideas e inquietudes y un cierto grado de interacción.

En una tercera fase se produce el encuentro de las idiosincrasias propias de los individuos y las comunidades, dando lugar a la progresiva estructuración de identidades múltiples compartidas. Solo al compartir identidades se puede acceder al estadio posterior, el estadio de la interactividad.

Estas identidades colectivas se generan a partir de una representación compartida de la realidad estructurada a través de unas imágenes mentales convergentes fruto de una visión del mundo en el que coinciden unas narrativas de interpretación comunes, unas vivencias analizadas y sentidas de forma similar y una percepción compartida de la realidad en la que coinciden imágenes fotográficas, imágenes multimedia e imágenes virtuales de una misma experiencia vital.

Estas representaciones compartidas se concretan en unas inquietudes comunes, unas ideas y valores compartidos y unas afinidades que tienen una base objetiva pero que se sustentan sobre un

sentimiento subjetivo de pertenencia.

El siguiente estadio el de la interactividad se fundamenta en esas identidades compartidas y supone la comunicación empática, dando lugar a la comunicación bidireccional y a la generación e identificación con proyectos de acción comunes.

Estamos ya en el momento de los proyectos solidarios, basados en la puesta en acción de un proceso de comunicación dialógica en la Red, de la búsqueda y el análisis crítico compartido, de la toma de posturas y de las actitudes cooperativas. Es el momento de la acción colectiva que da forma y sentido a la comunidad virtual.

Es de esta manera como los individuos y las colectividades ciudadanas se estructuran aprovechando las posibilidades comunicativas y organizacionales que les permite la Red, ponen en funcionamiento proyectos cooperativos a partir de identidades y objetivos comunes y, finalmente toman la palabra y generan su propia imagen en el Universo Virtual. De alguna manera podemos decir que toman parte de forma activa en el debate social, siendo capaces de hacer presente su propia palabra, y se hacen presentes en el universo multimedia generando su propia imagen. Y esto es mucho más que hacerse presente en el universo virtual, se trata también de hacerse presente y participar de forma activa en el debate y la dinámica social de las comunidades.

A modo de ejemplo vamos a analizar aquí brevemente como diversos movimientos sociales utilizan la Red para estructurar sus comunidades virtuales y, de esta manera, optimizar y multiplicar su impacto sociocultural y, de alguna manera, convertirse en movimientos sociales inteligentes. Esta aportación la vamos a clasificar en: movimientos sociales que se hacen presentes en la Red para optimizar la cooperación profesional y el impacto de la acción sociocultural; es el caso de la Red RIA; [www.rianimacion.org](http://www.rianimacion.org), movimientos sociales que se estructuran en la Red para cooperar en defensa de unos objetivos e inquietudes comunes; es el caso de la red de asociaciones progresistas valencianas Xarop: <http://quadernxarop.wordpress.com/>, y finalmente, aquellos movimientos sociales que utilizan la Red para coordinar y multiplicar el impacto de las acciones de cooperación para el desarrollo; es el caso de la red <http://www.focade.org/>, Foro das ONGs de Cabo Delgado en Mozambique.

## Redes colaborativas especializadas: RIA

La Red Iberoamericana de Animación, RIA, se crea el año 2006 como un intento de crear una red de profesionales e instituciones que, estructurada de forma cooperativa, sirva de un factor de dinamización y potenciación de las dinámicas profesionales de animadoras y animadores, proporcionando recursos, estableciendo redes de cooperación y contribuyendo decisivamente a consolidar la práctica de la animación en el contexto Latinoamericano.



En la página Web de la Red: [www.rianimacion.org](http://www.rianimacion.org), se presentan los objetivos de la Red de la siguiente forma: “La Red Iberoamericana de Animación Sociocultural (RIA) nace fruto de la inquietud de personas de muy distinta naturaleza y procedencia, pero que sienten la necesidad de aunar esfuerzos en un camino común. Buscamos por un lado unir personas de naturaleza física o jurídica que están en contacto con la Animación Sociocultural en sus múltiples manifestaciones y que la ven como un instrumento actual para el desarrollo social. Por otro lado pretendemos su adecuación a las nuevas exigencias de un mundo en constante cambio mediante su estudio y divulgación. Y por encima de fronteras, idiomas y culturas estamos abiertos a todo aquel que desee aportar su esfuerzo para conseguirlo”.

Es esta inquietud por trascender fronteras, idiomas y culturas así como la necesidad de establecer un puente de cooperación entre Europa y América Latina que provoca que la Red RIA se platee, desde un primer momento, junto a sus acciones presenciales, la importancia de su intervención en el ciberespacio. Nace así el entorno virtual RIA al que se accede desde su dirección Web: [www.rianimacion.org](http://www.rianimacion.org).

El entorno virtual RIA se presenta como un espacio de intercambio, acceso a recursos específicos, debate, formación en línea y cooperación en Red.

El entorno se estructura en torno a los siguientes espacios virtuales: sala de conferencias y reuniones que permite el trabajo colaborativo en red en tiempo real, aula virtual que permite la puesta en funcionamiento de cursos de e-formación, un espacio para la creación de blogs personales como instrumento de autoría, expresión individual y difusión de ideas, estudios y experiencias, un espacio de intercambios de blogs que permite una interacción entre las distintas blogs de la Red como punto de partida para la cooperación profesional, un espacio para los foros virtuales como espacio para el debate y la interactividad entre sus miembros, un espacio interactivo para el intercambio de ofertas y demandas y, finalmente, una serie de espacios que ofrecen recursos profesionales para las animadoras y los animadores: bibliografía, textos y documentos, noticias, enlaces, así como publicaciones periódicas virtuales entre las que cabe destacar la revista Animación Sociocultural, revista oficial de la RIA.

En conclusión, podemos afirmar que la Red RIA se constituye como espacio virtual que esta cumpliendo funciones propias de la intervención cibercultural tales como la puesta en comunicación, el intercambio, el debate y la interactividad, la autoría individual y colectiva, la potenciación de la expresión de inquietudes, ideas, estudios, experiencias y proyectos, así como la potenciación y desarrollo de proyectos cooperativos en Red.

### **Sinergias Ciudadanas. La Red Xarop.**

La Red Xarop: <http://quadernxarop.wordpress.com/> ; Red de organizaciones Progresistas Valencianas se define como “un proyecto horizontal que se construye de forma participativa y colaborativa”. Con la finalidad de: “...crear sinergias y dar una mayor visibilidad a los colectivos ciudadanos”, la red plantea los siguientes objetivos:

- a) Ofrecer una plataforma de visibilidad a las organizaciones progresistas valencianas.
- b) Capacitar a las organizaciones en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
- c) Promover la reflexión e investigación en torno a las prácticas democráticas de acción y participación social.



La Red Xarop insiste en convertirse en una herramienta de interactividad entre las organizaciones sociales y los ciudadanos poniendo una potente tecnología al servicio de la participación y la identidad. Con la idea fija de dar visibilidad a las organizaciones sociales y su acción ciudadana, multiplicando el impacto de la acción de las entidades que la forman mediante el intercambio de información y la cooperación sobre proyectos ciudadanos comunes, la Red pretende cambiar las fórmulas para la participación y las formas para la presencia en la vida y el debate social local.

En una primera fase 15 asociaciones valencianas han puesto en marcha este proyecto colaborativo a través de un entorno tecnológico que ofrece las siguientes posibilidades:

- Noticias y convocatorias de las diferentes asociaciones.
- Gestión de la vida asociativa.
- Forum asociativo.
- Herramientas para la gestión y la participación ciudadana: crear una plataforma, realizar una denuncia, promover una ley.
- Agenda de actividades.
- Publicaciones.
- TV local asociativa.

Sobre estas bases Xarop se une a un movimiento más amplio de e-asociacionismo que pretende convertirse en un recurso tecnológico para favorecer el asociacionismo y la ciudadanía virtual y de esta forma adaptar la acción de los movimientos ciudadanos a los nuevos paradigmas de

la Sociedad del Conocimiento, constituyéndose en una fuerza real de cambio y desarrollo social a nivel ciudadano.

### **Cooperación para el Desarrollo: Focade.**

Focade, Forum de las ONGs de Cabo Delgado en Mozambique es una plataforma de coordinación, organización y apoyo mutuo de las asociaciones locales y ONGs que trabajan por el desarrollo de la Región. La plataforma virtual Focade, como nos decía Paco Darocha, asesor del Forum perteneciente al GAS (Grupos África de Suecia), “es una plataforma un poco rara porque está hecha por los propios socios participantes”. Igualmente Paco Darocha, en el coloquio celebrado en Ponte de Lima (Portugal) con el título de la Animación Sociocultural y los Desafíos del Siglo XXI, afirmaba que si bien la ciberanimación era un instrumento útil en Europa y América Latina, dónde realmente se convertía en un instrumento imprescindible era en el tercer mundo. Es en el tercer mundo donde el ciberespacio permite el acceso a recursos e información, el contacto y la interacción entre comunidades locales separadas por cientos de kilómetros, con redes de comunicación terrestres completamente precarias. Darocha nos ponía el ejemplo de cómo un parto con dificultades podía ser asistido por Internet desde más de 500 kilómetros de distancia. Hace poco tiempo nos contaban también como los médicos cooperantes e indígenas en el Congo trabajaban en contacto y coordinación directa con hospitales de Holanda. También desde la óptica de la organización de las comunidades indígenas y campesinas podemos prestar atención a la acción de los Centros Rurales de Inclusión Digital que, promovidos por la Universidad de Ceara en Brasil, son un instrumento de concientización, coordinación y estructuración colaborativa de los colectivos campesinos, o la ya conocida acción de las comunidades Zapatistas en Internet.

Pero, volvamos a prestar atención a Focade, Focade actualmente está formada por 54 miembros asociativos que tienen como objetivo unir sinergias para combatir la pobreza e iniciar acciones eficaces de desarrollo local. Entre las acciones de Focade se cuentan: las actividades y encuentros de coordinación interasociativo, acciones formativas, apoyo legal a los miembros, planificación de acciones conjuntas y planes estratégicos, producción de material de información y comunicación e acciones de coordinación vía Internet. Las áreas de trabajo de Focade son:

- a) Movilización de la Sociedad Civil.
- b) Grupos Temáticos, que como afirman en la web:

“existem para em conjunto organizar e coordenar o trabalho de interesse comum. A

filosofia é de que juntos, as organizações de Cabo Delgado, sejam fortes e mais facilmente possam divulgar as suas mensagens”.

Actualmente Focade tiene en funcionamiento dos grupos: Uno de Desarrollo estratégico y Buen gobierno y el otro sobre Género VIH/SIDA, teniendo previsto poner en funcionamiento en breve uno de Educación y otro de Medio Ambiente.

- c) Participación en las elecciones legislativas, educación cívica, participación y descentralización.
- d) Debates públicos.
- e) Puntos focales, como forma de participación y presencia en los distritos. Para Focade los puntos focales son acciones estratégicas fundamentales, pues como afirman en su web:

“Em relação ao desenvolvimento político do país em geral, e da província em particular, é importante que o FOCADE tenha representações nos distritos, e desta forma a informação do que se passa ao nível local. Por isso os Pontos Focais nos distritos tornam-se de crucial importância para o FOCADE, a mobilizar as organizações locais baseadas nos distritos, e para garantir que haja um fluxo de informação em ambos os sentidos”



Esta organización y presencia de los movimientos sociales se ve claramente plasmada en una web, que si bien, desde el punto de vista tecnológico, es muy elemental y poco operativa, desde el punto de vista estratégico es un elemento fundamental de coordinación, acción cooperativa y presencia social de las organizaciones.

Desde el punto de vista formal, la web ofrece información de la Red y sus actividades, información y acceso a las webs de las asociaciones miembros y una opción de suscripción al

boletín periódico de información y noticias.

## **7. CONCLUSIONES**

Como conclusión hemos podido observar la gran capacidad que tiene la Red para crear sinergias, multiplicar el impacto de la acción de los movimientos sociales y convertirlos en movimientos inteligentes capaces de crear micropoderes que se hagan presentes en el debate social. Y esto es así por las características que para la comunicación, la organización y la participación ofrece la red:

- a) Comunicación horizontal y multidireccional.
- b) Interactividad.
- c) Descentralización y creación de nuevos territorios virtuales, conectando identidades y espacios distantes físicamente.
- d) Trabajo colaborativo en Red.
- e) Utilización de lenguajes multimedia, facilitando la imagen, visualización y la presencia pública.
- f) Impacto mediático.

No obstante, todo ello no asegura una participación en Red y un trabajo colaborativo eficaz, pues para que ello sea posible se han de dar una serie de condicionantes básicos previos que están en la base de todo proceso de ciberanimación y que las tecnologías, facilitándolos, no los pueden sustituir, en concreto es fundamental:

- a) Una cultura ciber, que entienda y asuma la función y las posibilidades de las tecnologías como instrumento de promoción personal y desarrollo colectivo.
- b) Unas identidades múltiples compartidas que sean el motor interno que nos impulse a la acción colaborativa.
- c) Unos objetivos comunes compartidos y asumidos que justifiquen la acción en el día a día.
- d) Una actitud abierta y decidida por la comunicación interactiva y la participación social.

De esta manera, compaginando las posibilidades que nos ofrece la tecnología y los entornos virtuales con la toma de conciencia y la interiorización de las actitudes o condicionantes básicos, los movimientos sociales se convierten en una auténtica fuerza inteligente en el espacio virtual con una proyección sobre la vida y organización de las comunidades locales, convirtiéndose en instrumentos eficaces de la comunidad y motores de cambio y desarrollo sostenible.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Castells M. (2001); **La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol 1: La sociedad red**; Alianza; Madrid.
- Castells, Manuel y Tubella, Imma; (2007); directores; **La transición a la sociedad Red**; Ariel; UOC; Barcelona.
- Cremades, Javier; (2007); **Micropoder. La fuerza del ciudadano en la era digital**; Espasa; Madrid.
- García Canclini, Nestor (1995); **Conflictos multiculturales de la globalización**. Editorial Grijalbo.
- Leung, Linda; (2007); **Etnicidad virtual. Raza, resistencia y world wide web**; Gedisa; Barcelona.
- Levi, Pierre; (2007); **Cibercultura, La cultura de la sociedad digital**; Anthropos.
- Mota, Arlindo; (2005); **Governo Local, participação e cidadania**; Vega; Lisboa.
- Rheingold (2004); **Multitudes inteligentes. La próxima revolución social**; Gedisa; Barcelona.
- Renau, Josep (1976); **Función Social del Cartel**; Fernando Torres, Valencia.

### **COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:**

**Viché González; Mario; (2009); Ciberanimación, Identidad y Ciudadanía.; en <http://quadernsanimacio.net>; nº 9; enero de 2009; ISSN 1698-4044**