

CIBERANIMACIÓN

Mario Viché González

**Ponencia presentada al Congreso Internacional:
"A ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL E OS DESAFIOS DO SÉCULO XXI."
Ponte de Lima Abril de 2008**

1. No es una cuestión de tecnologías sino de representaciones de la realidad

Cuando hablamos de ciberanimación no nos estamos refiriendo al uso que de las nuevas tecnologías hacen los animadores y los colectivos sociales, tampoco nos referimos a la necesidad de dotar de medios tecnológicos los equipamientos sociales y culturales.

Cuando hablamos de ciberanimación hablamos, más que de las tecnologías informáticas, de un nuevo paradigma sociocultural, una nueva cultura, nuevos espacios y redes para la comunicación y la interactividad, hablamos de libertad de expresión, de autoorganización social, de comunidades reales que se estructuran en el espacio virtual, de desarrollo social y comunitario.

La llamada Sociedad de la Información se caracteriza, junto a la generalización de las tecnologías digitales en red, por la generalización del llamado pensamiento único, la economía neoliberal globalizada, la ausencia de los grandes relatos que tradicionalmente habían servido como mecanismos de interpretación de la realidad, estructuración de las identidades y estructuración del tejido sociocultural, así como por la institucionalización de las desigualdades socioeconómicas, entre ellas la llamada brecha digital.

La cultura que genera la Sociedad de la Información ha desarrollado una visión estereotipada de la dependencia hacia las nuevas tecnologías, el predominio de los aspectos tecnológicos sobre los factores comunicacionales y humanizadores. Esta visión estereotipada ha generado una serie de mitos alrededor de las tecnologías. Entre ellos cabe destacar:

- El mito de que niños y jóvenes dominan las tecnologías desde muy pequeños.
- El mito de que los mayores han llegado tarde al universo de las tecnologías.
- El mito de la necesidad de dominar la última versión del software.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

1

Viché González, Mario; (2008); Ciberanimación; en <http://quadersanimacio.net>; nº 8; julio de 2008; ISNN 1698-4044

- El mito de la alfabetización en los lenguajes ofimáticos.
- El mito de una sociedad informada y estructurada en Red.

Pero, desde una visión más crítica de la Sociedad de las Tecnologías, las animadoras y los animadores socioculturales no tenemos más remedio que prestar atención a la potencialidad que la Sociedad de la Información ofrece para la dialogicidad, la toma de conciencia crítica, el cambio social, la interactividad, la estructuración de las comunidades humanas, la solidaridad y el desarrollo sostenible.

Son: la capacidad que tienen las tecnologías para condicionar la representación mental de la realidad social y la creación de un nuevo universo referencial, la capacidad que ofrecen las tecnologías en red para una comunicación interactiva, para la creación de nuevas identidades, para el desarrollo de proyectos cooperativos, para el desarrollo comunitario, para la superación de las contradicciones sociales, los factores que convierten al ciberespacio en un entorno socioeducativo de vital importancia para la intervención de los animadores y los colectivos sociales.

2. La animación cibercultural

La animación cibercultural es la actualización y adaptación de las prácticas educativas de la animación sociocultural a los nuevos paradigmas que genera la Sociedad de las Tecnologías y el Conocimiento.

Esta nueva praxis de la intervención cibercultural se estructura a partir de:

- Un modelo de desarrollo sostenible. La sostenibilidad se convierte en un objetivo de la convivencia humana. Este objetivo se plantea tanto como una necesidad de supervivencia como un principio de intervención solidario que justifica la necesidad de una organización social y un trabajo cooperativo.

- Un modelo de comunidad en Red. Comunidad virtual que se estructura a partir de identidades culturales múltiples, afinidades comunes, redes de intercambio cooperativo que posibilitan una praxis social coordinada y a corto plazo, un nuevo modelo de desarrollo social comunitario.

- Un modelo de identidad individual y colectiva. Basado en la aparición de nuevas identidades, identidades que superan los condicionantes espacio-temporales para constituirse en nuevos modelos identitarios mucho más personalizados al tiempo que compartidos en Red y estructurados a partir de afinidades, inquietudes e intereses comunes.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

2

Viché González; Mario; (2008); Ciberanimación; en <http://quadernsanimacio.net>; nº 8; julio de 2008; ISSN 1698-4044

- Un modelo de desarrollo de los derechos culturales e individuales. Los derechos individuales aseguran la libertad de acción y creación de conocimiento, igualmente aseguran la libre expresión de las individualidades y las identidades locales. Como afirma Alain Touraine (2005), los derechos individuales son fundamentalmente derechos culturales: derecho a una lengua, derecho a la libre expresión, derecho a la libre interacción y asociación, derecho a unas formas propias e individuales de vivir e interpretar la realidad. De manera que la defensa de los derechos individuales es una forma de promover colectividades tolerantes, autónomas y cooperativas.

- Un modelo democrático de participación en Red. Un modelo que busca la implicación de los individuos en los procesos individuales y las interactividades que potencia la Red. Una implicación interactiva que es el punto de partida para la e-participación, principio generador de un nuevo modelo participativo que implica el contacto, la implicación dialógica, la identificación y la toma de decisiones individuales y solidarias.

3. La cibercomunidad: factores primarios.

Las cibercomunidades se definen como colectivos de internautas que se encuentran en la Red para, de forma cooperativa, establecer lazos de interactividad y alcanzar objetivos comunes. Pero, si bien la teoría parece clara y evidente, la realidad es que, el mero hecho de crear una plataforma virtual, la multiplicación de los entornos, las webs sociales o la aparición de nuevos softwares interactivos no implican directamente la generación de procesos comunicativos, participativos, de creación de redes sociales o de desarrollo sociocultural. Es evidente que, si bien es importante el desarrollo de plataformas y software interactivo, existen una serie de factores de índole individual y comunitario que se presentan como condicionantes primarios fundamentales para poder generar procesos de participación y desarrollo cibercomunitario.

Estos factores primarios son, en primer lugar, la identificación con un proyecto virtual compartido, punto de inflexión para el contacto y generador de la interacción y el trabajo cooperativo, en segundo lugar la comunicación interactiva como encuentro de individualidades posibilitador del crecimiento mutuo, y, en tercer lugar, la participación como base para la cooperación y la consecución de objetivos compartidos.

Veamos como se estructuran cada uno de estos factores primarios:

a. Identidad

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

3

Viché González; Mario; (2008); Ciberanimación; en <http://quadernsanimacio.net>; nº 8; julio de 2008; ISSN 1698-4044

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 softwares 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.

Representación compartida de la realidad

La representación colectiva de la realidad toma forma a partir de experiencias vitales compartidas y analizadas de forma dialógica, en la que cada vez tienen un mayor peso específico las representaciones generadas a partir de los lenguajes multimedia y la creación de representaciones virtuales y que se sustenta sobre representaciones de tipo ideológico directamente relacionadas con creencias compartidas y relatos narrativos que pretenden interpretar esa realidad representada.

La representación compartida de la realidad se estructura a partir 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.

Pese a que aparentemente las razones para formar parte de una cibercomunidad son claras y evidentes: unas aficiones comunes, unas inquietudes compartidas, unas afinidades, unos valores comunes, unos intereses compartidos, unos objetivos propios, la realidad es que junto a estas motivaciones elementales se teje una compleja red de afinidades y sensaciones solidarias de pertenencia e identificación que, son, en última instancia, los verdaderos motores de las comunidades virtuales.

Territorios comunes

El segundo elemento para la construcción de las identidades es la necesaria referencia a un territorio vital, territorio que es a la vez punto de encuentro y sistema de referencia para la estructuración de la comunidad.

Tradicionalmente, el territorio ha sido un lugar de encuentro de las individualidades, de interpretación de la realidad, punto de partida para la comunicación interpersonal, para la estructuración de la comunidad, para la creación de las identidades.

La Sociedad de la Información y de la economía globalizada ha dado lugar a nuevos espacios, espacios desestructurados, espacios múltiples que cumplen funciones diversificadas, espacios carentes de identidad y función cultural.

La inmediatez en las comunicaciones así como la difusión de la señal por extensos territorios, la digitalización de la información y las comunicaciones multimedia están generando una nueva estructura espacio temporal.

La Red permite una comunicación globalizada, comunicación sin fronteras, donde el espacio no solo se mundializa sino que se convierte en bit digitalizado dando paso a un espacio virtual o no espacio, un espacio inexistente que estructura una nueva concepción de los territorios perceptivos.

Pero pese a todo ello, la existencia de un espacio compartido es fundamental para el desarrollo de las comunidades, la existencia de un espacio virtual común, un espacio compartido en la Red, un contexto virtual para el intercambio, la identificación y la

experimentación del sentido de pertenencia son puntos de referencia fundamentales para la estructuración de las cibercomunidades.

Este espacio compartido en la Red, contexto virtual, web social o web convencional es un factor determinante para la implementación de un proceso de desarrollo sociocultural en Red.

No obstante, si bien la existencia de un contexto virtual en cuanto espacio compartido en Red es fundamental para poder hablar de cibercomunidades, es también una realidad que la interacción digital solo tiene sentido si facilita y potencia el contacto interpersonal, el encuentro y la acción vivenciada de las distintas individualidades y colectividades presentes en las cibercomunidades.

El encuentro virtual, el intercambio en la Red, la dinamización de los espacios virtuales adquiere su sentido en la medida que potencia el intercambio interpersonal, la dialogicidad, la criticuidad y la estructuración de las comunidades vitales, mediante la combinación interactiva de las dinámicas virtuales en red con la potenciación de puntos de encuentro interpersonales donde vivenciar la empatía, la solidaridad y la vivencia de una realidad sociocultural compartida desde identidades múltiples comunes.

Objetivos compartidos

Las finalidades comunes compartidas constituyen el tercer componente de las identidades culturales múltiples que estructuran las cibercomunidades. Las finalidades u objetivos comunes se definen de forma inconsciente a partir de la vivencia del sentido de pertenencia. Las finalidades comunes son la consecuencia directa de la interpretación de una representación compartida del entorno vital de una comunidad. Es la confluencia de una serie de factores objetivos: el territorio, los datos y los acontecimientos vividos, con otra de factores subjetivos: la percepción individual y comunitaria de esos factores objetivos, la ideología en cuanto narrativa de interpretación de la realidad, las culturas y las tradiciones múltiples que configuran esa representación colectiva, representación que va a generar una acción solidaria y compartida por los miembros de la cibercomunidad.

b. Comunicación

La comunicación constituye el segundo de los factores primarios que estructuran una comunidad virtual. La comunicación es algo más que un objetivo en sí mismo, la comunicación es la esencia misma de toda comunidad. Si la identidad es el primer

factor que asegura la pertenencia e inclusión en el colectivo, la comunicación es el factor que asegura la cohesión y la continuidad del proyecto comunitario.

La comunicación supone una relación bidireccional, de igual a igual, en la que nadie intenta cambiar al otro pero en la que ambas partes se enriquecen entre sí a partir de la interactividad, la dialogicidad, la reflexión en común y la vivencia intercomunicada.

Como afirma Roberto Aparici (2003); “Comunicación implica diálogo, una forma de relación que pone a dos o más personas en un proceso de interacción y de transformación continua”

La comunicación tiene como finalidad el encuentro de las individualidades; un encuentro que se origina a partir de empatías, sensaciones y vivencias comunes, que genera representaciones próximas de la realidad y que provoca la escucha activa, la comprensión de la realidad del otro dando lugar a procesos interactivos de tolerancia, aceptación y enriquecimiento personal y colectivo.

La comunicación, cuya única finalidad es el encuentro de las individualidades, tiene como consecuencia el enriquecimiento mutuo, un enriquecimiento que parte del desarrollo individual, a partir de una afirmación de la autoestima y un avance en los procesos mentales de objetivación de la realidad y que concluye inevitablemente en un enriquecimiento mutuo, en un proceso dialógico tal y como afirma el profesor Aparici (2003) “Comunicación no significa modificar, alterar o cambiar las ideas de los otros: implica, un acto de concienciación. De intercambio. De relaciones de iguales”.

La interactividad como modelo

Marco Silva (2005) define la interactividad como: “...la modalidad comunicativa que pasa a ser un tema central en la era digital, la cibercultura y la sociedad de la información. Es la comunicación que se realiza entre emisor y receptor entendida como co-creación del mensaje”

La interactividad se presenta como una superación de los modelos de comunicación unidireccionales, modelos bancarios tal y como los define Paulo Freire en los que el emisor emite contenidos sobre un receptor pasivo que los recibe de forma acrítica a modo de depósito que el emisor realiza sobre la persona del receptor.

Desde una perspectiva comunicacional, la superación del modelo bancario de la comunicación supone la opción por una comunicación bidireccional e interactiva, tal y como plantea el modelo EMEREC (Emetteur- Recepteur), definido por el teórico

canadiense de la comunicación Jean Cloutier. Para este autor el modelo EMEREC supone una trasgresión de los modelos comunicativos tradicionales donde los roles de emisor y receptor están claramente definidos y diferenciados, para superarlos mediante un modelo de comunicación horizontal, entre iguales, en los que los ciudadanos puedan intercambiar los roles de emisor y receptor, convirtiéndose simultáneamente en receptores y productores de mensajes en una red de tipo descentralizado e interactiva. El modelo EMEREC configura una comunicación democrática, no dogmática, no manipulativa, tolerante, respetuosa y basada en los principios del diálogo y la escucha activa.

La comunicación interactiva lleva implícita la existencia de sujetos emisores que asumen su palabra en la comunidad Red, sujetos capaces de expresar ideas, sensaciones y sentimientos, sujetos capaces de producir sus propios mensajes en el universo virtual y someterse a un intercambio dialógico en los diferentes entornos virtuales en los que está inmerso.

La comunicación interactiva implica:

- a) La autoría, como capacidad de generar, estructurar, producir y compartir sus propios mensajes multimedia en la comunidad Red.
- b) La libertad de expresión en cuanto capacidad de comunicarse superando los condicionantes y contradicciones de tipo cultural, ideológico, económico y tecnológico, para poder expresarse libremente y participar así de los procesos del debate social.
- c) La dialogicidad como capacidad de compartir la reflexión crítica, la objetivación de la realidad, las visiones múltiples y superarlas mediante un proceso de diálogo problematizador y decodificador de la realidad, decodificación necesaria para superar las visiones estereotipadas, los dogmatismos y las diversas visiones excesivamente subjetivizadas de la realidad.

c. Participación

La participación constituye el tercero de los factores primarios que configuran las comunidades virtuales. La participación asegura la inclusión de sus miembros, la transparencia, la ausencia de manipulación, el debate social y la proyección social de las cibercomunidades.

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”

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...”

La participación supone la toma de una postura activa en los procesos de ideación, debate social, creación de opinión, aculturación, toma de decisión y planificación de los proyectos de una comunidad. La participación no es una técnica ni un método de trabajo, la participación es fundamentalmente una actitud, una toma de postura crítica, un estilo de actuación que parte de la interiorización del sentido de pertenencia, la identificación con los fines de la colectividad, la solidaridad y el compromiso con la colectividad.

No obstante la vivencia de la participación puede estar condicionada por factores organizativos, comunicacionales o por aspectos metodológicos.

Esta actitud participativa se concreta en una serie de realidades que podemos considerar indicadores de la participación social en las cibercomunidades, entre ellos vamos a considerar: los proyectos cooperativos en Red, la solidaridad intercultural, la creación de micropoderes o el debate social.

Los proyectos cooperativos

La Red permite la globalización de los proyectos solidarios, permite la globalización de los movimientos de lucha por un mundo más justo, la red permite asimismo una organización no condicionada por las coordenadas espaciotemporales. La Red permite que, a partir de una relación de auténtica interactividad, los individuos y las colectividades sean capaces de cooperar y llevar a la praxis proyectos comunes de desarrollo sostenible partiendo de los propios elementos de análisis de lo social, partiendo de inquietudes y justas reivindicaciones, mucho más allá de los movimientos

sociales tradicionales condicionados por espacios, tiempos y estructuras orgánicas para coordinar su acción.

La solidaridad intercultural

Las comunidades virtuales basadas en identidades culturales múltiples se estructuran en redes no condicionadas por las tradiciones culturales, los espacios físicos ni una estructura temporal de tipo lineal. Las características propias de la red: la sustitución del espacio físico por el contexto virtual, la comunicación interactiva, hipertextual y asincrónica, unido a un mestizaje cultural posibilitan una interacción multicultural y plurilingüística posibilitada de una solidaridad intercultural basada en el intercambio, la tolerancia, la comprensión y la implementación de objetivos multiculturales cooperativos de desarrollo comunitario.

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 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".

El debate social

La capacidad de los ciudadanos de participar de la vida social de las comunidades, de decidir en la vida pública a partir de una discusión racional basada en la interactividad y la dialogicidad es otro de los indicadores de la vida democrática de las comunidades y que, facilitado por las nuevas tecnologías en Red. Como afirma Javier Cremades (2007) "Ahora, gracias al micropoder derivado de los cambios sociales y tecnológicos, este debate puede ser realmente posible. Se abre una puerta, por ello, a la superación del individualismo..."

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

10

Viché González; Mario; (2008); Ciberanimación; en <http://quadernsanimacio.net>; nº 8; julio de 2008; ISSN 1698-4044

4. Tecnologías que facilitan la intervención.

Si bien, como hemos afirmado en la introducción y ha quedado de manifiesto en el desarrollo posterior, no se trata de una cuestión de tecnologías, sino de identidades, comunicación interactiva y desarrollo social, la realidad es que en un mundo marcado por las tecnologías de la información y la comunicación que condiciona las representaciones sociales de la realidad, los modos de organización social, las referencias espacio temporales y las formas de comunicación y acceso a la cultura, en el ciberespacio interactúan una serie de tecnologías que facilitan los procesos de expresión, ideación, dialogicidad, debate y estructuración social.

Estas tecnologías adquieren su valor cibercultural, más que por los lenguajes digitales que utilizan, por su fácil acceso, su sencillez en la producción de contenidos, su capacidad de interactividad y por la capacidad de combinar lenguajes multimedia.

El ciberanimador no es pues un especialista informático que domina la programación de software, ni tampoco el diseño de entornos atractivos y motivadores, sino que es un especialista comunicólogo capaz de generar procesos interactivos a partir de las identidades encontradas en las cibercomunidades de manera que, combinando la comunicación digitalizada con el encuentro interpersonal sea capaz de favorecer procesos cooperativos de desarrollo sociocultural.

Es por ello que, entre las tecnologías que favorecen los procesos de ciberanimación, vamos a considerar en primer lugar aquellas que, desde tecnologías digitales primarias, favorecen la interactividad y la autoría. En este grupo podemos considerar los foros, chats o grupos de trabajo en la Red, así como las redes hipertextuales que se van tejiendo a través de los hiperenlaces de las distintas páginas y entornos digitales.

En un segundo lugar vamos a considerar las llamadas Web 2.0 que dan origen al llamado “software social”: blogs, wikis, redes peer to peer, a las que hay que añadir todos aquellos softwares que facilitan la autoedición, el trabajo cooperativo en red y el intercambio dialógico de documentación.

5. El ciberanimador:

En este ámbito mediático que configura la Sociedad del Conocimiento las animadoras y los animadores socioculturales ejercen funciones específicas relacionadas con la comunicación individual y colectiva, con la generación de redes, con la decodificación de la realidad, con la toma de postura crítica y con el desarrollo

comunitario. Estas funciones suponen una reorientación y adaptación a la nueva realidad cibercultural de las funciones sociales, educativas y culturales que configuran su práctica, ya sea desde una concepción militante o desde el ejercicio profesional.

Para poder ejercer esta función primaria en los procesos de desarrollo sociocultural los animadores, en las comunidades virtuales cumplen funciones de:

- Mediador de la comunicación. En cuanto que su acción va encaminada a facilitar el contacto entre los usuarios del entorno virtual, la creación de contenidos en Red, la autoría compartida y el encuentro en la Red de inquietudes personales, intereses y afinidades.

- Facilitador del acceso a las redes. En tanto que su objetivo es el de facilitar el acceso a las tecnologías, mediante la alfabetización multimedia pero sobre todo luchando por la superación de la brecha digital, facilitando el acceso a las terminales digitales y especialmente siendo capaz de proponer recursos y procesos tecnológicos sencillos que a la vez que sean útiles y eficaces sean accesibles tecnológicamente a la ciudadanía.

- Dinamizador de las dinámicas comunitarias. Promoviendo la interactividad, entendida como encuentro virtual de sujetos que comunican sus ideas, inquietudes y vivencias, promoviendo igualmente la autoría colectiva, los proyectos cooperativos y la puesta en marcha de acciones colectivas que contribuyan al desarrollo de las distintas comunidades.

- Facilitador de la decodificación y la visión crítica de la realidad virtual. Facilitando el diálogo problematizador de la realidad, la dialogicidad, el intercambio, el análisis crítico interactivo y la toma de decisiones solidarias entre usuarios de la Red que, desde posicionamientos atemporales y descontextualizados, asumen los compromisos de una comunidad virtual en el ciberespacio.

- Punto de encuentro de las dinámicas comunicativas y el mundo de las tecnologías. El acercamiento entre las dinámicas ciudadanas que acuden a la Red sin tener claro cuales son sus usos y beneficios y unas tecnologías que están naciendo día a día para facilitar en encuentro y el trabajo interactivo es uno de los retos fundamentales que se plantea el animador y la animadora cibercultural.

- Promotor del desarrollo comunitario, la e-participación, le e-identidad y la e-comunicación. Fundamentalmente, el animador cibercultural es un agente promotor de

desarrollo individual y comunitario. En las comunidades virtuales el modelo de desarrollo parece diluirse en la red, no obstante son los intereses colectivos, las inquietudes individuales y las identidades compartidas que las comunidades virtuales generan las que van a ser objeto de la acción de los agentes de desarrollo comunitario. Desde esta óptica los animadores ciberculturales se convierten en agentes promotores y facilitadores, a través de su compromiso con la comunidad y de su acción mediadora, de una nueva democracia participativa en Red, de las identidades colectivas en el ciberespacio y de una auténtica comunicación interactiva.

En la medida en que las animadoras y los animadores socioculturales sean capaces de devenir mediadores en los procesos de toma de conciencia cívica y participación activa en el debate social que las nuevas tecnologías posibilitan, en la medida que animadoras y animadores sean capaces de hacer compatibles y coordinar las intervenciones de tipo interpersonal y comunitario con la capacidad de autoorganización en Red, la capacidad de generar procesos cooperativos y solidarios en Red, que se conviertan en elementos generadores de criticuidad, expresión de inquietudes, creatividad y conocimiento compartido, justo en esa medida, su acción estará facilitando la acción de una comunidades capaces de participar en el diálogo social generando acciones de transformación y desarrollo sostenible.

BIBLIOGRAFÍA.

Aparici, Roberto (coordinador) (2003); **Comunicación educativa en la sociedad de la información**; UNED; Madrid

Castells M. (2001); **La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol 1: La sociedad red**; Alianza; Madrid.

Cremades, Javier; (2007); **Micropoder. La fuerza del ciudadano en la era digital**; Espasa; Madrid

Delante, Gerard (2005); **Comunita, Comunidad, educación ambiental y ciudadanía**; Graó, Barcelona.

De Moraes, Dênis; (2005); **Por Otra Comunicación. Los medios, globalización cultural y poder**; Ed. Icaria/Intermón Oxfam; Barcelona

García Canclini, Nestor (1995); **Conflictos multiculturales de la globalización**. Editorial Grijalbo.

Levi, Pierre; (2007); **Cibercultura, La cultura de la sociedad digital**; Anthropos;

Mota, Arlindo; (2005); **Governo Local, participação e cidadania**; Vega; Lisboa.

Silva, Marco (2005); **Educación interactiva**; Gedisa; Barcelona

Touraine, Alain; (2005); **Un nuevo paradigma. Para comprender el mundo de hoy**; Paidós. Barcelona.

UNESCO, (2005); **Hacia las sociedades del conocimiento**; UNESCO; París

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