

La ciudad virtual animared Del ciberactivismo a la ciberanimación. Uso actual de las TICs e Internet por los movimientos sociales y ONGs.

Luis Lucena Canales

<http://luislucenacanales.wordpress.com>

Este artículo es en gran medida una ampliación y concreción del “Resumen de la ponencia Creando red de redes para vivir en la vida cotidiana de manera sustentable”¹, en el cual expongo algunas de mis ideas acerca de la ciberanimación sociocultural desarrolladas a partir de los planteamientos de Mario Viché en su libro La animación cibercultural²

Decía en el artículo citado:

Mientras que las empresas han tomado Internet y hablan de un nueva forma de hacer negocio³, los colectivos sociales (ONGs, asociaciones, comunidades intencionales, etc.) siguen en la web antigua, la web unidireccional, estática, la web de las proclamas y la propaganda (el denominado ciberactivismo, más propio de movimientos reivindicativos y políticos), y utilizan, de manera deficiente, las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas para el diálogo, la creatividad y el pensamiento colectivo, el compartir recursos, el trabajo cooperativo, el intercambio, la solidaridad y el apoyo mutuo.

Utilizar estas nuevas herramientas abundaría en beneficios sociales generales, pero también para las propias organizaciones.

Es preciso hoy más que nunca crear **una red de redes a modo de zona común que una a través del diálogo y la acción a individuos, colectivos, redes y causas que estén**

¹ Resumen de la ponencia presentada en el I Encuentro sobre Ecología, Espiritualidades y Éticas, Granada, Febrero-2011, organizado por la Red de Foro Social Español de Espiritualidades y Éticas. Publicado en <http://ciberanimadores.blogspot.com>

² <http://www.certeza.com/edsocial.htm>
<http://quadernsanimacio.net/marioviche/LIBRO/Index.htm>

³ En el campo económico muchas empresas han cambiado sus estrategias de marketing por los denominados cuatro principios de la wkinomía: la apertura, la interacción entre iguales que permite revisar continuamente el trabajo, el uso compartido, la actuación global. “**Wikinomía o wikieconomía o economía de la colaboración entre grupos humanos**, es un concepto de sistema económico introducido por Don Tapscott, y Anthony D. Williams, que plantea cómo las nuevas tecnologías de la información, aplicadas a las relaciones sociales en lo que se ha venido en denominar Web 2.0, han revolucionado la economía tradicional.”
<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikinom%C3%ADa>

dispuestas a trabajar de manera cooperativa, compartiendo recursos, potenciando el intercambio de bienes y servicios, y que practiquen entre ellos y con su entorno el apoyo mutuo y la solidaridad.

Para la realización de este trabajo es preciso la creación de un nuevo perfil profesional en la línea que marca Mario Viché, tal y como, sumándonos a su iniciativa, venimos proponiendo en el blog **ciberanimadores**⁴ y hemos puesto en práctica con la web participativa ciudad virtual animared⁵.

Redes

Hoy más que nunca, en la llamada sociedad de la información y del conocimiento (documento UNESCO⁶), de la sociedad red (Manuel Castells) es necesario crear redes y conectar las ya existentes y, sobre todo, unir las redes virtuales con las redes de la vida cotidiana. Creemos que este trabajo nos corresponde a todos, si bien nuestra propuesta se dirige hoy por hoy a los individuos y grupos que se mueven en redes ya creadas, a los animadores socioculturales, facilitadores de grupos, responsables de comunidades virtuales y reales, educadores y demás agentes sociales.

Comunicación frente a interacción

Los tres tipos de interacción que distingue Thompson:

1. la interacción cara a cara (los participantes en la interacción se encuentran uno frente a otro y comparten un sistema de referencia espacio-temporal común),
2. la casi-interacción mediática (creada por los medios de comunicación de masas, y que es monológica, es decir, su flujo de comunicación es unidireccional) y
3. la interacción mediática (dialógica como la interacción cara a cara, como las cartas escritas y las conversaciones telefónicas y que, con los medios de comunicación digitales, ha creado el ciberespacio).

La novedad de las redes sociales y en general de la web 2.0 es que, favoreciendo una interacción mediática (del tercer tipo), nos lleva a algo que ni el correo ni el teléfono permiten. Lo importante de la web 2.0 es que introduce una interacción completamente nueva. Ya no es la relación uno a uno del teléfono o el correo, sino la posibilidad de conversar en grupos y la permanencia de todo el contenido, abierto y disponible, para

⁴ <http://ciberanimadores.blogspot.com>

⁵ <http://animared.org/ciudadvirtual>

⁶ <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

quien quiera participar, colaborar, aprender en cualquier momento Este nuevo espacio nos permite crear un conocimiento colectivo y, a partir de él, una acción común que, a nuestro modo de ver, nos llevaría, a través del diálogo y la creatividad, al trabajo cooperativo, al apoyo mutuo, al intercambio de bienes y servicios y a compartir recursos sin uso de dinero, por trueque.

Ciberespacio

El ciberespacio, llamado por algunos un no lugar, es realmente un espacio por sus características, por las actividades que se ejercen no sólo **a través de él**, sino **en él**. Un espacio que no es imaginado ni inventado por las nuevas tecnologías sino real, desde siempre. Un libro es ya ciberespacio y antes de él las pinturas rupestres ya eran ciberespacio, pues aunque se apoyaran en un medio físico -también el ciberespacio tiene un soporte físico aunque liviano-, los contenidos de las páginas de los libros o las paredes de roca de las pinturas primitivas son mucho más que sus significantes. El ciberespacio es, por tanto, un soporte y su novedad reside en su liviandad, en su flexibilidad, en su instantaneidad y permanencia, pero es, además, más que su soporte, como un libro es mucho más que el papel o la tinta con que está escrito.

Animación sociocultural: algunas definiciones

Mario Viché define la animación sociocultural como “una acción educativa no formal, de carácter intencional, mediante la cual distintos agentes sociales: grupos mediáticos, instituciones y asociaciones de todo tipo, intentan ejercer una influencia sobre los distintos actores sociales: individuos o colectividades, con la finalidad de modificar su visión de la realidad, sus hábitos y conductas o bien con el objetivo de completar la acción educativa de los distintos agentes primarios de socialización: la familia, la escuela y la comunidad.”

Víctor J. Ventosa Pérez, presidente y fundador de la Red Iberoamericana de Animación Sociocultural, dice que

“la animación sociocultural constituye un ámbito de educación social y a la vez es un modelo de intervención socioeducativa, caracterizado por llevarse a cabo a través de una metodología participativa destinada a generar procesos autoorganizativos individuales, grupales y comunitarios, orientados al desarrollo cultural, social y educativo de sus destinatarios”⁷.

⁷ La Animación Sociocultural Y Sus Conceptos Afines: Mapa Conceptual Y Epistemológico. Educador sociocultural: Revista iberoamericana. RIA (Red iberoamericana de Animación Sociocultural).

“Animar es siempre da el alma y la vida a un grupo humano, a un conjunto de personas entre las cuales las relaciones no se producen espontáneamente, o son impedidas y bloqueadas a consecuencia de la coacción de las estructuras sociales o de las condiciones de vida. De la idea simple de “dar una impulsión” se pasa poco a poco a la de una acción ejercida sobre los otros sin ningún tipo de coacción: suscitar y orientar las iniciativas, aumentar su participación en la vida del grupo, organizar la vida de este grupo, provocar la reflexión.”⁸

“Hay dos tipos de definiciones de la animación (según Moulinier, P. *Les animateurs culturels: fonctions et formations*, Consejo de Europa, Estrasburgo, 1974):

1. Se entiende que animar es “dar vida”, “dar ímpetu, dar un alma a lo que no la tiene o a lo que la tenía y la ha perdido”
2. Puesta en relación, mediación, pone el acento no en “actuar *sobre*“, sino en “actuar *en*”.”⁹

Como dice la autora anteriormente citada “La animación ha existido siempre de forma difusa”. Ha existido y existe. Por lo que creemos que hay muchos animadores socioculturales (y en Internet muchos ciberanimadores) que no tienen conciencia de serlo.

De la animación sociocultural difusa se pasa a la institucionalización actual. Creemos que no es necesario ningún título para ejercer de animador sociocultural. De hecho es así como sucede. Es el caso del voluntariado¹⁰.

Lo cual no significa que no sea necesaria una preparación para ejercer la actividad adecuadamente. Creemos por ello necesario un espacio virtual para la enseñanza teórica y práctica de la ciberanimación. En este sentido aportamos nuestro proyecto de ciudad virtual.

Pretendemos con nuestra actividad poner nuestro granito de arena en esa necesaria preparación. Pero hoy, en la época del pensamiento colectivo, esto sólo es posible si los animadores socioculturales, titulados o no, forman una red de intercambio, ayuda mutua y trabajo cooperativo, compartiendo experiencias, conocimientos y recursos.

⁸ Touraille, R. *L'animation pédagogique*. ESF. París, 1973

⁹ Monera Olmos, M.L. *La animación sociocultural como un nuevo tipo de educación*, en *Fundamentos de Animación Sociocultural*, Quintana, J.M. (coordinador), Narcea, Madrid, 1986.

¹⁰ En este sentido es significativo que hoy el trabajo fundamental en la eliminación de la brecha digital y el empoderamiento ciudadano a través de la TICs en el ámbito iberoamericano esté realizado por la Fundación Cibervoluntarios. <http://www.cibervoluntarios.org/>

Ciberanimadores socioculturales

Dice Mario Viché¹¹:

“La e-animación o animación cibercultural es el término que hemos propuesto para definir las prácticas de la animación sociocultural en la Sociedad del Conocimiento.”

“La e-animación hace referencia a las prácticas de la animación que, sin despreciar los entornos individuales y colectivos de su intervención tiene muy presente una visión del mundo en la que la Red se convierte en medio de acceso a la información, a la interacción, la interactividad y la cooperación y las tecnologías marcan nuestros ritmos y modelos de interpretación vitales.”

Tal y como exponemos en el blog de ciberanimadores creemos que las funciones de un ciberanimador son:

El ciberanimador sociocultural es un animador que trabaja en un medio virtual, Internet, la web 2.0, las redes sociales y conecta estas con redes de la vida cotidiana.

Un ciberanimador sociocultural no debe, por tanto, sólo administrar una comunidad virtual ni ser el encargado de diseñar y montar una web dinámica, sino que además tiene que dinamizarla, difundirla, hacerla valer...

El ciberanimador sociocultural debe conocer la dinámica de la Red, las herramientas de la web 2.0 y de las redes sociales, ser un educador social (en sentido amplio, no como simple agente de inserción o prevención de marginación social), un community manager (responsable de comunidad) y un facilitador de grupos.

En cierta medida el ciberanimador sociocultural es también un innovador y un emprendedor social.

Concretamos de esta manera las que consideramos funciones básicas del ciberanimador.

Creemos que la prioridad del ciberanimador en estos momentos es la creación de espacios de encuentro y de redes para la cooperación, el apoyo mutuo/solidaridad, el intercambio, recursos compartidos, el diálogo, entre personas de un determinado

¹¹ Viché González; Mario; (2008); La animación cibercultural, instrumento de cambio social; en <http://quadernsanimacio.net>; nº 7; enero de 2008; ISSN 1698-4044
<http://quadernsanimacio.net/marioviche/cibercultural.pdf>

colectivo y entre colectivos. El ciberanimador ha de establecer puentes de relación entre las redes virtuales y las reales de manera que unas sirvan a las otras.

Creando red de redes

El concepto red de redes se utiliza para describir Internet, pero aquí no nos referimos sólo a Internet. Creemos que es labor de la ciberanimación sociocultural crear red de redes en la vida cotidiana.

Hoy la creación de una red de redes en la vida cotidiana tiene que utilizar, a nuestro modo de ver, las nuevas tecnologías e Internet. Considerando a esta no sólo un medio de comunicación sino un lugar de interacción y acción común (es el concepto de la web 2.0).

Ahora bien, existe una gran fragmentación, tanto en el ciberespacio como en la vida cotidiana, de temas, misiones y objetivos y una inflación de mensajes sociales que colapsan su recepción.

La fragmentación en Internet es reflejo de la fragmentación en la vida cotidiana y en la vida institucional burocratizada y de la dependencia de los movimientos sociales y colectivos a las burocracias estatales (ese monstruoso autómatas que han creado las sociedades civilizadas).

En Internet no existe fragmentación espacial, ya que el ciberespacio no tiene fronteras, es una red descentralizada o distribuida, transnacional¹². La fragmentación es más bien temática, ideológica, axiológica, técnica. Muchos y dispersos temas, ideologías, valores, tecnologías... Esto último se refiere a la misma estructura del diseño del software.

En la vida cotidiana la fragmentación es, además de ideológica y axiológica como en las redes virtuales, espacial. A falta de encuentros ceremoniales de cohesión social, tales como fiestas, encuentros anuales, etc., lo que las une son los mensajes unificadores de los medios de comunicación de masas.

Las nuevas tecnologías nos permiten superar la fragmentación técnica y espacial de las redes de la vida cotidiana. Hoy podemos aprovechar las potencialidades de las TICs y

¹² Juan Urrutia y David de Ugarte, que estudian el impacto sobre los movimientos sociales de Internet y la configuración de la red gran social, la ven cada vez menos como una **red descentralizada** y cada vez más como una **red distribuida**. <http://lasindias.net/indianopedia>

de Internet para explorar nuevas posibilidades de organización que luego podrán implementarse en la vida cotidiana, y a la inversa.

Internet puede ser un medio de relación de espacios virtuales, que se dan en ese no lugar llamado ciberespacio y de espacios físicos que se producen en ese lugar llamado mundo físico, vida cotidiana.

El trabajo fundamental de un ciberanimador, en el ciberespacio es crear zonas comunes para la interacción, el trabajo cooperativo, la ayuda mutua, el intercambio, el compartir recursos.

El ciberanimador sociocultural debe trabajar bajo la premisa de que nadie tiene la verdad absoluta. Su labor en el ciberespacio es estimular la creación de una red de redes o espacio común no ideológico, no partidista, que favorezca la interacción y el diálogo. En este sentido es en el que hemos creado la ciudad virtual animared.org

La ciudad virtual animared

Es un proyecto iniciado por la asociación cultural en fase de constitución **Anima –red creativa**.

Tal y como puede leerse en su página web¹³ :

Presentación del proyecto

Pretende ser una nueva experiencia: la creación de un espacio de libertad y participación en la Red de todos los que trabajan por una cultura participativa.

La idea consiste en plasmar de manera virtual (entiéndase que por ser virtual no es menos real) una comunidad autosuficiente.

Objetivos

Crear una plataforma virtual que permita a los usuarios aprender los fundamentos teóricos de la cultura participativa para ponerlos en práctica creando redes de intercambio, cooperación y solidaridad.

Y, paralelamente, una red de comunidades y colectivos, personas y causas en la que incluimos:

¹³ <http://animared.org/ciudadvirtual>

-comunidades intencionales de vida (de nueva creación o tradicionales), o de valores (virtuales o reales), asociaciones no lucrativas, ONGs, colectivos y redes sociales, centros culturales, educativos o de ocio, etc.

-cooperativas, microempresas y pymes con fines sociales y educativos.

-personas, redes con implicación en movimientos y causas sociales.

Y en la que se primará, no tanto la agregación por adhesión, sino la participación e interacción en un espacio común, a modo de una ciudad virtual, que incluirá espacios deliberativos para la reflexión comunitaria y el diálogo, el intercambio, el apoyo mutuo, el trabajo cooperativo, el compartir recursos.

Lo que les unirá será definido por los participantes, aunque evidentemente debemos partir de una definición/limitación previa.

La ciudad virtual de animared.org contendrá los elementos básicos de toda vida comunitaria. Como en cualquier núcleo urbano físico existen distintas secciones identificados con los lugares y zonas de una ciudad real:

-zona de administración

-centro cívico: comunicación y redes

-auditorio para actividades

-plaza pública

-bazar

-escuela

-laboratorio de ideas

Cada una de estas zonas se implementará con una herramienta distinta (un gestor de contenidos-CMS).

Clases de usuarios

Registrados, pudiendo en este caso hacer comentarios y participar en los foros y **residentes**, pudiendo en este caso, además, participar de manera activa en la construcción de los contenidos de la web por medio de artículos, así como formar parte de la asamblea de la ciudad y elegir y ser elegidos representantes de sus órganos de gobierno.

La ciudad virtual animared.

Del ciberactivismo a la ciberanimación. Uso actual de las TICs e Internet por los movimientos sociales y ONGs.

Copyleft: Luís Lucena Canales

El proyecto pretende servir de lugar de encuentro y reflexión para colectivos y redes, asociaciones y profesionales: animadores socioculturales, educadores sociales, voluntarios y miembros de ONGs, artistas y artesanos, productores y consumidores de productos ecológicos y artesanales y todo aquel que tenga inquietudes en el ámbito de nuestras áreas de actuación, pero también servir de modelo para otras páginas (más especializadas temática o profesionalmente) que pretendan la participación e interacción permitida en una página web dinámica.

Escuela de la ciudad virtual animared

Hasta el momento hay un curso programado:

Curso online Introducción a la Internet creativa y participativa (web 2.0 y software libre)

para usuarios creativos, animadores socioculturales, activistas y trabajadores sociales, en los ámbitos del

1. ocio
2. práctica de la creatividad
3. activismo, trabajo social y animación sociocultural (ciberanimación)

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Lucena Canales, Luís.; (2012); La ciudad virtual animared. Del ciberactivismo a la ciberanimación. Uso actual de las TICs e Internet por los movimientos sociales y ONGs.; en <http://quadernsanimacio.net>; nº 15, enero de 2012; ISSN: 1698-4404

**La ciudad virtual animared.
Del ciberactivismo a la ciberanimación. Uso actual de las TICs e Internet por los movimientos sociales y ONGs.**

Copyleft: Luís Lucena Canales