

# **Ciber@nim@ção**

---

**Mario Viché González**

**Tradução  
Ana da Silva**

**Autoria** Mario Viché  
**© Mario Viché**  
**Tradução** Ana da Silva  
**Desenho da capa** Boro Picher  
**ISBN** : 978-1-326-08719-7  
**Edição** Mario Viché González  
[www.marioviche.es](http://www.marioviche.es)  
**Valencia 2014**



## NOTA DA TRADUTORA

Não é meu costume fazer introduções, pois sei, por experiência e conhecimento de causa, que ninguém melhor que a própria autora ou autor, é capaz de apresentar o seu particular propósito. No entanto, neste caso, para além de tradutora deste livro pioneiro, em torno do conceito de ciberanimação, sou uma orgulhosa colega do autor, nesta área, e temos vindo a alimentar uma enriquecedora partilha de experiências académicas e humanas.

Como atenta seguidora das generosas expetativas que Mario Viché deposita na renovação da sociabilidade em novas bases virtuais, mais distribuídas e partilhadas, sei como vibra com a perspetiva sociológica de uma revolução de mentalidades pela animação e participação realmente democrática, que a mudança de paradigma mediático induz. Da comunicação de massas do um para todos para a comunicação em rede de muitos/as para muitos/as; a democratização do papel de produtor e emissor da informação, implicando a perda do monopólio dos grandes grupos de media.

Depois de analisar o impacto das tecnologias e da comunicação instantânea na nossa vida do dia a dia e nas dinâmicas sociais, na nossa identidade individual e local confrontada e partilhada a uma escala global, o autor, não se esquivando à análise das várias modas que passaram pela internet, evidencia como o espaço virtual se tornou constitutivo da identidade, invertendo uma tendência inicial em que era percebido como não lugar, espaço de anonimato e de desidentificação,

apontando a vulgarização do FaceBook como o melhor indício desta evolução.

Tomando como exemplos o papel recentemente desempenhado pela internet e pelas comunicações instantâneas em rede, nas revoluções no Norte de África, em vários movimentos de cidadania espanhóis, no movimento de ocupação de Wall Street, ou até a sua utilização pelo movimento zapatista, no México, o autor coloca em relevo os esboços culturais de identidade partilhada na ação, sob uma nova perspetiva glocal (que resulta da associação do global com o local). Sem dúvida, uma reflexão importante para «refrescar» a função social da animação sociocultural e a contextualizar de forma sustentada perante os novos tempos que vivemos.

**Ana da Silva**

## INTRODUÇÃO

A ciberanimação, herdeira da educação popular e da animação sociocultural, manifesta-se como prática da ação cultural e educativa no contexto dos novos paradigmas da Sociedade Digital, como praxis de edificação da cidadania pós-moderna.

Como resultado da confluência de identidades individuais e coletivas, do diálogo, da implicação emocional e da problematização da realidade, a ciberanimação está na origem de dinâmicas comunitárias de interpretação e de representação da realidade, de mudança das atitudes individuais, bem como de ações coletivas de transformação social.

A animação sociocultural, na qualidade de praxis da participação, da análise crítica e da ação transformadora, esteve presente ao longo das últimas décadas, na ação de diversos movimentos sociais que contribuíram para a mudança e a democratização das sociedades americanas e europeias.

Tivemos oportunidade de reconhecer a sua marca na atuação de movimentos sociais e educativos de oposição ao franquismo, em Espanha (1955-1976), ou naquele que ficou conhecido como PREC (Processo Revolucionário Em Curso), em Portugal (1974-1975), que De Sousa (2006: 156) faz coincidir com uma “fase revolucionária da animação sociocultural”, descrevendo-a como “uma animação ideologicamente comprometida, ligada à consciencialização e à mobilização das pessoas para a luta política” (2006: 45). Do mesmo modo, podemos reconhecê-la nos programas de Educação Popular e de alfabetização de adultos promovidos, entre outros, por Paulo Freire e Pierre Furter ao longo dos anos sessenta e setenta, sem esquecer os movimentos de libertação na América Latina, ou a

ação de movimentos políticos e educativos na década de oitenta, na luta contra as ditaduras dos generais Pinochet no Chile e Videla na Argentina. Mais recentemente, pudemos reconhecer as dinâmicas participativas da animação sociocultural na militância e atividade do Movimento Zapatista, o qual, sediado no estado de Chiapas no México, soube mobilizar a adesão e solidariedade internacionais em torno da sua causa, recorrendo à internet para coadjuvar e potenciar a intervenção local, generalizando e otimizando os seus anseios de mudança, de justiça, de liberdade e de melhoria das condições de vida, a uma escala universal.

Nos últimos anos, assistimos às #revoluções: dos *indignados* em Espanha, *ocupa!* Wall Street, a Primavera Árabe ou as recentes lutas pela cidadania no Brasil, as quais, partindo da problematização de uma realidade social injusta, foram capazes de aglutinar emoções e dar origem a processos de debate, organização e ação solidária visando a mudança e o progresso social. Com base nesses elementos e fazendo uso de ferramentas de participação, veremos aqui como estes movimentos conseguiram promover um protagonismo baseado na cidadania, na consciencialização, tendo por essa via contribuído não apenas para a mudança das representações sobre temas básicos como os relacionados com a repartição de riqueza, a inclusão ou a democracia, mas tendo também sido capazes de alcançar apreciáveis mudanças sociais, ainda há pouco impensáveis, redistribuindo e partilhando poder nos mecanismos de tomada de decisão, permitindo augurar uma nova era e uma revolução global das mentalidades e das práticas económicas e socioculturais, traduzidas por uma alteração do quadro epistemológico, no qual o paradigma digital se vem substituir ao analógico.

Surgem novas realidades e agentes de mudança social: os movimentos inteligentes, a cidadania internet, o e-governo, a

possibilidade muito real de uma democracia participativa graças às redes digitais. Emerge uma nova concepção da cidadania: a cibercidadania, como fórmula para o fortalecimento do poder dos cidadãos e das cidadãs, dando voz aos desfavorecidos e a novos tipos de movimentos sociais. Neste contexto, a ciberanimação apresenta-se como uma prática útil e necessária para uma nova sociedade, novo paradigma de uma animação sociocultural recontextualizada no âmbito digital, ferramenta ao serviço de movimentos sociais inteligentes que interagem, proporcionando o encontro, a consciencialização, o debate, a tomada de decisão e a ação coletiva.

Está em vias de se consubstanciar uma representação coletiva de “maioria”, até aqui “silenciosa” porque silenciada pelas limitações do paradigma analógico e da concepção de comunicação de “um para todos” dos *mass media*: “Nós somos 99%. Somos a maioria e a vontade da maioria deve prevalecer” afirmava o movimento com esse nome, tema também explorado pelo movimento *ocupa!* Wall Street. Esta mudança de representação é já partilhada por grande número de cidadãos e de cidadãs, numa tomada de consciência não apenas sociocultural, mas eminentemente política, aspirando a uma participação crescente no sentido da moralização da vida pública, contra a sua manipulação por interesses económicos totalitários e contra a opacidade dos centros de poder, defendendo a transparência e o livre acesso à informação. Segundo Harvey, “o bem comum deve prevalecer sobre interesses estritamente venais (...) Deve proibir-se a privatização do conhecimento e da cultura” (2012: 234). Ideias que se assumem como uma atualização da Declaração Universal dos Direitos Humanos e se podem encontrar nos manifestos de movimentos como o dos *indignados* ou *democracia real já*, em Espanha, mas que se estão a generalizar através das

dinâmicas interativas e participativas cruzadas, entre Rede e comunidades locais, encarnando representações do imaginário coletivo cada vez mais sólidas e consistentes, face ao crescimento da desconfiança em relação: à classe política e às suas práticas tradicionais; à banca, como reguladora de uma economia mais solidária; ao modelo económico especulativo do capitalismo neoliberal. Cresce a representação da necessidade de uma democracia real, mais participativa, distributiva e solidária.

A mudança nas atitudes individuais, se bem que seja mais difícil e mais lenta de conseguir, uma vez que pressupõe que se assumam de forma progressiva e interiorizada uma dinâmica de autogestão e autodomínio, uma identificação emocional e de autonomia, superando criticamente os estereótipos do individualismo, a inveja, a propensão para o desperdício e a ganância que tentam transmitir os meios de comunicação neoliberais, é favorecida pela consciencialização global em torno de uma responsabilidade coletiva, que se assume na participação, através de pequenas ações individuais de redução e otimização do consumo, de troca de bens e de serviços, de voluntariado e de adesão a causas comuns, atitudes que apontam para aquelas que se aqui definiremos como constitutivas da cidadania ativa: consumo responsável, mutualismo, economia cooperativa, cultura do intercâmbio e do respeito mútuo, aceitação das diferenças, respeito pelo meio ambiente e sustentabilidade.

Como fruto do encontro de representações, da problematização da realidade, da partilha de identidades, das inquietações vivenciadas e das aspirações alimentadas, surge uma ação social cooperativa, desenvolvida a partir do encontro e dos espaços coletivos de interação, no âmbito das redes que polulam no ciberespaço. Essa ação baseia-se no entrosamento de problemáticas atuais como a perceção de uma situação económica

de crise, a generalização da representação de um beco sem saída económico e financeiro, a consciência da falência do modelo neoliberal, a gestão danosa dos serviços públicos, a corrupção instalada, a falta de participação democrática. As implicações afetivas e identitárias dessa interação constituem-se como elemento detonador da intervenção, traduzindo-se numa ação cooperativa em torno de objetivos convergentes, despertados por convocatórias e por uma mobilização através da Rede. Dessa forma surgiram, em Espanha, os acampamentos nas praças, os encerramentos, a ocupação de espaços públicos, as assembleias de cidadãos e cidadãs, as ações reivindicativas, traduzindo-se em ganhos reais e palpáveis nas representações coletivas de distribuição de poder. Iniciativas deste âmbito deram origem a revoluções e provocaram mudanças tão significativas como a queda de ditaduras em países do Norte de África, a negociação ou mesmo a revogação de decisões governamentais no Brasil, ou um maior controlo sobre os processos eleitorais, em Espanha.

Certas intervenções servem para demonstrar, de forma caricatural mas significativa e com grande impacto, o potencial da mobilização pela internet, encarado como mecanismo de fortalecimento do poder dos cidadãos e das cidadãs: num inquérito organizado pelo jornal “O Globo”, sobre que equipa ganharia a Taça das Confederações de futebol, o movimento #Brrevolução conseguiu que 87% dos votantes manifestassem preferência pela equipa mais fraca (Tahití), demonstrando assim o poder que esse movimento de cidadania em Rede consegue colocar em jogo num processo “eleitoral”.

Mostraremos que, se num primeiro momento, o uso das tecnologias digitais havia sido identificado com a criação de espaços e mundos anonimizados e despersonalizados, mais propriamente “não lugares”, concebidos como universos de

evasão alheios à vida quotidiana, primando pela ausência de dinâmicas de identidade cultural e comunitária, cedo as primeiras investigações sobre as estruturas comunicativas, relacionais e de construção do imaginário, bem como a evolução do *software* e das aplicações comunicacionais, com o advento das redes sociais, tornaram manifesto que assim não era. Pelo contrário, há que reconhecer que a utilização das tecnologias digitais está a ter um inegável impacto ao nível das dinâmicas socioculturais mais básicas e vitais.

As tecnologias digitais estão hoje presentes em todos os setores sociais, estamos em plena imersão nessas tecnologias, mesmo quando delas não fazemos uma utilização direta. O impacto da cultura digital está na origem de uma nova representação coletiva da realidade, de uma nova conceção dos espaços individuais e coletivos, bem como de novas formas de relacionamento, de organização, de produção e de consumo de bens e serviços. Alguns, como Castells (2007) consideram mesmo que estas tecnologias estão na origem de uma revolução social comparável à que induziu o aparecimento da Imprensa, ou a Revolução Industrial.

Concluiremos defendendo que a ciberanimação é a continuação natural da animação sociocultural, cujas práticas e dinâmicas se vêm agora mergulhadas no contexto e paradigmas da cultura digital. Ao falarmos de ciberanimação, não estamos a falar de uma realidade diferente, abstrata e descontextualizada, estamos a falar de uma praxis social que, mantendo os seus fins e funções comunitárias, se adapta aos novos contextos comunitários, às novas formas de representação e de interpretação e às dinâmicas próprias geradas pela cultura e modos de organização da sociedade digital.

## **CIBERANIMAÇÃO: PRINCÍPIOS E PARADIGMAS**

### **1.1. A ciberanimação, uma praxis pedagógica**

A ciberanimação é uma praxis sociocultural de caráter pedagógico que tem por objetivo a melhoria da qualidade de vida de cidadãos e cidadãs, através da criação de redes e comunidades sociais de caráter solidário, com a finalidade de garantir a sustentabilidade dessas comunidades humanas. A ciberanimação gera e otimiza as dinâmicas socioculturais que se apresentam tanto nos espaços virtuais interconectados em rede como nos espaços vivenciais, dando origem a projetos colaborativos de estruturação de um tecido social solidário, participativo e intercultural, inspirando modelos de organização social sustentáveis e inclusivos.

A ciberanimação promove o contacto dos indivíduos e coletivos sociais com o objetivo de gerar dinâmicas comunicativas interativas, as quais, partindo de identidades múltiplas e coincidentes, servem para consolidar novas identidades coletivas colaborativas, capazes de estruturar modelos de organização social solidários e sustentáveis.

A ciberanimação é a ação de cidadania e dos coletivos sociais, mais ou menos institucionalizados, tendente à criação de comunidades sociais solidárias, inclusivas e sustentáveis, seja através de ações pontuais do tipo acidental, seja mediante projetos de ação sociocultural, concertados e planejados por diferentes atores sociais.

A ciberanimação promove uma cultura e uma dinâmica da participação e da democracia, dando origem a ações coletivas de presença e de participação no debate e à tomada de decisão no âmbito das relações sociais e das dinâmicas de poder e organização sociocultural.

A ciberanimação, enquanto prática sociopedagógica, desenvolve a sua ação com base na problematização da realidade social. Os problemas e inquietações da vida quotidiana são partilhados e objetivados a partir de uma participação interativa, graças à conexão em rede, espoletando novas ações que, otimizando as potencialidades do ciberespaço, se projetam sobre a vida do dia-a-dia dos indivíduos e suas coletividades.

A sociedade digital, ou sociedade em rede, universalizou uma representação da sociedade e das comunidades humanas que se reconhece a si mesma como uma sociedade interconectada e sobreinformada; uma sociedade do imediato na qual os fatores espaciais e temporais já não são condicionantes restritivas; uma sociedade sem tempos nem lugares, estruturada sobre rasgos culturais de carácter individual e local, propiciadores de uma mestiçagem intercultural numa nova sociedade globalizada. Uma sociedade condicionada pelos poderes económico e político, mas na qual adquirem cada vez mais força as dinâmicas individuais e a ideia de uma sociedade solidária, baseada na colaboração e na busca constante de um equilíbrio sustentável com o seu meio ambiente.

A sociedade em rede, como afirma Manuel Castells, deu azo a uma autêntica revolução digital, uma revolução com um impacto social comparável ao do aparecimento da imprensa ou ao da Revolução Industrial. Uma revolução baseada nas tecnologias da informação e telecomunicações, que criou novas

representações da realidade e uma nova cultura, que segundo o professor Adell, transformou profundamente:

- A indústria da produção e distribuição de bens culturais.
- As representações mentais da realidade social e cultural.
- As formas de organização social, modificando as velhas estruturas, baseadas em relações hierárquicas, passando a modelos organizativos em rede, nos quais o nó é a fórmula de conexão.
- As estruturas de poder, já que o poder migrou das estruturas hierárquicas para os nódulos, enquanto agentes facilitadores ou obstrutivos da conexão em rede.
- A cultura de participação, na qual a criação deixa de ser um objeto de consumo para se converter num bem coletivo suscetível de intercâmbio.

Estes são os vetores que fazem da ciberanimação uma versão da animação sociocultural contemporânea da revolução digital.

A ciberanimação, enquanto prática digital da animação sociocultural, caracteriza-se pelos seguintes elementos:

- A comunicação e a participação horizontal como alternativa à intervenção hierarquizada.
- Os projetos partilhados como alternativa aos projetos de intervenção planeados de cima para baixo.
- A participação como consequência da conectividade, na confluência de identidades e inquietações comuns.
- A mediação pela cidadania e para a cidadania, como alternativa à intervenção do profissional.
- A prioridade das ideias e propostas (conteúdos) sobre as atividades, recursos, suportes e, inclusivamente, sobre o próprio *software* (continente).

- A convergência mediática como fórmula de acesso à informação, à comunicação e à análise da realidade social.
- A conexão em rede como fórmula de organização social e de participação no debate e na tomada de decisão.
- A ausência de princípios universais e, como consequência, uma comunicação baseada nas ideias, inquietações, interesses e identidades individuais e coletivas.
- A cultura da individualidade e da coletividade como confluência de interesses e desejos dos indivíduos, de forma solidária e colaborativa.

## **1.2. A ciberanimação, uma realidade sociocultural**

A ciberanimação, enquanto dinâmica social, é um processo de caráter dinâmico e aleatório, mediante o qual indivíduos e coletividades interagem para criar identidades culturais e laços de estruturação e coesão do tecido social.

A ciberanimação apresenta-se como uma dinâmica sociocultural, tirando partido das potencialidades interativas do ciberespaço para a gestação de afinidades, identidades múltiplas, autoria coletiva e relações colaborativas de cidadania, dando origem a uma nova tessitura social.

A ciberanimação toma por referência o ciberespaço, como contexto de interação dinâmica, a cibercultura como fórmula de interpretação das identidades múltiplas, propondo métodos de observação e análise dessas dinâmicas no espaço digital, com os contributos da psicologia e da educação social, como meios para a interpretação dos processos de identificação individual, coesão social, criação de laços e desenvolvimento da individualidade e do imaginário coletivo.

Do ponto de vista sociocultural, a ciberanimação não se identifica com o consumo e processamento da informação e produtos culturais no ciberespaço, nem com a prática de processos dirigidos de aculturação e de criação de valores e atitudes promovida por agentes e instituições de caráter dogmático que aproveitam o ciberespaço para a transmissão e implementação dos seus modelos de controlo social e cultural, identificando-se antes com práticas participativas e colaborativas de criação de tecido social e redes de solidariedade comunitária.

A ciberanimação supõe a dinamização de processos culturais identitários partilhados em rede e o arranque de projetos de cooperação, alimentados por uma série de agentes individuais e coletivos, que se encontram, interagem e se estruturam no ciberespaço segundo leis e dinâmicas aleatórias e casuais, movidas por desejos e inquietações sociais e culturais de fortalecimento dos laços de coesão social. Desta forma, a ciberanimação dá origem a um conjunto de cibercoletivos e de cibercomunidades que adquirem a sua própria identidade, encontram o seu espaço sociocultural, participando no debate social através da criação de redes e micropoderes que ganham peso específico próprio, no contexto das dinâmicas de poder social, estruturando ações e movimentos sociais inteligentes, que estabelecem uma idiossincrasia própria e se encaram como cibercomunidades com uma presença e uma ação específica, que extravasa do ciberespaço para o contexto das relações físicas e sociais do quotidiano.

### **1.3. A ciberanimação, herdeira da animação sociocultural**

A ciberanimação, como víamos na introdução deste texto, recolhe a tradição da animação sociocultural enquanto prática social,

tirando proveito das sinergias da criação de identidades culturais, da educação integral e permanente, bem como dos processos de participação e estruturação do tecido social.

Durante grande parte do século XX, a animação sociocultural converteu-se numa prática de educação não formal, cívica e participativa, criada e dirigida por movimentos educativos, religiosos e políticos, ou pelos poderes do Estado e dos municípios, tendo por objetivo a democratização cultural, a educação para a cidadania e a coesão do tecido social.

A animação sociocultural foi criando o seu próprio sistema de intervenção, um sistema que, como afirma Besnard (1990), se estrutura através de: instituições culturais (municípios, igrejas, movimentos educativos, associações culturais, juvenis ou de simples vizinhança); práticas sociais; equipamentos próprios (casas de cultura, de juventude, centros cívicos e equipamentos culturais especializados); atividades características de tipo cultural, social, educativo, formativo ou de tempos livres; e, finalmente, através dos seus agentes (animadoras e animadores, gestores, monitores e voluntários).

Um sistema de animação que se foi progressivamente implantando e institucionalizando, através de serviços, programas ou equipamentos intervindo nos diversos territórios ou comunidades humanas, sob a designação de animação sociocultural, educação popular ou desenvolvimento comunitário.

A animação sociocultural é fruto da modernidade e da cultura analógica. Nessa qualidade, entronca na iniciativa de instituições públicas e privadas, com a finalidade de transmitir à cidadania o seu modelo de valores, estilo de vida e organização social, sejam eles os da democracia participativa e da educação cidadã, sejam os dogmas e princípios identitários da instituição política ou religiosa que representam. Como produto da cultura

analógica, a animação sociocultural assentou em modelos funcionalistas de caráter unidirecional, dando forma a uma comunicação bancária, baseada na linguagem verbal e escrita, com o apoio das linguagens audiovisuais.

As suas características configuram a animação sociocultural como uma prática social dirigista e dogmática, concebida a partir dos grandes relatos de interpretação social que fundamentam a modernidade: a religião, a política e os direitos humanos.

Não obstante as condicionantes estruturais da animação sociocultural, próprias da época e da modernidade como representação social, a animação põe em andamento uma série de dinâmicas sociais e culturais, que se tornaram no legado mais valioso herdado pela animação sociocultural. Estas dinâmicas distinguem-se em:

1. **Dinâmicas identitárias.** Operando sobre identidades individuais e locais, manifestam-se na sua consolidação, convertendo-se em dinâmicas de coesão social baseadas no aprofundamento dessas identidades.
2. **Dinâmicas de participação social.** Tendentes à criação de tecido e estruturas sociais baseadas na participação e na democracia direta; na utilização de técnicas de caráter cooperativo; na conexão entre redes brandas, de caráter pontual, com redes duras, de caráter institucional (Rossel, Hainard, Bassand, 1990); bem como a participação cidadã nas dinâmicas de estruturação social e de tomada de decisão.
3. **Dinâmicas de comunicação.** Formam-se com a criação de estruturas de comunicação interativas, assentes numa comunicação multidirecional ao nível horizontal, tendo por objetivo a criação de um discurso comunitário e cooperativo, com base nos princípios da coautoria .

Todas estas dinâmicas contribuem para dar à animação sociocultural a forma de uma prática educativa, entendida como processo global e globalizado, tal como é concebido pela eco-educação e pela educação permanente, favorecendo um tecido social solidário e cooperativo, tendo por fundamentos os princípios da participação, da identidade e da coesão social.

Sendo uma prática de cariz educativo, a animação apresenta um caráter coletivo que se assume em prol da coesão do tecido social e do desenvolvimento comunitário. É nesse sentido que Soler (2005: 29) assinala o seu caráter comunitário, quando afirma: “Passámos de uma conceção paternalista e assistencialista do trabalho socioeducativo, fundamentalmente centrada no problema ou no sujeito em questão, para uma visão muito mais alargada e completa que toma em conta todo o sujeito, o grupo ou a comunidade e o indissociável ambiente em que vivem e se pretendem desenvolver. Enquanto o discurso assistencialista centrava a sua atenção no indivíduo ou sujeito isolado (conceção fragmentária), o discurso comunitário aposta muito mais num tratamento global da pessoa, valorizando o seu contexto sociocultural como um fator identitário, estímulo para a mudança e a evolução (conceção holística e ambientalista)”.

Com o texto deste autor, podemos resumir o caráter educativo, holístico, ambientalista e comunitário que possui a animação sociocultural, como instrumento de coesão e de desenvolvimento das comunidades.

A ciberanimação, como herdeira e projeção das dinâmicas da animação sociocultural no ciberespaço, constitui-se igualmente como uma prática social de cariz educativo tendente à criação e consolidação de redes de cooperação e de estruturação do tecido social, redes interativas que atuam através das dinâmicas socioculturais representadas no ciberespaço, contribuindo dessa

forma para a estruturação de cibercomunidades, que se afirmam na trama social participando do debate e nas estruturas de poder, dando corpo a redes de cooperação, consolidação e desenvolvimento das sociedades humanas.

A ciberanimação é condicionada pelas dinâmicas identitárias da cibercultura, contribui para a criação e desenvolvimento das cibercomunidades e, na medida em que se atualiza nas dinâmicas do debate social, tem um impacto nesse próprio debate, através da gênese de dinâmicas de poder social, estruturação de coletivos e de movimentos sociais de caráter inteligente, como veremos em pormenor no próximo capítulo.

A ciberanimação faz-se eco das dinâmicas socioculturais presentes no ciberespaço, como projeção e representação das forças e estratégias que configuram o tecido social. Dinâmicas identitárias, comunicativas, de participação, de coesão social, de configuração de poderes e contrapoderes, com impacto no desenvolvimento social, a ter em conta quando se trata de compreender as forças constituintes dos processos de ciberanimação.

Na perspectiva das **dinâmicas identitárias**, a ciberanimação nasce na encruzilhada das dinâmicas identitárias individuais e locais com as identidades uniformizadoras de caráter globalizante. Ao equilíbrio das identidades locais com as globais, designam alguns autores como identidades “glocais”, contribuindo a ciberanimação para o processo de consolidação de novas identidades mestiças, de caráter multiforme, alicerçadas em identidades individuais e locais, mas construídas a partir da diversidade, da confluência, da coincidência de representações sociais e da interculturalidade.

Segundo a análise das **dinâmicas comunicativas**, a ciberanimação encontra os seus fundamentos no encontro de identidades no ciberespaço, na conjugação de interesses, na troca de inquietações e representações sociais, na interatividade. Estes processos estruturam-se no seio de redes de comunicação horizontais, bidirecionais e descentralizadas, segundo o modelo EMEREC emissor-recetor-emissor (Cloutier, 1975), uma comunicação não hierarquizada tendo por objetivo o encontro, o intercâmbio e a coautoria .

Sob a ótica das **dinâmicas da participação**, a ciberanimação distingue-se com as suas dinâmicas participativas não institucionalizadas, baseadas no interesse individual e na iniciativa dos próprios internautas. Uma participação livre, espontânea, não hierarquizada, que dá origem a um modelo cooperativo de participação nas cibercomunidades e nas dinâmicas de estruturação dos coletivos sociais. A ciberparticipação define-se como paradigma da participação plena, livre e isenta dos condicionalismos institucionais das estruturas sociopolíticas e associativas, ainda que condicionada pelas leis e arquitetura do ciberespaço. A ciberparticipação gera novas dinâmicas de poder, de desenvolvimento comunitário, de criação de tecido social e, decididamente, de ciberdemocracia.

Na perspetiva das **dinâmicas de coesão social**, a ciberanimação encontra-se na órbita das dinâmicas baseadas na estruturação de cibercomunidades desterritorializadas, assíncronas, tecidas no encontro virtual de interesses, inquietações e identidades dos distintos coletivos de utilizadores da Rede. Do paradigma da coesão social baseada na história, no território e nas identidades locais e nacionais, estruturada a partir de narrativas e valores configurando representações sociais uniformizadoras, passámos a um paradigma da coesão baseado no

encontro, na interatividade, na solidariedade, na cooperação entre a diversidade e a multiplicidade de representações sociais, cimentadas pelos princípios da tolerância, da troca e da sustentabilidade.

Cremades (2007) afirma que no ciberespaço se configuram uma série de micropoderes capazes de participar no debate social, adquirindo uma influência significativa nos processos de tomada de decisão. Face às dinâmicas de estruturação de poderes sociais baseadas nas narrativas de carácter dogmático e na acumulação de capital, nas estruturas económicas e no Estado, o ciberespaço possibilita o desenvolvimento de novas dinâmicas de poder e contrapoder, assentes na acumulação de individualidades na rede, na soma de vontades, na ação solidária e no impacto sobre as cibercomunidades, e, a partir daí, sobre as dinâmicas de configuração de poder e de tomada de decisão nas distintas estruturas sociais.

Na perspetiva das dinâmicas do impacto provocado pela ciberanimação nos coletivos sociais e nas cibercomunidades, temos de levar em conta fatores tais como:



**Quadro 1: Dinâmicas do impacto**

- a) **A capacidade de transgressão das variáveis tempo e espaço**, estabelecendo novos momentos, novas relações de sincronia e diacronia e, sobretudo, os novos espaços virtuais globalizados, independentes de fatores físicos, territoriais, ou de proximidade, facilitando assim a criação de cibercomunidades virtuais conceitualmente globais.
- b) **A velocidade de transmissão de dados**, facilitada pelas tecnologias digitais, que permite a instantaneidade na gestão, interação e tomada de posição perante questões globalizadas de interesse geral ou local.
- c) **A conectividade**, como a capacidade de estabelecer laços, de trocar informação e de estabelecer redes de cooperação em tempo real, de utilizador a utilizador, cidadão a cidadão, coletivo a coletivo, sem necessidade de centros emissores ou distribuidores da comunicação.
- d) **A multiplicidade de interlocutores**, facilitada pela estrutura descentralizada da Rede, permite a interação e a criação de redes de interatividade e cooperação entre múltiplos interlocutores, deslocalizados mas com grande capacidade de interação, de criar identidades e de atuar de forma cooperativa. É a base que está na génese e na estruturação das cibercomunidades, enquanto cooperativas de ação virtual através da Rede.
- e) **A convergência de meios** como capacidade de integrar num único terminal funções de comunicação, participativas e identitárias, como a troca de mensagens, a leitura de documentos, a receção de notícias, o registo de imagens, a videoconferência ou o sistema de localização GPS.

Por fim, na ótica das **dinâmicas de desenvolvimento social**, a ciberanimação vem colocar em questão os modelos clássicos de desenvolvimento social, baseados na intervenção

sociocultural sobre um território comum a partir do qual se estruturam as comunidades de convivência e interação. A ciberanimação não se limita a questionar estes modelos clássicos, mas aponta um modelo de desenvolvimento assente no encontro de individualidades, na interatividade e numa cultura multidimensional, num modelo de desenvolvimento equilibrado e fundamentado na sustentabilidade, na comunicação intercultural, na tolerância, na cooperação, na inclusão social e no respeito pelo indivíduo, bem como nas dinâmicas e ritmos próprios de cada cibercomunidade ou comunidade local.

#### **1.4. A ciberanimação e o seu campo teórico**

A ciberanimação, enquanto prática social e educativa, possui um campo teórico compartilhado com outras ciências sociais e educativas.

Esse campo teórico encontra-se delimitado, em primeiro lugar, pela modernidade caracterizada pela cultura digital, pela ausência de grandes relatos para a interpretação da realidade, pela conectividade, pelo conceito de autoria e pelas narrativas digitais, hipertextuais e convergentes. Em segundo lugar, pela teoria do caos e da complexidade social, a qual permite interpretar as dinâmicas socioculturais próprias da ciberanimação. Em torno destes grandes eixos de interpretação, configuram-se as identidades individuais e coletivas, como instrumentos geradores de autoestima, de equilíbrio emocional, de representação coletiva e de coesão social, e a interatividade como ferramenta de comunicação, bem como a autoria coletiva, a cooperação na estruturação das comunidades.

A combinação dos quatro fatores básicos configura o campo teórico da ciberanimação. Fatores que apresentaremos e

desenvolveremos mais adiante, e que se representam no quadro seguinte:

Vejamos mais em pormenor como se configura cada um destes fatores ou elementos básicos da ciberanimação:

#### **1.4.1. A modernidade-net e as narrativas socioculturais**

Os objetivos da educação ficaram historicamente marcados pelos grandes relatos com que a Humanidade se dotou a si própria, tanto para interpretar o seu próprio destino como também para marcar o sentido da busca da perfeição, para definir as relações entre homens e mulheres, as fórmulas para a construção das redes da vida comunitária.

Os grandes relatos contribuíram igualmente para criar uma ética coletiva como marco identitário que permitiu a coesão e a estruturação das comunidades locais.

Esses grandes relatos marcaram tanto a conceção global como as finalidades e objetivos da educação de mulheres e homens através da história, definindo conceitos, fórmulas, instituições e práticas educativas de desenvolvimento individual e estruturando relações e redes comunitárias.

No entanto, com a pós-modernidade, como afirma Lyotard (1992), os grandes relatos que até agora haviam dado sentido à existência, à natureza, à construção social e à emancipação humana, perderam o seu sentido, o seu valor e a sua função de interpretação e organização da vida sociocultural. A pós-modernidade caracteriza-se, entre outras realidades, pela perda de credibilidade desses grandes relatos, dando lugar a um mundo de individualidades partilhadas, no qual os relatos são fruto da

reinterpretação individual, da mestiçagem e da multiculturalidade. Segundo afirma o próprio Lyotard: “Fundiram-se os metarrelatos como fonte de legitimação”.

A educação, nas sociedades modernas, ao tomar por fundamento as identidades socioculturais, a cultura nacional, o paradigma científico e os metarrelatos que emprestam sentido à vida de homens e mulheres e aos mecanismos de estruturação social, vai deparar-se, na sociedade net-moderna, perante um desafio que a obriga a dar uma resposta adaptativa aos novos paradigmas socioculturais que a sociedade da comunicação, a globalização e as tecnologias lhe estão a colocar.

Ortín (2007) assinala como “toda a narrativa está intimamente relacionada com sistemas inconscientes de ordenamento do mundo, com os atalhos pré-conscientes que utilizamos para conhecer e nos situarmos na realidade”.

É evidente a importância dos relatos, não apenas como estruturação de objetivos e finalidades educativas, mas também como ponto de vista da perceção da realidade, da comunicação, da ideação e da criatividade.

Tradicionalmente, ao longo de séculos, foi a narrativa oral que garantiu a socialização. Os relatos orais transmitidos de pais a filhos, as cantigas, os contos dos avós em redor do fogo ou a utilização que fizeram mestres e educadores socioculturais, na sua prática quotidiana, de contos e lendas tradicionais, transmitindo elementos fundamentais para a compreensão da realidade, para a representação do ambiente, para a criação de referências partilhadas, para a génese de um sistema de valores de referência, para a aculturação e para a socialização.

Uma narrativa oral que, ao longo dos séculos, manteve como características fundamentais:

- a transmissão vertical: pais-filhos, maiores-jovens, professores-alunos...
- a transmissão num contexto vivencial de proximidade: lugar familiar, o mercado, a escola, o teatro, a paróquia, entre outros.
- a utilização da comunicação interpessoal e o contacto físico para a transmissão e a legitimação do relato.
- a utilização de um ritmo pausado, cadenciado, marcado pela sua própria idiossincrasia, pela personalidade do narrador e pelas características do grupo recetor.
- o facto de se basear nos mitos clássicos: religiosos-humanistas de interpretação do mundo, e nos valores e papéis mais tradicionais e conservadores.
- a utilização de uma estrutura clássica baseada na trilogia “Princípio, meio e fim”, numa lógica marcada pelos ritmos vitais.

Ortín (2007) afirma que “... a pauta narrativa do princípio, desenvolvimento e desenlace tem correspondência com os ritmos cíclicos que experimentamos” (...) “... podemos afirmar que a vida é um ritmo, um conjunto de pulsações que a mantém constante”.

Este tipo de narrativa oral e, naturalmente, a escrita que apresenta as mesmas características, evidenciam uma série de determinantes que condicionam a prática educativa. Algumas dessas características são as seguintes:

- a) Favorece a comunicação interpessoal e o contacto direto entre educadores e educandos.
- b) Favorece o desenvolvimento dos biorritmos de cada um dos participantes nos processos educativos, estruturando-se sobre um

ritmo natural, controlável pelos membros das distintas dinâmicas grupais que se manifestam.

c) Permite uma descodificação do discurso narrativo ao favorecer os processos de análise e de recriação crítica.

d) Permite múltiplas interpretações e recriações individuais, a partir de uma narrativa comum que favorece a criatividade.

Tal como defende Osuna (2009), os paradigmas da pós-modernidade, na sociedade da conectividade digital, deram origem ao conceito de modernidade-net, como paradigma da representação da sociedade digital em rede, uma representação social que se caracteriza por alterações na forma e nos papéis de comunicação, condicionando as narrativas socioculturais. Osuna explica-o desta forma: “Atualmente, a comunicação converte-se em digital com a utilização dos meios informáticos, através dos quais muda não só a forma, assíncrona ou síncrona, de comunicação mediada pela tecnologia, como também a definição dos papéis no processo de comunicação, a forma de aquisição do conhecimento e o processo intelectual seguido”.

Em poucos anos, tanto a internet como as aplicações informáticas multimédia deram origem a uma nova narrativa de carácter digital, que se intromete no universo narrativo partilhado pelas diferentes coletividades, acrescentando novas características, tanto ao processo narrativo como aos mecanismos de análise e de interpretação da realidade.

A narrativa digital, sob o ponto de vista da educação sociocultural, oferece as seguintes peculiaridades:

a) Trata-se de uma narrativa marcada pela navegação através do hipertexto. Narrativa hipertextual que, mesmo se não conseguiu desembaraçar-se de forma definitiva da estrutura princípio, meio e fim, oferece ao leitor-utilizador múltiplas possibilidades de leitura

em paralelo, simultâneas e ramificadas, no que se refere a tempos e a espaços.

b) Apresenta-se como uma estrutura de comunicação hipermediada, de tal forma que o recetor, em numerosas ocasiões, se vê impossibilitado de identificar o sujeito emissor. Cria-se desta maneira um papel de recetor mágico impessoal.

c) Encontra-se dimensionada nos “não lugares” e nos “não espaços” que a Rede possibilita. Lugares e espaços virtuais que dificultam a identificação espacial e temporal, enquanto criam novas identidades em função de vínculos, interesses e afinidades.

d) Por último, estrutura uma convergência de meios (Jenkins, 2008) que integra no mesmo relato hipertextual, palavras, imagens fixas, sons e imagens em movimento, produzindo uma narrativa integrada que ultrapassa as possibilidades de comunicação que cada uma dessas linguagens possui em separado, conseguindo a superação da sua simples justaposição.

A ciberanimação estrutura-se pois sobre narrativas socioculturais múltiplas, glocais, não absolutas, baseadas num processo de digitalização que cria um texto hipertextual, que se expande a partir da convergência de meios, linguagens, janelas e terminais.

#### **1.4.2. A teoria do caos e a complexidade social**

Estas narrativas hipertextuais, múltiplas, glocais e interculturais, crescem e projetam-se sobre o debate social de uma maneira aleatória e casual. A sociedade converte-se num grande debate humano composto por uma multiplicidade de discursos e narrativas, que interagem e convivem de forma aleatória, não respondendo a normas nem a princípios universais de génese e interpretação. Podemos encontrar na teoria do caos, aplicada à

complexidade social, o segundo dos elementos constitutivos do campus teórico da ciberanimação.

Cazau (1995) disse que “A teoria das estruturas dissipativas, conhecida também como teoria do caos, tem como principal inspirador o químico belga Ilya Prigogine, defendendo que o mundo não segue estritamente o modelo de um relógio, previsível e determinado, tendo, pelo contrário, aspetos caóticos.”

A teoria do caos retira legitimidade ao método científico, pois estipula que, ainda que segundo este último método existam fenómenos que se repetem de forma constante, esta repetição não seguiria uma regra fixa e universal, configurando aspetos circunstanciais, acidentais e casuais.

Esta ausência de leis e sistemas universais de interpretação da realidade social, configura uma sociedade complexa, multidimensional e objeto de representações múltiplas e contraditórias, tanto individuais como coletivas.

O caos “reconhece a conexão do todo com o todo”. “O caos é a interrupção da possibilidade de predizer, evidenciada em configurações complexas, que desafiam a ordem” (Siemens, citado por Aparici, 2010: 82)

Esta teoria explica-nos, do ponto de vista das ciências sociais, que não há regras universais para interpretar a conduta humana ou os mecanismos de coesão, de estruturação e desestruturação dos coletivos sociais. As dinâmicas interativas entre os indivíduos no seio das comunidades humanas, seguindo fluxos casuais, desorganizados e efémeros, vão criando representações sociais e dinâmicas socioculturais irrepetíveis no tempo e no espaço, mas das quais, recorrendo à observação, podemos extrair conclusões e vivências pessoais, que nos podem servir de modelo para encarar novas dinâmicas e experiências únicas.

Cazau acrescenta ainda que “os processos da realidade dependem de um enorme conjunto de circunstâncias incertas, as quais determinam, por exemplo, que qualquer pequena variação num ponto do planeta, possa provocar, nos dias ou semanas seguintes, um efeito considerável noutra extremo da terra. A ideia de caos também se aplica à Psicologia e à Linguagem”.

Esta teoria conduz-nos ao abandono do método científico, quando confrontados com as dinâmicas da ciberanimação, preferindo o estudo da internet como meio para a observação e análise da praxis intercultural.

É nesse sentido que Jenkins (2009: 43) fala em netografia: “Na minha opinião, o valor da netografia reside, em última instância, na introdução de noções como o diálogo ou a prestação de contas”.

Tomando a teoria do caos e da complexidade social como um dos pilares sobre os quais se articula o marco teórico da ciberanimação, não nos vai ser possível induzir leis ou regras para a interpretação da realidade cibercultural, podendo apenas antever que nos vamos confrontar com situações dialógicas de análise crítica, tal como apontava Freire no seu tempo, as quais teremos de observar para concluir relativamente às múltiplas dinâmicas em jogo, de carácter incerto, casual e caótico, que se entrecem na ciberanimação.

Temos um outro contributo relevante em Morin (2000), com a sua teoria sobre o pensamento complexo, que defende que é o próprio pensamento humano que está sujeito a múltiplas variáveis, perspetivas e interpretações. Só a complexidade do pensamento humano, estando este sujeito a fatores tanto biológicos como culturais e sociais, permite compreender a

diversidade, a multidimensionalidade e a aleatoriedade dos mecanismos de criação das representações sociais, da criação de conhecimento, e, por essa via, da evolução das dinâmicas socioculturais.

### **1.4.3. As identidades individuais e coletivas**

A identidade é um elemento de adesão e consolidação social que pressupõe o aparecimento ou o desenvolvimento do sentido de pertença. A identidade está diretamente relacionada com o sentimento de pertença a um lugar, a uma história, a uma cultura.

No entanto, no ciberespaço, a identidade encontra-se ligada ao espaço virtual dos “não lugares”, surgindo de adesões partilhadas na Rede, de interesses e inquietações convergentes. A identidade fundamenta-se nas individualidades que se vão encontrando na Rede, através de dinâmicas de sintonia, empatia e visão partilhada da realidade.

As identidades individuais constroem-se sobre fatores tais como as representações pessoais da realidade, a autoestima ou valores e crenças individuais, enquanto as identidades coletivas se estruturam na Rede com base na coincidência e convergência progressiva das diferentes identidades individuais.

Por outro lado, numa sociedade mundializada, na qual foram globalizados não só os mercados, mas também a mão-de-obra, criando uma multiplicidade de intercâmbios e de migrações, a cultura, e portanto as identidades, adquirem uma forma multidimensional. É a mestiçagem cultural de que nos fala Gimeno Sacristán (2002). Esta mestiçagem dá lugar a novas identidades culturais, nas quais os fatores territoriais e históricos perdem peso específico a favor de uma nova identidade híbrida e multidimensional. O ciberespaço reforça ainda mais este caráter

multidimensional, dando lugar a identidades de ocasião, conjunturais e efêmeras, por vezes mais sólidas, fruto de dinâmicas ciberculturais, mas tomando sempre como ponto de partida as identidades individuais partilhadas em Rede.

Jenkins (2009: 187) explica-nos que a nova cultura mediática globalizada não se baseia na uniformidade e na criação de representações e identidades únicas, gerando-se na diversidade, partindo das identidades individuais e locais para construir identidades múltiplas partilhadas. É nesse sentido que afirma:

“A cultura mundial é mais profundamente marcada pela organização da diversidade, que pela reprodução da uniformidade”.

Vimos como as identidades se nos apresentam como elemento primordial e imprescindível das dinâmicas de animação cibercultural, constituindo-se como um dos elementos chave que configuram o marco teórico da ciberanimação.

#### **1.4.4. A comunicação interativa e a sociedade em rede**

Silva (2005: 113) mostrou-nos que o conceito de interatividade

“...comporta a predisposição para um suplemento comunicacional que ultrapassa a própria comunicação, para um suplemento interativo que ultrapassa a simples interação”.

A interatividade baseia-se num modelo comunicacional horizontal, multidirecional, não dogmático, no respeito pela individualidade, pela intimidade e pela liberdade de expressão. No entanto, como aponta Silva, isso não é suficiente. A interatividade

supõe um bônus comunicacional, representa um novo passo na caminhada da comunicação humana. Essa mais valia está intimamente relacionada com a empatia, o respeito, a valorização da personalidade e da experiência do outro, a autoestima individual e coletiva, com as dinâmicas colaborativas, e com a dialética, como forma dialógica de análise crítica da realidade e de consciencialização solidária, e a coautoria como forma partilhada de se tornar visível e de assumir a palavra.

Silva segue Machado (1997), que assinala como eixos da interatividade:

- a) A participação-intervenção
- b) A bidirecionalidade-hibridificação
- c) A potencialidade-permutabilidade

Estes três eixos definem a interatividade como um novo modelo comunicativo, potenciado pelas tecnologias digitais, e baseado numa intervenção/ação participativa por parte dos indivíduos, definindo-se como um processo bidirecional que transcende a troca de informações, numa mestiçagem como experiência de partilha de interesses, inquietações e identidades, através da qual se estabelece uma constante permuta de papéis comunicativos, numa experiência vivencial de autoria conjunta.

A interatividade é o processo dialógico que otimiza as possibilidades comunicativas, sendo potenciado pela sociedade em rede (Castells, 2001), nomeadamente acrescentando o valor de que fala Silva, acionando as potencialidades de cooperação para a criação e consolidação de cibercomunidades, configurando-se assim como mais um dos elementos do marco teórico da ciberanimação.

## **1.5. Cultura analógica e cultura digital**

A ciberanimação, configurada pelo campo teórico que acabámos de apresentar, ganha sentido e desenvolve-se no ciberespaço através da cultura digital. Esta, por sua vez, é gerada pelas representações sociais da Sociedade em Rede, emanando através das relações sociais, das identidades e da produção cultural.

O produto cultural como criação social apresenta-se-nos sob uma dupla perspetiva. A primeira resulta da perceção material funcionalista da cultura analógica, que o apresenta como uma obra de arte, evento cultural, projeto de intervenção que partilha uma leitura identitária e significativa, portadora de sentido, no seio da vida quotidiana das comunidades territoriais de referência.

Já sob a perspetiva da cultura digital, o produto cultural perde essa dimensão material que lhe proporcionava o suporte, necessário e imprescindível: jornal, livro, disco ou película; cedendo lugar a um novo suporte digital, totalmente imaterial, que navega pela Rede sob a forma de bits facilitados por impulsos elétricos. Na cultura digital, o produto perde a sua função predominante, tornando-se a criação e a comunicação um fator determinante das dinâmicas socioculturais.

Na cultura analógica, as dinâmicas de animação/gestão focaram-se em converter a criação cultural num produto material, enfatizando os processos de produção, distribuição, difusão e marketing, propondo a democratização cultural como fórmula para o acesso dos cidadãos a um produto carecendo de capital para assegurar a sua produção e distribuição, mas, para além disso, sujeito às regras de mercado. A cultura analógica é essencialmente uma cultura do produto, do truque e do acesso mediado pelo consumo, através das embalagens e suportes que materializam a criação.

Pelo contrário, na cultura digital, as dinâmicas de animação/gestão focam a sua atenção na criação cultural, na capacidade dos criadores de acesso à Rede, a conectividade como fórmula para a gestão da informação, o contacto e a interação, na troca, na criação coletiva mediante processos de cooperação facilitados pela conectividade e pela estrutura de comunicação que permitem as redes sociais que se estruturam na Rede. A cultura digital é sobretudo uma cultura da criação, da troca e da comunicação.

Enquanto a cultura analógica é uma cultura centrada no consumo, na qual detêm um papel chave os processos de marketing, capitalização e gestão, a cultura digital é sobretudo uma cultura centrada na participação, na cooperação e na troca. Na cultura digital, desempenham um papel chave os processos de conectividade, a narrativa hipertextual, a interatividade e a cooperação, bem como a autoria e criação coletiva.

Na cultura digital, a cultura deixa progressivamente de ser apenas um bem de consumo, sensível às dinâmicas de mercado, para se tornar numa construção coletiva, fruto do encontro de inquietações, interesses e identidades individuais que, através de um processo dialógico de autoria cooperativa, criam representações, identidades e construções culturais multimédia que adquirem significado na medida em que correspondem a expectativas, respondem às demandas e inquietações dos indivíduos e das cibercomunidades de referência.

Na cultura digital, as cibercomunidades otimizam em Rede as dinâmicas criativas e identitárias das diferentes comunidades humanas, as quais se estruturam graças a pontos de encontro e de conectividade possuindo uma dupla dimensão, a dimensão virtual (imaterial e global) e a dimensão física (material e local).

Na sociedade digital, a cultura apresenta-se-nos como construção coletiva e intercultural incluindo diversas identidades individuais, bem como as representações coletivas que a interação dessas individualidades é capaz de gerar, desenvolvendo-se através de dinâmicas participativas, de troca solidária, de cooperação e de interatividade.

Na cultura digital, são os cidadãos que detêm o protagonismo, convertendo-se em atores das diferentes dinâmicas identitárias, criativas e comunicativas, que interagem no universo comunitário. No contexto da cibercultura, os diferentes atores definem-se como agentes mediadores, facilitadores do encontro e da comunicação, atores que cooperam, de forma participativa, na otimização das dinâmicas criativas e comunicativas, e na construção de identidades coletivas da comunidade.

Mesmo se, do ponto de vista da atividade económica, continuam a fazer sentido os processos de produção e distribuição de bens culturais de carácter material, emergem novas perspetivas de desenvolvimento cultural e de consolidação das identidades comunitárias, defendendo que são os processos criativos, cooperativos e interativos que dão sentido às dinâmicas socioculturais das comunidades glocais, no ciberespaço.

## **1.6. A animação sociocultural, precedente analógico da ciberanimação**

A animação sociocultural, enquanto prática social, tem um percurso contrastado, perante a cultura analógica e a modernidade. Fruto da representação que a Ilustração faz da cidadania, estrutura-se como uma praxis comunitária de participação social e de criação de identidades coletivas. Fruto igualmente do liberalismo económico e dos ideais da Escola Nova, a animação

sociocultural desenvolveu-se enquanto prática analógica, através daqueles a que chamamos paradigmas das identidades trabalhadoras e identidades nacionais.

Com a generalização da internet e das redes sociais, e com a universalização das representações próprias da sociedade digital, afirma-se a ciberanimação como praxis própria do paradigma das identidades comunitárias no ciberespaço.

A ciberanimação apresenta-se-nos como a evolução natural da animação sociocultural, como consequência e em coerência com as novas representações sociais próprias da net modernidade e da sociedade digitalizada.

Por isso consideramos a animação sociocultural como precedente analógico da ciberanimação. A ciberanimação concebe-se como prática digital da animação, enquanto fórmula, acompanhada das dinâmicas necessárias, para alimentar os processos de criação de estruturas e redes de construção e consolidação de comunidades sociais no ciberespaço.

### **1.6.1. Os paradigmas analógicos da animação sociocultural**

A animação sociocultural estrutura-se como ação educativa não formal, de caráter intencional e sistêmico, tendo por objetivo o desenvolvimento de indivíduos e coletividades, recorrendo à edificação de redes de convivência, cooperação e desenvolvimento comunitário.

Baseada nos princípios da Ilustração e da net modernidade, a animação sociocultural foi-se configurando através de modelos de intervenção que denominaremos de paradigmas analógicos de intervenção sociocultural. Passamos agora a desenvolver esses paradigmas, já apresentados no primeiro capítulo:

1) **O paradigma das identidades operárias.** Este foi o paradigma que enformou as diferentes práticas socioculturais do século XIX e das primeiras décadas do século XX. Trata-se de um modelo caracterizado pela busca, por parte da classe operária industrial, de uma identidade coletiva que a legitimasse como classe social, possibilitando e sua emancipação e promoção social através da cultura, da alfabetização e do desenvolvimento dos valores da cidadania. Como instituições e movimentos sociais próprios deste paradigma podem apontar-se os patronatos operários, as casas do povo, os casinos libertários ou as universidades populares, bem como algumas ações e iniciativas de ensino alternativo.

2) **O paradigma das identidades nacionais.** Este paradigma condicionou a intervenção sociocultural durante grande parte do século XX. Após duas grandes guerras mundiais, a necessidade de construir as identidades das novas nações emergentes, a urgência na reconstrução da sociedade europeia do pós-guerra, deram origem a uma intervenção sociocultural baseada no desenvolvimento das identidades locais e nacionais, e, com base nelas, a estruturação de um tecido social em torno do desenvolvimento da Sociedade do Bem-Estar. Como instituições e movimentos sociais típicos deste paradigma podem referir-se, em França, o CEMEA (de tendência comunista), Leo Lagrange (de tendência socialista) e Peuple et Culture, referência culminante de grande influência na Europa e na América Latina; os diferentes movimentos da Educação Popular (Escola Nova e Escola Cooperativa), bem como os vários movimentos pela Educação Popular inspirados pelos princípios de Paulo Freire, tanto na América Latina, como na Europa. Em Espanha, devido à ditadura franquista, o protagonismo na intervenção sociocultural foi para

os movimentos educativos nacionalistas da Catalunha e do País Basco, Esplai e Edex, respetivamente.

### **1.6.2. O paradigma digital da ciberanimação**

O processo de transição da Sociedade da Informação para a Sociedade do Conhecimento, nas últimas décadas do século XX e princípio do século XXI, está a provocar uma profunda crise em todos os setores sociais. A animação sociocultural não é alheia a essa nova realidade. A Sociedade do Conhecimento provoca uma profunda crise no campo da animação e configura um novo paradigma, concordante com o novo contexto caracterizado pela cibercultura e pela Sociedade em Rede.

Este novo paradigma define-se pela trama das identidades múltiplas no ciberespaço, construídas sobre as conceções de “não lugar” e “fora do tempo”, novo tipo de coordenadas espaciais e temporais que condicionam uma nova narrativa, novas imagens de referência para a interpretação da realidade, um novo modelo de comunicação e um novo modelo de construção de redes e comunidades sociais.

É este novo paradigma, que se fundamenta nas tecnologias de comunicação digital e é caracterizado pela criação de redes de interatividade no ciberespaço, que está a criar o lugar da ciberanimação, como praxis digitalizada da animação sociocultural.

Segundo Castells (2010: 393-411), os atores e movimentos sociais que trabalham “...pela construção de uma nova consciência ecológica” ou na “busca de uma globalização justa”, são aqueles que estão a intervir como novos agentes da mudança e de organização social no paradigma sociocultural da sociedade digital.

## **1.7. Da animação cibercultural à ciberanimação**

Vejam agora quais são as características que diferenciam de forma determinante os velhos paradigmas analógicos, ligados ao conceito da animação sociocultural, do novo paradigma digital, ligado ao fenômeno da ciberanimação.

Para isso, vamos concentrar a nossa atenção na evolução de fatores tais como: as coordenadas espaço-temporais para a intervenção e a ação sociocultural, as tecnologias em utilização, a gênese e a legitimação da ação sociocultural, as identidades projetadas por cada um destes paradigmas, as dinâmicas de participação, as finalidades dos processos e projetos, as estruturas e os processos de comunicação sobre os quais assentam as suas práticas, as linguagens utilizadas, as estruturas de poder a que dão origem, o tipo de trabalho coletivo em ação, bem como os papéis desempenhados pelos distintos agentes intervenientes nos diferentes processos.

Podemos afirmar que a animação sociocultural se estrutura com base num paradigma de intervenção analógico, no qual os agentes promotores dirigem a ação de um grupo ou coletivo para a cidadania, para que, mediante um processo de participação controlado, possam ser alcançados os objetivos fixados para o desenvolvimento individual e coletivo, no âmbito de um modelo de desenvolvimento social sustentável.

Já a ciberanimação surge de um paradigma digital de ação em rede, no qual os indivíduos se convertem em agentes promotores de cooperação, organização e trabalho conjunto, para, de forma aleatória e circunstancial, a partir de identidades partilhadas e situações vivenciais problematizantes, dar origem a ações de identificação, de estruturação de comunidades, mudança social e desenvolvimento sustentável.

Porém, antes de continuarmos com o nosso discurso, vamos analisar um por um os fatores que configuram ambos os paradigmas. Os que sustentam o velho modelo analógico da animação sociocultural, face às novas práticas digitais da ciberanimação. Vamos pois analisar a sua evolução, através das suas características:

#### **a) Espaços para a intervenção/ação**

Podemos observar que a animação sociocultural pressupõe espaços determinados e concretos: o bairro, a localidade, a associação, ou um equipamento social. Trabalha com coordenadas espaço-temporais claramente determinadas. A animação necessita de espaços físicos e horário marcado, para realizar a sua intervenção. Pelo seu lado, a ciberanimação utiliza espaços virtuais, “não lugares”, para a comunicação em rede (mensagens de telemóvel, fóruns e chat, web2.0), espaços virtuais não conotados com um lugar ou horário específicos, que se estabelecem com base em comunicações interativas e estruturas virtuais, nas quais assume grande importância a conectividade, a empatia e os interesses comuns para a ação sociocultural em rede.

#### **b) Tecnologias da intervenção**

Do ponto de vista tecnológico, a animação sociocultural pertence ao mundo analógico, no qual o suporte físico para a comunicação é determinante. Mesmo quando se utilizam tecnologias de comunicação, estas continuam ligadas a um suporte físico de referência, são mediatizadas pelo estabelecimento da chamada e de contactos bidirecionais, dependendo a respetiva conexão da velocidade de transmissão da informação. Pelo seu lado, a ciberanimação pertence ao universo digital, no qual todos os suportes são substituídos por tecnologia compatível da rede. O

contacto e a comunicação tornam-se multidimensionais e interativos, uma vez que a velocidade e o volume de transmissão da informação deixa de ser determinante, para passar a ser simplesmente um fator facilitador da comunicação.

### **c) Modelo de intervenção**

A animação sociocultural supõe um modelo de intervenção paternalista, no qual o agente institucional ou individual, um educador sociocultural, conhece a realidade e a matéria que vai beneficiar o desenvolvimento dos indivíduos e coletivos, promovendo um projeto de intervenção, mais ou menos participado, através do qual marcará os objetivos e o caminho a seguir pelos indivíduos recetores do seu programa, para alcançar as metas propostas, em termos de desenvolvimento individual e coletivo. Pelo seu lado, a ciberanimação prima por um modelo de ação interativa mediada por agentes e líderes sociais no ciberespaço, um modelo de ativismo social interativo, mediante o qual os indivíduos, guiados pelas suas próprias inquietações e através da comunicação interativa em rede, estabelecem os seus objetivos e processos de desenvolvimento individual e coletivo, dando origem aos seus próprios modelos de ação social.

### **d) Origem e justificação da intervenção**

A animação sociocultural sustenta-se da legitimidade que lhe conferem os grandes relatos para a interpretação da realidade, o sentido da existência, o objeto das nossas vidas, a função das comunidades humanas. Tudo isso explicado e justificado com base nos grandes relatos que têm servido, historicamente, para a interpretação do universo de relações e de estruturas sociais, que a título de valores consagrados justificaram e orientaram a intervenção social. A ciberanimação, porém, fruto da moderna

ausência de relatos, organiza-se num mundo onde estes perderam o seu valor universal, sendo relegados para a esfera da subjetividade e minimizados como simples fórmulas interpretação da realidade social. A ciberanimação concebe-se no âmbito da teoria do caos e dos fratais, colocando em causa as teorias científicas de interpretação unívoca da realidade, admitindo, pelo contrário, múltiplas visões dessa mesma realidade, vendo as reações causais e a aleatoriedade como sinal e a própria interpretação das dinâmicas de organização, estruturação e ação social.

#### **e) Comunidades e desenvolvimento**

A animação sociocultural articula-se em comunidades territoriais de convivência. Para além da simples coexistência, é fundamental a convivência, os vínculos interpessoais e a existência de um espaço físico de referência, com o qual as pessoas se identificam. Quintana Cabanas (1991) afirma que a comunidade “é um grupo social natural de tipo secundário e o lugar apropriado para estabelecer genuínas relações sociais”. A animação sociocultural organiza-se e estrutura-se sobre um território, uma cultura, um grupo humano ancorado nesse território e uma comunicação de tipo sincrónico. Neste contexto, o desenvolvimento comunitário está diretamente relacionado com projetos e serviços com base num território e numa cultura local. Já a ciberanimação, pelo seu lado, se articula sobre comunidades virtuais em rede, nas quais o fundamental não é o espaço e a convivência física do dia-a-dia, mas antes a comunhão de inquietações, a comunicação interativa e a cooperação em rede. É por isso que as cibercomunidades se estruturam a partir de grupos de afinidades e identidades partilhadas, em espaços digitais desterritorializados, em “não lugares” e utilizando uma comunicação diacrónica. Como afirma

Delante (2005): “A comunidade virtual tem maior semelhança com a comunidade pós-moderna, surgindo uma nova classe de individualismo, em torno de realidades efêmeras e relações sociais desmassificadas.” A ciberanimação entende o desenvolvimento comunitário como global, intercultural, desterritorializado, solidário e colaborativo.

#### **f) As identidades**

Segundo a ótica das identidades individuais e coletivas, a animação sociocultural estrutura-se sobre as identidades locais e nacionais, identidades que atribuem sentido e servem de cimento à coesão das coletividades, ao mesmo tempo que guiam e fortalecem as dinâmicas de intervenção. A ciberanimação, pelo seu lado, forja-se sobre múltiplas identidades culturais, desligadas dos seus aspetos tradicionais, históricos e nacionais, tendo origem na mestiçagem e no encontro intercultural de dimensão global, na qual as identidades individuais se convertem na base para a génese e estruturação de novas identidades coletivas, múltiplas e partilhadas.

#### **g) Participação e dinâmicas coletivas**

A animação sociocultural organiza a participação cidadã através de dinâmicas grupais, as quais, fruto da sua ação, vão criando estruturas institucionais de opinião, de tomada de decisão e de gestão dos assuntos coletivos. A participação é assim canalizada e mediada pelas dinâmicas grupais e pelos seus moderadores. A ciberanimação não gera estruturas de participação, mas canaliza uma participação individual em desenvolvimento de forma espontânea, com base em interesses individuais partilhados de forma interativa.

### **h) Finalidade**

A animação sociocultural define de forma muito clara os seus objetivos de desenvolvimento comunitário e de mudança social, com vista ao advento de uma sociedade na qual o desenvolvimento humano, a justiça e o bem-estar social alcancem a maior quota possível. Pelo seu lado, a ciberanimação, como fruto da net modernidade e da Sociedade do Conhecimento, relativiza as suas finalidades para as colocar ao serviço dos processos de cooperação espontâneos que se produzem através da comunicação interativa, caracterizados pela solidariedade e pela sustentabilidade.

### **i) Criação de estruturas e de sistemas**

A animação sociocultural, como fruto da modernidade, tende para a criação de estruturas e sistemas culturais. Através da intervenção pensada e conduzida pelos seus agentes, a animação institucionaliza processos e estruturas sociais, dando origem a sistemas e subsistemas culturais, que estruturam a dinâmica sociocultural. Já a ciberanimação, fruto da net modernidade, não pretende a institucionalização dos coletivos e das dinâmicas sociais, criando erraticamente, de forma aleatória, uma cibercultura gerada a partir das múltiplas relações interativas que propicia a comunicação em rede.

### **j) Linguagens**

A animação sociocultural, ainda que utilizando diversas linguagens (oral, escrita, icónico, gestual), não deixa por isso de dar origem a uma linguagem audiovisual, que se forma a partir da justaposição de linguagens, oferecendo uma estrutura redundante em relação ao discurso verbo-icónico. Pelo seu lado, a ciberanimação, marcada pelas potencialidades que lhe oferecem

as novas tecnologias digitais, torna-se capaz de gerar novos discursos baseados na convergência de meios e linguagens digitais, criando novas unidades linguísticas a partir da integração sinérgica de múltiplas linguagens, meios e terminais.

### **k) A palavra à cidadania**

A animação sociocultural, herdeira da tradição iniciada pelas metodologias de pedagogia social, das quais Paulo Freire foi um dos principais analistas e teóricos, pretende dar a palavra aos cidadãos e cidadãs. Como afirma Freire, pretende que, de objetos passivos da história, passem a sujeitos ativos, capazes de dizer a sua palavra, participando assim do debate e da dinâmica sociocultural. A ciberanimação, por seu lado, pode ir muito mais além, aproveitando as potencialidades comunicativas das redes descentralizadas e multiformes, as ferramentas tecnológicas para a comunicação e a interatividade. Cidadãos e cidadãs são já constitucionalmente donos da sua própria palavra, pelo que a sua aquisição não é um objetivo a alcançar, mas antes uma realidade a assumir. Com ela se tornam visíveis e se representam na Sociedade em Rede.

### **l) Tipo de trabalho e ação sociocultural**

A animação sociocultural desenvolve-se no trabalho grupal, como resultado de um modelo de organização do coletivo, distribuindo tarefas e funções no seio do grupo. O trabalho coletivo é concebido como a soma dos esforços e potencialidades que cada uma das individualidades incorpora no grupo. A ciberanimação supera este conceito de tarefa coletiva, para transformar o trabalho cooperativo numa ferramenta de progresso e libertação. O resultado deste trabalho de cooperação é uma síntese do esforço coletivo dos membros da comunidade, os quais colaboram de

forma solidária nas diferentes tarefas em que consiste o trabalho da coletividade para alcançar os seus objetivos comuns.

#### **m) Estruturas de poder**

Sob a perspectiva da génese e estruturação de poderes sociais, a animação sociocultural vocaciona-se como mecanismo de poder, devido à sua tendência para a institucionalização e às suas finalidades teleológicas. A animação sociocultural transforma-se, por si própria, num instrumento de poder e de controlo social. Já a ciberanimação, fruto da descentralização e da individuação, tende para a criação de redes ou grupos inteligentes que se estruturam de forma autónoma, convertendo-se em grupos de ação social e política, constituídos como micropoderes participando do debate social, em confluência dialética com outros agentes detentores do poder social.

#### **n) Tipo de discurso**

O tipo de discurso clássico, baseado nos três elementos de princípio, desenvolvimento e desenlace, estrutura uma leitura de tipo linear, que foi objeto, ao longo dos séculos, das narrativas orais e escritas. É este tipo de discurso que utiliza a animação sociocultural. A ciberanimação, resultado das possibilidades narrativas que oferecem hipertexto e linguagens multimédia, e beneficiando de redes descentralizadas, deu origem a um novo tipo de discurso hipertextual, não linear, estruturado de forma helicoidal e ramificada, rompendo com as estruturas clássicas, criando uma nova forma de leitura e um novo tipo de leitor.

#### **o) Autoria do discurso**

Na animação sociocultural, o discurso é concebido como linear, completamente gerado e estruturado pelas instituições e agentes

intervenientes. O processo conta com a participação grupal de cidadãos e cidadãs, que, de forma gradual, vão acedendo ao discurso institucional. Para a ciberanimação, porém, a autoria é partilhada. Fruto das potencialidades da comunicação interativa e do trabalho cooperativo, o discurso da ciberanimação transforma-se em discurso de autoria comunitária.

#### **p) Ponto de partida**

A animação sociocultural tem por ponto de partida um processo dirigido pelas instituições e agentes animadores, que tem por objetivo promover nos cidadãos e cidadãs a autonomia e a autogestão, como realizações pessoais conseguidas no âmbito do processo grupal dinamizado pela animação. A ciberanimação parte da própria autonomia e autogestão dos indivíduos para encontrar pontos de convergência e de ação solidária, tirando partido da estrutura em rede e da interatividade.

#### **q) Função de animadores e animadoras**

Na animação sociocultural, as animadoras e os animadores, como agentes promotores dos processos de intervenção, têm como função a ignição, a condução e a avaliação dos processos de participação e o desenvolvimento de diferentes projetos. Na ciberanimação, a iniciativa e promoção da ação tem origem nos próprios cidadãos e nas próprias cidadãs, tornando-se as animadoras e os animadores ciberculturais em agentes mediadores cuja função é facilitar recursos tecnológicos e formativos, bem como nexos de encontro que possibilitem a comunicação interativa e o trabalho cooperativo.

## **1.8. A ciberanimação como dinâmica da cultura digital**

A ciberanimação, como prática sociocultural e dinâmica de estruturação do tecido social e de coesão dos subsistemas da vida coletiva, assenta sobre as coordenadas da identidade partilhada, da participação igualitária na organização e tomada de decisão na vida comunitária, numa comunicação horizontal baseada nos princípios da igualdade, na negação de dogmatismos e proselitismos, na tolerância e escuta ativa e na empatia.

O ciberespaço, que potencia as possibilidades das capacidades comunicacionais, expressivas e organizativas, e o impacto da ação sociocultural dos indivíduos e das organizações, apresenta-se-nos como um novo espaço de liberdade e de construção de representações sociais mais igualitárias, mesmo se também apresenta algumas restrições e possibilidades de criação de novos monopólios e totalitarismos.

Estas dinâmicas da cultura digital, sobre as quais se estrutura a ciberanimação, apresentam as seguintes coordenadas para a ação:

### **1.8.1. Identidades coletivas no ciberespaço**

A identidade apresenta-se como uma representação elaborada conjuntamente por um grupo ou coletivo humano. A identidade ganha corpo a partir de lugares comuns, vivências partilhadas e análises convergentes da experiência vital, mas também a partir de inquietações e interesses comuns, respostas coletivas a situações críticas, sentidas como problemáticas ou ameaçadoras. A criação de identidades necessita de uma dose suficiente de dialética, como leitura dialógica da realidade, análise e interpretação convergente

da experiência vivencial. As identidades coletivas são elementos necessários, ainda que não suficientes, para a coesão das redes sociais, na medida em que reforçam a autoestima, dão origem a sentimentos de pertença e a uma representação original de bem-estar coletivo de cada comunidade.

No ambiente comunicacional e de estruturação social que constitui o ciberespaço, as comunidades consolidam-se com base na criação e desenvolvimento de elementos de identidade coletiva. Mais do que simplesmente estruturarem-se como software cooperativo, as cibercomunidades definem-se pela percepção de uma identidade comunitária. O que nos permite concluir que, quando se trata de estruturar cibercomunidades, primam as identidades partilhadas pelo encontro casual no ciberespaço. As cibercomunidades não dependem de contextos partilhados na Rede, nem da acessibilidade e facilidade de utilização do software, mas antes de fortes identidades partilhadas, daquelas que Lévy (2007) apelida de “identidades culturais múltiplas”, que são o fator chave para a implementação de cibercomunidades capazes de gerar dinâmicas socioculturais no ciberespaço, tirando partido das possibilidades das novas tecnologias e do software interativo.

Turkle (1997) dá conta de como o ciberespaço condiciona a representação da realidade. A tecnologia condiciona a nossa visão do mundo e as relações que estabelecemos no universo virtual: “As tecnologias que utilizamos na vida quotidiana alteram a nossa maneira de ver o mundo”.

Perante um mundo interconectado em rede, o qual criou múltiplas representações sociais influenciadas pelas tecnologias digitais, são as identidades múltiplas, partilhadas na Rede, que se constituem como incubadoras de cibercomunidades,

desempenhando um papel importante na coesão do tecido social e na sustentabilidade dos sistemas socioculturais.

### **1.8.2. A comunicação interativa**

A interatividade apresenta-se como uma superação dos modelos de comunicação unidirecionais, modelos bancários, tal como definidos por Freire, nos quais o emissor emite conteúdos para um recetor passivo, que os recebe de forma acrítica, como um depósito que o emissor realiza sobre a pessoa do recetor.

Sob uma perspectiva comunicacional, a superação do modelo bancário de comunicação supõe a opção por uma comunicação bidirecional e interativa, como definido no modelo EMEREC (emissor-recetor). Este modelo supõe uma transgressão dos modelos de comunicação tradicionais, nos quais os papéis de emissor e de recetor estão claramente definidos e diferenciados, superando-os mediante um modelo de comunicação horizontal, entre iguais, permitindo aos utilizadores trocar de papel, comportando-se simultaneamente, não só como recetores, mas também produtores de mensagens, numa rede descentralizada e interativa. O modelo EMEREC configura uma comunicação democrática, não dogmática, não manipuladora, tolerante, baseada no respeito, no diálogo e na escuta ativa.

A comunicação interativa implica a existência de sujeitos emissores que assumem aquilo que dizem na rede e são capazes de expressar ideias, sensações e sentimentos, produzindo as suas próprias mensagens no universo virtual e submetendo-se a um diálogo dialógico, no âmbito das diferentes envolventes virtuais nas quais estão imersos.

A comunicação interativa implica:

- a **autoria**, como capacidade para gerar, estruturar, produzir e partilhar as suas próprias mensagens multimédia na comunidade em rede.

- a **liberdade de expressão**, como capacidade de se comunicar, superando os constrangimentos e contradições de tipo cultural, ideológico, económico e tecnológico, expressando-se livremente e participando assim dos processos de debate social.

- a **capacidade dialógica**, de partilhar a reflexão crítica, a sua objetivação da realidade e as múltiplas visões, superando-as numa síntese própria mediada por um processo de diálogo problematizador e descodificador da realidade. Descodificação necessária para ultrapassar as visões estereotipadas, os dogmatismos e as diversas visões exageradamente subjetivizadas da realidade.

### **1.8.3. O trabalho cooperativo e as redes sociais**

As tecnologias digitais da comunicação oferecem a possibilidade da colocação em marcha de projetos e ações descentralizadas, desterritorializadas, assíncronas e aleatórias, facilitando assim uma comunicação horizontal e interativa, e um trabalho cooperativo orientado por interesses comuns e pela confluência de intenções convergentes numa mesma plataforma virtual.

O trabalho cooperativo, por outro lado, converte-se na imagem de marca da ação cibercultural de carácter comunitário, ação caracterizada pela interatividade, a confluência de múltiplas identidades, e o desenvolvimento de projetos solidários.

O trabalho cooperativo supõe uma superação do trabalho de grupo. Enquanto o trabalho de grupo se baseia na assincronia, na distribuição de tarefas, na diferenciação de papéis, tendo por resultado a soma do desempenho obtido pelos diferentes membros

nas respectivas tarefas; já o trabalho cooperativo se baseia na sincronia, na responsabilidade de todos e de cada indivíduo compondo o grupo, em prol de uma tarefa coletiva e no âmbito de uma relação horizontal, cujos resultados finais são, mais que a soma das tarefas dos membros, a síntese do esforço comum.

No trabalho cooperativo, os diferentes membros da cibercomunidade trabalham em conjunto em torno de objetivos comuns, realizando tarefas convergentes, que vão moldando o resultado final, de forma solidária, estruturando a sua presença no ciberespaço (discurso e imagem), seguindo a fórmula da autoria coletiva.

A ciberanimação assume plenamente os postulados do trabalho de tipo cooperativo, facilitado pelas potencialidades que o ciberespaço oferece para a estruturação de redes sociais virtuais, como forma de partilhar e de canalizar as suas inquietações, projetos e ações solidárias.

**Ciber@nim@ção**



## AS COORDENADAS DA CIBERANIMAÇÃO

### **2.1. O ciberespaço, a participação e as representações identitárias**

A ciberanimação, como prática socioeducativa da sociedade digital, estrutura-se no ciberespaço como contexto para a interação, a interatividade e a produção de representações identitárias.

Estas representações têm origem na relação dialógica entre os indivíduos e entre estes e as coletividades sociais. Uma relação que se plasma através das dinâmicas de participação geradas pela identificação dos indivíduos com os interesses e inquietações coletivas que dão forma às representações identitárias partilhadas e se materializa na participação destes no debate social, nos seus processos de análise, de busca de alternativas e de tomada de decisão, configurando as dinâmicas de criação de redes solidárias, a estruturação de tecido social e a gestão de uma democracia participativa.

São estes três fatores: o ciberespaço como contexto de referência; a participação em rede como fórmula de organização social; e as representações identitárias como mecanismo de coesão social, que constituem as coordenadas que estabelecem o campo de atuação das dinâmicas da ciberanimação. São essas coordenadas de caráter primário que vamos analisar no presente capítulo.

## **2.2. O ciberespaço, ecossistema de referência sociocultural**

Numa sociedade na qual as tecnologias digitais se estão a generalizar, condicionando não apenas os sistemas de gestão e de comunicação individual e coletiva, mas também os mecanismos de representação social que dão significado às formas de relação, interatividade, criação de conhecimento e estruturação das coletividades humanas, o ciberespaço surge como algo mais que uma simples interconexão entre máquinas e sistemas de gestão da informação.

O ciberespaço apresenta-se-nos como espaço virtual de relacionamento, de criação de representações e de estruturação do tecido social. Que a abordagem consista em fazer dele o lugar para a prática das liberdades, a criação e a construção de uma nova democracia, ou que a ele nos refiramos com base numa visão mais crítica, percebendo-o como espaço etéreo virtual, lugar de evasão mas também de controlo social, a realidade é que o ciberespaço se nos apresenta como um lugar de interação exercendo um impacto cada vez mais decisivo sobre as dinâmicas socioculturais de estruturação e de coesão social.

O ciberespaço é antes de mais um espaço para a conectividade dos indivíduos e coletivos sociais, que supera a simples conexão de máquinas no espaço virtual.

Como proclama Perry Barlow na Declaração de Independência do Ciberespaço (Aparici, 2010: 14): “o ciberespaço forma-se por meio de transações, relações e pensamentos, que inundam a teia das nossas comunicações. O nosso mundo está simultaneamente em todo o lado e em parte nenhuma, mas decerto deixou de estar apenas onde se encontram os nossos corpos físicos”.

O ciberespaço gera novas representações partilhadas da realidade social, que dão lugar a novas identidades culturais. Estas novas identidades condicionam uma nova cultura, a cibercultura, que se nos apresenta como uma projeção e uma consequência direta das múltiplas inter-relações virtuais e vivenciais que se produzem no ciberespaço.

As sociedades humanas tradicionais estruturam-se e organizam-se em resposta às suas coordenadas espaço-temporais. O tempo marca a sequência dos acontecimentos, as ideias e a sua representação, enquanto o espaço na coluna vertebral dos laços de interação e estruturação das comunidades humanas. Tempo e espaço estruturam-se como coordenadas de referência da percepção humana, sobre as quais se tece a trama dos processos de representação e interação que condicionam a vida quotidiana.

Hawking e Mlodinow (2006: 63) assinalam que “...não é possível alar de acontecimentos no universo sem as noções de espaço e de tempo...” O tempo e o espaço constituem os pilares básicos da criação e desenvolvimento das identidades históricas e territoriais, as quais se convertem em laços de união, estruturação e desenvolvimento das comunidades sociais tradicionais.

Debray (2001) mostra que o ser humano vive imerso no seu meio ambiente, na sua biosfera, ao mesmo tempo que, enquanto ser em relação e comunicação mediada, vive igualmente inserido numa mediaesfera resultado da ação dos meios de comunicação social, que o autor define da seguinte forma: “uma mediaesfera é um sistema dinâmico de ecossistemas (complexos) reorganizados por e em torno de um meio de comunicação dominante (simples), geralmente o mais recente”, Debray (2001: 130), ou, noutro lado, “uma mediaesfera não é nem mais nem menos totalitária que uma biosfera no reino dos seres vivos. Pode

albergar grande número de ecossistemas ou micromeios culturais”, Debray (2001: 69).

No mesmo sentido, Castells (2010: 82) realça a importância do espaço na Sociedade em Rede. Este autor diferencia entre espaços-fluxos de caráter global e espaços-lugares de caráter local, apresentando-se ambos os tipos de espaço como igualmente necessários, a título constituinte, dos ecossistemas de referência humanos: “Uma vez que na sociedade em rede o espaço se configura num eixo de oposição entre o espaço dos fluxos (global) e o espaço dos lugares (local), a estrutura espacial da nossa sociedade é uma importante fonte de estruturação das relações de poder.”

Ao analisar o espaço antropológico, Augé (2008) diferencia entre “lugares” e “não lugares”, distinguindo aqueles que se caracterizam por “lugar de identidade, relacional e histórico” (Augé, 2008: 83) e aqueles que não respondem a essas características, que são definidos como “não lugares”. Para este autor, os não lugares são os espaços próprios da supramodernidade: aeroportos, centros comerciais, parques de lazer, centros de comunicação, que se apresentam a título de novos lugares carentes de história e de identidade.

Sob o ponto de vista sociocultural, podemos considerar como lugares os bairros, a rua, os espaços vocacionados para o ócio, os espaços associativos e de difusão cultural, os centros educativos e a própria família; em relação a não lugares, temos de considerar os espaços virtuais para a conectividade e a interação.

Augé concebe o indivíduo como um viajante no tempo e no espaço, o qual encontra o seu espaço no não lugar: “O espaço do viajante seria, assim, o arquétipo do não lugar” (2008: 91), um espaço neutro que “não cria nem identidade singular nem relação, apenas solidão e semelhança” (2008: 7).

Não obstante estes “não lugares”, de caráter neutro, não possuem a capacidade para criar relações identitárias, são capazes de gerar solidariedades efêmeras, partilhadas perante a vivência de um mesmo sentimento de saudade: “...o não lugar está na origem da identidade partilhada dos passageiros, da clientela ou dos condutores de domingo” (Augé, 2008: 104). O indivíduo supramoderno é apresentado, segundo este autor, como eterno viajante num espaço virtual carente de referências identitárias, numa busca constante de solidariedades partilhadas, as quais, ainda que efêmeras e sujeitas à aleatoriedade, contribuem para criar as representações e identidades coletivas necessárias para a fixação das coordenadas precisas de estruturação e coesão das sociedades humanas.

Na sociedade digital, denominada também por alguns autores como Sociedade do Conhecimento ou Sociedade em Rede, caracterizada pela generalização e interconexão das tecnologias digitais, pela convergência mediática e pelas narrativas multimídia e hipertextuais, as coordenadas espaço-tempo apresentam-se-nos através do conceito de ciberespaço, como uma nova dialética “lugar- não lugar”, nos bastidores da encenação de novas representações e na gênese de novas identidades sociais e novos processos de solidariedade coletiva.

O ciberespaço apresenta-se como um novo ecossistema de interação virtual através da Rede, reflexo das tecnologias digitais e em constante dialética com o ecossistema das nossas múltiplas relações e interações sociais. Um espaço e um tempo reais caracterizados pela multidimensionalidade, pela aceleração e pela assincronia.

O ciberespaço, como lugar, ou como “não lugar” no sentido que lhe atribui Augé (1993), configura-se pois como espaço múltiplo e multidimensional para a identificação, interação

e interatividade, espaço que combina lugares virtuais com lugares reais, para configurar as representações espaço-temporais das sociedades net modernas digitalizadas.

Na perspectiva de Augé (2008), o ciberespaço pode ser visto como o lugar próprio do viajante virtual. O indivíduo, viajando em solitário pelo ciberespaço, atravessa sucessivos “não lugares”, isentos de identidade histórica ou territorial, que lhe permitem confrontar e partilhar situações de solidão, comungando assim afinidades e dinamizando identidades socioculturais solidárias.

Outros autores, entre os quais Lessig (2003), veem no ciberespaço um lugar propício para engendrar novas formas de interação, acionando potencialidades de comunicação e de associação, de uma forma nunca vista anteriormente. Não obstante, o mesmo autor admite uma certa contradição, ao afirmar: “Abandonado à sua sorte, o ciberespaço converter-se-á numa ferramenta de controlo perfeita” (2009: 35), chamando a atenção para a importância do código informático subjacente, ou metalinguagem, assinalando que este tanto se pode constituir garante como repressor das liberdades individuais e coletivas no espaço digital. Afirma ainda: “Que o ciberespaço seja ou não regulável, depende da sua arquitetura (...) Um código diferente determina diferentes possibilidades de regulação, fazendo-se esta em função do desenho” (2009: 74-77).

Esta aparente contradição é de certa forma explicada por Castells (2010: 550-552), ao afirmar que o poder no ciberespaço está “nos programadores e nos nós”, como atores que, em convivência com o poder político e económico, são detentores do poder para controlar a liberdade de expressão e de organização na sociedade em rede; enquanto o contrapoder, capacidade para

promover e manter viva a liberdade, a cooperação e a organização social, é detido pelas “redes de resistência e mudança social”.

É neste quadro de possibilidades, de contrapoder no ciberespaço, que interagem as sinergias provenientes dos espaços virtuais com os fluxos emanando de espaços reais ou locais, configurando o campo da ciberanimação, como ação de movimentos e atores sociais em rede, tendo por finalidade dar corpo a identidades e laços de organização, cooperação e coesão do tecido sociocultural.

### **2.2.1. O ciberespaço e os “não lugares”**

Augé analisa os espaços próprios da sociedade que denomina de “supramoderna”, definindo-os como “não lugares”. Para este autor, os não lugares definem-se como espaços de trânsito, sendo lugares carentes de uma identidade histórica e territorial que os identifique no imaginário coletivo: “Os não lugares tanto podem ser as instalações necessárias para a circulação acelerada de pessoas e bens, como os próprios meios de transporte ou os grandes centros comerciais, mas também os campos de trânsito prolongado, onde se estacionam os refugiados do planeta.” (2008: 41).

Para Augé, a conceção de não lugar designa duas realidades distintas, fazendo referência não apenas a espaços, mas também a relações pontuais, efêmeras e contratuais, que os indivíduos estabelecem com esses não lugares. Afirma, nesse sentido: “Por não lugar designamos duas realidades complementares, mas diferenciadas: os espaços constituídos com relação a certos fins (transporte, comércio, ócio), e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços (...) os não lugares

mediatizam todo um conjunto de relações e criam uma contratualidade solidária” (2008: 98).

Os não lugares convertem-se em espaços úteis e necessários para os indivíduos, que os utilizam de forma pragmática, ao mesmo tempo que, sob anonimato, estabelecem relações, em princípio solidárias e interessadas; porém, ao estabelecer relações contratuais, criam vínculos efêmeros, mas sólidos, a título de utilizadores desses não lugares.

Na sua apresentação dos não lugares como espaços da supramodernidade, Augé insiste que, não obstante a separação entre “lugar” e “não lugar”, esta dicotomia não supõe uma brecha radical e antinômica, tratando-se antes de uma fronteira transitável, a qual, como veremos mais adiante, acabamos por ultrapassar. A este propósito, elucida: “o lugar e o não lugar são falsas polaridades: o primeiro é impossível de apagar por completo e o segundo nunca se cumpre por inteiro: são palimpsestos onde se reinscreve incessantemente o intrincado jogo da identidade e da relação” (2008: 84).

Para Augé, “os espaços, os lugares e os não lugares entrelaçam-se, interpenetram-se (...) aquele que frequenta os não lugares mantém como recurso o retorno ao lugar” (2008: 110). O retorno ao lugar é o retorno à identidade e à coesão solidária, ao espaço simbolizado e significativo, para os indivíduos e comunidades.

Os lugares apresentam como características comuns a identidade partilhada, o estabelecimento de relações solidárias e a criação de uma história coletiva. O lugar é um espaço de representação através do qual mulheres e homens partilham imaginários coletivos e atribuem significado a vivências comuns. Ainda segundo Augé, o lugar, enquanto sistema de representação

“permite moldar as categorias da identidade e da alteridade” (2008: 44); constituindo-se, dessa forma, mais como espaço de “reconhecimento que de conhecimento” (2008: 39).

O ciberespaço apresenta-se-nos como um “não lugar”, sob o ponto de vista tecnológico, independente de um suporte físico que o identifique com um determinado tempo ou lugar. Do ponto de vista individual, configura-se como um espaço de anonimato, de distorção das identidades sociais, de gênero e de etnia, dispensando, do ponto de vista sociocultural, uma identidade, uma história e um território. Porém, ao mesmo tempo, o ciberespaço, enquanto lugar de comunicação, converte-se em espaço relacional, para o florescimento de representações partilhadas, para a geração de identidades, para o desenvolvimento de novas solidariedades e para a interatividade. O ciberespaço adquire a capacidade de transcender a fronteira dos “não lugares” e converter as cibercomunidades em “lugares”, espaços onde a solidão e a identidade individual adquirem significado com a estruturação de laços e relações de alteridade e identidade coletiva. Espaços esses onde se tornam possíveis o encontro, a troca solidária, a construção cooperativa de significados, abrindo novas possibilidades de estruturação social, criação de comunidades e de redes de sustentabilidade.

O contributo de Augé incide sobretudo na visão do ciberespaço como lugar de lugares, como confluência de possíveis cenários e espaços de representação, como interseção entre lugares virtuais e lugares físicos.

### **2.2.2. O ciberespaço, um espaço comunitário**

Lessig (2009) distingue entre internet, que não passa de um meio de comunicação e, nesse sentido, sujeito às leis e parâmetros da

comunicação de massas, e o ciberespaço, entendido como um lugar virtual, vinculado a uma série de lugares físicos: “O ciberespaço não é um único lugar, são muitos” (2009: 148). Seja o ciberespaço entendido como lugar, ou como não lugar, configura-se como espaço múltiplo e multidimensional para a identificação, a interação e a interatividade. Um espaço que combina lugares virtuais com reais, para estabelecer as representações espaço-temporais das sociedades pós-modernas digitalizadas.

Esta multidimensionalidade do ciberespaço serve de argumento a diversos posicionamentos, que o apresentam como ambiente adequado para a vivência das liberdades humanas, a realização dos indivíduos e para a prática de uma nova democracia solidária e distributiva, os quais convivem com visões mais pessimistas, que o suspeitam passível de controlo social e de uniformização.

Podemos afirmar que o ciberespaço é um lugar multiforme que se constitui como espaço de significação, no qual se combinam espaços sensoriais com lugares compostos com base nas vivências afetivas e emocionais.

Estamos portanto perante um espaço virtual que se vai construindo no ciberespaço, resultado de múltiplas significações, de distintos contributos colaborativos, tendo por pano de fundo um espaço real, o das interações humanas, da análise crítica, da dialógica, da reinvenção individual e coletiva.

Lévy (2008) insiste sobre a multiplicidade dos espaços de significação, que define como “heterogêneos e entrelaçados”, opinião partilhada por Lessig (2009), ao defender o ciberespaço como um espaço de espaços, de múltiplas dimensões físicas e virtuais, sensoriais e emocionais, fruto do devir e da interação dos coletivos humanos. Mas é também um espaço de saber, entendido por Rheingold (2004) como inteligência coletiva, como

conhecimento partilhado na rede de forma interativa e colaborativa.

O ciberespaço apresenta-se-nos como um lugar de significação, espaço virtual e vivencial, espaço de saber, da construção de representações, no qual indivíduos e coletivos interatuam, estabelecem laços de cooperação, talham identidades, constroem redes sociais de solidariedade enquanto participam de dinâmicas socioculturais de coesão e de desenvolvimento das comunidades humanas.

O ciberespaço apresenta-se como um contexto público, de livre acesso, lugar para a interação e a criação de estruturas comunitárias. Nesse contexto, sofre as limitações que condicionam os espaços públicos nas sociedades democráticas. Mayans (2003), citado por Aparici (2010: 163), assinala que “O ciberespaço não é uma rede de computadores, mas o resultado da atividade social dos utilizadores dos computadores conectados entre si, os quais se repartem (desigualmente) por todo o mundo. Portanto o ciberespaço é sociedade e não pode ser outra coisa senão sociedade”.

Diversos autores reconhecem o ciberespaço como atividade humana que facilita a estruturação de tecido sociocultural e comunitário, constituindo uma matriz de análise do ciberespaço como espaço público para a expressão, o debate social, a tomada de decisão e para a prática de dinâmicas comunitárias postas em marcha pelas sociedades democráticas para garantir estruturas sociais justas e inclusivas.

Esta visão do ciberespaço como espaço público de gestão das dinâmicas comunitárias é analisada por Trejo, por sua vez citado por Aparici (2010: 164), destacando três grandes temas ou dinâmicas socioculturais: “a sua função como intermediário entre

o poder político e cidadãos e cidadãs; o desenvolvimento de zonas virtuais que criam novas formas de socialização; e os recursos que oferece para que as pessoas não só se apropriem dos mais variados conteúdos, como também possam difundir as suas próprias criações”.

Estas três funções contribuem para fazer do ciberespaço um lugar por excelência para a prática e a otimização das dinâmicas socioculturais que definem uma sociedade democrática: em primeiro lugar, a função de intermediar e favorecer o debate social, a participação cidadã e a tomada de decisão comunitárias; em segundo lugar, a de criar redes e estruturas de organização social democráticas e sustentáveis; e, finalmente, a de favorecer a visibilidade dos coletivos e das minorias sociais, bem como de facilitar a autoria coletiva e a liberdade de expressão.

Neste sentido, se para o desenvolvimento de estruturas comunitárias justas e inclusivas é indispensável a praxis democrática de vivências interculturais, participativas e interativas no seio das diversas comunidades humanas, é também fundamental que o ciberespaço se constitua como lugar comunitário facilitando as dinâmicas da conectividade, da difusão de informação, de intercâmbio e de autoria coletiva de que carecem essas comunidades para o seu pleno desenvolvimento democrático.

O ciberespaço apresenta-se-nos como um lugar público de livre acesso, garante das liberdades, participativo e facilitador do debate social e da tomada de decisão coletiva, algo mais que uma mera tecnologia de contacto e de comunicação: um contexto para a representação da sociedade democrática, para a gestão das suas dinâmicas, no âmbito de uma sociedade justa e inclusiva.

O ciberespaço, como lugar para a gestão do público e do comunitário, possibilita o aparecimento de um novo lema social, a

cibersolidariedade, ou cidadania internet, segundo alguns autores. Nos novos cenários digitais, emerge um novo papel social, assente numa atitude de cidadania. Osuna (citado por Aparici, 2010: 141) assinala que “A Web2.0 que está em gestação não é uma mera tecnologia, mas sim uma atitude cidadania perante novos ambientes digitais, pressupondo implicitamente uma ética de cooperação”.

Os pressupostos desta atitude cidadã residem na utilização da Rede como plataforma para o exercício de atividades políticas e comunitárias, participando assim do debate social e da tomada de decisão. Por outro lado, pressupõe assumir uma atitude cívica de participação social e de compromisso com o futuro da comunidade.

Cremades (2007) fala em cidadania internet, cidadãos e cidadãs que assumem de modo ativo o papel cívico no ciberespaço, participando dessa forma nos processos de debate e de estruturação das redes sociais, num contexto inclusivo, do qual a exclusão foi banida.

A conceção do ciberespaço como contexto público e participativo transcende o software e as tecnologias, estando relacionada com fatores como a conectividade, a criação de representações coletivas e a autogestão de organizações sociais inteligentes para o desenvolvimento democrático e sustentável. Numa referência à inteligência coletiva e às comunidades inteligentes, Lévy (2004) afirma que “O ciberespaço cooperativo deve ser concebido como um verdadeiro serviço público”.

### **2.2.3. As leis do ciberespaço**

O caráter multiforme apresentado pelo ciberespaço dá lugar a uma grande diversidade de interpretações relativamente à sua função

como mediador das dinâmicas sociais, representações implicando por vezes visões contraditórias acerca das dinâmicas socioculturais que por ali se entrecruzam.

Lessig (1998) assinala que a construção da arquitetura do ciberespaço e, conseqüentemente, a sua função como contexto das dinâmicas socioculturais, se debatem entre uma visão excessivamente otimista que apresenta o ciberespaço como meio para o exercício das liberdades, da cidadania e da democracia, cujo estereótipo é “o lugar onde os indivíduos estão, por inerência, livres do controlo que sobre eles exercem os poderes soberanos no espaço real” e uma visão mais realista, segundo a qual o ciberespaço está regulado, como fenómeno de índole sociocultural, por uma série de restrições resultantes da interação das distintas dinâmicas sociais e culturais, e não apenas pelas restrições originárias dos poderes públicos e legislação em vigor.

Na sua análise das leis que regem o ciberespaço enquanto espaço virtual gerado pela conectividade em Rede, Lessig (2009) desmonta a visão estereotipada do ciberespaço, que o concebe como desregulado, de relações livres e não submetidas a restrições ou freios de índole cultural, identitária ou de controlo pelo estado e pelos monopólios económicos. Lessig vai mesmo mais longe, apresentando o ciberespaço como altamente regulável, antecipando estar convencido de que “no âmbito da arquitetura emergente, o ciberespaço será o espaço mais regulável que já conheceu o ser humano” (2009: 74).

Para Lessig, o ciberespaço, à semelhança do espaço real, encontra-se organizado e estruturado com base em elementos arquitetónicos, económicos, culturais e políticos, sendo regulado:

- Pelo **código**, como estrutura enformando e condicionando as relações no ciberespaço; software e protocolos de rede constituem o primeiro elemento regulador.

- Pelo **mercado**, com as suas leis próprias da oferta e da procura, com a sua tendência para o estabelecimento de monopólios, com a sua política de preços, que constitui o segundo elemento regulador do espaço digital.

- Pela **norma**, no sentido em que é balizado pelas normas sociais emanando da tradição, da cultura, das identidades e dos movimentos sociais

- E, finalmente, pela **lei**, a título de regulação, por parte dos estados, dos direitos e deveres dos internautas.

Para o mesmo autor, o ciberespaço encontra-se num momento de transformação. Embora se encontre fortemente regulado, essa regulação é mais complexa que a do espaço real, por ser um lugar de anonimato, da ocultação das identidades, ocultação facilitada pelas características do código que o configura. “Tal como o conhecemos, neste momento, o ciberespaço é um espaço menos regulável que o real”. Não obstante, constata também que “A sua arquitetura está a mudar de uma arquitetura da liberdade para a do controlo, assim acontecendo porque as dinâmicas do ciberespaço se deslocam entre os pólos da liberdade e da autoria desregulada, sob pressão das tentativas de controlo por parte dos estados e dos monopólios económicos (...) Enquanto os ideólogos prometem liberdade eterna incorporada na arquitetura da rede, técnicos e políticos conspiram em conjunto para dismantelar essa arquitetura da liberdade” (Lessig, 1998).

No entanto, uns anos mais tarde, Lessig (2009) parecia mais confiante, ao assinalar que “O código é a lei e a regulação do ciberespaço”. Na medida em que os diferentes atores sejam capazes de conjugar essas quatro restrições para construir um espaço próprio para a expressão, a interatividade e a participação, o ciberespaço estruturar-se-á como lugar de respeito pelas individualidades e como nova democracia digital.

O mesmo Lessig assinala três áreas controversas acerca das quais os diferentes atores, utilizadores e investigadores, mercado e Estado, terão de chegar a acordo e conseguir obter um equilíbrio que permita o exercício seguro da liberdade. Essas três áreas de interação são:

- a) **A propriedade intelectual**, como equilíbrio entre a criação, a produção, a distribuição de ideias e de criações, e o direito de cidadãos e cidadãs à apropriação, à recriação, ao intercâmbio e à difusão dessas ideias e criações no espaço coletivo, que garanta uma justa remuneração para o trabalho criativo e as utilizações públicas e socioculturais que dele se fazem.
- b) **A privacidade**, como direito inalienável à individualidade, em equilíbrio com os mecanismos da conectividade e de intercâmbio introduzidos pelas redes sociais.
- c) **A liberdade de expressão**, como direito individual e coletivo à visibilidade, à participação social, ao debate e à tomada de decisão coletiva.

O código apresenta-se-nos pois como o principal elemento regulador do ciberespaço, fator que condiciona a arquitetura do espaço virtual de forma a poder este constituir-se: ou como instrumento de liberdade e de expressão, potenciador dos direitos e liberdades individuais e coletivas; ou como um instrumento para a vigilância, o controlo e a negação das liberdades democráticas. É por esse motivo que a natureza do código e a possibilidade de criar ou não monopólios de poder, capazes de impor um determinado código, se converte num fator fundamental para a defesa e manutenção das liberdades básicas no ciberespaço.

Castells (2010: 551) coloca em evidência como o poder, no ciberespaço, se encontra nos programadores e nos nós de ligação descentralizados, enquanto mantiverem o controlo do

código face aos interesses dos monopólios económicos presentes no espaço digital. Enquanto os diferentes agentes sociais, líderes de cidadania, movimentos sociais e comunidades de práticas mantiverem a capacidade para romper esses mecanismos de poder e para exercer um contrapoder programando redes e conectando individualidades, será possível conservar estes espaços comunitários de interatividade, os quais não são mais que “as redes de comunicação que a internet tornou possíveis”.

Entre outros defensores da liberdade de ação no ciberespaço, tanto Lessig como Stallman, que em 1985 criou a Fundação para o Software Livre, advogam um software livre e um código aberto, como garantes da democracia e das liberdades individuais e coletivas, de forma a tornar possível a manutenção desses espaços comuns, ao serviço da comunicação e da cooperação.

A Fundação para o Software Livre defende os seguintes princípios (Stallman, 2004):

- 1) O utilizador tem liberdade para executar o programa, com qualquer propósito.
- 2) O utilizador tem liberdade para modificar o programa, para o adaptar às suas necessidades. Isso significa ter acesso ao código fonte.
- 3) O utilizador tem liberdade para redistribuir cópias, tanto de forma gratuita como em troca de um pagamento.
- 4) O utilizador tem liberdade para distribuir versões modificadas do programa, de forma que a comunidade possa beneficiar com o seu aperfeiçoamento.

### **2.3. As identidades no ciberespaço**

São as representações identitárias que contribuem para dar forma e coesão às dinâmicas cooperativas na cibercomunidade. Como analisámos no segundo capítulo, a construção de representações identitárias partilhadas, múltiplas e interculturais, é um dos elementos constitutivos do corpo teórico da ciberanimação.

Essas representações identitárias são necessárias para gerar dinâmicas comunitárias básicas, uma vez que são a confluência de interesses e de inquietações o ponto de encontro para as dinâmicas de interação em rede, ao mesmo tempo que a criação de novas identidades partilhadas se converte no resultado da ação solidária e dialógica dos membros de uma cibercomunidade, que dessa forma reforçam os laços de consolidação dessas cibercomunidades. Por isso, para poder elaborar uma teoria e definir as práticas da ciberanimação, é necessário não apenas analisar que dinâmicas identitárias se projetam no ciberespaço como conhecer os mecanismos de criação e consolidação de representações identitárias em Rede.

Logo na sua primeira obra “O segundo eu” (1984), Turkle antecipa a transferência do computador para a cultura global, bem como o seu forte impacto ao nível sociológico e comportamental. Os estudos desta autora constituíram durante anos uma referência inevitável, para compreender o advento do conceito de computador pessoal e da importância que este viria a adquirir nos anos seguintes, na vida quotidiana de um número cada vez maior de pessoas, como ferramenta multifuncional.

Mais tarde, já no contexto do surgimento da internet e da transformação do computador numa plataforma comunicacional, através da qual os diversos utilizadores geram representações identitárias das quais se servem para se apresentarem em rede, e,

graças a elas, interagem no espaço digital, Turkle (1997) analisou em que medida o ciberespaço condiciona a nossa visão do mundo e as relações que estabelecemos, tanto no universo virtual, como no ambiente mais corriqueiro e trivial do dia-a-dia, concluindo que “As tecnologias da vida quotidiana alteram a nossa maneira de ver o mundo”.

Para Turkle, o ciberespaço apresentava-se como espaço de anonimato, no qual os indivíduos se escondem atrás da máquina, usando-a como máscara, talhando a bel-prazer a sua própria identidade, real ou fictícia, através da qual decidiam estabelecer laços de comunicação no universo virtual. Cada indivíduo, como utilizador do ciberespaço, pode decidir e criar a sua identidade, adotando um papel virtual livre de condicionantes socioculturais. É-lhe possível decidir quanto à idade, género, etnia e posicionamentos culturais e vitais.

Para analisar a construção da identidade na internet, Turkle (1997) foca-se nos MUD: “Nos MUD (multiuser domain), participantes de todo o mundo, cada um com o seu aparato virtual, formam coletivos conectados, comunidades que só existem no computador, configurando realidades virtuais sociais, nas quais participam centenas de milhar de pessoas”.

Sob condição de anonimato, os indivíduos criam identidades descentralizadas, não condicionadas socialmente e com um carácter multiforme: “O anonimato dos MUD (só se conhecendo o utilizador pelo nome que atribui aos seus personagens) oferece muito espaço para que os indivíduos expressem aspetos inexplorados de si mesmos”. Aspetos relacionados com a autoestima, com os mais íntimos sentimentos, valores e crenças, podem expressar-se na Rede isentos de prejuízos socioculturais.

Os participantes podem decidir e assumir a sua própria identidade, suplantá-la, ou criar uma nova identidade de raiz. Turkle, no seu esforço para compreender o comportamento das identidades no ciberespaço, chega à conclusão de que “Os jogos oferecem possibilidades incomparáveis para jogar com a própria identidade e provar outras novas”.

Porém, como Turkle também explica, a construção da identidade pessoal vai muito mais além, pois afeta não apenas a construção de um personagem, mas sobretudo a construção das próprias histórias pessoais na Rede: “Aderindo ao jogo, os participantes não só se convertem em autores de uma narrativa, como em autores em si mesmo, lapidando as suas personalidades pela interação social”.

Este jogo de identidades projeta-se no espaço das relações socioculturais, pois dá origem a novas representações, perante as quais mulheres e homens são chamados a reposicionar-se: “Além disso, ao interferir com as nossas ideias tradicionais sobre a identidade e a autenticidade, o ciberespaço coloca à prova o nosso conceito de responsabilidade”.

Turkle sugere que nos encontramos perante uma nova era, marcada por uma cultura da comunicação, baseada na representação deste tipo de identidades no ciberespaço: “Os MUD são objetos para pensar a personalidade numa cultura da simulação. Os seus habitantes são os pioneiros da nossa época”.

Esta visão tradicional das identidades na internet dominou os primeiros anos de desenvolvimento da Rede, mas foi evoluindo com os anos, como resultado do desenvolvimento de ferramentas interativas e da apropriação da internet por um número cada vez maior de utilizadores.

Mais recentemente, a vulgarização das redes sociais e, em particular, daquelas que fazem finca-pé na representação da própria identidade no ciberespaço, tais como MySpace, Twitter ou FaceBook, demonstraram como os indivíduos projetam na rede uma identidade combinando os seus desejos de intimidade, as suas identidades multiformes e a busca de uma comunicação interpessoal como base para a interação, a relação e a criação de estruturas de troca e de cooperação. Partindo do desejo de afirmação da autoestima individual, os utilizadores da rede projetam as suas identidades estruturando múltiplos laços de relação e socialização.

### **2.3.1. Das identidades locais à interculturalidade**

As identidades locais são fatores de coesão social, de adaptação e de inserção no ambiente sociocultural. As identidades locais são constitutivas do sentimento de pertença, o qual oferece segurança e estabilidade emocional aos indivíduos fazendo-os sentir-se parte de uma comunidade, ao mesmo tempo que se constituem como motor das dinâmicas socioculturais, capazes de produzir tecido social e de uma certa unidade de ação social coletiva.

Como assinala Zallo (2000): “A identidade cultural, o sentimento de pertença e de diferença, é o principal fator subjetivo no perfil das sociedades modernas... representa a autoperceção de um Nós como comunidade e como agente da perceção dos outros.” As identidades são fruto da história e do meio, mas “também a soma das identidades internas e a conformidade básica relativamente a um certo horizonte a partilhar”.

As identidades são a coluna vertebral das comunidades locais, as quais, para Zallo, “se estruturam em torno das representações e da gestão dos seus problemas quotidianos”.

Podemos afirmar que as identidades locais se estruturam com base:

- a) Numa história, num enquadramento e num estilo de vida partilhados.
- b) Na soma das identidades internas que se estruturam em torno das representações da realidade vital partilhada.
- c) Nas imagens e representações coletivas.
- d) Numa gestão partilhada dos conflitos da vida quotidiana.
- e) Num projeto vital de futuro comum.

Estes elementos, de índole cultural e económica, configuram as identidades locais como mecanismos de identificação e de pertença a uma coletividade com as suas próprias dinâmicas socioculturais partilhadas.

As identidades locais são um elemento indispensável para a criação de uma consciência crítica, para o compromisso, para a participação e a iniciativa na produção de tecido social, bem como na potenciação de projetos de desenvolvimento das diversas comunidades humanas.

Em contraponto, ao enfrentar situações limite, a identidade local pode converter-se em elemento de autodefesa, ou mesmo de confronto entre coletivos sociais, grupos étnicos ou comunidades indígenas, correndo o risco de dar origem a processos de exclusão, de intolerância e de racismo.

Sob a ótica da economia globalizada e da sua filosofia de mercado, as identidades locais apresentam-se como fatores de perturbação, favorecendo a fragmentação dos mercados, um consumo crítico e racional, bem como a valorização dos produtos locais em detrimento dos globalizados, implicando um declínio do consumo e da criação de riqueza, na sua aceção convencional.

Como afirma Merino Fernandez (2009: 65), as identidades respondem a fenómenos individuais que confluem em dinâmicas coletivas: “A identidade cultural concebe-se sempre como um processo de aprendizagem associado à tomada de decisões”. Sem negar a influência de fatores como as raízes territoriais, étnicas, religiosas ou linguísticas, as identidades produzem-se como processos de aprendizagem, de reflexão sobre a realidade, de representação da mesma e de tomada de decisões, de carácter pessoal, configurando o autoconceito e a autoestima individual, ao mesmo tempo que consolidam laços de solidariedade e de coesão coletiva.

As identidades culturais edificam-se com base em decisões autónomas dos indivíduos que, em busca de consolidação da sua própria autoestima, constroem representações e narrativas de carácter individual, das quais se servem para atribuir significado e para interpretar as suas vivências quotidianas. E, na medida em que estas convergem com outras identidades e construções individuais, permite-lhes assim compatibilizar representações e criações coletivas que configuram a cultura como fenómeno de identidade comum, com a criação cultural como expressão das representações partilhadas da realidade, de dimensão múltipla e intercultural.

O ciberespaço, na medida em que possibilita uma globalização das redes de comunicação, multiplicando os contactos, diversificando as redes de interação e desterritorializando as estruturas de comunicação, apresenta-se numa nova dimensão, como não lugar para a comunicação, dando origem a uma cibercultura interativa e globalizada que se nos oferece como novo espaço global para a criação de identidades de carácter múltiplo e universal.

Aquela a que muitos já chamam economia glocal advoga uma articulação responsável entre os mercados globalizados e as identidades locais, as culturas nacionais e indígenas, como fórmula para a estabilidade sociocultural e o desenvolvimento sustentável.

Zallo (2000) assinala que “Não podemos tão pouco esquecer que paralelamente ao fenómeno da globalização, ainda que em menor grau, os fenómenos da localização e da descentralização também são fortes tendências”, defendendo que a cultura e a economia globalizada sejam capazes de respeitar, integrar e desenvolver os elementos das culturas e identidades locais de cada povo e das coletividades que participam dos processos socioculturais da sociedade globalizada.

### **2.3.2 As identidades net modernas, identidades “glocais”**

Garcia Canclini (1995) evidencia a diferença entre as identidades modernas e as pós-modernas. Segundo este autor, “As identidades modernas eram territoriais e quase sempre monolíngüísticas”, enquanto “as identidades pós-modernas são transterritoriais e multilíngüísticas”.

Com a vulgarização da internet e da cultura digital, surge o conceito de modernidade net, como paradigma que caracteriza as representações sociais da cultura digital. Podemos pois falar de identidades net modernas (Osuna, 2009).

As identidades net modernas caracterizam-se por:

- a) Uma representação globalizada e intercultural da realidade social.
- b) A conectividade como modelo de interação no ciberespaço.
- c) A confluência de interesses e de inquietações no espaço digital.

- d) O ciberativismo e a autoria coletiva.
- e) A interatividade como modelo de comunicação horizontal entre iguais.
- f) A ação social assincrónica e cooperativa.

Para compreender as identidades culturais na sociedade digital, é útil uma dupla visão, assumindo a coexistência, numa mesma comunidade, de identidades modernas ligadas a uma língua, à tradição e ao território, com identidades globalizadas, desterritorializadas, interculturais, sustentadas em novas afinidades, novos vínculos de interesses, assentes em fenómenos mediáticos ligados a modas e a novas tecnologias de consumo cultural.

Estes fenómenos ajudam-nos a compreender tanto a identidade global como a identidade local, bem como a sua interação, a título de identidade glocal, apresentando-se esta como a fórmula mais adequada à realidade sociocultural da Sociedade do Conhecimento.

Segundo o contributo de Lévy (2004: 159), “O ciberespaço representa uma espécie de objetivação tecnológica do espaço comum de significação da Humanidade, uma atualização do espaço virtual que supõe a linguagem e a cultura”. Por isso, este autor advoga, do ponto de vista das identidades, “uma formação política cooperativa, favorável às identidades culturais múltiplas, regionais, ou de qualquer outro tipo” (Lévy, 2004: 167).

Estas identidades culturais múltiplas, lembrando os fenómenos de localização de que falava Zallo, estruturam-se com base nas dinâmicas de coesão e identificação que configuram as comunidades virtuais como espaços desterritorializados de cooperação e interatividade dando origem a uma nova cidadania.

As identidades locais são fatores de coesão social, de adaptação e de inserção no meio sociocultural. As identidades locais são simultaneamente constitutivas do sentimento de pertença, o qual oferece segurança e estabilidade emocional aos indivíduos que se sentem parte integrante de uma comunidade, ao mesmo tempo que se constituem em motor de dinâmicas socioculturais capazes de produzir tecido social e unidade de ação coletiva.

As identidades culturais múltiplas, convivendo com as de índole local, estruturam-se como fatores de convivência, interculturalidade, intercomunicação e interatividade, como elementos chave para o desenvolvimento de dinâmicas de uma cidadania global solidária, tolerante e cooperativa, de uma consciência social globalizada.

A confluência das identidades locais e das identidades múltiplas dá origem a novas identidades glocais, que se nos apresentam como fatores de coesão social e de desenvolvimento sustentável das diversas comunidades humanas.

As identidades glocais aproveitam as potencialidades do ciberespaço como lugar de conexão e de troca para projetar sobre os espaços vivenciais ações solidárias, consolidando assim os laços de pertença e as identidades individuais e locais, enquanto, ao mesmo tempo, desenvolvem uma identidade intercultural global, alicerçada na tolerância, no respeito e na compreensão dos direitos individuais e locais, na solidariedade, na cooperação e na sustentabilidade de uma universalização da identidade.

#### **2.4. A participação no ciberespaço**

A participação social é uma exigência democrática, nada justificando estruturas de comunicação e de organização social

não participativas. Na sociedade digitalizada, a participação converteu-se no eixo central da cibercultura. A conectividade em rede, a troca de informação e de arquivos, o culto do software livre, contribuíram para criar uma nova cultura da participação, na qual a criatividade e a produção cultural deixaram de ser um bem de consumo, passando a ser bens partilhados em rede de forma cooperativa.

A participação não se reveste de obrigatoriedade para cidadãos e cidadãs, constituindo no entanto uma premissa indispensável para o estabelecimento da comunicação e a constituição de redes sociais no ciberespaço. É esta premissa participativa que possibilita uma nova cultura de democratização digital.

A participação social permite a atualização cooperativa das estruturas sociais. Atitudes e práticas participativas facilitam os processos de desenvolvimento sociocultural cooperativos, com base na coautoria de ações de transformação social, estabelecendo assim os fundamentos de um tecido social sustentável, preservando os direitos à individualidade.

A participação vive de representações partilhadas da realidade, criadas e consolidadas através de uma análise crítica em comum, aplicada à vida quotidiana. A participação acontece em ações tais como:

- a) Contribuir para a comunidade com ideias, opiniões, sentimentos e inquietações individuais.
- b) Tomar parte do debate social de uma forma ativa, crítica e dialógica.
- c) Participar da tomada de decisão de uma forma livre, autónoma e criativa, como consequência desse debate.
- d) Assumir, de forma responsável, os riscos das decisões adotadas em conjunto.

e) Proceder ao acompanhamento das decisões coletivas, assumindo as suas consequências, cumprindo acordos e identificando-se com eles, inclusivamente nos casos de discordância pessoal no decurso dos processos de tomada de decisão.

A participação converte-se assim numa atitude ativa de compromisso e de identificação com os processos cooperativos de estruturação das cibercomunidades, com base:

- Num **espaço de comunicação**, permitindo estabelecer o indispensável contacto para despertar processos participativos: fóruns, web2.0 ou redes sociais, são alguns dos espaços de participação no ciberespaço.

- Na **capacidade de partilhar livremente dados e arquivos multimédia** em rede. Neste plano, são de capital importância tanto a capacidade do servidor como as características dos terminais, na medida em que contribuem para facilitar esse tipo de troca. Parâmetros como a largura de banda, a velocidade de transferência dos dados, a memória estática e dinâmica, entre outros fatores, são variáveis tecnológicas condicionando a participação.

- Na **possibilidade de uma pessoa, singular ou coletiva, se tornar visível na Rede**, mediante a edição de textos multimédia com os quais se fazem presentes no ciberespaço, rompendo com estereótipos sociais e criando a sua própria representação e narrativa no espaço virtual. O conceito de autoedição está em vias de se tornar um fator determinante no âmbito da participação.

- Na **possibilidade de participar em fóruns de debate e de tomada de decisão**, tanto sob o ponto de vista micro-social que pressupõe o debate em rede, como a nível macro-social, no debate alargado sobre as finalidades e o destino das cibercomunidades. Fatores como a arquitetura do ciberespaço, o software utilizado, a

acessibilidade aos ambientes digitais, são mediados por programadores e webmasters, como agentes de decisão política sobre a estrutura e função dos espaços digitais.

- Na **capacidade para criar projetos colaborativos**, nos quais os diferentes atores trabalham sobre os mesmos objetivos coletivos, para os quais os membros da cibercomunidade contribuem com a sua criatividade individual, projetos cuja autoria se materializa de forma cooperativa, desde o processo de análise, de criação e de identificação, ao texto multimídia final que daí resulta. É fundamental, para assegurar este nível de participação, a existência e a acessibilidade a um código descentralizado, meta linguagem que constitui o cooperativo da rede internet.

Do ponto de vista das ferramentas digitais (código e software) a participação é possibilitada por fóruns, chat, multiconferências, murais de contactos e de notícias, ferramentas de troca de ficheiros, páginas de autoedição, software cooperativo, elementos que as redes sociais e cibercomunidades habitualmente combinam, em diferentes medidas, para facilitar a participação social.

Ferrés (citado por Aparici, 2010: 251) desenvolve os princípios da cultura participativa em rede da qual fala Jenkins (2008), estabelecendo sete níveis de participação, classificando como primários os três primeiros, para os distinguir dos quatro últimos, que considera de nível superior:

1.º “**A participação graças ao jogo de interferências**”, como jogo de interação entre agentes emissores e recetores, mediatizado pelas tecnologias de comunicação.

2.º “**A participação emocional**”, a título de encontro afetivo, projeção da individualidade e “libertação emocional”.

3.º “**A participação inconsciente**”, na qual convergem elaborações racionais com outras, aparentemente irracionais, fazendo apelo inconsciente à intuição e à identidade.

4.º “**A participação mediante a interatividade tecnológica**”, no âmbito de um processo EMEREC (J. Cloutier, 1975), durante o qual os diversos agentes trocam de papéis, constituindo-se, alternada ou conjuntamente, como emissores e recetores, numa relação horizontal de igual para igual.

5.º “**A participação mediante a relação**”, característica das redes sociais, alimentada por um fluxo tendencialmente constante de relações com base na conexão e na partilha.

6.º “**A participação na construção da inteligência coletiva**”, enquanto criação de um saber partilhado por comunidades do conhecimento, conhecimento gerado e reconhecido com base na cooperação.

7.º “**A participação como motor da mudança**”, para a transformação do ambiente social, ao tomar consciência de um compromisso político vital com a praxis do dia a dia (Freire).

Se bem que todos os estádios de participação que analisámos contribuam para a vida democrática, são os últimos estádios que mais importam para a dinamização sociocultural, a qual é indispensável para a construção de um verdadeiro tecido social e para o desenvolvimento das comunidades, configurando a base necessária para a ciberdemocracia.

#### **2.4.1. Ciberdemocracia**

A vulgarização das tecnologias da comunicação e a sua utilização como tecnologia doméstica para a busca e a troca de informação, para a expressão de ideias e de opiniões, para a gestão de

processos administrativos, ou para a participação em fóruns de debate e de decisão, pressupõem o surgimento de um novo paradigma para compreender e estruturar a participação cidadã e a governação à escala do local.

As tecnologias da comunicação, a utilização individualizada do computador e a conexão em rede permitem delinear um novo paradigma no qual a participação cidadã seja uma realidade, consubstanciando uma fórmula de democracia direta.

Garcia Canclini (1995) afirma que uma das características da nova cena sociocultural que se manifesta na Sociedade do Conhecimento, é “A passagem de uma cidadania como representação da opinião pública majoritária para uma cidadania crítica, interessada em desfrutar de certa qualidade de vida”.

Este fenómeno dá lugar a uma nova conceção da cidadania: a antiga conceção moderna de cidadania, com base em necessidades padrão perante uma sociedade na qual o valor simbólico do consumo era sustentado pela racionalidade económica, vê-se substituída, na sociedade pós-moderna de economia globalizada, por um novo conceito de cidadania que aspira ao desejável, uma nova lógica socioeconómica na qual o indivíduo trata de combinar “o pragmático com o desfrutável”.

Na nova conceção de cidadania, esta “não tem apenas a ver com os direitos reconhecidos pelos aparatos estatais, aqueles que nasceram no seu território de referência, mas também com as práticas sociais e culturais que lhes conferem sentido de pertença”.

Esta nova cidadania não depende unicamente, como o tinha definido a modernidade, da existência de um sistema de direitos e de deveres, que estruturam a vida comunitária e identificam o indivíduo como cidadão ativo, mas também, em

termos pós-modernos, como um posicionamento individual em relação aos bens materiais e imateriais que produz a comunidade. Este posicionamento de indivíduos e de grupos implica o surgimento de uma nova cultura que redefine a esfera pública e privada, estabelecendo novos espaços para posturas ativas na trama social, pressupondo uma nova cultura na qual o simples consumo dá lugar a uma nova forma de reflexão crítica e a uma apropriação reflexiva da realidade.

Sob o lema de “Consumir é tornar mais inteligível um mundo do qual o sólido se evaporou” (Garcia Canclini, 1995), o consumo apresenta-se a uma nova luz e como meio de acesso a uma cidadania consciente. Porém, segundo este autor, para poder identificar consumo com cidadania, é necessário que se cumpram três requisitos:

- a) “Uma oferta vasta e diversificada de bens e de mensagens representativas da variedade internacional dos mercados, justa e de fácil acesso”.
- b) “Informação multidirecional confiável acerca da qualidade dos produtos, com controlo efetivamente executado por parte dos consumidores e capacidade para refutar as pretensões e a sedução exercida pela propaganda publicitária”.
- c) “Participação democrática dos principais setores da sociedade civil nas decisões de ordem material, simbólica, jurídica e política, nos locais onde decorrem os consumos”.

Desta forma, o consumo abandona a conceção simplista de atividade compulsiva, irresponsável e alienante, passando a ser concebido como ação cidadã crítica, responsável e organizada, de controlo e de apropriação ordenada dos recursos, bens e serviços de uma comunidade local, no âmbito de uma economia globalizada. Uma ação cidadã consolidada pela participação

democrática, que implica a tomada de uma atitude ativa perante a forma de distribuição dos bens e recursos aplicados ao desenvolvimento socioeconómico.

Esta conceção da cidadania implica um reposicionamento dos espaços públicos e privados, em torno de uma nova ética de mercado, que privilegie o desenvolvimento comunitário a sustentabilidade como elementos reguladores das dinâmicas comerciais.

Lévy (2004: 10) define a ciberdemocracia a partir da criação de novos espaços públicos, baseados na transparência informativa, na cultura da diversidade e numa ética da consciência coletiva, assinalando como “A ciberdemocracia planetária que está a surgir encontra expressão no consumo consciente e na inversão social responsável, ou seja, no controlo direto da economia por parte dos cidadãos e cidadãs, algo que a transparência típica do ciberespaço começa a tornar possível”.

O autor reafirma a função social do mercado como elemento de democratização, ao sublinhar que “os fins cívicos ou políticos podem exercer-se por mediação do mercado” (2004: 122), defendendo um modelo responsável, sustentável e consciente aplicado ao mercado de bens de consumo, ao mercado de inversão e ao mercado de trabalho, falando-nos ainda de uma ética da consciência coletiva, decorrente da transparência inerente à rede digital. Conclui afirmando que “Quanto maior a transparência dos mercados – ou seja, quanto maior for o seu carácter virtual – maior será o poder à nossa disposição. Nisso consiste a nova esfera de diálogo dos homens, um lugar no qual se amalgama o espaço público e o mercado” (2004: 126).

Podemos concluir, com Garcia Canclini (1995), que “Vincular o consumo à cidadania implica enxertar o mercado na sociedade, ensaiar a reconquista do imaginário como espaço

público, do interesse pela coisa pública. O consumo torna-se assim num lugar de valor cognitivo, criador de sentido e de significado, fonte de renovação da vida social”.

É sob a mesma perspectiva de busca de uma participação cívica e sociopolítica que Mota (2005) analisa a utilização das tecnologias digitais e das potencialidades do ciberespaço para o desenvolvimento de novos modelos de democracia participativa na gestão das políticas locais. Na introdução ao estudo, o professor Martins afirma que “O novo cidadão exerce estas promessas de um paraíso participativo, como produto de uma nova praxis democrática, facilitada pelas novas tecnologias da informação” (2005: 11).

Castells (2001: 388-89), tomando por ponto de partida a sua análise da sociedade da comunicação e do conhecimento, assinala três tendências que considera fundamentais para o desenvolvimento de uma nova política de democratização da vida social:

1.<sup>a</sup> A recriação do universo e das identidades locais: “Em muitas sociedades de todo o mundo, a democracia local parece florescente, pelo menos relativamente à democracia política nacional”.

2.<sup>a</sup> A “oportunidade que oferece a comunicação eletrónica para o incremento da participação política e o relacionamento horizontal entre cidadãos”.

3.<sup>a</sup> A terceira tendência é o “desenvolvimento de uma política simbólica e de mobilização em torno de causas não políticas...”

Está em construção um novo paradigma de democracia local direta, produto da generalização de canais digitais e sua conectividade, da informação, da comunicação e da gestão de dados, bem como da possibilidade de participação cidadã direta e universalizada através da rede. Um paradigma que, se bem que

ainda seja considerado como a utopia de um novo “paraíso participativo”, está já em plena implementação através de práticas como:

- a) A gestão digital de processos e de expedientes administrativos.
- b) Uma melhoria da democracia participativa.
- c) A democracia directa, através de fóruns, da opinião ou do voto digital.
- d) A prática do chamado e-government, sob forma de mecanismos de comunicação bidirecional, acesso à informação, participação no debate político.

Sendo irrefutável que as tecnologias estão a abrir vias para uma nova conceção da participação e da governação local, não é menos certo que o desenvolvimento da democracia passa pela produção de representações coletivas do espaço público, pela solidariedade, pela inclusão social, representações que gerem atitudes de tolerância, participação e ação social inclusiva. A vulgarização e a acessibilidade da informação, a compreensão dos fenómenos sociais e o conhecimento das dinâmicas que configuram a realidade sociocultural, são elementos constitutivos da qualidade dos nossos sistemas de participação democrática (Innerarity, 2011). A generalização do acesso ao conhecimento, a análise crítica, a capacidade de manejar dados indispensáveis para uma participação livre e consequente no debate e na tomada de decisão social, são elementos imprescindíveis para a consolidação das estruturas democráticas de participação e gestão da vida comunitária.

## **2.4.2. Conectivismo e auto-organização social**

O conectivismo, como capacidade dos indivíduos e dos coletivos para se manterem em contacto, para aceder à informação e ao debate social, superando os condicionamentos espaço-temporais e os monopólios informativos, é uma das características da sociedade pós-moderna, que facilita o acesso dos indivíduos à informação, ao debate, à tomada de decisão e à ação cooperativa, tirando o máximo proveito das dinâmicas de participação. A capacidade de conexão converte-se assim no garante tecnológico do potencial que a Rede oferece com vista ao desenvolvimento da ciberdemocracia. “O conectivismo integra princípios explorados por várias teorias, como a teoria do caos, das redes, da complexidade e da auto-organização” (Siemens citado por Aparici, 2010: 84).

O conectivismo tem na sua origem uma opção individual, uma vontade de acesso à Rede. Pressupõe portanto as condições tecnológicas garantindo o contacto e a interação. Com base nessa vontade individual e nessas condições tecnológicas, proporciona a partilha de situações problematizadoras, de interesses e inquietações comuns e desperta a vontade de auto-organização que se alimenta de dinâmicas interativas de debate, análise e tomada de decisão. Siemens aponta como princípios do conectivismo, entre outros:

- “A aprendizagem e o conhecimento dependem da diversidade de opiniões”.
- “A aprendizagem é o processo pelo qual se conectam nós a fontes de informação especializada”.
- “A capacidade para aprender mais é mais crítica que a soma de conhecimentos num dado momento”.

- “A própria tomada de decisão é, em si mesmo, um processo de aprendizagem”.

Sob o ponto de vista das organizações, o conectivismo está na origem de dinâmicas de auto-organização social, gerando fluxos aleatórios e interconectados, que estruturam e desenvolvem redes sociais com base em situações problematizadoras, alimentando o debate social, a análise crítica cooperativa e a tomada de decisão participativa, produzindo tecido social solidário.

O conectivismo configura os mecanismos de comunicação e de organização social no século XXI. como afirma Aparici (2010: 34), “A partir deste novo século os indivíduos formam redes, organizam-se, articulam movimentos e ações desde o ciberespaço aos espaços reais, e dentro do próprio ciberespaço”.

A generalização das redes sociais e dos telemóveis, do smartphone, do tablet, da playstation, revolucionaram a forma de o cidadão e a cidadã se conectarem e de gerirem os seus fluxos de informação. Como afirma Kirkpatrick (2011: 395), “O Facebook está a mudar o nosso conceito de comunidade, tanto a nível local como a nível planetário”, afirmação extensível a outras redes sociais como o Twitter ou o Youtube, disponíveis em discretos dispositivos portáteis multimédia.

Uma das principais alterações que introduz esta nova perspetiva das redes sociais é a presença de fatores identitários. Se, num primeiro momento, a internet favorecia a criação de identidades fictícias, fantasmas que ocultavam o nosso verdadeiro eu, esta nova conceção da interatividade em rede reclama a identificação dos utilizadores, a quem é exigido que se tornem visíveis na rede com um mínimo de dados identitários, só depois lhes permitindo o contacto e a interação no seu seio. Outra das

características desta nova geração de redes de comunicação é a transparência e a veracidade, como fatores de uma comunicação horizontal na qual o utilizador passa a ser produtor, editor e distribuidor de conteúdos.

Segundo Kirkpatrick (2011: 397), “o intercâmbio e a transparência estão a converter-se em elementos inerentes à experiência moderna”, falando-nos, a esse propósito, do efeito Facebook: “O efeito Facebook ocorre quando o serviço coloca as pessoas em contacto, de forma inesperada, com base numa experiência, num interesse, um problema ou uma causa comum” (2011: 17). Quando os elementos identitários ou de representação partilhada confluem de forma sinérgica, o programa produz um efeito de propagação que conhecemos por “viral”.

Essa confluência de representações sociais e de identidades individuais converte-se no motor do encontro, na Rede, de interesses, de inquietações e de propostas de atuação, encontro otimizado pelas possibilidades de conectividade global, deslocalizada e instantânea, permitindo uma relação interativa que se está a converter num novo poder cidadão e na base para uma nova democracia.

Fenómeno reconhecido por Kirkpatrick (2011: 393) quando afirma: “A visão de Mark Zuckerberg consiste em dotar o indivíduo de poder”. Para isso, as redes sociais oferecem “às pessoas ferramentas que lhes permitem comunicar de forma mais eficiente, num mundo onde prospera a informação”.

Esta nova realidade tornou-se patente nas revoluções do Norte de África, nas quais a conectividade, o fluxo de informação, a proliferação dos fóruns de debate, se tornaram possíveis graças ao acesso generalizado às redes sociais e à permanente conectividade assegurada pelo uso de terminais móveis.

As redes sociais conectam indivíduos, redes locais e globais, numa comunicação universalizada, criando laços de credibilidade, fiabilidade e identificação, os quais permitem otimizar e filtrar a informação relevante, no meio de imenso manancial de fluxos de informação e de dados.

As redes sociais, de mão dada com o efeito deslocalizador dos terminais móveis que permitem emissão e receção dos fluxos de informação em tempo real, deram origem a um novo paradigma comunicacional caracterizado por:

- a) A localização permanente dos cibernautas, localização *in situ* e em tempo real, que permite a interatividade instantânea.
- b) A conectividade constante independentemente do momento e do lugar, numa interação sem interrupções.
- c) O acesso privilegiado à informação, facilitando a seleção personalizada das fontes, canais e tipo de dados. A individualização das opções de fluxo e de acesso à informação possibilita o confronto da informação recebida, incrementando a taxa de fiabilidade e de veracidade no acesso aos dados.
- d) O fomento do debate, da tomada de decisão e da ação coletiva.

As características deste novo paradigma da participação e do ativismo social no ciberespaço foram assumidas pelos diferentes agentes sociais, organizações e indivíduos, que, progressivamente e de forma generalizada, incluem, nos seus espaços internet, a conexão com as diversas redes sociais, facilitando os fluxos de informação, os espaços para o debate e para a ação social cooperativa.

### **2.4.3. Das redes sociais às comunidades inteligentes**

As redes sociais apresentam-se como paradigma de estruturação do tecido social na sociedade digital. Definem-se como estruturas compostas de nós, unidos por certas relações e interdependentes a vários níveis, plataformas virtuais em rede que permitem o desenvolvimento de uma série de funções de comunicação concretas. As redes sociais asseguram uma conectividade mediada pelos nós ou pontos de conexão entre redes, facilitando esta conectividade, por sua vez, um fluxo de informação globalizado e atualizado. A estrutura das redes sociais garante uma conexão primária, mas não assegura a estruturação e desenvolvimento das cibercomunidades. Os elementos de coesão destas comunidades são alheios ao software e às linguagens digitais, baseando-se em fatores bastante mais sólidos, relacionados com a expressão individual e coletiva, com a empatia e a alteridade, com o desenvolvimento e consolidação de identidades coletivas, com o reforço da autoestima e dos sentimentos de pertença, com a participação e a tomada de decisão cooperativa.

As redes sociais, segundo Cierco (citado por Aparici, 2010: 20) permitem:

- “Dinamizar as organizações”.
- “Partilhar ideias e iniciativas, gerando conhecimento novo”.
- “Estabelecer novas relações horizontais entre as partes”.
- “Gerar sinergias em tempo real e favorecer a participação”.
- “Partilhar todo o tipo de ficheiros”.
- “Estabelecer relações de cumplicidade”.

O mesmo autor afirma igualmente que “As redes sociais permitem que uma organização se torne mais inteligente e aprenda com os utilizadores”.

As redes sociais garantem uma conectividade global que põe em relação os indivíduos e as organizações, otimizando a versatilidade, a facilidade de acesso e a capacidade de troca de ficheiros multimédia. Estas características das redes sociais, em conjunto com a convergência de meios e a multiplicação e polivalência dos terminais móveis para o acesso à rede, estão ao serviço dos indivíduos e dos coletivos permitindo-lhes rentabilizar a sua ação, quando se apresentam no ambiente sociocultural como organizações sociais inteligentes.

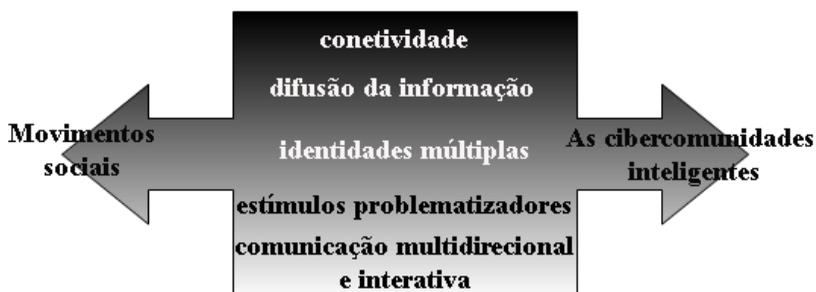
As redes sociais apresentam-se-nos como comunidades inteligentes, tal como as define Lévy (2004), ao fazer referência à inteligência coletiva, como saber partilhado, e às comunidades inteligentes, capazes de desenvolver esse saber em benefício da democracia. Para este autor, a inteligência coletiva “é uma inteligência partilhada em todas as suas partes, constantemente valorizada, coordenada em tempo real, conducente a uma efetiva mobilização das competências”, constituindo-se a comunidade inteligente como “nova figura da sociedade democrática, tendo por finalidade o seu próprio crescimento, a sua densificação, a sua extensão, o regresso a si própria e a abertura ao mundo”.

Valley, no prólogo de Rheingold (2004: 13), define as multidões inteligentes como “grupos de pessoas que empreendem mobilizações coletivas, políticas, sociais, económicas, graças a um novo meio de comunicação que possibilita outros modos de organização”. Algumas páginas mais à frente, é Rheingold (2004: 18) que afirma que “As multidões inteligentes são formadas por pessoas capazes de atuar em conjunto, ainda que não se conheçam”.

As multidões inteligentes estruturam-se como novos movimentos sociais que, de forma pontual mais ou menos estável, se organizam como resposta a uma situação ou acontecimento

social experimentado pelo coletivo como problematizador, ou com base em interesses e inquietações coletivas assumidas e desenvolvidas como identidades comuns.

Também os movimentos sociais organizados que sejam capazes de tirar bom proveito das potencialidades da conectividade, da difusão da informação, do desenvolvimento de identidades múltiplas partilhadas, da análise e resposta cooperativa perante estímulos problematizadores convergentes e de uma comunicação multidirecional e interativa, adquirem a capacidade de se tornarem cibercomunidades sociais de caráter inteligente.



**Quadro 2: Cibercomunidades sociais de caráter inteligente.**

As cibercomunidades inteligentes apresentam as seguintes características:

- a) Utilizam a Rede como meio de comunicação e de organização.
- b) Fundamentam a sua ação com base numa representação coletiva da realidade social.

- c) A sua intervenção é acionada por identidades múltiplas, motor para a sua participação no debate social.
- d) Utilizam a reciprocidade e a cooperação, que lhes são facilitadas pela Rede, para lançar projetos interativos de ação solidária.
- e) Convertem-se em autoras de conteúdo, através de discursos multimédia, com os quais marcam presença no debate social.
- f) Convertem-se em micropoderes cuja ação tem um impacto direto nas dinâmicas socioculturais da comunidade.
- g) Constituem-se como motores do desenvolvimento sustentável através da concretização e passagem à ação dos seus objetivos e projetos.

Na sequência da rutura e da mutação que as tecnologias digitais induzem sobre as coordenadas espaço-temporais de interação, de comunicação e de identificação com os projetos comunitários, a Rede apresenta-se como o ambiente ideal para o encontro de identidades e causas coletivas, para a problematização da realidade social, para o debate e a tomada de decisão, para o desenvolvimento de projetos colaborativos de estruturação de comunidades sociais solidárias, inclusivas e sustentáveis.

Na última década do século XX, Rossel (1990) afirmava que a tarefa principal da animação sociocultural consistia na busca de pontos de encontro e na criação de sinergias entre redes sociais de reduzida abrangência, como grupos informais, associações de vizinhança, associações culturais, com as redes sociais de ampla abrangência, como movimentos sociais, sindicatos, partidos políticos, organizações não governamentais, etc. Na segunda década do século XXI, já no contexto da sociedade digital, a missão da ciberanimação ganha sentido com a utilização da Rede para potenciar esse encontro, entre comunidades virtuais primárias

(fóruns de interesses e de afinidades, blogues, web2.0, sustentados por coletivos profissionais ou por simples empatia) com as redes sociais de banda larga (movimentos sociais, económicos e políticos).

A ciberanimação apresenta-se como ação mediadora, promovendo a interconexão de redes no ciberespaço, funcionando como nó de conexão e facilitando dessa maneira o desenvolvimento das identidades, a participação e a comunicação global.

Para poder desenvolver cibercomunidades inteligentes, capazes de otimizar as potencialidades do ciberespaço, alimentando processos de coesão e de desenvolvimento sociocultural, é necessário que estas estruturas sociais consigam ultrapassar os níveis relacionais primários da conectividade, atingindo estados mais complexos de interação, no âmbito dos quais se processa uma análise coletiva da realidade social, a tomada de decisão e se procede à elaboração de respostas cooperativas de desenvolvimento sociocultural.

## CONTEXTOS, ATORES E ESTRATÉGIAS DA CIBERANIMAÇÃO

### 3.1. A ciberanimação e as dinâmicas comunitárias

A ciberanimação ganha forma no ciberespaço, como confluência de dinâmicas comunitárias tendendo para a coesão e a estabilidade dos sistemas socioculturais. No presente capítulo, vamos analisar os diferentes elementos que enformam e estruturam as dinâmicas próprias da ciberanimação. Podemos encontrar no ciberespaço diversos tipos de lugares, agentes e estratégias, cuja ação é suscetível de ser classificada como ciberanimação.

Tomando o ciberespaço como ecossistema de referência, sabendo de que forma os diversos “não lugares” se configuram na Rede, resultado da confluência de fatores identitários e de situações problematizadoras vividas pelos diversos utilizadores, vamos passar a apresentar e a analisar o papel dos distintos atores que intervêm no ciberespaço, sob a perspectiva da ciberanimação, e quais são as estratégias de que se servem para a gestão das suas dinâmicas comunitárias, nos seus contextos de intervenção.

Entendemos a ciberanimação como prática da ação social no ciberespaço, tendo por objetivo a melhoria das condições sociais, mediante a mudança das representações coletivas e a atualização das atitudes individuais, dando origem a dinâmicas de busca de estruturas sociais mais justas, democráticas e sustentáveis.

Trata-se de uma prática social e comunitária que dá lugar a uma série de dinâmicas de interação entre identidades múltiplas partilhadas e a uma problematização e encenação da vida através do diálogo e da análise crítica da realidade. A ciberanimação cria uma orgânica sociocultural a favor da mudança e da transformação das condições de vida, traduzindo-se numa ação cooperativa dos atores sociais e em toda uma praxis de estratégias específicas de atuação, que vamos estudar no presente capítulo.

### **3.2. Um precedente: o Movimento Zapatista, a sua ação e respetivo impacto no ciberespaço**

Como introdução à praxis e dinâmicas próprias da ciberanimação, considerámos como exemplo e precedente significativo a prática de militância ativa desenvolvida pelo Movimento Zapatista, a qual se converteu numa referência para a ação de movimentos sociais no ciberespaço.

O movimento zapatista luta ativamente por uma sociedade mais justa, atuando no âmbito geográfico do estado de Chiapas, no México. Criticando as condições económicas e sociais que afetam uma região específica do planeta, este movimento de inspiração socialista está na origem de estratégias de luta e de mudança social aplicadas ao ciberespaço, não apenas como forma de se conectar às diferentes comunidades locais de Chiapas, mas também e sobretudo constituindo-se como uma plataforma contribuindo para o debate social globalizado, ao dar voz e imagem aos coletivos camponeses, visibilidade que gerou uma onda de simpatia pelo mundo inteiro, traduzindo-se em adesões e atitudes de militância, graças à sua presença e ação na Rede.

O Exército Zapatista de Libertação Nacional (EZNL) é um exemplo claro de uma organização fazendo uso da Rede para a

prosseção dos seus objetivos, nomeadamente como elemento de coesão, fonte de informação, meio de recrutamento e de ação solidária. Embora, ultimamente, alguns autores refiram a Al Qaeda (Castells, 2006) e a primavera árabe como exemplo de organização da luta em Rede, falando-se do poder da internet para a organização e ação de novos movimentos revolucionários, o próprio Castells afirma, ao referir-se a estes movimentos: “Chamo-lhes wiki-revoluções, movimentos sociais de geração espontânea e auto-organizados, assentes em redes de comunicação horizontal e na confiança entre as pessoas, que começam no Twitter e no Facebook e acabam na rua, e, quando necessário, nas barricadas, como nos tempos heróicos. Para chegar às barricadas, é hoje necessário passar pela Rede. Estas são as revoluções do nosso tempo, protagonizadas por jovens com os meios próprios ao dispor da sua geração, as redes sociais”.

Não obstante, elegemos o movimento zapatista por várias razões: em primeiro lugar, porque foi o primeiro movimento social e político que utilizou a internet para a difusão e execução de ações da sua luta de libertação; em segundo lugar, porque se trata não apenas de uma luta pela autodeterminação e desenvolvimento, mas também por uma nova ordem social; em terceiro lugar, pela sua capacidade para recolher simpatias, adesões e colaborações em todo o mundo junto de movimentos e personalidades de pensamento progressista; e em último lugar, pela larga experiência e eficácia na utilização da Rede para auto-organização e a criação de estruturas cooperativas de adesão e ação coletiva.

A página web do EZNL, [www.ezln.org.mx](http://www.ezln.org.mx), é um exemplo da eficácia da sua participação na Rede. Oferece duas alternativas de entrada: uma de âmbito local, denominada Enlace Zapatista, e

outra, chamada Zeztainternazional, de acesso à estrutura de apoio e participação global.

O Enlace Zapatista estrutura-se como um fórum de informação e debate, oferecendo informação sobre as atividades desenvolvidas, notícias, convocatórias, contactos, comentários, acesso à organização.

A ligação Zeztainternazional permite aceder a uma informação detalhada sobre a filiação, objetivos e metodologia da organização, oferecendo a possibilidade da adesão em rede aos fóruns e encontros de debate, às denúncias e protestos, bem como ligação a outras estruturas e meios para a resistência internacional, como a Rádio Insurgente, a Revista Rebeldia, ou a Rede de apoio ao movimento em todo o mundo.

Queremos destacar vários elementos da organização zapatista em rede que se revestem de interesse para o nosso estudo. Em primeiro lugar, a defesa das identidades locais camponesas e indígenas; em segundo lugar, a conceção global de um problema local, uma vez que o movimento considera que a luta pelas identidades indígenas e locais não é apenas um problema localizado e restrito ao estado mexicano de Chiapas, mas antes um problema globalizado, provocado pelo imperialismo, pelo neoliberalismo e pela globalização económica; em terceiro lugar, o carácter participativo que demonstra o movimento, a título de busca coletiva e cooperativa de formas e canais de autoria veiculando a sua mensagem e mediando a sua visibilidade em prol da criação da sua própria representação sociocultural; e, em último lugar, a eficácia na utilização da Rede para participar do debate social, para analisar a realidade, para a tomada de decisões transformadoras, para obter adesões, para internacionalizar a luta local pela libertação, considerada e representada como um problema coletivo à escala mundial.

Nestas características da ação em rede do movimento zapatista, podemos encontrar o gérmen da ação social no ciberespaço, identificando várias coordenadas da ciberanimação, que delimitam o campo onde se desenrola a sua ação e os contextos em que se desenvolvem as estratégias dos diferentes atores, tal como vamos desenvolver em seguida.

### **3.3. Os contextos da ciberanimação**

A ciberanimação apresenta-se-nos como o paradigma da ação sociocultural em contexto digital. Tal como já analisámos, o ciberespaço converte-se em ecossistema de referência para a ação dos diferentes atores do âmbito da ciberanimação. O ciberespaço dá origem, num primeiro momento, a “não lugares” carentes de identidade, suportados pela arquitetura da Rede. Estes espaços virtuais animam-se e, graças à confluência de interesses, preocupações e afinidades comuns, de “não lugares” transformam-se em espaços de significação e de encontro, para identidades múltiplas e convergentes.

Surge assim uma praxis comunitária de solidariedade social e de criação de redes de cooperação, tendo por objetivo a mudança das representações coletivas e das atitudes individuais, com vista à transformação das estruturas sociais em redes comunitárias mais justas e sustentáveis.

Como consequência, vamos encontrar-nos perante uma série de redes interativas, que se esforçam por tirar o máximo proveito das possibilidades que oferecem a internet e a cultura digital (a conectividade, o hipertexto, a convergência de meios e de linguagens, a interatividade, o trabalho cooperativo e a autoria coletiva), originando e alimentando dinâmicas identitárias tendendo para a criação de cibercomunidades, as quais, atuando

no ciberespaço, sejam capazes de se tornar presentes, em paralelo, no debate e na tomada de decisão nas diversas instituições e comunidades sociais.

Conforme já constatámos, não é o software que gera os processos de ciberanimação. São as próprias dinâmicas socioculturais da comunidade, e fundamentalmente as dinâmicas identitárias e problematizadoras, que se aproveitam das potencialidades do ciberespaço, para se expandirem em estruturas horizontais e descentralizadas, ferramentas interativas de debate e de tomada de decisão e espaços digitais para a expressão multimédia e a ação cooperativa.

Não nos é portanto possível, na sequência dessas observações, afirmar que existam softwares e ferramentas próprias da ciberanimação, mas apenas que é possível encontrar na Rede exemplos concretos de contextos virtuais capazes de gerar espaços de conectividade e conseqüentemente, dinâmicas de estruturação cibercomunitária.

Vamos fazer uma breve incursão por uma série de espaços digitais, fixando prioritariamente a atenção no seu potencial do ponto de vista da estruturação de dinâmicas de ciberanimação e, acessoriamente, às ferramentas digitais que utilizam e funções que estas prestam nas dinâmicas comunitárias.

Vamos classificar estes contextos digitais segundo a evolução do conceito de web ou interface:

**Web1.0** que, superando as limitações impostas pela sua arquitetura, desde o ponto de vista do código e software utilizado, apresenta-se no ciberespaço com a intenção explícita de criar uma cibercomunidade, gerando espaços virtuais para a participação, a tomada de decisão, a interatividade e o trabalho colaborativo.

Código baseado na linguagem html, Web de caráter sobretudo informativo e unidirecional, podendo incluir pequenas animações tipo flash. Nos últimos tempos, conectada através de hipervínculos a ferramentas da web 2.0 ou das redes sociais (formulários, fóruns, canais de informação, painéis e murais de troca de informação), pode ser um instrumento útil para as cibercomunidades que contam com escassos recursos tecnológicos e uma clara visão das dinâmicas próprias dos procesos de desenvolvimento comunitário.

**Web2.0** Modelo incorporando linguagens php, programação que permite a criação de ambientes mais dinâmicos. Neste modelo, incluem-se o universo de blogues e das páginas permitindo a autoedição por parte dos seus utilizadores. A possibilidade de editar textos ou comentários, de participar em fóruns ou de trocar ficheiros multimédia, são algumas das características principais deste conceito.

**Web social ou redes sociais.** Este conceito de rede tira partido das possibilidades evidenciadas pela Web2.0, para criar estruturas de comunicação generalizadas baseadas na ideia da conectividade global e de um crescimento geométrico das suas possibilidades, graças à multiplicação de oportunidades de troca de informação. Com uma arquitetura de edição complexa, armazena e processa dados, relacionando informações favorecendo a conectividade, oferecendo uma estrutura mediática supra-linguística e, por isso, supra-nacional e verdadeiramente global. Em resumo: a rede social permite estruturar grupos sociais no ciberespaço, através de ferramentas da troca de informações, recorrendo a fóruns, murais, canais de notícias e de troca de ficheiros em múltiplas linguagens: texto, som e imagem, favorecendo a convivência entre

individualidades e coletividades num mesmo contexto comunicacional. Seja através de uma comunicação privada pessoa a pessoa, seja através de uma comunicação pública aberta, endereçada à massa dos utilizadores, segundo as preferências de conexão de cada qual, a rede social converte-se num instrumento rápido e versátil para a comunicação interpessoal, ao mesmo tempo que se apresenta como um poderoso meio de comunicação global. É o caso de redes como o Twitter ou o Facebook, na medida em que dão origem a grupos, coletivos ou comunidades em rede, capazes de partilhar identidades, de canalizar inquietações individuais e coletivas perante problemáticas da vida quotidiana e do debate social.

**Web semântica.** A web semântica, ou web3.0, oferece uma função suplementar em relação ao contexto web2.0 e anteriores. Às ferramentas anteriormente descritas, vem acrescentar-se a capacidade de rastreio semântico personalizado, que se traduz numa capacidade de gestão inteligente da informação, que garante individualmente, a cada um dos utilizadores, a possibilidade de aceder de forma personalizada a conteúdos específicos e informações particulares, com base na manifestação dos seus interesses e nas pesquisas efetuadas. Dois exemplos de web semântica são o RSS e FOAF: o primeiro é um vocabulário que permite a catalogação de informação, como notícias e eventos, de forma a encontrar informação ajustada ao utilizador; FOAF é um projeto de web semântica, que permite criar páginas web para descrever pessoas, vínculos entre elas, coisas que façam ou criem, disponibilizando informação de forma sensível e simplificada, passível de ser processada, partilhada e reutilizada.

Do ponto de vista das ferramentas (se bem que a gestão das dinâmicas de ciberanimação não seja tanto uma questão de ferramentas, mas sobretudo de encenação e confluência de identidades, de debate e de coautoria), finalizamos este ponto com uma breve enumeração das diferentes ferramentas presentes nos contextos da ciberanimação e da função sociocultural que cumprem. As ferramentas úteis para as dinâmicas de ciberanimação são:

- **Chat e fóruns** de debate que possibilitam o contacto, o debate, a formulação de alternativas e a tomada de decisão pelos membros de uma cibercomunidade.
- **Videokonferências e multikonferências**, facilitando a comunicação desterritorializada, a participação, a análise crítica, o debate, a tomada de decisão e o trabalho cooperativo.
- **Canais de notícias e murais** de informação que facilitam a gestão dos dados, a elaboração de conhecimentos específicos, a transparência da informação e a acessibilidade aos processos participativos e de identificação coletiva.
- **Canais de vídeo e áudio**, facilitando a troca de ficheiros multimédia, a descodificação da realidade, a criação de representações individuais e coletivas e a projeção da sua visibilidade no ciberespaço.
- **Instrumentos para a troca de ficheiros e documentos**, como o ftp, que facilitam as dinâmicas de cooperação e uma cultura de participação.
- **As páginas de autoedição** próprias da web2.0, que facilitam a liberdade de expressão, a visibilidade social, a expressão das identidades individuais e coletivas, a participação social e a autoria coletiva.

- E, por último, as **ferramentas de cooperação**, próprias das redes sociais e da web semântica, que facilitam o trabalho em conjunto, a tomada de decisão para a mudança, a ação solidária e o desenvolvimento em rede de projetos comuns.

### **3.3.1. Os contextos virtuais da ciberanimação**

O ambiente sociocultural é constituído por um conjunto de elementos, que interagem configurando uma representação partilhada da realidade, tanto bióticos - atores sociais, líderes, “cidadãos e cidadãs internet”, organizações e instituições sociais -, como abióticos - condições materiais, recursos, estratégias e ferramentas de comunicação. Esse ambiente estrutura-se entre espaços reais e virtuais, na partilha de uma rede de relações interativas e de vivências experimentadas e sentidas em comum, configurando as identidades individuais e coletivas.

O caldeamento sociocultural é fundamental para garantir e desenvolver o sentimento de pertença, a autoestima individual, a afetividade e a identidade, pressupondo a interação entre os indivíduos e o meio, a sua concretização na realidade social e nas representações coletivas necessárias para a manutenção e reforço da coesão social.

O ciberespaço, como contexto para a ciberanimação, é um lugar privilegiado para a génese desses caldos socioculturais, animados pelos fatores identitários. Essa regeneração dos lugares identitários constrói-se na dialética, no debate, na tomada de consciência e na ação social cooperativa transformadora da realidade, estimulando o aparecimento de micropoderes à escala do debate social (Cremades: 2007).

Os lugares que melhor se prestam às dinâmicas comunitárias de animação cultural no ciberespaço apresentam as seguintes características:

- a) Possuem uma **identidade própria** inclusiva, induzindo dinâmicas de adesão e de coesão internas, identidade que se condensa de forma mais ou menos explícita no contexto digital.
- b) Marcam **situações vitais problematizadoras**, com base no conflito, nas preocupações ou nos interesses, partilhados em Rede.
- c) Manifestam uma **clara intencionalidade na criação de uma cibercomunidade**, em conexão com outras redes sociais, de forma solidária e cooperativa.
- d) Fazem uso de **dinâmicas públicas e acessíveis** de participação na permuta de informações, no debate social e na tomada de decisão.
- e) Geram **projetos colaborativos** em rede, com o objetivo de melhoria das condições de vida coletivas e do desenvolvimento social sustentável.

Estas cinco características são determinantes quando se trata da delimitação da praxis da ciberanimação. A estas características, vamos acrescentar outras tantas, específicas da representação sociocultural gerada pelo ciberespaço, que convergem na ciberanimação:

- a) **A conectividade**, como conjunto de mecanismos de interconexão, confluência de identidades e representações, informação e troca de experiências, inquietações e aspirações solidárias.
- b) **A convergência de meios** para essa comunicação interativa.
- c) **A convergência de linguagens** multimédia facilitando a expressão.

- d) A **coautoria** de textos hipermédia como fórmula para a visibilidade e para uma presença não estereotipada na Rede.
- e) A **geração de identidades** e mecanismos de identificação coletiva com impacto sobre as comunidades sociais.

No ciberespaço, os ambientes socioculturais apresentam-se como virtuais, espoletados pela iniciativa de agentes individuais ou coletivos, líderes sociais, webmasters, bloggers, utilizadores das redes sociais..., cuja atuação espontânea assenta na partilha de problemáticas ou de necessidades, de inquietações e de identidades, tanto individuais como comunitárias, ou então numa ação programada por parte de projetos socioculturais mais sofisticados.

É com base nesta motivação original que entra em ação o software como ferramenta enformando a estrutura de comunicação da cibercomunidade. Essa estrutura, como defende Lessig (1998), não é neutra: “No mundo do ciberespaço, a escolha da arquitetura é tão importante como a votação de uma constituição. Basicamente, o código do ciberespaço é a sua constituição. Estabelece os termos nos quais as pessoas acedem ao mesmo; estabelece as regras e confina as nossas condutas”.

É por isso que nem todo o software pode ser considerado válido, em termos de ciberanimação. Cientes de que se trata de um elemento efêmero e em constante evolução, presume-se contudo despojado de dogmatismos e de tecnologias de controlo não democráticas. Lessig (1998) vai mais longe e defende que “Devemos acautelar que os diferentes tipos de controlo que foram sendo incorporados na democracia constitucional, se incluam também na regulação desta constituição, do código”.

Acionada a força geradora e garantida uma arquitetura cibercomunitária e interativa, as características propiciatórias de um ambiente cibercultural são:

- a) A capacidade de originar e desenvolver cibercomunidades inteligentes.
- b) A capacidade para participar de forma real no debate social, desenvolvendo micropoderes resultantes da sinergia de inquietações e ações convergentes.
- c) A capacidade de originar e desenvolver projetos colaborativos e solidários no ciberespaço.
- d) A possibilidade de indivíduos e comunidades assumirem e expressarem a sua própria palavra, traduzindo o seu sentir, inquietações e identidade.
- e) A possibilidade de indivíduos e comunidades se tornarem visíveis no ciberespaço, encenando a sua própria imagem, aproveitando as potencialidades multimédia.
- f) A capacidade de produzir e reforçar um tecido social solidário.

De um ponto de vista metodológico, algumas das ferramentas que um espaço para a ciberanimação deve mobilizar são:

- a) Ferramentas que fomentem a dialética, o debate e a comunicação multidirecional e interativa.
- b) Ferramentas para a expressão da criatividade e para a autoria coletiva, através de textos e discursos que traduzam as opiniões, preocupações, aspirações e identidade da cibercomunidade.
- c) Ferramentas para a expressão multimédia, para a criação de imagens e representações corporativas próprias da cibercomunidade.

d) Ferramentas para a participação, a geração e a valorização de alternativas, aplicadas à tomada de decisão.

### **3.4. Atores da ciberanimação**

Tradicionalmente, atores ou agentes da animação, eram definidos como pessoas ou instituições que, de forma consciente e sistematizada ou de forma espontânea e aleatória, intervêm nos processos participativos do debate social, induzindo, pela sua atuação, a codificação e decodificação das representações sociais, a leitura crítica das vivências coletivas, a participação social, a criação de afinidades e de identidades, a tomada de atitude, a mudança de postura, a ação social transformadora e a produção e consolidação do tecido social das comunidades locais.

Educadores, animadores, interventores sociocomunitários, bem como instituições públicas, igrejas e associações da mais diversa índole foram, ao longo do tempo, partilhando com a família e outros agentes informais, essa função fundadora dos processos da animação sociocultural.

Porém, a Sociedade da Comunicação, a cultura digital e o ciberespaço, deram lugar a uma nova geração de atores emergentes, atuando no ambiente sociocultural, paralelamente aos agentes tradicionais. Entre as práticas dos diferentes atores da ciberanimação, pode considerar-se a reconversão de agentes de ação sociocultural comunitária, quando estes assumem a cultura digital como cultura da organização, utilizando a Rede como contexto e lugar de conectividade e interatividade horizontal, onde os diferentes utilizadores se convertem em ciberanimadores, num processo de produção coletiva de narrativas, representações e identidades.

Lessig (2009: 193), ao diferenciar as tecnologias analógicas das digitais, assinala como: “Enquanto o processo da tecnologia de cópia analógica implicava que a cópia fosse sempre de qualidade inferior ao original, uma versão degradada, o processamento digital implica que a cópia pode ser igual ao original”.

Pretendemos contudo, na nossa análise, ir um pouco mais além desta diferenciação feita por Lessig. Vamos utilizar a expressão praxis digital ou o termo ciberanimação, para nos referirmos à ação de diversos atores sociais no ciberespaço, utilizando a conectividade, a convergência de meios e de linguagens, a interatividade, a coautoria de textos hipermédia e uma lógica de cooperação, em conjunto com uma arquitetura (software) possibilitando a participação, o debate social e a tomada de decisão, para a criação de cibercomunidades que, tornando-se visíveis na Rede através da palavra e da imagem social, participam no debate sociocultural global, com a finalidade de criar dinâmicas de coesão social e de sustentabilidade sistémica.

No contexto dos agentes dinamizadores do ciberespaço, Lessig fala de três gerações de intervenientes na sua arquitetura. A primeira geração corresponde aos investigadores e hackers que agiram “em sintonia para criar uma rede”; a segunda geração foi constituída pelo comércio, pelos agentes económicos e suas estratégias específicas de marketing e de penetração em novos mercados, enquanto a terceira geração é encarnada pelo Estado, com a sua função de controlo, regulação e vigilância do sistema.

Embora esta classificação nos possa servir de primeira abordagem para a identificação dos atores que interagem na Rede, não é suficiente para analisar de forma precisa os diferentes agentes da ciberanimação. Para isso, há que tomar em conta

elementos como a função que estes agentes cumprem nas dinâmicas interativas ou na consolidação dos fenómenos identitários, no seio das diversas comunidades socioculturais que se estruturam na Rede.

Osuna (citado por Aparici, 2010: 144), ao referir-se aos distintos agentes interagindo nos diversos cenários virtuais, classifica-os, distinguindo intervenientes e produtores, “participantes ativos nas redes de comunicação” dos simples “consumidores dos produtos que outros colocam na internet”.

Sob esta perspetiva, os diferentes agentes de ciberanimação apresentam-se como intervenientes, a título de “cidadãos e cidadãs internet”, dotados de sensibilidade social, atuando na Rede como mediadores e geradores de dinâmicas socioculturais, de organização e coesão das comunidades sociais, tomando por ponto de partida a problematização da realidade para conseguir a participação no debate e na tomada de decisão social, consolidando assim as respetivas representações e identidades coletivas.

Se bem que as dinâmicas socioculturais dependam da ação, muitas vezes casual, dos diversos indivíduos e coletivos, da interação das suas diversas estratégias de atuação e da criação de sinergias entre eles, a ação mediadora dos atores da ciberanimação pode tornar-se determinante, senão mesmo fundamental, para o sucesso nas funções de coesão e regulação social.

Com base nestas premissas, vamos classificar os atores da ação cibercultural, distinguindo entre aqueles que intervêm no ciberespaço de forma institucional e sistémica; aqueles que intervêm de forma casual e atípica; e aqueles que intervêm com base nas premissas e nas leis do mercado. Para isso, vamos dedicar uma atenção especial à forma como este tipo de atores aproveita ao máximo os elementos identitários, a problematização

da realidade, os mandatos institucionais ou associativos, ou mesmo as próprias leis do mercado, transformando essa matéria-prima em tecido social.

Vamos servir-nos fundamentalmente dos elementos que fazem referência à utilização de fatores identitários e à intenção de criar cibercomunidades, para delimitar a função desses diferentes agentes da ciberanimação. Encontraremos atores que atuam com base em identidades fortes, explícitas e claramente definidas, transparentes e assumidas pelos membros da sua comunidade. Mas também encontraremos invariavelmente atores que atuam com base em elementos identitários mais débeis, gerados a partir de inquietações ou problemáticas, cujo processamento pelas dinâmicas interativas da ciberanimação resulta numa consolidação identitária.

No primeiro grupo, que designaremos como atores institucionais, agrupamos os agentes que, pertencendo ou agindo sob mandato de uma instituição pública, seja de caráter administrativo seja de caráter não governamental, associação ou coletivo organizado, atuam otimizando a identidade, inquietações e interesses de uma instituição, geradora do processo de ciberanimação, tirando partido da comunhão de identidades, da partilha de representações e da adesão ou militância, como ingredientes para a ação comunitária.

No segundo grupo, que vamos apelidar de atores ocasionais, encontram-se cidadãos e profissionais, líderes sociais, dinamizadores e mediadores das dinâmicas de conectividade e da comunicação interativa, cuja ação parte de uma inquietação ou problemática concreta, uma conceção cívica e solidária do comunitário e a capacidade de gerar processos interativos suscetíveis de se tornarem visíveis no debate social de forma pontual ou perdurável.

O terceiro grupo, que denominamos de atores económicos, é composto por agentes ao serviço de empresas da cultura, da moda e do ócio, multinacionais e redes mediáticas que atuam sob a perspetiva da rentabilidade do produto, fazendo marketing social e abrindo novos segmentos de mercado, para os quais definem e planificam valores, atitudes e modos de vida coerentes com os produtos que oferecem.

Vamos dedicar uma especial atenção à maneira como cada um destes tipos de atores tira partido e se esforça por otimizar os elementos identitários, tanto os configurados pelas diferentes cibercomunidades, como aqueles que definem uma sociedade solidária e democrática, para criação e consolidação de comunidades sociais.

Esta descrição dos vários atores da ciberanimação será feita avaliando a sua performance e impacto ao nível dos elementos identitários, a sua capacidade de problematização da realidade e o seu contributo para a análise crítica, o seu desempenho na prossecução do mandato institucional ou na aplicação das leis do mercado, realçando sempre, em todos estes casos, a manifesta intencionalidade na criação laços de estruturação comunitária.

### **3.4.1. Atores institucionais**

Entre os atores institucionais, consideram-se o Estado, as organizações não governamentais, os partidos políticos e os sindicatos, as igrejas e confissões religiosas, as organizações profissionais, entidades cívicas e cidadãs, bem como associações e grupos de partilha de afinidades.

### **3.4.1.1. O Estado e as instituições públicas**

O Estado e as instituições públicas, concelhos e administração local, moldam a sua intervenção no ciberespaço com o objetivo de garantir a democracia do sistema. O Estado contribui com elementos identitários e a demanda do bem comum, o respeito pelas liberdades individuais e pelos direitos coletivos, a solidariedade e a justiça distributiva. Lessig (2009) sugere a distinção entre três áreas de controvérsia sobre as quais incide a intervenção do Estado como elemento regulador do ciberespaço: a propriedade intelectual, a privacidade e a liberdade de expressão. O Estado e as suas instituições exercem a sua função reguladora mantendo o controlo e a vigilância sobre estas três áreas.

Sob a perspetiva formal de um mandato institucional, a ação dos Estados é orientada pela Constituição e pelas leis de cada país. Ao evidenciar a intenção de promover a coesão das coletividades locais e nacionais, fortalecendo as senhas de identidade, a inclusão e a partilha de serviços públicos, o Estado explicita o objetivo de criar comunidades.

Nos últimos anos, as administrações estatais e locais colocaram à disposição de cidadãos e cidadãs ambientes digitais para a difusão e gestão dos serviços públicos, para a informação, e, nalguns casos, para a participação e debate, com o objetivo de melhorar a prestação dos seus serviços e até para a busca de fórmulas de e-governança ou de democracia total (Mota, 2005).

### **3.4.1.2. Organizações não governamentais**

A intervenção das organizações não governamentais (ONG) no ciberespaço é dirigida para a difusão e otimização das suas finalidades e das ações preconizadas pelos seus projetos

fundadores. A ação das ONG no ciberespaço inspira-se nas suas próprias senhas identitárias, que utilizam como identificadores, na coerência nas suas ações e na adesão dos seus militantes, tentando propagar vínculos identitários com os utilizadores reais ou potenciais dos seus espaços digitais. Com base nessa premissa identitária, as ONG intervêm na rede, otimizando as dinâmicas de coesão interna e de adesão às suas finalidades, promovendo as suas ações e recolhendo novas adesões e atitudes militantes, ou dando origem a projetos de cooperação em rede.

Os elementos identitários são condicionados pelos fins e pelas ações da organização, bem como pelos modelos de representação social que projeta. A razão de ser deste tipo de entidades encontra-se numa situação problematizadora, concretizada em projetos específicos, visando conseguir uma maior implicação perante situações extraordinárias: terramotos, catástrofes naturais ou campanhas específicas. Os fins condicionam os meios e as características da ação, mas esta pretende claramente, em qualquer caso, a criação de uma comunidade de aderentes, militantes e simpatizantes, que partilhem de uma mesma representação da realidade, tornando-se assim capazes de intervir e de apoiar causas solidárias.

### **3.4.1.3. Partidos políticos e sindicatos**

Partidos políticos e sindicatos estruturam espaços virtuais gerados com base numa identidade sociopolítica, de classe ou de coletivo social, claramente definida e explicitada. Os utilizadores desses espaços são geralmente militantes ou simpatizantes da organização, com ligações identitárias preexistentes e que procuram no ciberlugar informação, mecanismos de adesão e, na medida em que a arquitetura do espaço digital o permita,

dinâmicas interativas ou de participação em projetos cooperativos.

A problematização da realidade ganha forma com base nas dinâmicas socioeconômicas do debate social e na representação da realidade política promovida por cada organização. O mandato sobre o qual assenta a sua ação é determinado pelas finalidades da respetiva organização e pela função sociopolítica desempenhada no contexto do debate social. Estas organizações criam ambientes comunitários consequentes com a sua representação da realidade social e com o seu posicionamento político.

#### **3.4.1.4. Igrejas e confissões religiosas**

No caso das Igrejas e confissões religiosas, estas costumam utilizar os ambientes digitais como elementos paralelos e complementares em relação às dinâmicas presenciais, tais como celebrações ou grupos de encontro e de formação. No ciberespaço, oferecem aos seus acólitos e simpatizantes a comunicação direta, a formação nos dogmas próprios da organização, a difusão das suas atividades e posicionamentos sociais.

Neste tipo de organizações, os elementos identitários encontram-se marcados pelas crenças específicas de cada uma das Igrejas ou confissões, as quais condicionam a representação da realidade social, que por sua vez vai orientar a visão e o posicionamento coletivo, perante os vários temas próprios da organização política e do debate social. O mandato que guia a sua atuação deriva da fé ou crenças da organização, bem como de um carácter proselitista, sempre à procura de novas adesões e da consolidação das já existentes. A criação de comunidades é um objetivo primordial, fundamentalmente nos ambientes vivenciais, mas também nos digitais.

### **3.4.1.5. Entidades cívicas e cidadãs**

As entidades cívicas e cidadãs baseiam a sua ação numa visão própria e característica da vida comunitária. O motor da ação cibercultural neste tipo de organizações consiste numa visão congregando as senhas de identidade de um território concreto ou comunidade local, numa teia de problemáticas diretamente relacionadas com a vida dessa comunidade. No ciberespaço, já podem ser encontradas entidades cidadãs virtuais, sem referência a um espaço físico local, cuja ação se pretende global e globalizadora.

O grau de identificação dos utilizadores é variável, oscilando entre um nível mínimo de identificação, ligado a filiações territoriais ou a problemáticas concretas, e um máximo, configurado pela militância ativa com base numa plena identificação com os ideais de cultura cívica e comunitária sustentados pela organização. O mandato que legitima a sua intervenção é a sua atitude cívica e cidadã, bem como a defesa dos ambientes vivenciais e da sua sustentabilidade sociocultural. A sua capacidade para gerar cibercomunidades depende das dinâmicas interativas e participativas que a cultura da organização seja capaz de promover no espaço digital.

### **3.4.1.6. Associações, organizações profissionais e grupos de partilha de afinidades**

Neste grupo, incluímos entidades, associações e coletivos que, embora não possuindo um sistema identitário tão forte como os anteriores, partilham representações sociais com base em afinidades, inquietações, interesses sociais e profissionais, o que lhes permite criar plataformas digitais e gerar ações solidárias,

consolidando as representações coletivas e, à medida que isso for acontecendo, tornando-se capazes de empreender projetos comuns de caráter cooperativo.

#### **3.4.1.7. Movimentos ecologistas e grupos antiglobalização**

Atores emergentes no novo paradigma das identidades no ciberespaço. Novos atores sociais que começam, segundo Castells, a desempenhar um papel determinante no “processo de mudança social do novo espaço público” (2010: 397). Segundo este autor, ecologistas e atores em busca de “uma globalização justa” estão a assumir o papel de agentes de mudança social, graças à construção de redes comunitárias com base em dinâmicas participativas e não paternalistas.

Este tipo de atores atua na base de elementos identitários ligados à sustentabilidade, à defesa do meio ambiente, à justiça distributiva ou a um equilíbrio socioeconómico global. A problemática que está na origem da sua ação é a análise das condições de vida no Planeta e uma visão partilhada da sua sustentabilidade, da mudança e desenvolvimento social. O seu mandato é de caráter ético, fundamentando-se na justiça e numa repartição equitativa de bens e serviços, tendo por finalidade a criação de ambientes comunitários militantes e comprometidos com a mudança social e a sustentabilidade global, cujo contexto nasce num ambiente digital e se concretiza em ambientes de caráter glocal.

#### **3.4.2. Atores individuais**

Como atores individuais vamos considerar os agentes não institucionais que atuam de forma mais ou menos permanente

perante realidades e problemáticas muito concretas que captam a sua atenção e motivam a sua intervenção. É o caso de líderes e mediadores sociais, o dos hacktivistas, investigadores e hackers, e daqueles que agem de uma forma conjuntural e efêmera, mobilizando-se de forma espontânea perante situações e vivências específicas.

### **3.4.2.1. Hacktivistas**

Os hacktivistas são agentes que atuam na Rede de forma sustentada e com “intenção de produzir uma mudança de índole social ou política, normalmente dirigida em prol de uma postura particular no seio de uma disputa ou controvérsia”.

A ação dos hacktivistas tem origem numa representação muito particular da realidade social. Esta visão pessoal, em conjunto com aspirações e interesses muito concretos, serve-lhes de motivação para a intervenção no ciberespaço. É a confluência destas representações individuais que dá lugar a novas representações partilhadas, as quais, assumidas pelo coletivo, dão corpo a elementos identitários capazes de sustentar dinâmicas de mudança social no ciberespaço. Essas dinâmicas, por sua vez, dão origem a comunidades de ação, em função de fatores casuais e aleatórios, conformes à teoria do caos, na medida em que representações, identidades ou problemáticas adquiram a força suficiente para gerar sinergias de atuação.

### **3.4.2.2. Investigadores e hackers**

Investigadores e hackers moldam a sua intervenção na Rede tomando como ponto de partida hipóteses de trabalho ou interesses específicos originados pela cultura dos fãs (Jenkins,

2009), por dinâmicas aleatórias ou como resposta a problemas específicos. A sua ação, que inicialmente apresentava um nível de identificação coletiva bastante baixo, pode dar origem a laços identitários mais sólidos, fruto da coincidência de interesses, da cooperação na resolução de tarefas comuns e na interatividade que as dinâmicas ciberculturais propiciam. Regra geral debruçam-se sobre problemáticas como a conectividade e a segurança da Rede. Ocasionalmente, a confluência de interesses e aspirações relativamente a uma mesma problemática pode originar cibercomunidades de ação cooperativa.

### **3.4.2.3. Líderes e mediadores sociais**

Cremades (2007: 215) define aqueles a quem chama “cidadãos e cidadãs internet” como um coletivo que “se caracteriza por utilizar a internet para o exercício de atividades políticas sob as mais variadas formas”. Estes cidadãos e estas cidadãs atuam com base em múltiplas motivações: profissionais, éticas, pessoais, benévolas ou solidárias. Porém, sempre como atitude cívica, criam plataformas que, independentemente dos poderes públicos, económicos e institucionais, exercem uma função mediadora e potenciadora de processos de dialética, interatividade e estruturação de dinâmicas socioculturais.

São ora profissionais inquietos, ora cidadãos e cidadãs conscientes, pessoas solidárias e agentes benévolos, intervindo no quadro de atitudes cívicas, agindo como mediadores e geradores de processos de debate, contribuindo assim para a consolidação das identidades e para a criação de cibercomunidades.

Assumindo as necessidades e carências socioculturais que o coletivo experimenta em função das representações sociais partilhadas pelos seus membros, oferecem princípios identitários

originais com os quais sustentam a sua ação e posicionamento nas problemáticas comunitárias. Não se apresentam com mandato preciso que fundamente a sua ação, emanando a sua intervenção social das inquietações individuais que se convertem em ação coletiva, na medida em que produzem dinâmicas de coincidência e de sinergia. Dessa seleção de energias resulta a organização de comunidades digitais.

#### **3.4.2.4. Agentes conjunturais e efêmeros**

Este grupo de agentes é formado por cidadãos e cidadãs que se mobilizam e organizam perante um problema ou uma reivindicação específica, geralmente de ordem local. São atores individuais que atuam cumprindo uma função agitadora, mediadora, organizativa e otimizadora dos recursos disponíveis para a difusão, organização da ação reivindicativa e resolução do problema enunciado. A sua ação alimenta-se do sentimento de luta provocado pelo problema enfrentado, organiza-se rápida e eficazmente, e acaba por se diluir quando esse problema foi solucionado ou sublimado. É o caso da mobilização de cidadãos e cidadãs perante atentados, fraudes eleitorais, problemas do meio ambiente ou económicos ou reivindicações cidadãs. Em semelhantes casos, a Rede é utilizada como um recurso para a difusão do problema, para manter o fluxo de informação e funcionando como suporte garantindo o impacto das ações presenciais feitas para tentar resolver o problema.

Os elementos identitários geradores da ação deste tipo de agentes, estão geralmente relacionados com situações vitais críticas e significativas, identidades locais ou afetivas, a história local ou fatores ambientais territorializados. A problemática é, em todos os casos, perfeitamente explícita e observável, funcionando

como principal fator impulsionador da ação coletiva. O mandato que legitima essa ação reside na confluência da reação coletiva ao problema com os elementos identitários que mobilizam a ação individual.

### **3.4.3. Atores económicos**

Neste grupo de agentes, incluímos desde departamentos de controlo de qualidade e de I&D de empresas do setor do ócio, da moda, da cultura e das tecnologias educativas, até agentes de marketing ao serviço dos meios de comunicação e das multinacionais. A estes atores interessa otimizar e rentabilizar os investimentos de capital efetuados, tirando proveito das características da cultura digital para a criação de fidelidades entre os seus consumidores, para incrementar os índices de penetração dos seus produtos e para ampliar os seus segmentos de mercado.

#### **3.4.3.1. Investigadores e criadores**

Este tipo de agentes coloca os seus recursos ao serviço da criação de ambientes digitais cada vez mais intuitivos e funcionais. A sua ação visa criar condições para a identificação de produtos ou criações com os elementos identitários a que se dirigem ou fazem referência. As problemáticas dependem das suas hipóteses de trabalho, e o mandato justificando a sua ação tem origem na instituição que investe em I&D, e, em qualquer caso, nos próprios princípios de investigação e desenvolvimento. A sua ação tem por objetivo a criação de produtos de consumo individual e coletivo, e portanto, neste segundo sentido, da sua ação podem resultar ambientes e redes cibercomunitárias.

### **3.4.3.2. Agentes de marketing**

Os agentes de marketing ao serviço das empresas multinacionais dos setores socioeducativo, do ócio, do lúdico, da música e da produção audiovisual, trabalham no sentido da convergência das identidades dos jogadores ou utilizadores com os seus próprios produtos, difundindo novidades, criando novas necessidades, tentando gerar uma cultura de consumo e de identificação com as características do produto. Com base nesses elementos identitários e na encenação de situações problemáticas, na maior parte dos casos fictícias, tentam induzir necessidades coincidentes com o consumo dos produtos promovidos. Este tipo de agentes funciona sob mandato da empresa que os contrata, submetendo-se às leis do mercado como elemento regulador da sua ação. Com o lançamento e a promoção de elementos identitários, pretende a criação de comunidades de utilizadores que se identifiquem com a idiossincrasia e a cultura do produto.

### **3.4.3.3. Agentes mediáticos**

A intervenção dos agentes mediáticos no ciberespaço, ao serviço de interesses políticos ou económicos, é feita com a intenção de criar estados de opinião, influenciar o debate social e criar vínculos de adesão identitária coincidentes com os seus próprios interesses socioeconómicos e corporativos.

Sob o ponto de vista identitário, são as representações sociais que projetam junto da audiência de cada um dos meios de comunicação que condicionam a sua abordagem, partindo das problemáticas preexistentes no debate social. O mandato que motiva a sua ação está diretamente relacionado com os interesses sociopolíticos e económicos do grupo empresarial ou institucional

que detenha a propriedade de cada um dos meios. A atuação demonstra uma intenção clara e explícita de promoção de representações coincidentes com as do coletivo promotor, e que defendam os seus valores.

### **3.5. Estratégias de ciberanimação**

A ciberanimação possui uma série de elementos metodológicos que partilha com a animação sociocultural, enquanto praxis da ação social transformadora, aproveitando e otimizando simultaneamente os elementos comunicativos e estruturais que possibilitam as tecnologias da interatividade em rede, criando um mapa metodológico próprio da ciberanimação.

A metodologia, constituída pelas estratégias e recursos da ação sociocultural, apresenta-se distribuída por três níveis: o individual, o comunicacional e o organizacional.

As estratégias e recursos individuais constituem o ponto de partida e o motor da ação coletiva. Estas estratégias respondem a necessidades primárias, tais como a segurança, o reconhecimento, a autoestima, a adesão a princípios e causas, a sublimação de identidades individuais e coletivas.

As estratégias e recursos comunicacionais inspiram-se nos princípios da tolerância e da solidariedade, assentam numa comunicação horizontal de igual para igual, fomentam funções relacionadas com a escuta ativa, a dialética, a interatividade e a autoria coletiva.

As estratégias e recursos organizacionais inspiram-se nos princípios de igualdade e sustentabilidade e estruturam-se em torno de funções relacionadas com a participação, a tomada de decisão, a organização social e o desenvolvimento sustentável. Entre as estratégias e recursos individuais, podemos encontrar:

### **3.5.1 A criação de identidades múltiplas partilhadas**

As estratégias e recursos para a criação de identidades múltiplas passam pela transparência e clareza nos objetivos e finalidades da cibercomunidade, por uma análise dialógica dos elementos que definem a sua identidade coletiva, por uma abordagem comum de aspirações e interesses, pela expressão das identidades individuais e pela capacidade para compatibilizar essas identidades individuais no seio das coletivas.

Entre as estratégias e recursos comunicacionais, podemos encontrar:

### **3.5.2. A comunicação interativa**

A comunicação interativa assenta numa rede de carácter horizontal, descentralizada e multiforme. Oferece, a todos os utilizadores da Rede, total liberdade de ação e de opinião, permitindo-lhes escolher, de forma autónoma, quando e como participar no processo. Pressupõe uma rede sem restrições, sem filtros e sem censuras. Este tipo de comunicação cria redes de escuta e de expressão de individualidades não dogmáticas, evitando o proselitismo e potenciando a livre expressão de preocupações, aspirações, ideias e identidades individuais.

### **3.5.3. A narrativa multimédia e hipertextual**

A narrativa multimédia permite a utilização simultânea de diversas linguagens: a palavra, o som, a imagem, a música, o ruído, o movimento e o vídeo, permitindo várias visões e matices complementares de um mesmo discurso. Porém, a narrativa

multimédia não é uma mera justaposição de linguagens. A narrativa multimédia cria um novo discurso que lhe é próprio, com base na convergência dessas linguagens, cria novas representações que influenciam a interpretação da realidade, dando origem a novas identidades.

#### **3.5.4. A autoria coletiva**

A autoria coletiva é algo mais do que criar textos de forma cooperativa. A autoria coletiva pressupõe uma praxis da diversidade e do contraditório, do encontro individual e coletivo, do diálogo e da análise crítica sobre a realidade, o esforço aplicado à criação de representações comuns e, finalmente, supõe um trabalho conjunto para a criação de textos multimédia que traduzam a palavra de indivíduos e comunidades, e com ela garantam a sua presença no debate social.

Entre as estratégias e recursos organizacionais, podemos encontrar:

#### **3.5.5 A convergência de redes**

O pressuposto da convergência de redes é o encontro: a web constitui um portal de acesso a uma série de recursos digitais, complementados pelas redes sociais, que oferecem ferramentas para o debate, a participação, a tomada de decisão e o trabalho cooperativo. A convergência de redes tende para a confluência das identidades individuais num novo lugar social e espaço de encontro. Se a convergência de meios implicou uma globalização da conectividade, a convergência de redes, enquanto estratégia de

comunicação, pressupõe uma globalização do encontro identitário no espaço digital.

### **3.5.6. A participação em rede**

A participação em rede é condicionada pelo software utilizado e pela arquitetura da Rede: mesmo se a ritmos desiguais, a Rede oferece a todos a possibilidade única para a participação social. Na Rede, qualquer cibernauta pode intervir, opinar e alimentar o seu discurso, participando livremente no debate social. A ciberanimação cria espaços de livre participação, oferecendo aos cidadãos e cidadãs internet a possibilidade de criarem os seus próprios cibergrupos de pressão, gerando micropoderes relevantes para a tomada de decisão e para a criação de coletivos sociais inteligentes.

Jenkins (2009: 163) assinala o aparecimento de uma nova cultura participativa, configurada “na interseção de três tendências”:

- a) As novas ferramentas e tecnologias permitem aos consumidores arquivar, comentar, apropriar-se e voltar a colocar em circulação os conteúdos mediáticos.*
- b) Uma gama de subculturas promovem a produção mediática do “Faça você mesmo”.*
- c) As tendências económicas que favorecem os conglomerados mediáticos, horizontalmente integrados, fomentam o fluxo de imagens, ideias e narrativas através de múltiplos canais mediáticos e exigem tipos mais ativos de espetadores.*

### **3.5.7. Os projetos colaborativos em rede**

A colocação em andamento de projetos colaborativos de caráter solidário e sustentável é a finalidade última da ciberanimação. Estes projetos desenvolvem a capacidade de congregar identidades e partilhar objetivos, de gerar comunidades humanas desterritorializadas, empenhadas em projetos de trabalho em comum. Esses projetos desenvolvem identidades que otimizam as dinâmicas de cidadania e uma praxis de estruturação da cibercomunidade, baseada na procura partilhada de soluções para as inquietações geradoras da ação social.

**Ciber@nim@ção**



## EM JEITO DE CONCLUSÃO

### 4.1. Acerca da ciberanimação

Conforme pudemos ir constatando ao longo deste livro, a ciberanimação é uma prática social mediante a qual indivíduos e comunidades se auto-organizam em busca de um mundo melhor, de uma sociedade mais justa e distributiva, e de uma convivência mais solidária e sustentável. Essa busca traduz-se não apenas na participação e na ação direta, mas também num diálogo interativo, numa análise crítica e dialética da realidade social que dá forma a novas representações em comum e a novas identidades coletivas. Podemos por isso falar de uma ação simultaneamente pedagógica e sociocultural, assente sobre três pilares básicos: a criação de representações coletivas e de identidades partilhadas; a participação no debate social e na tomada de decisão; a interatividade e a coautoria de propostas e ações em prol da mudança social.

A ação sociocultural tornou-se patente no mundo analógico através de espaços de encontro, da interação e da ação coletiva. O paradigma analógico carecia de espaços físicos para o encontro de indivíduos, o confronto de preocupações e de identidades, a partilha de interesses e de aspirações. Esses espaços materializaram-se em equipamentos, em primeiro lugar para o encontro, mais tarde para a interação, e por último para a ação sociocultural: corporações patronais, grêmios operários, casinos, casas do povo, bibliotecas populares e itinerantes, e, mais recentemente, com a institucionalização da prática da animação

sociocultural, as ludotecas, casas da juventude, casas da cultura. As dinâmicas dos seus projetos aplicavam-se, por sua vez, a um âmbito geográfico e sociológico bem delimitado: o bairro, a localidade, o meio rural, a cidade, a região, ou até ao país inteiro, como domínio da identidade nacional, através, entre outros, de programas de democratização cultural, alfabetização de adultos, consciencialização, educação no tempo livre, desenvolvimento local ou comunitário.

Pelo seu lado, a ciberanimação, enquanto prática da sociedade e da cultura digital, organiza-se graças a espaços virtuais e não físicos, espaços mentais de representação da realidade, que se caracterizam pela instantaneidade e deslocalização das comunicações, pela confiança nas potencialidades da conectividade, por uma visão global das possibilidades e limitações da vida humana no planeta, bem como pela esperança depositada nas possibilidades de uma ação solidária e deslocalizada, combinando a atuação no ciberespaço com ações vivenciais de transformação social.

Referimos uma série de ferramentas disponíveis para estruturar as dinâmicas da ciberanimação, tais como: as redes sociais, que asseguram a conexão, o debate e a continuidade da ação; os fóruns e chat, nas suas várias modalidades, que permitem a troca de opiniões e o debate; e, por último, os programas de autoedição partilhada, que permitem a criação coletiva de conteúdos.

A ciberanimação apresenta-se-nos como uma prática sociocultural no mundo da cultura digital, dando origem à criação de cibercomunidades coesas que equacionam, analisam e procuram em conjunto soluções para a transformação da realidade social, em direção a uma democracia real, mais autêntica e participativa, a uma sociedade mais justa, solidária e inclusiva,

bem como à sustentabilidade social, cultural e económica. Estas cibercomunidades estruturam-se com base:

- a) Numa representação coletiva da realidade social que se converte num espaço virtual para a ação sociocultural.
- b) Numa conectividade que promove o contacto de identidades, preocupações, interesses e aspirações, que, segundo Nuñez (2011), se fundamenta em dinâmicas de: situação, oportunidade e continuidade.
- c) Num debate social entre os membros da cibercomunidade, graças a ferramentas como fóruns, chat e videoconferências, complementado por ações diretas no espaço físico, como encontros ou assembleias, com impacto ao nível sociocultural e económico, tanto ao nível global como local.
- d) Numa interatividade permitindo uma relação dialógica entre os seus membros, uma análise crítica da realidade e a autoria multimédia, bem como o desenvolvimento das autoestimas individuais e coletivas, graças ao reforço das identidades partilhadas.
- e) Numa liberdade de expressão que possibilita aos indivíduos e coletividades, participar, de forma cooperativa, no debate social, tornando-se visíveis no ciberespaço.
- f) E, por último, na capacidade de mobilização coletiva em prol de uma ação social cooperativa e transformadora, conferindo consistência às dinâmicas e estruturas do tecido social.

Em jeito de conclusão, os fundamentos da ação da ciberanimação são:

A **aleatoriedade**. A teoria do caos e sua analogia com a propagação errática dos fractais, bem como a mundivisão pós-moderna da realidade, ensinam-nos que não existem modelos ou

leis universais de interpretação e desenvolvimento das dinâmicas sociais. Por isso, não podemos afirmar que exista um modelo único de ciberanimação, nem nos é possível elaborar um protótipo de espaço digital propício para as suas dinâmicas, limitando-nos a assinalar a existência dessas dinâmicas, de espaços e de ferramentas que favorecem os processos de ação cibercultural.

A **identidade coletiva**. O motor das dinâmicas de ciberanimação é a criação de identidades coletivas, tecidas sobre espaços virtuais de representações, que se desenvolvem através da confluência de sentimentos, vivências, afinidades e aspirações, e ainda alimentando-se das experiências vividas como problematizadoras, tirando partido das possibilidades de conectividade oferecidas pela Rede.

A **democracia real**. Entendida como democracia participativa, integra de forma inclusiva as identidades individuais nos processos de debate, de análise, de tomada de decisão e de identificação coletiva, concretizando-se na disponibilidade de instrumentos e ferramentas digitais oferecendo impacto sobre o debate social.

A **ação social transformadora**. Ação direta, não institucionalizada, fruto do debate, da análise crítica e da cooperação na elaboração de propostas e de projetos, partindo das dinâmicas geradas no ciberespaço para otimizar o impacto sobre as estruturas do espaço físico.

#### **4.2. #spanishrevolution, um caso de ação social transformadora fazendo uso das dinâmicas da ciberanimação**

Na segunda quinzena do mês de Maio de 2011, coincidindo com a campanha eleitoral para as eleições municipais e regiões autónomas de dia 22 desse mês, em Espanha, os meios de

comunicação fizeram eco de um autodenominado movimento do 15M, movimento de cidadania por uma sociedade baseada nos princípios da democracia real.

Embora, num primeiro momento, se tenha pensado, de forma estereotipada, que se tratava de um movimento de jovens, à margem do sistema, organizados através das redes sociais, as primeiras análises e as suas consequências evidenciam de forma clara que se trata de uma ação social cooperativa, fruto do debate social e dos novos micropoderes gerados no ciberespaço mas confluindo num espaço real.

Este movimento social, no qual convergem dinâmicas e sinergias sociais, culturais, económicas e políticas diversas, pode ser considerado como exemplo de ciberanimação, pois tornou-se uma realidade resultante de identidades cultivadas pelo ciberespaço no âmbito da cultura digital, ao utilizar Rede e redes sociais para otimizar a sua ação social transformadora.

Estas dinâmicas e características socioculturais são:

- A existência de uma **situação social problematizadora**, coletivamente representada como tal. Neste sentido, a presente crise económica, a liberalização, a bolha imobiliária, a crise hipotecária, as falências na banca, os movimentos especulativos, a degradação do sistema educativo e universitário, a corrupção política ou a própria degradação dos sistemas democráticos, constituem elementos mais do que suficientes para configurar essa representação problematizadora.

- A existência de certos **elementos identitários**, claramente identificados e partilhados, expressando-se em publicações como *¡Indignaos!* de Stéphane Hessel ou *Reacciona*, a indignação social em versão espanhola, contando com textos de intelectuais como José Luis Sampedro, Mayor Zaragoza ou Baltasar Garzón, ou em

vídeos, amplamente difundidos no Youtube, como o do movimento *Visual*, em relação ao movimento do 15M. Estes elementos identitários podem ser reforçados pela partilha de valores como a justiça social distributiva, a inclusão social, a democracia real ou o comércio justo.

- A existência de certos **atores sociais** geradores de dinâmicas de interatividade. Grupos no Facebook, no Twitter, redes de blogues de utilizadores individuais, mas também organizações como *Juventude sem Futuro*, *Associação de Desempregados*, *Não Votes Neles*, *Plataforma ATTAC*, *¡Democracia real JÁ!*, ou ONG tais como Intermón Oxfam, que se tornaram agentes dinamizadores do movimento do 15M, dando-lhe um sentido sociopolítico.

- A existência de uma **consciência e de uma representação crítica** da realidade social, com origem em processos formativos, experiências e itinerários individuais, bem como de um debate social consolidado numa dialética da interação nos fóruns digitais, blogues e redes sociais, despertando a consciência crítica.

- A **combinação de ações diretas no espaço real com ações virtuais** no espaço digital. Esta combinação entre virtual e presencial é uma das características que define as comunidades no ciberespaço. A Rede, tornada social, converte-se em assembleia permanente, 24 horas por dia, na qual vão surgindo opiniões e propostas, onde se debatem alternativas e onde se tomam decisões; em simultâneo com a realização de ações presenciais, tendo neste caso implicado a realização de reuniões prévias, uma assembleia no Parque del Retiro no dia 2 de Maio, que lançou a convocatória para o 15M, a qual culminou finalmente nas manifestações, concentrações e acampamentos na Puerta del Sol, em Madrid, e num grande número de praças das principais cidades espanholas, que deram a conhecer à sociedade espanhola o movimento. A organização de comissões setoriais, debatendo e

obtendo consensos, as assembleias diárias, ao nível do bairro, combinaram-se com um grande fórum permanente na internet, garantindo a conexão e mantendo viva a chama do debate.

- **A utilização da internet e das redes sociais** como imagem de marca, plasmada na agilidade e versatilidade reveladas na criação de grupos no Facebook, para a utilização das redes sociais, para a criação de páginas web úteis, funcionais e adaptadas aos objetivos e estratégias do movimento, como foi o caso de [democraciarealya.es](http://democraciarealya.es) na promoção de ações diretas, ou da página [tomalaplaza.net](http://tomalaplaza.net), em relação aos acampamentos, que recolhia as adesões territoriais. A página Spanish Revolution, no Facebook, contribuiu para a generalização e internacionalização do movimento. Posteriormente, com o tempo, as páginas [tomalacalle.net](http://tomalacalle.net), [tomalosbarrios.net](http://tomalosbarrios.net) ou [juventudsinfuturo.net](http://juventudsinfuturo.net), converteram-se em fóruns para o acompanhamento do dia-a-dia de um movimento cujas propostas transcendem as fronteiras do 15M e se projetam no futuro.

- **A utilização de estruturas narrativas dinâmicas**, ágeis, maleáveis, multimédia e hipertextuais, combinando imagens com textos, ou documentos em vídeo difundidos através do Youtube.

- A utilização de uma gama alargada de meios e **terminais móveis**, flexíveis e adaptáveis, em linha com a convergência de meios audiovisuais. Uma das preocupações essenciais da organização foi de garantir, nos locais de concentração e de acampamento, a distribuição do sinal internet via wi-fi.

- **A globalização** da problemática, e da ação social transformadora. A globalização da luta, através das redes sociais,

originou adesões e uma simpatia sem fronteiras, não se circunscrevendo a Madrid e a outras grandes cidades espanholas.

- A utilização de **dinâmicas de cooperação** para a autoria coletiva, na elaboração de manifestos e redação de propostas. O manifesto *¡Democracia real JÁ!* constitui disso um bom exemplo.

- A utilização de **meios de comunicação alternativos**, com Sol.tv, que transmitia em direto da Puerta do Sol em Madrid, ou a Rádio Sol, uma das primeiras iniciativas para a difusão do movimento, ou ainda a plataforma digital Indymedia, tornaram-se espaços privilegiados de visibilidade, identificação e representação do movimento.

Para além da sua consistência mediática virtual, o movimento foi amplamente divulgado pelos meios de comunicação convencionais, como forma de atrair e de recuperar audiências, aumentando a sua visibilidade, ainda que correndo o risco de criar representações estereotipadas desta realidade social.

Dando continuidade ao movimento, a convocatória para o dia 15 de outubro do mesmo ano, a concentração em Madrid de colunas de *indignados* provenientes de toda a Espanha, redefiniram-no como um grande fórum de debate de propostas, articulando-se na Rede, mas capaz de se mobilizar em ações diretas de tipo presencial, para apoiar as suas denúncias, as suas reflexões e as suas propostas, participando assim do debate social, em prol de estruturas mais justas, éticas, igualitárias e democráticas. Este é um bom exemplo prático e um modelo de ciberanimação, enquanto praxis da dinamização e transformação sociocultural na Sociedade Digital.

### **4.3. A ciberanimação: uma ação sociocultural cooperativa, transformadora da realidade social**

O estudo que empreendemos permite-nos delinear a ciberanimação como uma ação sociocultural interativa e crítica que, graças à otimização das distintas dinâmicas comunitárias, permite a elaboração cooperativa de práticas de auto-organização social, em prol de uma sociedade mais livre, justa e inclusiva, baseada nos princípios da solidariedade e da sustentabilidade, como modelo de desenvolvimento coletivo.

A ciberanimação alicerça-se nas identidades individuais, na praxis dos direitos à intimidade, na autonomia, na expressão e na comunicação, na tomada de consciência individual e nas decisões autónomas de cada indivíduo sobre o seu destino e sobre o seu compromisso com a comunidade.

A ciberanimação desenvolve-se com base em ferramentas que:

- a) Integram as diferentes linguagens de expressão escrita, oral, som, imagem, movimento, 3D.
- b) Integram recursos para a participação e debate: fóruns, chat, sistemas de comunicação um para um, ou redes sociais.
- c) Integram recursos para a autoedição e para a autoria cooperativa, web2.0 e web semântica.
- d) Possibilitam a confluência de meios e terminais, assegurando a conectividade instantânea e uma comunicação imediata.
- e) Possibilitam a confluência de diferentes redes conjugando ferramentas digitais bastante diversas e elementos identitários comuns.

Podemos estabelecer as seguintes conclusões:

1. O software utilizado não gera processos de ciberanimação, contribuindo, no entanto, para a sua otimização.
2. A ciberanimação maximiza a eficiência das dinâmicas socioculturais, multiplicando o seu impacto social.
3. A ciberanimação pressupõe o impacto das dinâmicas socioculturais cooperativas de carácter comunitário num espaço ao mesmo tempo real e virtual.
4. A ciberanimação é um fenómeno identitário, potenciado pela conexão ao ciberespaço.
5. As identidades interculturais partilhadas dão sentido e impacto às dinâmicas da ciberanimação.
6. As dinâmicas de ação sociocultural no ciberespaço baseiam-se em problemáticas e na sua representação coletiva.
7. O desenvolvimento das identidades é favorecido por processos participativos que fomentam os sentimentos de pertença identitária.
8. As dinâmicas de comunicação da ciberanimação pressupõem-se multimédia e interativas.

Como resultado de uma estrutura unidirecional ainda baseada em pressupostos analógicos dos primeiros tempos da web 1.0 e da inércia do paradigma analógico de ação social, a quase totalidade dos atores de animação sociocultural no ciberespaço continuam a utilizar uma narrativa e uma abordagem analógica da comunicação; progressivamente, tenderão a incorporar os elementos interativos e de convergência digital próprios do novo paradigma de ação sociocultural.

As dinâmicas digitais da ciberanimação promovidas pelos diferentes atores socioculturais são identificáveis nos diversos ambientes virtuais pelo cumprimento dos seguintes parâmetros:

- a) Garantia de **conectividade**, permitindo o acesso livre e universal a todos os cidadãos e cidadãs internautas digitais.
- b) Identificação inequívoca da **identidade corporativa** própria de uma representação partilhada da realidade.
- c) Identificação de **problemáticas específicas**, explícitas ou implícitas, gerando um diálogo interativo capaz de despertar a cooperação em prol do desenvolvimento comunitário.
- d) Promoção do **debate e tomada de decisão**, através de ferramentas específicas livres e universais, como fóruns, chat, redes sociais ou qualquer instrumento digital com as mesmas características.
- e) Promoção da **livre expressão** e da visibilidade de uma representação não estereotipada da cibercomunidade no ciberespaço, no âmbito de um diálogo problematizador.
- f) Fomento, através das ferramentas digitais adequadas, da execução de **projetos colaborativos** de ação sobre a realidade social, da coesão comunitária e do desenvolvimento de redes solidárias.
- g) Atualização frequente, introduzindo todos os dias, nos ambientes virtuais, a narrativa hipertextual e a expressão multimédia.
- h) Contributo para a **convergência de meios e de redes**, combinando linguagens, funções e ferramentas.
- i) Participação ativa no debate social, na criação e consolidação de **redes de cidadania**, através do impacto da ação da comunidade virtual sobre a vida quotidiana.

#### 4.4. Observações finais

Como corolário do trabalho aqui desenvolvido, podemos fazer as seguintes afirmações:

A ciberanimação ultrapassa de longe quaisquer considerações relativas ao código, às ferramentas ou aos softwares utilizados.

A chave da ciberanimação reside na confluência de elementos identitários, partilhados com uma vivência social experimentada como problematizadora, por parte dos membros das cibercomunidades envolvidas. Essas identidades interculturais, partilhadas no diálogo, são formadas e consolidadas na análise crítica da realidade sociocultural, e, na medida em que resultam em adesões e num aumento da coesão, traduzem-se em cooperação para a realização de ações de transformação da realidade social.

Estes pressupostos da ciberanimação não estão garantidos à partida, dependendo fundamentalmente do arbítrio, do padrão de cultura democrática e de representação do debate social alimentados pela organização ou agentes promotores. Qualquer software de caráter interativo pode ser subvertido, ou até completamente desvirtuado pelos critérios de utilização e padrões de acessibilidade, intencionalmente colocados em prática pelos seus atores.

Uma vez colocadas em marcha as dinâmicas socioculturais da ciberanimação, há uma série de características inerentes ao ciberespaço, que moldam a ação sociocultural:

a) **O ciberespaço encontra-se na confluência** da realidade vivida que condiciona o dia-a-dia das relações sociais com a aparência virtual que a enforma e multiplica o seu impacto. Por isso,

encontramos sempre essa combinação entre ações virtuais e ações presenciais, nas dinâmicas da ciberanimação.

b) **O ciberespaço garante e multiplica** as possibilidades de conectividade, agiliza os fluxos de informação, diversifica e descentraliza as redes de comunicação, desterritorializa os espaços comunitários, amalgamando identidades globais com identidades locais.

c) **O ciberespaço permite uma ruptura** com a narrativa linear e com a linguística tradicional, ao transformá-la numa narrativa hipertextual, descentralizada e multimídia, recorrendo indistintamente a diversas linguagens, conferindo-lhe um alto grau de flexibilidade e versatilidade, através da convergência e omnipresença de meios e de redes.

Por último, assinalamos uma série de dinâmicas que, se bem que não possam ser consideradas apanágio exclusivo da ciberanimação, se encontram sistematicamente presentes nos seus processos. As mais significativas são:

a) **Dinâmicas de participação**, que possibilitam a participação dos distintos agentes e utilizadores no debate social, na análise crítica da realidade e na tomada de decisão, traduzindo-se na obtenção de consensos e de acordos coletivos, e na constituição em assembleia cibercomunitária permanente.

b) **Dinâmicas interativas**, que permitem um modelo descentralizado de comunicação multidirecional, a confluência de redes, mas sobretudo, uma comunicação não dogmática, não dirigista e não paternalista, assente sobre interesses, aspirações e representações sociais partilhadas, contrapondo-se a uma comunicação bancária, baseada na existência de valores pré-determinados e verdades pré-estabelecidas.

c) **Dinâmicas expressivas**, que fomentam a visibilidade e a expressão de todos e de todas, ao nível da participação individual ou coletiva. A expressão das identidades múltiplas e a polivalência de representações, numa mescla multiforme e multimédia, permite superar visões estereotipadas da realidade, dizer a sua própria palavra, criar a sua própria imagem no ciberespaço.

d) Por fim, **dinâmicas cooperativas, promovendo a autoria coletiva** de textos, ideias, representações e projetos de ação em prol da mudança social.

## REFERÈNCIAS

- Aparici, Roberto** (coordinador) (2003): *Comunicación educativa en la sociedad de la información*. UNED, Madrid.
- Aparici, R. Marí, V.** (coord.) (2003): *Cultura popular, industrias culturales y ciberespacio*. UNED, Madrid.
- Aparici, R. , Garcia Matilla, A. Fernandez Baena, G. y Osuna, S.** (2009): *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa, Barcelona.
- Aparici, Roberto** (coordinador) (2010): *Conectados en el ciberespacio*. Ed. UNED, Madrid.
- Aparici, Roberto** (coordinador) (2010): *Educomunicación: más allá del 2.0*. Ed. Gedisa, Barcelona.
- Aparici, Roberto** (coordinador) (2010): *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*. Ed. UNED, Madrid.
- Augé, Marc** (2008): *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa, Barcelona.
- Barbero, J. Manuel. Cortés Ferran.** (2005): *Trabajo comunitario, organización y desarrollo social*. Alianza, Barcelona.
- Besnard, Pierre** (1990): *El Animador Sociocultural*. Grup Dissabte, València.
- Boix, T. Viché, M.** (1990): *Animación y gestión cultural*. Grup Dissabte, València.
- Carbó, O. Catalá, R.** (1991): *Ecoterritorio y animación sociocultural*. Grup Dissabte, València.
- Carnoy, M.** (2001): *El trabajo flexible*. Alianza, Madrid.
- Carou, Heriberto Cairo** (de.) (2002): *Democracia Digital*. Trotta, Madrid.
- Castells, M.** (2001): *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 1: *La Sociedad Red*. Alianza, Madrid.
- Castells, M.** (2001): *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 2: *El poder de la identidad*. Alianza, Madrid.

- Castells, M.** (2006): *Observatorio global, crónicas de principios de siglo*. La Vanguardia, Barcelona.
- Castells, Manuel y Tubella, Imma**, directores (2007): *La transición a la Sociedad Red*. Ariel, UOC, Barcelona.
- Castells, Manuel** (2009): *Comunicación y Poder*. Alianza, Madrid.
- Catalá, Ricardo** (2003): *La animación sociocultural como sistema de formación: una perspectiva histórica (1976-2000)*. En Ruiz, C. (coord). *Educación social. Viejos usos y nuevos retos*, Universidad de Valencia, Valencia.
- Cremades, Javier** (2007): *Micropoder. La fuerza del ciudadano en la era digital*. Espasa, Madrid.
- Cloutier, J.** (1975): *L'ère d'Emeréc: Ou, La communication audio-scripto-visuelle a l'heure des self-media*. Presses de l'Université de Montreal, Montreal.
- Cuadrado Esclapez, Toni** (2008): *La enseñanza que no se ve. Educación informal en el siglo XXI*. Narcea, Madrid.
- De Sousa Lopes, Marcelino** (2006); *Animação Sociocultural em Portugal*; Edita Intervenção; Chaves
- Del Fresno García, Miguel** (2011): *Netnografía*. Edita: UOC, Barcelona.
- Delanty, 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.
- De Moraes, Dênis** (coord.) (2007): *Sociedad Mediatizada*. Gedisa, Barcelona.
- Debray, Régis** (2001): *Introducción a la mediología*. Paidós, Barcelona.
- Dorfman, A. y Mattelart, A.** (1972): *Para leer al pato Donald*. Ed. Siglo XXI, Buenos Aires.
- Dumazedier, Joffre** (1988): *Revolution culturelle du temps libre 1968-1988*. Meridiens, París.
- Furter, Pierre** (1983): *Les Espaces de la Formation*. Presses Polytechniques Romandes, Lausanne

- Furter, Pierre** (2005): *La utopía comunicacional o de la Era Informática*. Gêneve.
- Gallego, D, Alonso, C, Cacheiro, M.L;** (2011); Educación, Sociedad y Tecnología; Edita Ramón Areces; Madrid
- Gaspar, Cátia; Dantas, José; De Sousa, Marcelino** (2012); Animação Sociocultural. Intervenção e Educação Comunitária: Democracia, Cidadania e Participação; Edita Intervenção; Chaves
- García Canclini, Néstor** (1995): *Conflictos interculturales de la globalización*. Editorial Grijalbo.
- Giddens, A.** (2002): *La tercera vía: la renovación de la socialdemocracia*. Taurus, Madrid.
- Gimeno Sacristán, José** (2001): *El significado y la función de la educación en la sociedad y la cultura globalizadas*. En Revista de Educación, nº extraordinario (pp. 121-142).
- Gimeno Sacristán, José** (2002): *Educar y convivir en la cultura global*. Ed. Morata, Madrid.
- Goetz, J. P. y LeCompte, M. D.** (1988): *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Morata, Madrid.
- Guillet, Jean Claude** (2006): *La animación en la comunidad. Un modelo de animación socio-educativa*. Graó, Barcelona.
- Gutiérrez, Alfonso** (2003): *Alfabetización digital*. Gedisa, Barcelona.
- Gutiérrez, Bernardo (2013)**; La revuelta que sorprendió al mundo; Artículo en la revista Magazine de 21 de julio de 2013; Edita la Vanguardia; Barcelona
- Harvey, David** (2013); Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana; Akal; Madrid
- Hawking, Stephen; Mlodinow, Leonard** (2006): *Brevísima historia del tiempo*. Círculo de Lectores, Barcelona.
- Hine, Christine** (2000): *Virtual ethnography*. Sage, London.
- Hine, Christine** (2004): *Etnografía virtual*. Ed. UOC, Barcelona.
- Hessel, Stéphane** (2011): *¡Indignaos!* Destino, Barcelona.
- Innerarit, Daniel** (2011): *La democracia del conocimiento. Por una sociedad inteligente*. Paidós, Barcelona.

- Jenkins, Henry** (2008): *Convergence Culture: la cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona.
- Jenkins, Henry** (2009): *Fans, bloggers y videojuegos*. Paidós, Barcelona.
- Kirkpatrick, David** (2011): *El efecto Facebook. La verdadera historia de la empresa que está conectando el mundo*. Gestión 2000, Barcelona.
- Kozinets, Robert V.** (1997): *On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture*. Advances in Consumer Research, vol. 25.
- Kozinets, Robert V.** (2010): *Netnography*. Sage Pubns, USA.
- Lanier, Jaron** (2011): *Contra el rebaño digital*, Debate, Barcelona.
- Leff, Enrique** (2002): *Saber Ambiental*. Siglo XXI, Buenos Aires.
- Liotard, J. F.** (1992): *La condición postmoderna*. Planeta-Agostini, Barcelona.
- Lévy, Pierre** (1999): *¿Qué es lo virtual?* Paidós, Barcelona.
- Lévy, Pierre** (2007): *Cibercultura, La cultura de la sociedad digital*. Anthropos, Barcelona.
- Lévy, Pierre** (2004): *Ciberdemocracia*. UOC, Barcelona.
- Lessig, Lawrence** (2001): *El código y otras leyes del ciberespacio*. Taurus Digital, Madrid.
- Lessig, Lawrence** (2005): *Por una cultura libre*. Traficantes de sueños, Madrid.
- Lessig, Lawrence** (2009): *El código 2.0*. Traficantes de sueños, Madrid.
- Lucero, M. M.** *Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo*. Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)
- Machado, Arlindo** (1997): *Pré-cinemas pós cinemas*. Papyrus, Campinas.
- Maffesoli, M** (1990): *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en las sociedades de masas*. Icaria, Barcelona.
- Magallon, Raúl** (2006): *Entrevista con Alain Touraine*. En CIC, Cuadernos de Información y Comunicación, vol. 11. Editado en Internet ISSN 1135-7991
- Marc A. Smith y Kollock, Peter** (editores) (2003): *Comunidades en el ciberespacio*. UOC; Barcelona.

- Markham, A.** (2005): *The methods, politics, and Ethics of representation in online ethnography*. Denzin, Liccoln.
- Mattelart, Armand** (2005): *Diversidad cultural y mundialización*. Paidós, Barcelona.
- Merino Fernández, José Vicente** (2009): *Educación Intercultural. Análisis, Estrategias y Programas de Intervención*. Editorial Conocimiento, Santiago de Chile.
- Moreno Doña, Alberto** (2006): *Teoría del Caos y Educación Informal*. Hergué, Huelva.
- Morín, Edgar** (2000): *La mente bien ordenada*. Seix Barral, Barcelona.
- Mota, Arlindo** (2005): *Governo Local, participação e cidadania*. Veja, Lisboa.
- Nolla Cao, Nidia** (1997): *Etnografía: una alternativa más en la investigación pedagógica*. *Revista Cubana Educación Media Superior*, jul.-dic., vol.11, no.2, p.107-115. ISSN 0864-2141
- Nuñez, Antonio** (2011): *La estrategia del Pingüino*. Conecta, Barcelona.
- Orihuela, José Luis** (2011): *Mundo Twitter. Una guía para comprender y dominar la plataforma que cambió la Red*. Alienta, Barcelona.
- Ortín, Bernardo** (2007): *Relatos sobre el origen de la humanidad*. En la revista digital *Quaderns d'Animació i Educació Social*; <http://quadernsanimacio.net>, nº 5, enero 2007.
- Pérez Luño, Antonio E.** (2004): *Ciberciudadanía o ciudadanía.com*. Gedisa, Barcelona.
- Puig, Toni** (1998): *Animación sociocultural, cultura y territorio*. Popular, Madrid.
- Quintana Cabanas JM.** (1991): *Pedagogía comunitaria, perspectivas mundiales de educación de adultos*. Narcea, Madrid.
- Rheingold, Howard** (1996): *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Gedisa, Barcelona.
- Rheingold, Howard** (2004): *Multitudes inteligentes: la próxima revolución social (smart mobs)*. Gedisa, Barcelona.
- Resohazy, R.** (1988): *El Desarrollo Comunitario*. Narcea, Madrid.

- Richardson, John T. E.** (2005): *Imágenes mentales*. Machado Libros, Madrid.
- Ritzer, George** (2006): *La globalización de la Nada*; Popular; Madrid.
- Rossel, P.; Hainard, F.; Bassand, M.** (1990): *Cultures et réseaux en périphérie*. Réalités sociales, Lausanne.
- Roszak, Theodore** (2005): *El culto a la información*. Gedisa, Barcelona.
- San Martín, Ángel** (1995): *La escuela de las tecnologías*. Universidad de Valencia, Valencia.
- Scolari, Carlos** (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa, Barcelona.
- Silva, Marco** (2005): *Educación interactiva*. Gedisa, Barcelona.
- Siraj-Blatchford, J.** (2005): *Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria*. Morata, Madrid.
- Soler Masó, Pere** (coord.) (2005): *Educació social avui: la intervenció socio-educativa a Catalunya*. Universitat de Girona, Girona.
- Stallman, Richard M.** (2004): *Software libre para una sociedad libre*. Traficantes de sueños, Madrid.
- Terceiro, José B.; Matías, Gustavo** (2001): *Digitalismo*. Taurus, Madrid.
- Tiana, Alejandro; Sanz, Florentino** (2003): *Génesis de la Educación Social en Europa*. UNED, Madrid.
- Tisseron, Serge** (1999): *Comment l'esprit vient aux objets*. Aubier, París.
- Touraine, Alain** (2005): *Un nuevo paradigma. Para comprender el mundo de hoy*. Paidós, Barcelona.
- Touraine, Alain** (2009): *La Mirada Social. Un marco de pensamiento distinto para el siglo XXI*. Paidós, Barcelona.
- Turner, V.** (1988): *El proceso ritual: estructura y antiestructura*. Taurus, Madrid.
- Turkle, Sherry** (1997): *La vida en las pantallas*. Paidós, Barcelona.
- Turkle, Sherry** (1984): *El segundo yo: las computadoras y el espíritu humano*. Galápago, Buenos Aires.

- Úcar, Xavier** (2002): *Medio siglo de animación sociocultural en España: balance y perspectiva*. En OEI-Revista Iberoamericana de Educación (edición electrónica).
- Úcar, Xavier; Llena Berñe, Asun** (coords.) (2006): *Miradas y diálogos en torno a la acción comunitaria*. Graó, Barcelona.
- UNESCO** (2005): *Hacia las sociedades del Conocimiento*. UNESCO, París.
- Vázquez, A.** (2008): *Ciberantropología*. UOC, Barcelona.
- Velasco, Pilar** (2011): *No nos representan. El manifiesto de los indignados en 25 propuestas*. Planeta, Madrid.
- Viché, Mario** (1986): *Animación sociocultural y educación en el tiempo libre*. Ed. Víctor Orensa, Valencia.
- Viché, Mario** (1991): *Animación, sistema de comunicación*. Grup Dissabte, València.
- Viché, Mario** (1999): *Una pedagogía de la cultura, la animación sociocultural*. Certeza, Zaragoza.
- Viché, Mario** (2007): *La animación cibercultural*. Certeza, Zaragoza.
- Viché, Mario** (2010): *La Educación Sociocultural. Un indicador de desarrollo democrático*. Certeza, Zaragoza.
- Wellman, B.** (2001): *Physical Place and Cyberplace: The Rise of Networked Individualism*. International Journal of Urban and Regional Research.
- Wenger, Etienne** (2001): *Comunidades de práctica: Aprendizaje, significado e identidad*. Paidós, Barcelona.
- Wolton, Dominique** (2000): *Internet, ¿y después?* Gedisa, Barcelona.
- Wolton, Dominique** (2006): *Il faut sauver la communication*. Flammarion, París.
- Woolgar, Steva** (editor) (2005): *¿Sociedad virtual?*. UOC, Barcelona.
- Zallo, Ramón** (1992): *El mercado de la cultura*. Hirugarren, Donostia.
- Zallo, Ramon** (2000): *La construcció d'un nou espai de comunicació*. En: Idees 8-2000. UOC, Barcelona.

## WEGRAFIA

Castells M. (2002): *La dimensión cultural de Internet*. Edita en Internet: FUOC e ICUB.

[http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502\\_imp.html](http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502_imp.html) (6/03/11)

Cazau, Pablo (1995): *La teoría del caos*; en

[http://galeon.com/pcazau/artfis\\_caos.htm](http://galeon.com/pcazau/artfis_caos.htm) (6/03/11)

García Canclini, Néstor (1995): *Conflictos interculturales de la globalización*. Editorial Grijalbo. En

<http://es.scribd.com/doc/23787850/Garcia-Canclini-Nestor-Consumidores-y-ciudadanos> (21/07/11)

Lévy, Pierre (2004): *Inteligencia colectiva*. Biblioteca virtual en salud.

<http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/channel.php?lang=es&channel=8> (6/03/11)

Lévy, Pierre (2009): *Cyberespace et cyberculture*.

En:

[http://www.uoc.es/web/esp/articulos/digitum\\_pierre\\_Lévy\\_fr.html](http://www.uoc.es/web/esp/articulos/digitum_pierre_Lévy_fr.html) (14/03/09)

Lessig, Lawrence (1998): *Las leyes del ciberespacio*, en:

<http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/segundo/modulos/audiencias-y-nuevos-medios/ciberesp.htm> (6/03/11)

Osuna, Sara (2009): *Comunicación Digital*, en:

<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/.../883>

Turkle, Sherry (1997): *Identidades en el ciberespacio*.

<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud.html> (21/07/11)

UOC: Áreas temáticas. La Sociedad de la Información.

[http://www.uoc.edu/portal/castellano/arees/arees\\_tematiques/societat\\_informacio/index.html](http://www.uoc.edu/portal/castellano/arees/arees_tematiques/societat_informacio/index.html)

El Caparazón: social media, comunidades, e-learning, innovación, educación, tendencias web.

<http://www.dreig.eu/caparazon/sobre-mi-2/>

Página personal de Luís Canales.

<http://luislucenacanales.wordpress.com/2011/02/25/la-mayoria-de-los-colectivos-sociales-no-utilizan-las-posibilidades-de-interaccion-participativa-que-ofrece-la-web-2-0/>

La ciberanimación sociocultural. Wikipedia.

[http://es.ciberanimacion.wikia.com/wiki/Qu%C3%A9\\_es\\_la\\_Ciberanimaci%C3%B3n\\_Sociocultural](http://es.ciberanimacion.wikia.com/wiki/Qu%C3%A9_es_la_Ciberanimaci%C3%B3n_Sociocultural)

Educación mediática&Competencia digital. La cultura de la participación.

<http://www.educacionmediatica.es/>

Animared. Asociación cultural y ciudad virtual.

<http://www.animared.org/>

Mario Viché. Ciberanimación.

<http://marioviche.tumblr.com/>

Asamblea virtual del movimiento 15M.

<http://15m.virtualpol.com/>

**Ciber@nim@ção**



## INDEX

### **INTRODUÇÃO.....5**

#### **1. CIBERANIMAÇÃO: PRINCÍPIOS E PARADIGMAS.**

1.1. A ciberanimação, uma praxis pedagógica.....	11
1.2. A ciberanimação, uma realidade sociocultural.....	14
1.3. A ciberanimação, herdeira da animação sociocultural.....	15
1.4. A ciberanimação e o seu campo teórico.....	23
1.4.1. A modernidade-net e as narrativas socioculturais.....	24
1.4.2 A teoria do caos e a complexidade social.....	28
1.4.3. As identidades individuais e coletivas .....	31
1.4.4. A comunicação interativa e a sociedade em rede.....	32
1.5. Cultura analógica e cultura digital.....	34
1.6. A animação sociocultural, precedente analógico da ciberanimação .....	36
1.6.1. Os paradigmas analógicos da animação sociocultural.....	37
1.6.2. O paradigma digital da ciberanimação.....	39
1.7. Da animação cibercultural à ciberanimação.....	40
1.8. A ciberanimação como dinâmica da cultura digital.....	49
1.8.1. Identidades coletivas no ciberespaço.....	59
1.8.2. A comunicação interativa.....	51
1.8.3. O trabalho cooperativo e as redes sociais.....	52

#### **2. AS COORDENADAS DA CIBERANIMAÇÃO**

2.1. O ciberespaço, a participação e as representações identitárias.....	55
2.2. O ciberespaço, ecossistema de referência sociocultural.....	56
2.2.1. O ciberespaço e os “não lugares”.....	61
2.2.2. O ciberespaço, um espaço comunitário.....	63

2.2.3. As leis do ciberespaço.....	67
2.3. As identidades no ciberespaço.....	72
2.3.1. Das identidades locais à interculturalidade.....	75
2.3.2. As identidades net modernas, identidades “glocais”.....	78
2.4. A participação no ciberespaço.....	80
2.4.1. Ciberdemocracia.....	84
2.4.2. Conectivismo e auto-organização social.....	90
2.4.3. Das redes sociais às comunidades inteligentes.....	94

### **3. CONTEXTOS, ATORES E ESTRATÉGIAS DA CIBERANIMAÇÃO**

3.1. A ciberanimação e as dinâmicas comunitárias.....	99
3.2. Um precedente: o Movimento Zapatista, a sua ação e respetivo impacto no ciberespaço.....	100
3.3. Os contextos da ciberanimação.....	103
3.3.1. O contexto virtual da ciberanimação.....	108
3.4. Atores da ciberanimação.....	112
3.4.1. Atores institucionais.....	116
3.4.2. Atores individuais.....	121
3.4.3. Atores económicos.....	125
3.5. Estratégias de ciberanimação.....	127
3.5.1. A criação de identidades múltiplas partilhadas.....	128
3.5.2. A comunicação interativa.....	128
3.5.3. A narrativa multimédia e hipertextual .....	128
3.5.4. A autoria coletiva.....	129
3.5.5. A convergência de redes.....	129
3.5.6. A participação em rede.....	130
3.5.7. Os projetos colaborativos em rede.....	131

#### **4. EM JEITO DE CONCLUSÃO**

4.1. Acerca da ciberanimação.....	133
4.2.#spanishrevolution, um caso de ação social transformadora fazendo uso das dinâmicas da ciberanimação.....	136
4.3. A ciberanimação: uma ação sociocultural cooperativa, transformadora da realidade sociall.....	141
4.4. Observações finais.....	144

<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>147</b>
-------------------------	------------

<b>WEGRAFIA.....</b>	<b>154</b>
----------------------	------------

**<http://www.lulu.com/spotlight/marioviche>**

**[www.marioviche.es](http://www.marioviche.es)**