

## LA ANIMACIÓN CIBERCULTURAL INSTRUMENTO DE CAMBIO SOCIAL.

**Mario Viché González****1. La animación sociocultural como factor de cambio social.**

La animación sociocultural en cuanto práctica educativa esta ligada directamente con las estrategias de cambio y transformación social. Este anhelo de cambio social, entendido tanto como transformación, mejora, o superación de condicionamientos e injusticias sociales, ha sido una constante en el discurso y la praxis de animadoras y animadores socioculturales.

La consideración de la animación como un instrumento de desarrollo y cambio social corre pareja con la utopía de una educación universal y permanente que se convierte en instrumento de acceso a la cultura, a la creación y a la superación de las barreras sociales que la cultura y la educación establecen. Utopía que, fruto de la modernidad, ha estado sustentada en los dos últimos siglos tanto por movimientos sociales como el marxismo, el anarquismo o la socialdemocracia como por movimientos educativos como la Escuela Nueva, la Escuela Racionalista, La Educación social y por prácticas educativas como la educación de adultos o la animación sociocultural.

Son varios los autores que, al definir la animación sociocultural, ponen el acento en las posibilidades de cambio y transformación social que esta realidad educativa pone de manifiesto:

A del Valle la define como "...una acción tendente a crear el dinamismo social allí donde no existe o bien para favorecer la acción cultural y comunitaria, orientando sus posibilidades hacia el cambio social" (En Viché 1999)

Por su parte Pérez Serrano, G. y Pérez M. V. (2006) afirman: "La animación sociocultural no solo propone la contemplación de la realidad social sino que se orienta hacia la reflexión acción y transformación de la misma, llevada a cabo desde dentro"

Estas mismas autoras definen las características de la animación y entre ellas destacan. "El objetivo prioritario de la animación sociocultural no se queda tan sólo en la cultura, sino que pretende una sociedad mejor, en la que se supriman las injusticias sociales"

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

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

Esta función transformadora de la educación y la cultura la plantea perfectamente Paulo Freire cuando explica que el objetivo de la educación es la libertad de mujeres y hombres, libertad que se consigue a través de acciones transformadoras de la realidad compartida. En este sentido Freire plantea la dialogicidad como el método educativo por excelencia. Método que se concreta en un dialogo problematizador de la realidad vivencial, una comunicación interactiva mediante la cual los hombres y las mujeres son capaces de objetivar y analizar la realidad social para, mediante acciones de síntesis, ser capaces modificarla y superar las contradicciones sociales en las que viven para alcanzar unas vivencias sociales compartidas más justas, solidarias y sostenibles y, en consecuencia, aumentar el bienestar y la libertad individual y colectiva.

Pero para acercarnos a esta visión de la animación en cuanto práctica de liberación y transformación social es necesario analizar los fenómenos económicos, culturales y sociales que condicionan tanto los mecanismos de poder como las distintas representaciones e interpretaciones de la realidad sociocultural.

## **2. El poder en la Sociedad del Conocimiento.**

La Sociedad del Conocimiento ha puesto en manos del mercado la gestión y solución de las dinámicas de desarrollo e inclusión social. El mercado se presenta no solo como motor de desarrollo sino como medio para la superación de las desigualdades sociales. El mercado a su vez se manifiesta como una nueva filosofía del bienestar social y de interpretación de la realidad social.

La Sociedad del Conocimiento es fruto de la sobremodernidad, entendida como una nueva sociedad donde los grandes relatos, que hasta ahora habían marcado las pautas de interpretación de la realidad, son relativizados de tal manera que resulta difícil poder legitimar una intervención de tipo educativo.

Pero también la Sociedad del Conocimiento es fruto del neoliberalismo, la acumulación de capitales, la globalización de mercados, las migraciones y el mestizaje cultural.

En este nuevo contexto sociocultural el poder, que tradicionalmente había estado unido al Estado, las confesiones religiosas y los movimientos sociales, se encuentra

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

**Viché González; Mario;** (2008); La animación cibercultural, instrumento de cambio social; en <http://quadernsanimacio.net>; n° 7; enero de 2008; ISSN 1698-4044

ahora ligado a los grandes grupos económicos que utilizan la acumulación de capitales como mecanismo de control de mercados y dinámicas socioculturales y a los grupos mediáticos que, propiedad de esos mismos grupos económicos supranacionales, se convierten en mediadores en la construcción de imágenes mentales y representaciones de la realidad social.

En este nuevo mapa sociocultural, el poder ejercido por los grupos económicos transnacionales, cuenta con poderosos aliados: Banco Mundial, Fondo Monetario, Los 8 Grandes, para imponer su cultura de mercado, ejerciendo el control tanto de los sistemas educativos como de los sistemas mediáticos de creación de opinión, la creación de nuevas identidades unidas al consumo o los mecanismos de intercambio de productos y fuerzas de trabajo.

Ante estos poderes de la globalización y el liberalismo económico surgen los movimientos antiglobalización como intentos populares organizados de análisis crítico de la realidad y de búsqueda de soluciones alternativas que supongan una transformación social hacia estructuras más justas y no excluyentes. Bajo demandas como la de un nuevo orden internacional o unas nuevas premisas económicas los movimientos antiglobalización plantean propuestas y alternativas de cambio y transformación social.

Es, bajo la perspectiva de esta dialéctica entre el poder económico globalizado y las propuestas de cambio y transformación social que vamos a analizar algunas de las prácticas de la animación sociocultural.

### 3. La gestión cultural como instrumento de poder.

En primer lugar vamos a tomar en consideración la práctica de una animación centralizada que funciona a través de unos mecanismos de transmisión verticales en dirección centro (cultura de élite) hacia la periferia (culturas populares). Esta práctica, que vamos a denominar, no sin riesgos de caer en una visión estereotipada, la de la gestión cultural funciona desde los siguientes parámetros de interpretación.

Este modelo de intervención se fundamenta en una comunicación de tipo vertical. Comunicación que parte de un sujeto emisor: el artista o el propio gestor como

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

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

generador de representaciones de la realidad cultural y que se transmite de forma unidireccional hacia una audiencia que recibe e interpreta los llamados productos culturales, con el objetivo de facilitar y “democratizar” los medios y canales de acceso a la creación y a la producción cultural.

Este modelo parte de la premisa de que existen unos creadores que detentan la cultura y unos ciudadanos que se convierten en receptores de esos bienes culturales. Se trata de un concepto elitista dónde unos pocos poseen la capacidad de crear obras y representaciones de la cultura mientras que otros se convierten en meros destinatarios, más o menos críticos de esa realidad creada por actores y mediadores culturales.

De esta manera se crean una serie de representaciones culturales que se alían directamente con el poder mediático y económico convirtiéndose ellas mismas en un instrumento al servicio del poder social.

Desde una perspectiva económica la difusión de este tipo de productos culturales de élite se basa en unas estrategias de mercado, estrategias que, en una economía liberal globalizada, pasan inevitablemente por la acumulación de capitales, por las estrategias de marketing y por los monopolios industriales de producción y distribución como fórmula para rentabilizar la inversión cultural y alcanzar los niveles de audiencia y consumo que este modelo económico demanda.

En definitiva se trata de un proyecto generado por las élites: intelectuales, económicas y mediáticas, actuando en interacción, que se convierte en un instrumento de poder para ser distribuido masivamente entre la ciudadanía.

Es por ello que se hace necesario concebir otros modelos de intervención sociocultural alternativos, no aliados directamente con el poder y la rentabilidad, que aporten propuestas de cambio y desarrollo cultural comunitario en la perspectiva de una nueva cultura vivenciada, compartida, y generada desde propuestas cooperativas y solidarias tanto desde la perspectiva de la interculturalidad y el diálogo social como de nuevas fórmulas alternativas de gestión de riquezas y capitales.

Es por ello que en Viché M. (1999) ya definíamos la gestión cultural como una práctica que: “...tiene por objeto potenciar la creación, la producción y la difusión cultural, favoreciendo una auténtica red de comunicación que ponga en contacto a los

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

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

creadores y a los productores con los ciudadanos”, primando pues, los aspectos relacionados con la creación compartida, la comunicación interactiva y la interacción de productos e identidades sobre los condicionantes de la producción, la propaganda y la distribución de bienes y servicios culturales.

#### 4. **La e-animación o la intervención cibercultural.**

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. No estamos hablando de animación asistida por ordenador, ni tan siquiera de la aplicación de las tecnologías informacionales a la práctica cotidiana de animadoras y animadores.

Estamos hablando de las prácticas y dinámicas de la animación sociocultural en el seno de una Sociedad caracterizada por las representaciones de la realidad mediatizadas por las tecnologías de la comunicación y la interactividad, una sociedad en cuya economía liberal globalizada la información se convierte en un elemento generador de plusvalía y poder, en una sociedad cuyas parámetros comunitarios están fundamentados sobre nuevas realidades espaciotemporales que dan lugar a las comunidades virtuales y a relaciones personales y colectivas descontextualizadas o más bien, construidas sobre nuevas identidades, nuevas afinidades y motivaciones no ligadas a los espacios físicos compartidos ni a ritmos y tiempos tradicionales.

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.

La e-animación se convierte en una práctica de la intervención sociocultural coherente con los principios del desarrollo y la sostenibilidad, en la cual, a partir de la interacción de individuos y colectividades y de una forma dialógica, éstos son capaces de objetivar su realidad y analizarla críticamente para poder acceder a acciones transformadoras de esa misma realidad, utilizando de forma consciente e intencionada la Red como medio de interactividad, cooperación y desarrollo de proyectos solidarios.

Este modelo de comunicación se fundamenta en una comunicación de tipo horizontal, comunicación entre iguales, libre de coacciones individuales y comunitarias, en la cual nadie intenta cambiar a nadie pero dónde las partes interactuantes se enriquecen mutuamente a través de una relación dialógica. Una comunicación que tiene por objeto que los individuos y las colectividades se conviertan en coautores de sus propios contenidos vitales, en definitiva que asuman su rol emisor de forma activa, aprendiendo y siendo capaces de expresarse de forma vivencial y significativa.

Desde la óptica de las identidades culturales este modelo se fundamenta en el mestizaje y la interculturalidad, la cultura se convierte en una cultura compartida, vivenciada de forma cooperativa y los proyectos culturales se convierten en procesos que surgen de las colectividades y adquieren su mestizaje en el intercambio y la comunicación intercultural. La cultura deja de ser un proyecto de las elites para las audiencias para convertirse en proyectos compartidos, solidarios e interculturales.

Bajo esta perspectiva, las representaciones culturales dejan de ser un constructo superestructural e instrumento de poder para convertirse en una representación compartida fruto de la interacción de las representaciones individuales que en el intercambio dialógico van estructurando representaciones compartidas.

En este modelo de intervención, son las estrategias interactivas las que se convierten en el motor de desarrollo y estructuración de las identidades, las comunidades y las redes sociales, estrategias que pasan inevitablemente por la comunicación, la dialogicidad, la interculturalidad, la libre expresión de inquietudes y representaciones de la realidad, la cooperación en proyectos comunes de desarrollo, la tolerancia y la solidaridad como principios de sostenibilidad.

En definitiva, se trata de un proyecto compartido, fruto de las sinergias cooperativas que surgen de los ciudadanos y las distintas comunidades de interacción, tanto virtuales como vivenciales, que se estructuran en red de una forma solidaria y cooperativa en búsqueda de objetivos comunes de identificación y desarrollo sostenible.

COORDENADAS DE LA INTERVENCIÓN SOCIOCULTURAL	
LA GESTIÓN CULTURAL	LA e-ANIMACIÓN
Cultura elitista.	Cultura compartida
Representación de la cultura desde una postura de poder.	Representación de la cultura compartida.
Comunicación vertical.	Comunicación horizontal.
Estrategias de mercado.	Estrategias interactivas.
Proyecto de las elites que es transmitido a la ciudadanía.	Proyecto fruto de las sinergias cooperativas.

##### 5. **La e-animación como nuevo micropoder. La animación cibercultural instrumento para el cambio social.**

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".

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 criticidad, expresión de inquietudes, creatividad y conocimiento compartido, justo en esa medida, su acción estará facilitando

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

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

la acción de comunidades que sean capaces de participar en el diálogo social generando acciones de transformación y desarrollo sostenible.

La e-animación se convierte en instrumento de cambio en la medida que su acción sea capaz de generar:

- Comunidades virtuales y de intercambio capaces de problematizar la realidad, establecer una interacción dialógica y poner en práctica proyectos cooperativos de cambio social.
- Comunidades capaces de asumir la autoría de sus propios mensajes con los que dar a conocer sus inquietudes y sus representaciones de la realidad. Comunidades capaces de generar medios e instrumentos de comunicación, dónde, de forma interactiva, individuos y colectividades tengan la posibilidad de “decir su palabra” sin ningún tipo de condicionantes”
- Redes de individuos y colectividades que sean capaces de intercomunicar de forma solidaria sus proyectos de cambio y desarrollo sostenible.
- Redes de intercambio social que se conviertan en micropoderes capaces de establecer una relación dialéctica con los poderes económicos y políticos, posibilitando el debate social y la organización democrática de las estructuras sociales.
- Redes de intercambio e interactividad capaces de proponer un nuevo orden económico y social más solidario y sostenible.
- Redes que, participando en el debate social, sean capaces de generar relaciones dialógicas en su entorno más inmediato a través de las cuales plantear una auténtica acción educativa integral con la que perpetuar este proyecto de cambio y desarrollo comunitario sostenible.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

**Viché González; Mario;** (2008); La animación cibercultural, instrumento de cambio social; en <http://quadernsanimacio.net>; n° 7; enero de 2008; ISSN 1698-4044



## **BIBLIOGRAFÍA**

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

Pérez Serrano, Gloria, Pérez, M. Victoria; (2006); Qué es la Animación Sociocultural. Epistemología y valores; Narcea; Madrid

Viché, Mario; (1999); Una pedagogía de la Cultura. La animación sociocultural; Certeza; Zaragoza.

Viché, Mario; (2007); La animación cibercultural. La animación sociocultural en la Sociedad del Conocimiento; Certeza; Zaragoza.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

**Viché González; Mario;** (2008); La animación cibercultural, instrumento de cambio social; en <http://quadernsanimacio.net>; n° 7; enero de 2008; ISSN 1698-4044