

LA PRAXIS DE LA CIBERANIMACIÓN

Mario Viché González

Profesor Asociado; Universidad de Valencia



RESUMEN

Después de casi dos décadas de cultura digital podemos hablar de un uso generalizado de las herramientas digitales en las dinámicas de la vida cotidiana, la comunicación interactiva, el ocio digital, la ciudadanía activa y el bienestar subjetivo son algunas de las aportaciones del ciberespacio a los procesos socioculturales de la vida en comunidad.

Durante los últimos años la Ciberanimación se ha ido configurando como práctica digital de la acción sociocultural y la ciudadanía. Durante este tiempo estudiosos e investigadores han ido configurando el marco teórico de una práctica digital basada en la comunicación interactiva, la acción colaborativa en red, la autoría y la visibilidad de personas y colectivos sociales así como la creación de cibercomunidades y micro espacios de empoderamiento para la práctica de una ciudadanía activa.

Pasadas las primeras etapas centradas en la comunicación, la identidad en la red y la autoría digital nos encontramos en una tercera etapa de la Sociedad Digital en la que el objetivo se centra en la gestión de una ciudadanía activa y solidaria.

Es el momento de delimitar, perfilar y evaluar las prácticas digitales que, fundamentadas en el marco teórico de la Ciberanimación, constituyen prácticas eficaces y de impacto desde la perspectiva de la acción sociocultural.

PALABRAS CLAVE

Ciberanimación, ciudadanía activa, práctica sociocultural

RESUMO

Depois de quase duas décadas de cultura digital, podemos falar de um uso generalizado de ferramentas digitais na dinâmica da vida diária, comunicação interativa, lazer digital, cidadania ativa e bem-estar subjetivo são algumas das contribuições do ciberespaço para processos socioculturais de vida comunitária.

Nos últimos anos, o ciberanimação se configurou como uma prática digital de ação sociocultural e de cidadania. Durante esse período, acadêmicos e pesquisadores vêm moldando o referencial teórico de uma prática digital baseada na comunicação interativa, ação colaborativa em rede, autoria e visibilidade de pessoas e grupos sociais, bem como a criação de cibercomunidades e micro espaços de empoderamento para a prática da cidadania ativa.

Após as primeiras etapas focadas em comunicação, identidade na rede e autoria digital, estamos em uma terceira etapa da Sociedade Digital, na qual o objetivo é focado na gestão de uma cidadania ativa e solidária.

É hora de definir, delinear e avaliar as práticas digitais que, baseadas no referencial teórico do ciberanimação, constituem práticas efetivas e impactantes na perspectiva da ação sociocultural.

PALAVRAS CHAVE

ciberanimação, cidadania ativa, prática sociocultural

1. Introducción

Han pasado ya 17 años desde que Manuel Castells planteara las bases de la Sociedad Digital, 14 años desde que Pierre Levy publicará sus tesis sobre la Ciberdemocracia o 6 años de la defensa de mi tesis doctoral sobre la Ciberanimación. Durante estos años mucho se ha dicho y se ha hablado acerca de la aportación de la comunicación digital a las prácticas de la animación sociocultural y a las dinámicas de construcción de ciudadanía en una sociedad digitalizada.

Hemos pasado de un primer momento de euforia y confianza ciega en la tecnología como fórmula democrática para la construcción de una nueva solidaridad colaborativa en la que cualquier acción tecnologizada era supervalorada como fórmula interactiva para la gestión del cambio y el desarrollo sociocultural a estadios de demonización del mundo y el consumo de bips digitales, prevención y autoprotección ante los abusos y la pérdida de intimidad producto de la difusión de datos a través de las llamadas redes sociales a momentos de escepticismo ante fenómenos como el big data, la mercantilización de los datos o la manipulación informativa presente en las redes sociales.

Durante estos años hemos visto denominar como propio de la ciberanimación cualquier contexto digital que informa sobre aspectos socioeducativos, culturales o ciudadanos. Igualmente hemos podido conocer narrativas y investigaciones acerca de las aportaciones de la ciberanimación a la creación de una nueva ciudadanía o al cambio y la transformación social.

Narrativas relacionadas con el empoderamiento, la cultura libre, las comunidades sociales inteligentes, la ciberdemocracia o las revoluciones digitales han construido un discurso que ha puesto el acento en valorar las bondades de la acción social colaborativa en la Red sin analizar factores como el impacto social, la capacidad de decodificación de la realidad sociocultural, la toma de conciencia crítica, deconstrucción de estereotipos, la construcción de narrativas inclusivas y solidarias o la capacidad de cambio de actitudes individuales y formas de organización comunitaria. Pese a que desde el discurso de la ciberanimación se han planteado una serie de estrategias y dinámicas dialógicas de actuación que parten de confluencia de identidades y la problematización de la realidad, desde la práctica comunicativa de creación de contextos, discursos colaborativos y espacios para el debate y la interactividad parece que o bien todo vale, es decir basta con publicar en la web 2.0 o en las redes sociales, o se trata de un discurso muy atrayente y optimista pero, en realidad, difícil de plasmar en el espacio digital.

Del mismo modo, en los últimos años hemos visto como la tecnología ha desarrollado entornos 3.0 y 4.0 en los que la información y los datos son procesados por máquinas inteligentes a gran velocidad creando no solo una gran base de datos globalizada sino también una capacidad de análisis y una interacción sinérgica, casi instantánea, entre el universo informacional, creando así el “big data” que posibilita una acción social mucho más poderosa e impactante. Este fenómeno tecnológico da pie a nuevas dinámicas de control social que se concretan en una pérdida de privacidad, unos renovados mecanismos de manipulación informativa y un repunte en los

mecanismos policiales de censura y autocensura. Este fenómeno va unido a un intento del poder económico y político de privatizar la Red y convertirla en un monopolio de control de pensamiento, actitudes y formas de organización social, En este sentido recientemente el Parlamento Europeo ha rechazado una nueva tentativa de privatización de Internet en el contexto de la Unión.

Pese a todo ello la animación sociocultural se ha caracterizado históricamente por la gestión de espacios de libertad, interactividad, multiculturalidad y pensamiento racional y crítico. Siendo así el universo 4.0 ofrece a la Ciberanimación espacios para difusión de información alternativa, el encuentro de identidades y culturas, el debate colaborativa y la creación de narrativas y actitudes solidarias e inclusivas. El universo 4.0 ofrece la posibilidad, a través de espacios digitales de libertad y empoderamiento posibles en la Red, de interconectar personas, identidades, culturas y narrativas con la finalidad de generar un universo glocal de interactividad y creación colaborativa capaz de seguir generando narrativas y actitudes de libertad, identidad, autonomía capaces de construir espacios comunitarios de afinidad, complicidad, inclusión y sostenibilidad necesarios para la gestión de redes sociales multiculturales, solidarias y sostenibles. Ese es, en definitiva, el objeto de la ciberanimación 4.0 que utiliza herramientas comunicativas, sociales y educativas para fundamentar narrativas de convivencialidad y actitudes de inclusión y convivencia multicultural.

2. La práctica de la Ciberanimación.

Es el momento de poner el punto de mira en la praxis de la ciberanimación, una práctica digitalizada que tiene su impacto en un espacio real, el espacio de las relaciones sociales, la organización del tejido social, el desarrollo sociocultural, la práctica de la inclusión y la sostenibilidad, la justicia distributiva y el bienestar subjetivo.

Es tiempo de analizar, evaluar y delimitar las prácticas de la ciberanimación en tanto prácticas interactivas de la comunicación digital capaces de provocar un impacto real en las dinámicas del debate social, la creación de narrativas solidarias y la construcción de redes de convivencialidad.

Con este objetivo es con el que hemos creado Ciberanima. Observatorio de la Ciberanimación (<http://ciberanima.blogspot.com>). El observatorio propone una serie de criterios e indicadores que permiten evaluar y delimitar las prácticas de la Ciberanimación en el contexto de la nube de propuestas e iniciativas de la comunicación digital.

Los criterios e indicadores que Ciberanima propone son:

a) CRITERIO. Comunicación horizontal e interactiva.

INDICADORES

Diversidad en cuanto a las fuentes de información.

Presencia de diversos puntos de vista en la información presentada.

Posibilidad de edición en línea por parte de los usuarios.

b) CRITERIO. La acción colaborativa.

INDICADORES

Planteamiento de proyectos donde poder colaborar.

Uso público de herramientas colaborativas.

c) CRITERIO. La participación y el debate.

INDICADORES

Posibilidades reales de participación en proyectos y debates.

Existencia de foros para el debate y la toma de decisión.

d) CRITERIO. La convergencia mediática y la conexión en redes.

INDICADORES

Utilización de lenguajes multimedia.

Accesibilidad desde diferentes terminales y pantallas.

Acceso hipertextual a redes afines.

e) CRITERIO. Promoción del cambio y la inclusión social.

INDICADORES

Presencia de un discurso comunitario de carácter solidario.

Presencia de análisis crítico en el discurso contextualizador.

Presencia de propuestas y alternativas de inclusión y cambio social.

3. Una tercera época en la generalización de las tecnologías de la comunicación digital.

Una tecnología se asienta definitivamente cuando se convierte en cultura y herramienta habitual en nuestra vida más cotidiana. Es el momento en que “...desaparece y permite al usuario focalizarse en lo que está haciendo” Scolari (2018:26)

En este sentido la tecnología digital que en un primer momento había despertado ciertas reticencias debidas a su complejidad, el desconocimiento de sus lenguaje e interfaces o por sus componentes identitarios relacionados con la privacidad, para muchos de nosotros se ha convertido en una herramienta integrada en nuestro universo cultural que utilizamos para la búsqueda de información, la comunicación, la localización o el acceso a servicios y recursos culturales y de tiempo libre.

La representación cultural que en los primeros tiempos de la digitalización estuvo condicionada por estereotipos relacionados con la ocultación de la identidad, la falta de formación o la migración digital, en estos momentos ha evolucionado hacia usos generalizados de la comunicación digital para un porcentaje significativo de la ciudadanía.

Des de la perspectiva de la evolución y generalización de una cultura digital podemos considera tres etapas:

a) Una primera etapa estuvo caracterizada por una cierta desconfianza que se concretó en la utilización de identidades falsas o alternativas, la creación de espacios virtuales desconectados de la realidad vivenciada y la reticencia a la utilización masiva de las tecnologías digitales por parte de ciertos colectivos. Esta primera etapa, no obstante, se caracteriza por la puesta en práctica de una **comunicación interactiva**. Una interactividad buscada tanto en las relaciones con la interfaz tecnológica como con las personas destinatarias de la comunicación. Propuestas como las de Marco Silva (2005) ponen el acento en la interactividad como modelo de comunicación multidireccional y dialógico.

b) En una segunda etapa las identidades individuales se ponen de manifiesto sin recurrir a identidades falsas. El acceso a las redes sociales se generaliza concretándose en una mayor accesibilidad de las interfaces y la generalización de una formación iniciática que, unida a unos precios más accesibles para la adquisición de hardware, popularizan el acceso a las redes sociales. Unas redes sociales que, a partir de la web 2.0, permiten la expresión y la visibilidad de personas y sensibilidades sociales en el mundo digital. Es la fase de la **autoría digital** que permite a millones de ciudadanas y ciudadanos convertirse en autores y difusores de información a través de las redes sociales.

c) En la tercera etapa la que estamos viviendo en la actualidad, la generalización de narrativas transmedia y la multiplicación y simplificación de pantallas ha hecho que muchas de las personas sean usuarias de un universo tecnológico que utilizan, no solo para la conectividad, la información y

la comunicación multidireccional sino, esencialmente, para la gestión integral de procesos habituales en la vida cotidiana. Esta tercera etapa posibilita una gestión colaborativa de la vida colectiva así como la creación de microcomunidades digitales de intereses, afinidades o empoderamiento. Es la fase que denominamos de la **ciudadanía digital**.

Esta fase de la ciudadanía digital se caracteriza por:

- El contraste de informaciones y la deconstrucción de estereotipos.
- El debate social y la creación de micropoderes.
- La toma de decisiones autónoma y la participación sociopolítica desde las redes sociales.
- La creación de redes colaborativas de ciudadanía digital.

De esta manera, en la fase de la ciudadanía digital, las personas no solo son usuarias de unas redes sociales en las que encuentran información, comunicación, asistencia y ocupación del tiempo libre sino que encuentran un espacio para la participación, para la interactividad, para el debate social y para la práctica de una ciudadanía activa.

Pero al tiempo que la popularización de las tecnologías y las redes sociales digitalizadas han supuesto un avance en las potencialidades de democratización de estructuras y comunidades sociales como consecuencia de la acción colaborativa, la visibilidad de identidades y colectividades indígenas, la creación de micropoderes o la potenciación de las posibilidades de debate e interacción sociocultural posibilitando un nuevo paradigma para la toma de conciencia crítica, el ciberactivismo y el cambio social, al mismo tiempo, los monopolios de poder económico, político y religioso han reforzado sus mecanismos de poder y control social mediante la creación de monopolios digitales y la utilización sistemática de la Red para la creación y generalización de estereotipos, la consolidación del pensamiento único, el control de datos e identidades, la sobresaturación de la información o la manipulación informativa desde el perfeccionamiento de las técnicas más tradicionales y la puesta en escena de nuevas y perversas técnicas para la desinformación, la acriticidad o el control social. Y todo ello desde una apariencia de nueva democracia, libertad de expresión y desinstitucionalización.

Ante esta realidad la Ciberanimación se reposiciona desde la observación evaluativa y un análisis crítico de la realidad social y de las dinámicas de la comunicación digital reafirmando una práctica digital que se fundamenta en la creación de flujos de información alternativa, la decodificación de estereotipos, un debate social dialógico, la acción social colaborativa y la generación de narrativas

basadas en la alteridad, la inclusión y la solidaridad comunitaria.

A través de una acción dialógica y colaborativa la ciberanimación aprovecha las conquistas comunicativas de la Sociedad Digital para, tras un posicionamiento realista y consecuente y desde la perspectiva de la microacción y los micropoderes, continuar trabajando por la configuración de pequeñas cibercomunidades de acción colaborativa y solidaria que tengan como objetivo facilitar la expresión, la visibilidad y el empoderamiento de pequeñas comunidades de acción solidaria, complicidad narrativa, sostenibilidad y cambio social.

4. Los aportes de la Ciberanimación

Tras casi dos décadas de estudios aplicados y gestión de espacios y redes digitales para la interactividad y la ciudadanía solidaria podemos ya aportar algunas conclusiones a modo de variables o consecuencias del paradigma que introduce el ciberespacio en la práctica de la animación sociocultural.

Entre estas variables o consecuencias podemos afirmar que:

- a) El mundo digital no supone una realidad diferente al mundo de las vivencias compartidas en espacios y tiempos sincrónicos. La percepción digital no es una percepción diferente a la que nos proporcionan nuestros sentidos y la relación convivencial de la vida cotidiana. El ciberespacio es una confluencia de un mundo real que percibimos directamente con nuestro cuerpo a través de los sentidos y una representación digital fruto de la lectura del mundo a través de herramientas digitales que condicionan nuestra percepción espacio temporal facilitando, optimizando, multiplicando o aportando nuevos enfoques y perspectivas para una lectura, interpretación crítica y acción sobre el mundo que nos rodea.
- b) Cuando hablamos de acción social colaborativa como práctica de la ciberanimación no nos estamos refiriendo a unas herramientas digitales que, cada vez más, se integran en nuestra práctica cotidiana quedando invisibilizadas, sino que nos referimos a prácticas de la comunicación humana, la descodificación de estereotipos y por tanto de una lectura crítica de la realidad y a una acción social colaborativa que persigue la sostenibilidad comunitaria y el bienestar subjetivo.
- c) La revolución digital, de la que nos habla Castells, es fundamentalmente un cambio de paradigma que afecta a nuestra manera de ver el mundo, de relacionarnos en el tiempo y el espacio, de

establecer complicidades e interpretar nuestro futuro como personas en relación y nuestras comunidades como colectividades convivenciales y sostenibles.

d) En nuestra relación con las tecnologías digitales no se trata de autoprotegernos o desarrollar estrategias de rechazo. Se trata fundamentalmente de integrar en nuestras vidas las tecnologías de forma consciente, racional y consecuente con nuestras formas de ser y entender nuestra relación con el mundo y las personas que lo habitan. El problema no es salvaguardar nuestra identidad frente a las tecnologías sino asumir espacios de libertad individual y colectiva a través de la apropiación de las tecnologías. Se trata, como afirma Illich cuando hace referencia a la Convivencialidad, de poner las tecnologías al servicio de la libertad y el bienestar humano a partir de la apropiación del universo semántico que facilitan las tecnologías de la comunicación y la gestión digitalizadas.

5. Una mirada a las propuestas prácticas de la Ciberanimación.

A partir de los planteamientos del presente ensayo podemos apuntar que la práctica de la Ciberanimación en esta tercera etapa del proceso de digitalización se concreta en una acción socioeducativa y comunitaria de convivencialidad y ciudadanía responsable.

En consecuencia con nuestro análisis vamos a delimitar como áreas de la intervención de la Ciberanimación las siguientes.

a) La Educativa.

Acciones encaminadas a capacitar para un uso comunicativo y creativo de las tecnologías digitales. Si en un primer momento este tipo de acciones se centraron en la alfabetización digital y la adquisición de las competencias digitales necesarias para la comunicación en el ciberespacio, desde la perspectiva de la Educomunicación la alfabetización y las competencias de uso se complementan con la creación de una narrativa de uso que tiene como objeto generar actitudes de uso activo de estas tecnologías basadas en el modelo Prosumer. La alfabetización digital no tiene sentido si no genera paralelamente una cultura prosumer de uso colaborativo de las tecnologías de la comunicación digital.

b) La Ciudadanía

La praxis de una ciudadanía digital activa es uno de los objetivos de la ciberanimación. Una ciudadanía que se fundamenta en la toma de conciencia y la identidad comunitaria y que se concreta

en la participación en los flujos de información, análisis compartido de la realidad, debate social y toma de decisión. Una ciudadanía activa que se genera a partir de la creación de micropoderes (Cremades) presentes en la Red para la gestión de narrativas de justicia distributiva, inclusión y solidaridad capaces de generar actitudes y prácticas de alteridad y auténtico juego democrático.

En este sentido son prácticas de la ciudadanía digital aquellas destinadas a la creación de redes colaborativas, la generación de narrativas de convivencialidad y democratización así como aquellas destinadas a la gestión de micropoderes y la participación en el debate social glocal.

c) La Comunicación

La comunicación y el sentido de pertenencia son dos de las necesidades humanas básicas. Sentirse unido a una comunidad humana, escuchado y valorado son algunas de las necesidades de toda persona que inciden directamente en la gestión de su autoestima y el bienestar subjetivo. Por otra parte el aislamiento y la pérdida de autoestima son factores que inducen a la depresión y, de alguna manera, al fracaso como miembro activo de una comunidad. Esta es una de las razones del éxito de las redes sociales y los grupos whatsapp entre otras herramientas diseñadas para el contacto y la intercomunicación instantánea.

Desde la óptica de la ciberanimación la gestión de contextos para la rotura del aislamiento, la visibilidad y la autoafirmación son herramientas claves para una comunicación interactiva basada en el encuentro y el intercambio de afinidades e identidades personales con el objetivo de generar espacios de encuentro, intercambio personal y consolidación de redes de autoestima y sentido de pertenencia comunitaria.

d) El ocio creativo

La actividad lúdica y la utilización del tiempo libre como fórmulas para la exploración del mundo, la actividad manipulativa, la recreación de entornos y narrativas reales y oníricas son componentes de la personalidad y las actitudes humanas más radicales. Tanto el ocio como evasión, descanso, consumo o actividad creativa son actividades humanas frecuentes y necesarias para el crecimiento personal, la adaptación al entorno, el desarrollo afectivo y la comunicación entre iguales. Esta es una de las razones por las que el ocio digital ha tenido, desde un primer momento, una presencia significativa en cuanto a los usos de las tecnologías digitales. Videojuegos, consolas, juegos de rol, juego en red, youtubers son algunas de las manifestaciones de la actividad lúdica en el contexto digital. Recientemente la multiplicación de terminales y redes ha dado lugar a la configuración de

un ocio digital transmedia que combina tanto juegos colaborativos en red como juegos competitivos, juegos de rol con otros de carácter manipulativo, relacional o creativo.

e) La vida cotidiana y el bienestar individual.

Cada vez más las aplicaciones digitales, a través de la nube, la inteligencia artificial, la realidad aumentada o la robótica, ponen a nuestra disposición aplicaciones que optimizan la ejecución de procesos y servicios que facilitan nuestra vida cotidiana. Aplicaciones de geolocalización, gestión de datos, búsqueda avanzada, comunicación punto a punto, planificación, control de procesos, viviendas inteligentes, ayuda domiciliaria, memoria artificial, prótesis inteligentes entre otras aplicaciones aplicadas a la vida cotidiana se generalizan día a día integrándose en nuestras formas habituales de relacionarnos con el entorno y contribuyendo a la creación de espacios de autonomía, seguridad y bienestar subjetivo. De esta manera las tecnologías digitales contribuyen, cada vez más, a la mejora de la calidad de vida de la humanidad aportando niveles de convivencialidad y relación liberadora para las personas que estamos habitando este Planeta.

6. En conclusión.

Se trata pues de asumir plenamente como las tecnologías evolucionan haciéndose cada vez más presentes en nuestras actividades cotidianas y en consecuencia invisibilizándose al tiempo que devienen imprescindibles en nuestro día a día. Una evolución que supone un desarrollo tecnológico insospechado hace una décadas aportando nuevos contextos narrativos, nuevos espacios para la comunicación y la interactividad, renovadas potencialidades para la práctica de una ciudadanía activa y sostenible así como herramientas y servicios para la mejora de la calidad de vida y el bienestar subjetivo.

Y todo ello, pese a las contradicciones y limitaciones que le imponen las dinámicas socioeconómicas de visibilidad y libertad de expresión frente a los estereotipos y la concentración de los monopolios informacionales, pone a la ciudadanía y sus diferentes agentes socioculturales ante el reto de asumir la autoría colaborativa, la creación de micropoderes y la acción cooperativa como fórmulas para asumir espacios de contraste de la información, análisis crítico y debate social capaces de crear pequeños espacios de democracia digital a partir de los cuales generar procesos de empoderamiento, autonomía y autocontrol de identidades individuales y colectivas.

A partir de animar y promover dinámicas de educomunicación digital, ciberciudadanía, ocio digital activo y comunicación interactiva la Ciberanimación contribuye, desde prácticas diversas en el espacio digital, a empoderar individuos y comunidades desde la perspectiva de la autonomía, la consolidación de identidades desde la alteridad, las actitudes solidarias y unas redes sociales inclusivas, participativas y sostenibles.

REFERENCIAS

- Aparici, Roberto (coordinador)**; (2010); Conectados en el ciberespacio; Ed. UNED; Madrid
- Aparici, Roberto (coordinador)**; (2010); Educomunicación: más allá del 2.0; Ed. Gedisa; Barcelona.
- Castells, Manuel** (2009); Comunicación y Poder; Alianza; Madrid.
- Cremades, Javier** (2007); Micropoder. La fuerza del ciudadano en la era digital; Espasa; Madrid.
- Hands, Joss** (2011); @ is for Activism; PlutoPress; New York.
- Illich, Ivan** (1974); La convivencialidad; Barral Editores; Barcelona.
- Lévy, Pierre** (2004); Ciberdemocracia; UOC; Barcelona.
- Ramonet, Ignacio** (2015); El imperio de la vigilancia; Clave intelectual; Madrid.
- Scolari, Carlos A.** (2016); Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan; Deusto; Barcelona.
- Sierra Caballero, Francisco (coordinador)** (2013); Ciudadanía, Tecnología y Cultura; Gedisa; Barcelona
- Silva, Marco** (2005); Educación Interactiva; Gedisa; Barcelona.
- Viché, Mario** (2013); @Ciberanimación; Edita Mario Viché; Valencia.
- Viché, Mario** (2015); Ciberciudadanía. La acción sociocultural en la sociedad digital"; Edita Mario Viché; Valencia.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: *Viché González, Mario (2018); La praxis de la ciberanimación; en <http://quadernsanimacio.net> ; nº 28; Julio de 2018; ISSN: 1698-4404*