

# IMPACTOS DE LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA **CULTURA**



# IMPACTOS DE LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA CULTURA

Editado por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte y la Organización de Estados Iberoamericanos

Felipe C. Londoño  
Liliana López-Borbón  
Marta Porto  
Ángel Mestres

# Impactos de la Transformación Digital en la Cultura

## Alcaldía Mayor de Bogotá

**Carlos Fernando Galán Pachón**

Alcalde Mayor de Bogotá

## © Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

**Santiago Trujillo Escobar**

Secretario de Cultura, Recreación y Deporte

**Angélica Martínez Torres**

Subsecretaria de Cultura Ciudadana y Gestión del Conocimiento

**Ana María Boada Ayala**

Subsecretaria de Gobernanza

**Diego Fernando Maldonado Castellanos**

Director Observatorio y Gestión del Conocimiento Cultural

**Natalia Sefair López**

Asesora de Despacho para asuntos de Internacionalización y Cooperación

**Andrea García Albarracín**

Líder de investigación cultura, recreación y deporte - Dirección Observatorio y Gestión del Conocimiento Cultural

**Jorge Melguizo**

Coordinación académica del diplomado - Equipo de Internacionalización y Cooperación

## © OEI – Organización de Estados Iberoamericano

**Mariano Jabonero**

Secretario General

**Raphael Callou Neves**

Director General de Cultura

**Donatella Montaldo**

Directora oficina Colombia

**Carolina Serrano Serrano**

Responsable de proyectos Oficina Colombia

**Fernando Vicario**

Coordinación académica del diplomado - Asesor Oficina Colombia

**Sonia Henao Quintero**

Coordinación pedagógica y construcción curricular

**Fabio Rozo Barrera**

Construcción multimedia

**Alexander Torres Vargas**

Gestión de plataforma

---

Claudia Cerón Coral  
Edición y corrección de estilo  
Comunicadora Social-Periodista

Kevin Andrés Barón Bareño  
Diseño y diagramación  
Dirección Observatorio de Gestión de Conocimiento  
Cultural-SCRD

Libro Diplomado "Impactos de la transformación digital en la cultura." / Felipe C. Londoño, / Liliana López-Borbón, / Marta Porto, / Angel Mestres. Primera edición - Bogotá D.C. Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte y OEI – Organización de Estados Iberoamericano

154 páginas: ilustraciones y fotografías a color 19 x 26 cm.  
Imágenes: archivo SCRD  
Incluye referencias bibliográficas

Módulo 1: Impactos Culturales de la Transformación Digital  
Módulo 2: Construcción de Ciudadanía Digital  
Módulo 3: Cultura y sociedad en la era digital  
Módulo 4: Consumo y creación cultural en la era digital

Una producción de:  
La Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá y la Organización de Estados Iberoamericanos

Bogotá, abril 2026.  
Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte  
Cra 8 # 9 -83, Bogotá, D.C., Colombia  
Teléfono: +57 (601) 327 48 50  
[www.culturarecreacionydeporte.gov.co](http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co)  
@culturaenbta

Está permitido citar apartes de los textos, siempre y cuando sean una reproducción parcial del mismo, citando nombre del autor, obra y título del libro.

Las opiniones expresadas en este documento son responsabilidad exclusiva de sus autores y no representan necesariamente la posición oficial de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá y la Organización de Estados Iberoamericanos, salvo mención explícita.

ISBN 978-958-5559-33-2

Esta publicación está bajo una licencia de Creative Commons.  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



# Índice

---

	<b>Introducción</b>	
<b>1</b>	<b>Módulo 1: Impactos Culturales de la Transformación Digital</b>	<b>13</b>
	1.1 Cultura digital y redes	
	1.2 Diversidad cultural y tecno diversidad	
	1.3 Educación y empoderamiento en la era digital	
	1.4 Impactos Culturales en las Comunidades Iberoamericanas	
	Bibliografía	
	Anexos	
<b>2</b>	<b>Módulo 2: Construcción de Ciudadanía Digital</b>	<b>45</b>
	2.1 Ciudadanía digital	
	2.2 Civismo digital	
	2.3 Capital social digital	
	2.4 Construcción de ciudadanía digital	
	Bibliografía	
	Anexos	
<b>3</b>	<b>Módulo 3: Cultura y sociedad en la era digital</b>	<b>79</b>
	3.1 La era digital y sus transformaciones culturales	
	3.2 Política y gestión Cultural hoy y mañana	
	3.3 Cooperación cultural, institucionalidad y cibercultura	
	Bibliografía	
	Anexos	
<b>4</b>	<b>Módulo 4: Consumo y creación cultural en la era digital</b>	<b>121</b>
	4.1 Consumo de contenido cultural en plataformas digitales	
	4.2 Creación de contenido cultural en entornos digitales.	
	4.3 Circulación de contenido cultural en entornos digitales.	
	4.4 Relación entre consumidores y creadores de contenido digital	
	4.5 Motivaciones para la creación, circulación y consumo digital	



# Introducción

¿Cómo nos están impactando, culturalmente, las transformaciones digitales? ¿Cómo están cambiando nuestras formas de crear, producir y consumir cultura? ¿Cómo están cambiando nuestras formas de relacionarnos con nuestras familias, con nuestros amigos, con nuestros entornos personales y laborales? ¿Qué cambios se están produciendo ya, positivos y negativos, en la construcción de ciudadanías, en acciones colectivas, a partir de la influencia permanente, cotidiana, de contenidos digitales?

Con estas preguntas y otras, la OEI - Organización de Estados Iberoamericanos, y la Alcaldía Mayor de Bogotá, a través de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, nos pusimos en la tarea de construir, conjuntamente, proyectos que nos permitan conocer mejor, entender, comprender y proponer alternativas y caminos en formación e investigación sobre estos cambios culturales que nos están trayendo los avances digitales. Este esfuerzo dialoga, además, con el espíritu de la Carta Cultural Iberoamericana, cuyo vigésimo aniversario celebramos en 2026, y que reafirma la centralidad de los derechos culturales, la diversidad y la cooperación como marcos esenciales para interpretar los desafíos y oportunidades que hoy plantean las transformaciones digitales. En coherencia con este horizonte compartido, buscamos impulsar iniciativas que fortalezcan la reflexión crítica, la innovación y la acción cultural en clave digital.

Uno de estos proyectos es justamente el que da origen a este libro: **Impactos de la Transformación Digital en la Cultura**. El cual, se deriva del Diplomado *Impactos culturales de las transformaciones digitales* realizado, en su primera versión, en 2025, durante 5 meses, con 120 horas de intensidad, que terminaron con éxito 658 personas de toda Iberoamérica y en el que en total participaron 1.331 personas de 26 países.

En este Diplomado tuvimos la fortuna de contar con 4 autores y autoras excelentes: Felipe César Londoño (Manizales - Colombia, vive en Bogotá), Liliana López-Borbón (Bogotá, vive en Ciudad de México), Marta Porto (Sao Paulo) y Ángel Mestres (Barcelona). Acá ustedes verán sus textos, que fueron la base para el diseño pedagógico, didáctico y digital del Diplomado, tarea que asumió el Instituto de Formación de la OEI.

También encontrarán acá unos breves artículos de siete grandes gestoras y gestores culturales, a quienes invitamos al Diplomado para compartir, con los y las participantes, reflexiones y experien-

cias: Lina Guisao (Medellín), Marcos García (Madrid), Paula Mascías (Buenos Aires), Carlos Villaseñor (Cholula), Sara Trejos (Bogotá), José Antonio MacGregor (Querétaro) y Tere Badía (Barcelona). Estos artículos son un muy buen complemento, pues son otras miradas, otras propuestas.

El libro, como el diplomado virtual, se estructura en cuatro capítulos —o ejes de reflexión— que recogen los principales debates y contenidos del diplomado.

El **primer capítulo**, *Impactos culturales de la transformación digital*, aborda la manera en que la tecnología puede actuar como herramienta de encuentro, colaboración y construcción de redes de apoyo en las comunidades. A partir del análisis de experiencias latinoamericanas, se examinan las tensiones entre inclusión y fragmentación, así como los riesgos de la desinformación y la polarización en los espacios digitales.

El **segundo capítulo**, *Construcción de ciudadanía digital*, propone un recorrido por las nuevas formas de interacción social que emergen en las plataformas digitales. Examina la arquitectura de la participación, el activismo en línea, la ética de la comunicación digital y el capital social que se genera en los entornos virtuales. La ciudadanía digital se entiende aquí como una práctica que combina derechos, responsabilidades y capacidades para actuar en red, fortalecer la confianza y promover la incidencia cívica.

En el **tercer capítulo**, *Cultura y sociedad en la era digital*, se reflexiona sobre las transformaciones culturales que atraviesan la vida contemporánea: desde los nuevos imaginarios del tiempo y el espacio hasta la aparición de públicos híbridos, comunidades colaborativas y conflictos simbólicos en el ámbito de la información. Este apartado explora también los desafíos éticos de la inteligencia artificial, la regulación de los contenidos y las políticas culturales en un ecosistema mediado por algoritmos y plataformas globales.

El **cuarto capítulo**, *Consumo y creación cultural en la era digital*, analiza el impacto de las plataformas y redes sociales en los modos de producir y difundir contenido cultural. A través de un enfoque comparado entre contextos locales e internacionales, se examinan las dinámicas de co-creación entre artistas y audiencias, los retos de visibilidad en entornos saturados de información, y las implicaciones éticas, económicas y legales de la cultura digital contemporánea.

Al final de cada capítulo se incluyen, además, los textos de los panelistas que participaron en cada uno de los módulos del diplomado, como complemento a su lectura.

En conjunto, los textos que componen este volumen ofrecen una mirada plural sobre la transformación digital en el campo cultural, entendida como un proceso de aprendizaje colectivo y de construc-

ción democrática. Más que una simple adopción tecnológica, este cambio implica repensar los modos de hacer y habitar la cultura, abrir espacios de participación más amplios e inclusivos y fortalecer el papel de las instituciones y los ciudadanos en la configuración de ecosistemas culturales sostenibles, creativos y justos.

Este libro se concibe, por tanto, como una invitación a repensar la acción cultural en clave digital: una acción que reconozca la potencia de las tecnologías como medios de creación y encuentro, pero también su responsabilidad ética y política en la construcción del bien común.

**Raphael Callou**  
Director General de Cultura

Organización de Estados  
Iberoamericanos - OEI

**Santiago Trujillo Escobar**  
Secretario de Cultura,  
Recreación y Deporte

Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.



# 1

# Impactos Culturales de la Transformación Digital

---

Felipe C. Londoño

Arquitecto y Doctor en Ingeniería Multimedia, Universidad Politécnica de Cataluña, España. Vicerrector Académico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, donde Lidera la cátedra y el Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia, iniciativas en cultura e industrias creativas, en colaboración con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes de Colombia.

Fue rector de la Universidad de Caldas, Colombia (2014-2018), donde impulsó la creación de los programas de Pregrado, Maestría y Doctorado en Diseño y Creación.

Su trayectoria abarca la Creación Digital, Industrias Creativas, Diseño, Educación y Nuevas Tecnologías. Dirige el grupo de investigación DICOVI (A1 Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Colombia) y forma parte del Consejo Editorial de la Revista Kepes, del mismo ministerio.

---



El presente documento constituye el material base para la virtualización del Módulo 1 del curso Impactos culturales de las transformaciones digitales y ofrece un marco teórico y analítico sobre la relación entre tecnología, cultura y sociedad en el contexto digital. A lo largo de sus apartados, se abordan los principales cambios que han redefinido las prácticas culturales, la interacción social y la participación ciudadana en la era digital, proporcionando un enfoque crítico sobre cómo las tecnologías influyen en la construcción de identidades y en la cohesión social.

El módulo se centra en la comprensión de la cultura digital y las redes, explorando su evolución histórica y los marcos teóricos que sustentan el análisis de la sociedad digital. A partir de autores como Manuel Castells, Pierre Lévy, Byung-Chul Han y Henry Jenkins, entre otros, se analizan las dinámicas de participación en entornos digitales, la influencia de los algoritmos en la construcción de narrativas y los desafíos que enfrenta la diversidad cultural en un mundo hiperconectado.

## 1.1 Cultura digital y redes

### 1.1.1. Cultura Digital y redes: Definición y evolución

¿Qué es cultura? ¿Qué es tecnología? Estas preguntas son claves para contextualizar el panorama de la cultura digital y entender los diferentes sistemas que lo componen.

La tecnología, en un contexto cultural, es un lenguaje en transformación y mutación, con diferentes matices y dinámicas que resulta imprescindible comprender. *En Culture: An Owner's Manual*, una serie de ensayos y publicaciones, W. David Marx (2024) analiza de manera crítica diferentes aspectos sociales e implicaciones sobre

las tendencias contemporáneas que repercuten en las artes y la identidad. Kyle Chayka (2024), en su libro *Filterworld: How Algorithms Flattened Culture*, explica las consecuencias de los algoritmos y cómo se han infiltrado en la sociedad a través de las tecnologías y redes sociales, perjudicando así la heterogeneidad cultural.

Por otro lado, y desde una perspectiva más abierta, la hiperculturalidad propuesta por el filósofo Byung-Chul Han (2018) describe una definición de cultura emergente del siglo XXI, caracterizada por la fluidez, libertad y diversidad en constante transformación debido a la globalización y a las nuevas tecnologías.

**En este sentido**, la cultura digital ha transformado de manera profunda las dinámicas sociales, económicas y culturales a nivel global, **con especial énfasis en Iberoamérica, donde las tecnologías digitales han impactado la vida cotidiana y las formas de interacción**. Su evolución está marcada por hitos tecnológicos que han redefinido las relaciones humanas, **desde los inicios de ARPANET hasta las innovaciones actuales en la Web 3.0, caracterizadas por la descentralización y el uso de inteligencia artificial (Castells, 2009; Lévy, 2004)**.

El origen de la cultura digital está intrínsecamente ligado al desarrollo de la informática y la conectividad global. ARPANET, creada para el intercambio de información científica, marcó el inicio de una transformación comunicativa que derivó en Internet. La Web 1.0 permitió acceder a información estática, mientras que la Web 2.0 impulsó la interacción y participación de los usuarios a través de redes sociales y blogs. En la actualidad, la Web 3.0 integra tecnologías avanzadas que promueven personalización, seguridad y sostenibilidad, representando el siguiente paso en esta evolución.

Los marcos teóricos de Manuel Castells, Pierre Lévy y Jesús Martín Barbero ayudan a comprender este fenómeno. Castells (2009) define la sociedad red como un sistema interconectado donde la información actúa como un recurso clave. Por su parte, Lévy (2004) destaca el concepto de cibercultura y la inteligencia colectiva, que permite a las comunidades aprovechar el conocimiento compartido. Barbero (2002), en cambio, se enfoca en las mediaciones culturales, explorando cómo las tecnologías son resignificadas por las comunidades en función de sus contextos y valores.

La cultura digital también se manifiesta como un espacio para la innovación y la experimentación. Foros como Usenet y los blogs de los años 2000 ofrecieron plataformas para la creación y el intercambio de contenido, fomentando comunidades virtuales basadas en intereses comunes. No obstante, este avance trajo desafíos como la concentración del poder en grandes corporaciones tecnológicas, la brecha digital y problemas relacionados con la privacidad de los datos.

La transformación social impulsada por la tecnología ha generado nuevas dinámicas sociales y formas de participación. Según Turkle (2011), las tecnologías digitales han creado una paradoja: las per-

sonas están más conectadas que nunca, pero a menudo se sienten aisladas. Este fenómeno, denominado tensión entre conexión digital y desconexión social, cuestiona la calidad de las relaciones digitales y su impacto en el bienestar emocional.

Henry Jenkins (2006), por su parte, destaca la cultura participativa, que empodera a los usuarios como creadores activos de contenido. Plataformas como Wikipedia y las redes sociales permiten la cocreación de conocimiento y la generación de narrativas diversas, ampliando el acceso a la información y fomentando la inclusión cultural. Arturo Escobar (2024) añade una perspectiva crítica al plantear que las tecnologías no deben ser solo herramientas, sino prácticas relacionales integradas en las comunidades y ecosistemas. Su enfoque invita a repensar el diseño tecnológico desde principios éticos y sostenibles.

Las tecnologías digitales han transformado las formas de participación ciudadana. Movimientos sociales como el Primavera Árabe y #BlackLivesMatter son un buen ejemplo de cómo las plataformas digitales pueden movilizar a las masas y generar conciencia global sobre temas de justicia social. Estas campañas han demostrado la capacidad de las redes sociales para amplificar voces y organizar protestas, pero también han expuesto riesgos como la polarización y la desinformación (Sunstein, 2001).

Además, las plataformas digitales han facilitado nuevas formas de participación política y cultural. Iniciativas como Decide Madrid (Decide Madrid, 2023) utilizan la tecnología para involucrar a los ciudadanos en procesos de toma de decisiones públicas, fortaleciendo la democracia e impulsando la transparencia. Estas herramientas reflejan el potencial de la tecnología para transformar las instituciones tradicionales y promover una mayor inclusión.

En el contexto Iberoamericano, la cultura digital enfrenta desafíos particulares: la desigualdad en el acceso a la tecnología y la necesidad de preservar las identidades culturales frente a las narrativas globales. Sin embargo, también presenta oportunidades únicas para innovar en modelos de creación y participación cultural que reflejen la riqueza y diversidad de la región. Movimientos contraculturales y laboratorios de investigación han desempeñado un papel esencial en la adopción temprana de tecnologías digitales como herramientas de transformación social.

### **1.1.2. Tecnología para la cohesión Social**

Las tecnologías digitales se han convertido en un recurso clave para promover la cohesión social, al abrir nuevas posibilidades de conexión, cooperación y participación dentro de las comunidades. Gracias a entornos en línea y redes de colaboración, es posible generar espacios innovadores para el intercambio y el trabajo conjunto, superando distancias físicas y barreras sociales. No obstante, estos beneficios se ven acompañados por retos como la desigualdad en

el acceso y los posibles impactos derivados del uso de algoritmos en la gestión de datos, lo que plantea la necesidad de garantizar condiciones de uso equitativas.

El concepto de cohesión social, desarrollado por Émile Durkheim (2005), es esencial para comprender cómo las plataformas digitales actúan como catalizadores de integración cultural y social.

Según Durkheim, la cohesión social se fundamenta en dos tipos de solidaridad: la **mecánica**, basada en las similitudes entre los miembros de una sociedad, y la **orgánica**, que surge de la interdependencia característica de las sociedades complejas.

En el contexto digital, estas formas de solidaridad se manifiestan en comunidades en línea que comparten intereses comunes y en la interconexión de redes que facilitan el intercambio de recursos y conocimientos. Manuel Castells (2009) complementa esta perspectiva al analizar cómo las redes digitales funcionan como estructuras sociales que redefinen las relaciones humanas y organizativas en la era de la información. Las plataformas digitales, al actuar como intermediarios entre individuos y comunidades, tienen el potencial de fortalecer estas estructuras al proporcionar espacios de conexión y participación.

Altermundi en Argentina (Altermundi, n.d.), una plataforma que promueve redes comunitarias de internet en zonas rurales donde la conectividad es limitada o inexistente es un buen ejemplo de ello.

Estas redes, gestionadas de manera autónoma por las comunidades, no solo brindan acceso a internet, sino que también fortalecen los lazos comunitarios al generar espacios de formación y colaboración. Este modelo de participación ciudadana no solo refuerza la democracia, sino que también promueve la inclusión al dar voz a personas y grupos que tradicionalmente han sido marginados en procesos políticos.

En otra parte del mundo, en Beijing, proyectos como *One Map*, *One Code* integran estrategias políticas, infraestructura y plataformas compartidas para establecer una base de datos unificada y un mapa geográfico cohesivo (Beijing Municipal Commission, 2023).

Asimismo, plataformas como Discord, Twitch, Reddit, Medium y Substack se destacan por impulsar la creación de comunidades y nichos virtuales que buscan la interacción a través de reportajes, artículos, transmisiones en vivo y publicaciones.

En Colombia, proyectos como In-Correcto y Tres60 Lab se destacan en este ámbito. In-Correcto, una editorial, sello discográfico y festival, promueve artistas de vanguardia en Latinoamérica, mientras que Tres60 Lab reúne artistas y marcas urbanas para fomentar la innovación creativa (In-Correcto, n.d.; Tres60 Lab, n.d.).

A nivel global, Norient es una plataforma colaborativa que impulsa la música contemporánea, el periodismo y la investigación, y Le

Proyecto One Map, One Code  
[https://ghzrzyw.beijing.gov.cn/en/News/202409/t20240916\\_3892450.html](https://ghzrzyw.beijing.gov.cn/en/News/202409/t20240916_3892450.html)



Cinéma Club ofrece curadurías de cine de acceso gratuito, promoviendo el trabajo de cineastas emergentes y olvidados (Norient, n.d.; Le Cinéma Club, n.d.).

## Factores limitantes

Sin embargo, la capacidad de las plataformas digitales para impulsar la cohesión social enfrenta diversas limitaciones. Entre ellas destaca la llamada brecha digital, que se manifiesta en la desigualdad de acceso a la tecnología y afecta de forma especial a zonas rurales, personas de mayor edad y poblaciones con menores recursos económicos. A esto se suma que la personalización de contenidos mediante algoritmos puede intensificar prejuicios ya existentes, generando entornos informativos cerrados que reducen el intercambio y la cooperación entre quienes piensan distinto. Tales retos evidencian la necesidad de desarrollar herramientas tecnológicas que integren, desde su concepción, criterios de inclusión, equidad y respeto por la diversidad.

En el ámbito de las redes de apoyo y cooperación, las tecnologías digitales han demostrado ser herramientas esenciales para la solidaridad en momentos de crisis. Según Yochai Benkler (2011), las redes digitales facilitan una economía colaborativa basada en el intercambio de recursos y conocimientos entre pares, mientras que Amartya Sen (1999) destaca la importancia de estas herramientas para expandir las capacidades humanas y promover el desarrollo. Estas perspectivas teóricas resaltan cómo las tecnologías digitales pueden empoderar a las personas y comunidades para superar barreras y alcanzar sus objetivos.

Un ejemplo de redes de apoyo digital es el uso de plataformas como GoFundMe, que permite a los usuarios recaudar fondos para causas personales o comunitarias, desde gastos médicos hasta proyectos educativos (GoFundMe, n.d.). Esta herramienta ha sido fundamental para movilizar recursos en situaciones de emergencia, como desastres naturales o crisis económicas, al conectar a donantes con personas en necesidad de manera rápida y eficiente.

Otro caso es el uso de WhatsApp, que ha revolucionado la forma en que las comunidades vecinales coordinan esfuerzos. En contextos urbanos, grupos de WhatsApp permiten a los vecinos organizar actividades como recolección de alimentos, vigilancia comunitaria o apoyo a personas vulnerables durante emergencias, fortaleciendo los lazos de solidaridad local.

Además de estas aplicaciones, las tecnologías digitales han facilitado el intercambio de recursos y conocimientos en áreas como la educación, la salud y el medio ambiente. Por ejemplo, plataformas como Coursera y Khan Academy ofrecen acceso gratuito a cursos en línea, democratizando la educación y permitiendo a las personas desarrollar habilidades que mejoran su calidad de vida (Coursera, n.d.; Khan Academy, n.d.). En el ámbito de la salud, aplicaciones como HealthMap monitorean brotes de enfermedades a nivel

Tres60 lab  
<https://tres60lab.com/>



Norient  
<https://norient.com/>



Le Cinéma Club  
<https://www.lecinemaclub.com/now-showing/ou-en-etes-vous-bertrand-bonello/>



GoFundMe  
<https://www.gofundme.com/es-es>



global, brindando información vital a comunidades y autoridades sanitarias (HealthMap, n.d.). Estas herramientas muestran cómo la cooperación digital puede tener un impacto tangible en la vida de las personas.

En síntesis, las tecnologías digitales tienen un enorme potencial para actuar como herramientas de cohesión social al facilitar la conexión, participación, cooperación, democratización de la información y la descentralización entre personas y comunidades.

Sin embargo, este potencial solo puede realizarse plenamente si se abordan las limitaciones asociadas al acceso desigual, los sesgos algorítmicos y la desinformación. Para lograrlo, es necesario un enfoque crítico y ético en el diseño y uso de las tecnologías digitales, que priorice la equidad, la diversidad y el bienestar colectivo.

### 1.1.3. Redes y Ecosistemas Digitales Colaborativos

La creación de ecosistemas digitales colaborativos ha transformado profundamente la manera en que las personas interactúan producen conocimiento y construyen comunidades. Estos ecosistemas, basados en redes digitales, fomentan la conexión entre individuos y grupos con intereses compartidos, permitiendo no solo el intercambio cultural y creativo, sino también la formación de identidades colectivas. Sin embargo, este fenómeno también enfrenta desafíos, como el aislamiento digital, la polarización y las desigualdades en el acceso a estas plataformas.

Uno de los aspectos más significativos en los ecosistemas digitales es la formación de comunidades virtuales, un tema ampliamente explorado por Barry Wellman y Howard Rheingold.

Wellman (2001) analiza cómo las comunidades virtuales actúan como redes sociales que conectan personas más allá de los límites geográficos, basándose en la interacción constante y la reciprocidad. Por su parte, Rheingold (1993), en *The Virtual Community*, resalta el potencial de estas comunidades en línea para empoderar a sus miembros y fomentar la colaboración en torno a intereses comunes.

Las comunidades virtuales, según ambos autores, no solo replican las dinámicas de las comunidades tradicionales, sino que también crean nuevas formas de interacción que son propias del entorno digital.

La creación de comunidades virtuales exitosas depende de varios factores. En primer lugar, un propósito común es esencial para que los miembros se sientan motivados a participar y colaborar. Este propósito puede estar relacionado con **intereses específicos**, como sucede en Reddit, donde existen subcomunidades dedicadas a temas tan diversos como la tecnología, la literatura o el activismo social (Reddit, n.d.).

En segundo lugar, las herramientas adecuadas son fundamentales para facilitar la interacción y organización de las comunidades. Plataformas como Discord (Discord, n.d.) han destacado en este aspecto, al ofrecer espacios altamente personalizables que permiten a los usuarios interactuar a través de texto, voz y video.

Discord  
<https://discord.com/>



Finalmente, el liderazgo digital juega un papel clave en la sostenibilidad de las comunidades virtuales, ya que los líderes actúan como facilitadores, moderadores y promotores del compromiso de los miembros.

Arturo Escobar (2024), introduce la idea de ontologías relacionales, que se refieren a una forma de entender la realidad **no como entidades aisladas**, sino como un entramado de **relaciones, interdependencias y co-constitución** entre seres, tecnologías, comunidades y ecosistemas). Por ello, destaca cómo las redes digitales pueden ser diseñadas para fomentar relaciones más inclusivas y sostenibles entre los usuarios y su entorno.

Uno de los ejemplos más destacados del impacto de las redes digitales en la cohesión social es el movimiento global *Fridays for Future*, liderado por jóvenes activistas que utilizan plataformas digitales para coordinar protestas, compartir información y amplificar sus mensajes sobre la crisis climática (Fridays for Future, n.d.). Este movimiento demuestra cómo las redes digitales pueden ser un motor para la acción colectiva y la formación de identidades compartidas en torno a causas globales.

Sin embargo, no todas las dinámicas en las redes son positivas. La polarización que ocurre en plataformas como X, especialmente durante elecciones, resalta el riesgo de las cámaras de eco, donde los usuarios tienden a interactuar solo con quienes comparten sus opiniones, limitando el diálogo y profundizando las divisiones sociales (Sunstein, 2018).

En el ámbito del intercambio cultural y creativo, las plataformas digitales han revolucionado la manera en que se produce y distribuye el conocimiento. Lawrence Lessig (2004), en su teoría de la cultura libre, subraya cómo las herramientas digitales han democratizado la creatividad al permitir que los usuarios colaboren y compartan sus trabajos sin las restricciones tradicionales de propiedad intelectual. Esta perspectiva es fundamental para comprender cómo las plataformas digitales fomentan la cocreación y la innovación en un entorno más accesible y participativo.

En Colombia, iniciativas como *ClusterLab* en Caldas se destacan como laboratorios interdisciplinarios que promueven la colaboración entre artistas, tecnólogos y emprendedores, impulsando proyectos innovadores que integran la tecnología con la cultura. ClusterLab no solo facilita la creación colectiva, sino que también actúa como un espacio para el aprendizaje y la experimentación tecnológica dentro de un contexto local y culturalmente relevante (ClusterLab, n.d.).



Ejemplos destacados de herramientas que facilitan la cocreación incluyen Trello, Tableau y Miro, plataformas diseñadas para proyectos colaborativos (Trello, n.d.; Tableau, n.d.; Miro, n.d.). Trello y Tableau son herramientas utilizadas para la visualización de datos y la gestión de proyectos, mientras que Miro facilita la planificación y el brainstorming en línea.

Por otro lado, proyectos como Wikipedia (Wikipedia, n.d.) son ejemplos paradigmáticos de cómo los ecosistemas digitales pueden fomentar el intercambio cultural y la creación de conocimiento compartido. A través de un modelo colaborativo, Wikipedia permite a usuarios de todo el mundo contribuir con información en múltiples idiomas, creando un recurso global que refleja la diversidad cultural.

### **Importantes desafíos**

Estos ecosistemas digitales colaborativos también enfrentan desafíos importantes. La falta de acceso a la tecnología sigue siendo una barrera significativa para muchas comunidades, especialmente en regiones desfavorecidas. Además, la gobernanza de estas plataformas, dominada en gran medida por grandes corporaciones, plantea preguntas sobre la equidad y la representación en el entorno digital. Por último, la sostenibilidad de estos ecosistemas depende de la capacidad de las comunidades para adaptarse a los cambios tecnológicos y mantener un equilibrio entre las dinámicas virtuales y las relaciones en el mundo físico.

La creación de ecosistemas digitales colaborativos representa, por tanto, una de las transformaciones más significativas en la era digital. Desde la formación de comunidades virtuales hasta el intercambio cultural y creativo, estas plataformas han ampliado las posibilidades de conexión y colaboración. Sin embargo, también

es fundamental abordar los riesgos y desafíos asociados con estas dinámicas para garantizar que los ecosistemas digitales sean inclusivos, sostenibles y capaces de fomentar una verdadera cohesión social. A través de un enfoque crítico y ético, es posible maximizar el potencial de las redes digitales como espacios para la construcción de comunidades más fuertes y resilientes, donde la diversidad y la creatividad sean los pilares de su desarrollo.

## 1.2 Diversidad cultural y tecnodiversidad

### 1.2.1. Identidades locales y tecnologías

La diversidad cultural y la tecnodiversidad son conceptos interrelacionados que adquieren relevancia en el contexto contemporáneo, donde las tecnologías digitales se han convertido en herramientas clave para documentar, preservar y difundir tradiciones y conocimientos locales.

La tecnología puede ser una herramienta para el rescate de las identidades culturales, según Silvia Rivera Cusicanqui (2015), las epistemologías del Sur proponen la resistencia cultural como una forma de enfrentar la homogeneización impulsada por la globalización, resaltando la importancia de prácticas locales enraizadas en el territorio.

Estas ideas fundamentan el uso de herramientas tecnológicas para documentar y revitalizar identidades locales, como se observa en el



Proyecto Hñähñu (Hernández et al, 2020), que preserva digitalmente la lengua otomí, o en el Wixárika Research Center (Wixárika Research Center, n.d.), dedicado al registro y difusión del arte wixárika. Talleres comunitarios donde se utilizan cámaras y grabadoras para crear registros culturales son metodologías participativas que refuerzan la capacidad de las comunidades para protagonizar la conservación de su patrimonio (Cusicanqui, 2015; Escobar, 2024).

La preservación y difusión de tradiciones culturales locales mediante plataformas digitales es otro aspecto crucial.

Manuel Castells (2009) destaca, en su teoría de la cultura red, cómo la conectividad digital permite la coexistencia y fortalecimiento de culturas locales en un entorno global. En este contexto, herramientas como videos, audios y plataformas interactivas son esenciales para documentar tradiciones, aunque enfrentan desafíos como la apropiación cultural y las tensiones en torno a la autenticidad. Canales de YouTube dedicados a la difusión de prácticas locales, como la gastronomía y la música tradicional, o el uso de redes sociales como Twitch para organizar y transmitir festividades en tiempo real, ilustran el potencial de estas tecnologías. Sin embargo, es fundamental realizar análisis críticos de los casos de uso cultural en plataformas digitales para identificar buenas prácticas que respeten la diversidad cultural y eviten la explotación de tradiciones locales (Castells, 2009).

Otro aspecto destacado es el desarrollo de contenidos digitales en lenguas originarias, una práctica que responde a la urgencia de preservar el patrimonio lingüístico. Según Yuk Hui (2021), la tecnodiversidad es esencial para garantizar que las tecnologías respeten la diversidad cultural y lingüística, actuando como extensiones del conocimiento humano en lugar de homogeneizar las experiencias.

George Steiner (1998) complementa esta perspectiva al enfatizar que el lenguaje es un vehículo central de la cultura, cuya pérdida implica una disminución de la diversidad global.

Herramientas como *Miyotl* (Miyotl, n.d.), una aplicación móvil para el aprendizaje de lenguas indígenas, son ejemplos de cómo la tecnología puede ser una aliada en la revitalización lingüística. Diseñar ejercicios prácticos donde las comunidades produzcan contenidos educativos y recreativos en sus propias lenguas es una estrategia eficaz para promover el uso y la enseñanza de estos idiomas en contextos contemporáneos (Hui, 2021; Steiner, 1998).

La convergencia entre diversidad cultural y tecnodiversidad, por tanto, abre un panorama enriquecedor donde las tecnologías digitales pueden actuar como aliadas para la preservación y revitalización de las culturas locales. Desde el rescate de identidades a través de herramientas tecnológicas hasta la producción de contenidos en lenguas originarias, estas prácticas no solo fortalecen el patrimonio cultural, sino que también empoderan a las comunidades, permitiéndoles mantener su autonomía en un mundo interconectado. Al

Herramienta Miyotl  
<https://proyecto-miyotl.web.app/>



integrar perspectivas teóricas, ejemplos prácticos y metodologías participativas, es posible garantizar que las tecnologías sean utilizadas de manera inclusiva y respetuosa, promoviendo una verdadera diversidad cultural en el ecosistema digital global.

## 1.2.2. Tecnologías para la equidad cultural

Las tecnologías representan una oportunidad clave para transformar dinámicas sociales y promover la inclusión, especialmente en comunidades indígenas y rurales. La soberanía tecnológica y el uso del software libre son herramientas fundamentales para garantizar que las tecnologías respeten y potencien las culturas locales, fomentando un desarrollo autónomo y sostenible. A través de este enfoque, se busca que las comunidades sean protagonistas en la construcción de sus propios futuros, en consonancia con sus valores y contextos culturales.

El concepto de soberanía tecnológica se fundamenta en el derecho de las comunidades para desarrollar tecnologías adaptadas a su entorno, evitando la dependencia de herramientas externas que muchas veces no responden a sus necesidades específicas.

Según Yuk Hui (2021), la tecnodiversidad plantea que las tecnologías deben reflejar la riqueza y diversidad de las culturas, evitando las imposiciones homogéneas que surgen del sistema capitalista global.

Maturana y Varela (1994), plantean, en su teoría de la autopoiesis, refuerzan esta idea al resaltar que los sistemas tecnológicos deben surgir desde las propias dinámicas internas de las comunidades, en armonía con su entorno y sus relaciones sociales.

En América Latina, iniciativas como la RedCLARA (Cooperación Latinoamericana de Redes Avanzadas) conectan a universidades, centros de investigación y comunidades académicas, promoviendo la equidad cultural a través del acceso a redes avanzadas y la colaboración científica y educativa.

Desde una perspectiva metodológica, analizar modelos de gobernanza tecnológica resulta esencial para replicar estas iniciativas en otros contextos. Tal como sugieren Maturana y Varela (1994), la relacionalidad y la autopoiesis deben ser principios clave en el diseño de estas tecnologías, enfatizando que las comunidades no son receptoras pasivas, sino participantes activas en la creación de sistemas que reflejan sus valores. En Colombia, estas ideas encuentran eco en proyectos como los desarrollados en la Sierra Nevada de Santa Marta, donde las comunidades indígenas han integrado tecnologías sostenibles con su cosmovisión.

El software libre también desempeña un papel crucial en la promoción de la equidad cultural. Richard Stallman (2002) argumenta que el software libre empodera a los usuarios al otorgarles control sobre

RedCLARA  
<https://redclara.net/es/>



las herramientas que utilizan, eliminando las barreras económicas que imponen las licencias propietarias.

Lawrence Lessig (2004), por su parte, señala que las licencias abiertas, como las de Creative Commons, fomentan la colaboración y la difusión de la cultura de manera ética y accesible.

En la práctica, herramientas como Audacity han sido ampliamente utilizadas para grabar historias orales y preservar el patrimonio cultural inmaterial de comunidades alrededor del mundo. Asimismo, Wikimedia Commons proporciona un espacio abierto para compartir imágenes, videos y documentos que reflejan la riqueza cultural de las comunidades, promoviendo la visibilidad y el reconocimiento global.

En Colombia, estas herramientas han sido clave en iniciativas como la documentación de lenguas indígenas en el Amazonas, donde talleres comunitarios han capacitado a jóvenes para producir archivos sonoros en su lengua originaria. Este enfoque reconoce la interdependencia entre tecnología, cultura y ecología, integrando prácticas sostenibles que fortalecen las relaciones entre las comunidades y su entorno.

Sin embargo, el impacto del software libre y las tecnologías accesibles depende de su apropiación efectiva por parte de las comunidades. Para ello, es fundamental ofrecer capacitación adaptada a las necesidades locales. Los talleres prácticos, centrados en herramientas como Audacity o Wikimedia Commons, son esenciales para empoderar a las comunidades en la creación y difusión de sus contenidos culturales.

En Bogotá, estos programas podrían integrarse en iniciativas como BiblioRed, que ofrece infraestructura y formación tecnológica en



bibliotecas públicas, facilitando el acceso a herramientas digitales para preservar y compartir tradiciones locales.

Las tecnologías para la equidad cultural, sustentadas en principios como la tecnodiversidad y la soberanía tecnológica, ofrecen un camino hacia un desarrollo más inclusivo y sostenible.

Ejemplos como las redes comunitarias, los proyectos de energía solar y el uso de software libre demuestran que es posible diseñar tecnologías que respeten y potencien la diversidad cultural. Al integrar enfoques relacionales, como los planteados por Maturana y Varela (1994), estas iniciativas no solo fortalecen las identidades locales, sino que también promueven una participación activa y autónoma de las comunidades en la construcción de su futuro.

### 1.2.3. Diseño relacional en lo digital

El diseño relacional en tecnologías digitales plantea un enfoque que integra las dinámicas culturales, sociales y ecológicas de las comunidades en el desarrollo de herramientas tecnológicas. Esta perspectiva, fundamentada en el trabajo de Arturo Escobar (2024) promueve un modelo que supera el paradigma tecnocrático tradicional para situar a las comunidades como actores centrales en los procesos de diseño. A través de prácticas de co-diseño, colaboración inclusiva y el desarrollo de prototipos basados en tecnodiversidad, es posible construir tecnologías que respondan a las necesidades locales y reflejen valores comunitarios.

El enfoque comunitario en el diseño de tecnologías parte del principio de que las herramientas tecnológicas deben ser co-creadas con la participación activa de las comunidades. Escobar (2024) señala que el diseño relacional busca “crear para la vida” al integrar valores culturales, sociales y ecológicos en el desarrollo de sistemas tecnológicos.

Este enfoque no solo involucra a las comunidades como usuarias, sino que las posiciona como diseñadoras que contribuyen a definir las funcionalidades y objetivos de las tecnologías. Un ejemplo práctico es *Decidim*, una plataforma de consulta popular utilizada en procesos de gobernanza participativa en Europa y América Latina (Decidim, n.d.). Esta herramienta, diseñada en colaboración con diversos actores sociales, permite que las comunidades expresen sus opiniones y tomen decisiones colectivas, fortaleciendo la democracia local.

La inclusividad es un elemento central en el diseño relacional, y Henry Jenkins (2006) lo articula a través del concepto de cultura participativa, que enfatiza la colaboración y la co-creación en el ámbito digital. Modelos tecnológicos inclusivos, como la plataforma *Comunicación Indígena* en Colombia (Comunicación Indígena, 2017), reflejan este enfoque al proporcionar herramientas digitales adaptadas a las necesidades y contextos culturales de comuni-

Plataforma Decidim  
<https://decidim.org/es/>





dades indígenas. *Comunicación Indígena* apoya el desarrollo de procesos de comunicación y creación de contenidos culturales de las comunidades, contribuyendo a la salvaguarda y reafirmación de las culturas, sus lenguas y sus planes de vida.

El desarrollo de prototipos de tecnodiversidad constituye otro aspecto esencial del diseño relacional. Yuk Hui (2021) argumenta que la tecnodiversidad se basa en la filosofía de la recursividad, donde las tecnologías se diseñan a partir de principios locales y se ajustan continuamente para responder a las dinámicas cambiantes de las comunidades. Este enfoque experimental permite la creación de herramientas que no solo son funcionales, sino que también reflejan los valores y prácticas de quienes las utilizan. Un ejemplo de esto es el diseño de aplicaciones específicas para contextos rurales, como sistemas de gestión agrícola basados en conocimientos tradicionales combinados con análisis de datos en tiempo real.

En Bogotá, el diseño relacional en tecnologías digitales se refleja en varias iniciativas que integran principios de colaboración, inclusión y respeto por las dinámicas culturales y sociales de las comunidades locales. Algunos ejemplos relevantes son Plataforma Bogotá, un laboratorio interactivo de arte, ciencia y tecnología que fomenta el desarrollo de proyectos colaborativos entre artistas, científicos y tecnólogos (Plataforma Bogotá, n.d.); BibloRed, la red de bibliotecas públicas de Bogotá que implementa programas de alfabetización digital y formación en el uso de herramientas tecnológicas para la preservación cultural y la participación ciudadana (BibloRed, n.d.); Hecho en Ciudad Bolívar, un proyecto desarrollado en una de las localidades más vulnerables de Bogotá, que combina diseño colaborativo con tecnologías digitales para promover la inclusión económica y social (Universidad de los Andes, 2024); y HackBO, que organiza hackatones enfocados en resolver problemas urbanos a través de la cocreación tecnológica (HackBO, n.d.).

El diseño relacional en tecnologías digitales, sustentado en los principios de co-diseño, in-



clusividad y tecnodiversidad, ofrece un enfoque transformador para desarrollar herramientas tecnológicas que respeten y potencien la diversidad cultural y social. Inspirado en las ideas de Arturo Escobar (2024) y Yuk Hui (2021), este enfoque posiciona a las comunidades como agentes centrales en la creación de tecnologías que no solo resuelvan problemas específicos, sino que también fortalezcan los valores y la identidad de quienes las utilizan.

### 1.2.4. Innovación y experimentación

La innovación y la experimentación cultural han encontrado en las tecnologías digitales un terreno fértil para expandir los límites de la creatividad y reinterpretar las tradiciones culturales. Desde la cultura digital como espacio de experimentación artística hasta el uso de inteligencia artificial y narrativas inmersivas, estos enfoques no solo transforman los lenguajes artísticos, sino que también ofrecen nuevas maneras de preservar y resignificar el patrimonio cultural en Colombia, Iberoamérica y el mundo.

La cultura digital ha revolucionado la manera en que se conciben y producen las obras artísticas. Lev Manovich (2001), en su análisis del software como una forma de arte, plantea que las herramientas digitales permiten a los artistas explorar lenguajes innovadores y desarrollar formas de expresión inéditas.

En Colombia, el Festival Internacional de la Imagen (Festival Internacional de la Imagen, 2024), que desde 1997 reúne a creadores para presentar obras interactivas, audiovisuales y experimentales, es un escenario para observar estas expresiones que combinan tecnología con el diseño, el arte y la ciencia. Este evento no solo funciona como una plataforma de difusión, sino también como un espacio de aprendizaje e intercambio de ideas para artistas y tecnólogos.

La integración de inteligencia artificial (IA) en proyectos culturales es otra dimensión de la innovación digital.

Ian Goodfellow (2016), creador de las redes generativas adversarias (GANs), explica cómo esta tecnología puede generar nuevas representaciones visuales y reinterpretar patrones culturales. En este contexto, aplicaciones como Artiloom Ai (Universidad Nacional, 2023) han sido utilizadas para mejorar el proceso creativo de los artesanos de la seda y la lana a través de la integración de sus conocimientos ancestrales con la innovación en inteligencia artificial. En América Latina, este enfoque tiene un gran potencial para reinterpretar elementos culturales locales, como los tejidos de los pueblos indígenas o los diseños de cerámica precolombina.

Por otro lado, las narrativas inmersivas, que combinan tecnologías como la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV), ofrecen una forma única de preservar y reinterpretar tradiciones culturales. Marie-Laure Ryan (2001) describe las narrativas inmersivas como experiencias que envuelven al usuario, permitiéndole interactuar

Festival Internacional de la Imagen  
<https://festivaldelaimagen.com/>



de manera significativa con los contenidos. Un ejemplo destacado es el proyecto *Nuestros Museos en Perú* (Nuestros Museos, 2019), que utiliza RV para visitar 12 museos emblemáticos del país, con información textual de los bienes, fotografías y modelos en 3D para una mejor explicación visual de los bienes patrimoniales, muy importante para uso de docentes, escolares y universitarios.



La metodología general para abordar estos enfoques debe incluir elementos prácticos y reflexivos que permitan a los participantes no solo crear, sino también analizar críticamente el impacto de estas tecnologías en la cultura.

Talleres prácticos pueden ser una herramienta clave para que las comunidades adquieran habilidades en el uso de herramientas digitales para proyectos culturales. Al mismo tiempo, el estudio de casos, como el Festival Internacional de la Imagen o Nuestros Museos, puede ofrecer ejemplos concretos que inspiren y guíen los procesos creativos. El prototipado colaborativo, por su parte, es una metodología que permite desarrollar soluciones tecnológicas que reflejen las necesidades y valores de las comunidades, promoviendo un diseño más inclusivo. Finalmente, las dinámicas de debate pueden ser fundamentales para reflexionar sobre dilemas éticos y filosóficos relacionados con la tecnodiversidad, como la apropiación cultural o el impacto ambiental de las tecnologías.

En síntesis, la innovación y la experimentación cultural en el ámbito digital ofrecen un sinfín de posibilidades para explorar nuevas formas de expresión, preservar el patrimonio cultural y conectar a las comunidades con sus tradiciones. Desde el arte interactivo hasta la

inteligencia artificial y las narrativas inmersivas, estas tecnologías están redefiniendo los horizontes de la cultura.

En Iberoamérica, su implementación puede fortalecer la creatividad, promover la inclusión y resignificar el patrimonio cultural, asegurando que las tradiciones locales encuentren un lugar relevante en el mundo digital. Al integrar enfoques prácticos y reflexivos, es posible maximizar el impacto positivo de estas herramientas, contribuyendo a un futuro donde la tecnología y la cultura trabajen de la mano para enriquecer nuestra sociedad.

## 1.3 Educación y empoderamiento en la era digital

### 1.3.1. Alfabetización digital y cohesión cultural

La alfabetización digital se ha convertido en una herramienta fundamental para fortalecer la cohesión cultural en un mundo cada vez más interconectado. En América Latina, y particularmente en Colombia, la capacitación en herramientas digitales para gestores culturales y la inclusión digital en comunidades marginadas son estrategias clave para reducir desigualdades, promover la participación ciudadana y empoderar a las comunidades en la preservación y difusión de su patrimonio cultural.

La alfabetización digital, entendida como el desarrollo de habilidades para utilizar tecnologías en contextos diversos, tiene una dimensión crítica que Paulo Freire (1970) describió como la “educación como práctica de la libertad”. Este enfoque fomenta la reflexión y la acción transformadora, empoderando a los gestores culturales para que se conviertan en puentes entre las comunidades y las tecnologías, posibilitando el acceso a nuevos espacios de expresión y participación cultural.

En este sentido, la alfabetización digital no solo se refiere al uso de herramientas, sino también al cuestionamiento y apropiación crítica de estas tecnologías, alineándose con los principios de Freire sobre el poder de la educación para la liberación.

En el caso de los gestores culturales, contar con habilidades digitales es cada vez más indispensable. Estas competencias permiten documentar, promover y analizar iniciativas culturales de manera eficiente, optimizando su impacto y alcance.

Herramientas como *Canva*, orientadas al diseño visual, facilitan la creación de materiales atractivos para promover actividades cultu-

rales, mientras que plataformas como *Google Workspace* ofrecen soluciones efectivas para la organización y gestión de proyectos.

Igualmente, herramientas de gestión como *Trello* y *Asana* permiten planificar y coordinar tareas colaborativas. Estas plataformas no solo aumentan la eficiencia, sino que también potencian la capacidad de los gestores para conectar a las comunidades con recursos tecnológicos, promoviendo la inclusión cultural y expandiendo el alcance de las iniciativas.

Un ejemplo destacado es la *Biblioteca Digital de Bogotá*, que ha llevado tecnología y educación a zonas rurales y marginadas, brindando a los habitantes de estas comunidades herramientas digitales para el aprendizaje y el acceso a contenidos culturales (Biblioteca Digital de Bogotá, n.d.).

Biblioteca Digital de Bogotá  
<https://www.bibliotecadigitaldebogota.gov.co/>



Programa RuralTech  
<https://ruraltech.ai/>



En este contexto, la inclusión digital en comunidades marginadas se convierte en un componente esencial para la cohesión cultural. Amartya Sen (1999), en su teoría del desarrollo como libertad, sostiene que el acceso a la tecnología no solo representa un recurso, sino una oportunidad para expandir las capacidades humanas y superar desigualdades. La inclusión digital, por tanto, debe ser entendida como un medio para empoderar a los individuos y permitirles acceder a los mismos derechos y oportunidades que los sectores más favorecidos. Esta visión encuentra eco en el trabajo de Elinor Ostrom (1990), quien enfatiza que la gobernanza inclusiva y el manejo de bienes comunes son esenciales para garantizar que los recursos tecnológicos sean accesibles y sostenibles.

En este sentido, iniciativas como el programa *RuralTech* en Brasil, que ha conectado zonas rurales con internet de alta velocidad, fomentan la alfabetización digital y crean nuevas oportunidades económicas y sociales (RuralTech, n.d.).

La alfabetización digital, en síntesis, es una herramienta poderosa para fortalecer la cohesión cultural y reducir desigualdades en Colombia y América Latina. La capacitación en herramientas digitales para gestores culturales no solo mejora su capacidad de gestión, sino que también los convierte en mediadores entre las tecnologías y las comunidades, promoviendo una mayor participación y empoderamiento. Al mismo tiempo, los proyectos de inclusión digital en comunidades marginadas son esenciales para garantizar que todos los ciudadanos tengan acceso a las oportunidades que ofrece el ecosistema digital.

### 1.3.2. Tecnología para la Participación Ciudadana

La tecnología se ha convertido en un catalizador para fomentar la participación ciudadana en contextos culturales y políticos. En un mundo interconectado, las plataformas digitales ofrecen oportunidades para la toma de decisiones colectivas, el empoderamiento comunitario y la promoción de valores como la inclusión y la diver-

sidad. Sin embargo, también presentan desafíos como la desinformación y la exclusión digital, que requieren ser abordados para garantizar una participación efectiva y democrática.

El concepto de esfera pública desarrollado por Jürgen Habermas (1989) sirve como base teórica para entender cómo las plataformas digitales pueden facilitar la comunicación democrática. En este espacio, los ciudadanos tienen la oportunidad de debatir y deliberar sobre asuntos públicos. Sin embargo, Cass Sunstein (2021) advierte que los algoritmos pueden fomentar cámaras de eco y la polarización en los espacios digitales, debilitando la cohesión social y la deliberación pública.

Ejemplos recientes muestran cómo las plataformas digitales están transformando la participación ciudadana.

Decidim, una plataforma de software libre, ha sido utilizada en procesos participativos en ciudades como Barcelona y Bogotá, facilitando la toma de decisiones colectivas en temas como el urbanismo y la gestión de recursos públicos (Decidim, 2023). Otra iniciativa destacada es Polis, una herramienta que utiliza inteligencia artificial para mapear opiniones y construir consensos en debates públicos. En Taiwán, Polis ha sido clave para abordar controversias relacionadas con políticas digitales, demostrando cómo la tecnología puede mediar en procesos de deliberación complejos (Chen et al., 2023).

El empoderamiento comunitario a través de la tecnología es otro aspecto fundamental para fomentar la participación ciudadana.

En Brasil, iniciativas como Coding Rights trabajan para reducir la brecha digital de género. Este colectivo desarrolla tecnologías inclusivas y ofrece talleres para mujeres y comunidades marginadas, abordando temas como la discriminación algorítmica y el derecho a la privacidad (Coding Rights, 2023). En España, el proyecto **Civio** utiliza el análisis de datos y herramientas digitales para promover la transparencia gubernamental, permitiendo a los ciudadanos acceder a información pública y participar en la vigilancia de las políticas públicas (Civio, 2023).

En Colombia, la Herramienta de Veeduría, una iniciativa impulsada por Función Pública, fomenta el uso de herramientas digitales para supervisar la ejecución de proyectos públicos y empoderar a las comunidades en la defensa de sus derechos (Función Pública, 2023). Además, plataformas locales como Bogotá Abierta han integrado tecnologías participativas para involucrar a los ciudadanos en el diseño de políticas públicas y soluciones urbanas, consolidando un modelo de participación democrática e inclusiva (Bogotá Abierta, 2023).

La tecnología tiene el potencial de transformar la participación ciudadana al permitir que comunidades diversas se involucren activamente en procesos culturales y políticos. Las herramientas digitales pueden fortalecer la democracia, fomentar la inclusión y empoderar a las comunidades. Sin embargo, para maximizar su im-

Herramienta de Veeduría  
<https://www.funcionpublica.gov.co/veedurias/Paginas/index>



pacto, es fundamental abordar las barreras de acceso y garantizar que las tecnologías se diseñen de manera inclusiva y participativa.

En Colombia e Iberoamérica, estas estrategias ofrecen un camino prometedor para fortalecer la cohesión social, preservar el patrimonio cultural y construir sociedades más justas e igualitarias.

## 1.4 Impactos culturales en las comunidades iberoamericanas

### 1.4.1. Narrativas tecnológicas y sus efectos en las culturas locales

Las narrativas tecnológicas ejercen una influencia significativa en las culturas locales, desafiadas por el dominio de narrativas globales que homogeneizan identidades y valores.

En este contexto, Martín-Barbero (1987) propone entender las culturas locales como espacios dinámicos que resignifican sus prácticas a través de mediaciones tecnológicas, reconociendo tanto los riesgos de la globalización como las oportunidades para la creación de nuevas formas de interacción cultural. García Canclini (1989) resalta el poder de las contranarrativas digitales para cuestionar las narrativas hegemónicas, subrayando la capacidad de las comunidades para apropiarse de plataformas digitales y preservar su diversidad cultural.

El impacto de estas narrativas globales, analizado por autores como Shoshana Zuboff (2019), muestra cómo el capitalismo de vigilancia utiliza la tecnología para reforzar dinámicas de control y estandarización cultural. Sin embargo, Silvia Rivera Cusicanqui (2015) argumenta que estas mismas herramientas pueden convertirse en instrumentos de resistencia cultural cuando se emplean para promover tradiciones locales y articular movimientos comunitarios.

En el ámbito de las contranarrativas emergentes, Henry Jenkins (2006) aborda el potencial de las narrativas transmedia para empoderar a las comunidades y fortalecer sus identidades culturales.

Movimientos como #DecolonizeThisPlace ilustran cómo las plataformas digitales permiten la creación de narrativas alternativas que cuestionan las estructuras dominantes y ofrecen espacios para la innovación cultural (Decolonize This Place, n.d.).

Asimismo, festivales culturales digitales, como el *Festival Internacional de la Imagen* en Colombia o el *Festival Pixelatl*, demuestran cómo la digitalización puede promover las tradiciones locales en un

escenario internacional, conectando comunidades y fortaleciendo el patrimonio cultural (Festival Internacional de la Imagen, 2024; Festival Pixelatl, 2024).

Festival Pixelatl  
<https://pixelatl.com/es-MX>



La colaboración transnacional también desempeña un papel crucial en este proceso. Iniciativas como el *Encuentro de Ciudades Creativas Iberoamericanas* muestran cómo la cooperación entre países puede fortalecer la cohesión cultural y crear espacios compartidos para el desarrollo de proyectos innovadores (Ciudades Creativas, 2023).

Donna Haraway (2016), desde su perspectiva de tecnologías regenerativas, propone ir más allá de la preservación cultural y utilizar la tecnología para regenerar ecosistemas culturales y naturales. El uso de inteligencia artificial para reinterpretar el arte tradicional es un ejemplo de cómo estas herramientas pueden ser empleadas para revitalizar prácticas culturales y crear nuevas conexiones entre las comunidades y su entorno.

En síntesis, las narrativas tecnológicas presentan tanto desafíos como oportunidades para las culturas locales. Si bien el dominio de narrativas globales amenaza la diversidad cultural, las herramientas digitales, cuando se emplean desde enfoques inclusivos y regenerativos, ofrecen posibilidades para preservar, reinterpretar y fortalecer las identidades locales.

### **1.4.2. Pluriverso Digital: Integración de Múltiples Cosmovisiones**

El concepto de *pluriverso* y la comunalidad cultural resalta las relaciones entre diferentes cosmovisiones y contextos territoriales, creando un mundo relacional compuesto por diversas comunidades con arraigos locales.

Arturo Escobar (2024), describe estos “mundos dentro de mundos” como una red entrelazada de seres humanos y no humanos, elementos vivos y no vivos, y dimensiones materiales y espirituales. Estas comunidades no se enfocan en el crecimiento económico tradicional, sino en el bienestar colectivo y la calidad de vida, posicionándose en contraste con las dinámicas aceleradas de las grandes urbes.

En el contexto digital, estas ideas encuentran un terreno adecuado para su expansión. La virtualidad y los mundos digitales actúan como catalizadores para fortalecer estas comunidades y crear nuevas realidades relacionales, lo que se alinea con la importancia de construir espacios digitales inclusivos que reflejen y respeten las particularidades culturales de cada comunidad.

En Iberoamérica, diversas iniciativas han adoptado estas perspectivas. Por ejemplo, Pachamama Alliance en Bolivia utiliza herramientas digitales para conectar comunidades indígenas en la promoción de su cosmovisión y defensa de territorios ancestrales (Pachamama Alliance, 2024). En México, CONECTA - CCEMx se enfoca en digi-

talizar prácticas tradicionales y darles visibilidad a nivel global, fomentando el reconocimiento de expresiones culturales locales en un entorno globalizado (CONNECTA – CCEMx, 2024).

Además, herramientas tecnológicas están jugando un papel crucial para mantener y difundir estos nichos culturales. Por ejemplo, los Centro de Innovación Rural (CIR) en Colombia han desarrollado talleres para comunidades rurales donde se enseña el uso de tecnologías digitales para documentar y compartir su patrimonio cultural. A través de proyectos colaborativos, estas comunidades han creado narrativas digitales que preservan saberes tradicionales mientras exploran nuevos formatos interactivos (C-Innova, 2017).

Otra iniciativa destacada es el proyecto Fomento de las Habilidades Lingüísticas Indígenas de los Estudiantes en Perú, que utiliza aplicaciones móviles y plataformas web para revitalizar lenguas indígenas en peligro de extinción. Este proyecto no solo fomenta la preservación lingüística, sino que también conecta a hablantes de lenguas originarias con comunidades más amplias que valoran su patrimonio cultural (OEI Perú, 2024).

En este marco, los mundos digitales no solo contribuyen a preservar prácticas culturales, sino que también ofrecen nuevas formas de habitar el pluriverso desde lo virtual. En este marco, el *pluriverso* digital en Iberoamérica se convierte en un espacio donde las herramientas tecnológicas actúan como mediadoras para visibilizar, preservar y fortalecer comunidades con cosmovisiones diversas. Las propuestas presentadas, demuestran cómo el diseño relacional y las tecnologías digitales pueden integrarse para promover la comunalidad cultural y crear un futuro más inclusivo y sostenible.

En conclusión, el futuro de la cultura digital en Iberoamérica depende de una articulación efectiva entre tecnología, gobernanza y participación ciudadana. Este camino hacia un ecosistema digital más justo y sostenible es esencial para garantizar que las tecnologías digitales no solo reflejen, sino que también fortalezcan la rica diversidad cultural de la región.

## Bibliografía

Altermundi. (n.d.). Redes comunitarias de internet. Retrieved from <https://altermundi.net>.

Barbero, J. M. (2002). De los medios a las mediaciones. Convenio Andrés Bello.  
Beijing Municipal Commission. (2023). One Map, One Code initiative in Beijing. Retrieved from [https://ghzrzyw.beijing.gov.cn/en/News/202409/t20240916\\_3892450.html](https://ghzrzyw.beijing.gov.cn/en/News/202409/t20240916_3892450.html)

Benkler, Y. (2011). The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom. Yale University Press.

BibloRed. (n.d.). Red Distrital de Bibliotecas Públicas de Bogotá. Retrieved from <https://www.biblored.gov.co>

Bogotá Abierta. (2023). Plataforma de participación ciudadana. Retrieved from <https://bogotaabierta.gov.co>

- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press.
- Chen, L., Chou, Y., & Lin, J. (2023). Polis and deliberative democracy in Taiwan. *Journal of Digital Governance*, 15(2), 45-60.
- Chayka, K. (2024). *Filterworld: How algorithms flattened culture*. Macmillan Publishers.
- Civio. (2023). *Transparencia y participación ciudadana*. Retrieved from <https://civio.es>
- ClusterLab. (n.d.). *Laboratorio interdisciplinario de cultura y tecnología*. Retrieved from <https://clusterlab.online/>
- Coding Rights. (2023). *Tecnologías inclusivas para la equidad de género*. Retrieved from <https://codingrights.org>
- CONECTA – CCEMx. (2024). *Digitalización de prácticas culturales en México*. Retrieved from <https://ccemx.org/evento/conecta/>
- Comunicación Indígena. (2017). *Inclusión digital para comunidades indígenas*. Retrieved from <https://bancodecontenidos.mincultura.gov.co/Comunicacion-Indigena/index.html>
- Coursera. (n.d.). *Learn online with world-class content*. Retrieved from <https://www.coursera.org>.
- Cusicanqui, S. R. (2015). *Sociología de la imagen: Miradas ch'ixi desde la historia andina*. Tinta Limón Ediciones.
- Decide Madrid. (2023). *Plataforma de participación ciudadana*. Retrieved from <https://decide.madrid.es>.
- Decidim. (n.d.). *Decidim: Plataforma de participación democrática*. Retrieved from <https://decidim.org>.
- Decolonize This Place. (n.d.). *Decolonize This Place Movement*. Retrieved from <https://decolonizethisplace.org>
- Discord. (n.d.). *About Discord*. Retrieved from <https://discord.com>.
- Durkheim, É. (2005). *The division of labor in society*. Free Press.
- Escobar, A. et al. (2024). *Relacionalidad. Una política emergente de la vida más allá de lo humano*. Tinta y Limón Ediciones.
- Festival Internacional de la Imagen. (2024). *Arte, ciencia y tecnología*. Retrieved from <https://festivaldelaimagen.com>
- Festival Pixelatl. (2024). *Festival Pixelatl*. Retrieved from <https://pixelatl.com/es-MX>
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Fridays for Future. (n.d.). *About Fridays for Future*. Retrieved from <https://fridaysforfuture.org>.
- Función Pública. (2023, mayo 11). *Video instructivo - Herramienta de veeduría [Video]*. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=oGKaze\\_GKbY](https://www.youtube.com/watch?v=oGKaze_GKbY)
- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo.
- GoFundMe. (n.d.). *Crowdfunding for good*. Retrieved from <https://www.gofundme.com>.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep learning*. MIT Press.
- Habermas, J. (1989). *The structural transformation of the public sphere*. MIT Press.
- HackBO. (n.d.). *Hackatones para la innovación social*. Retrieved from <https://hackbo.org/>
- Han, B.-C. (2018). *Hiperculturalidad: Cultura y globalización*. Herder Editorial.

Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.

HealthMap. (n.d.). Monitoring health globally. Retrieved from <https://healthmap.org>.

Hernández-P, Y. et al. (2020). Un libro electrónico en lengua hñähñu para promover el rescate y la ingesta de alimentos saludables. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9114319.pdf>

Hui, Y. (2021). *Tecnodiversidad*. Caja Negra Editora.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.

Khan Academy. (n.d.). Free online courses and resources. Retrieved from <https://www.khanacademy.org>.

Le Cinéma Club. (n.d.). Curating free films online. Retrieved from <https://www.le-cinemaclub.com>.

Lessig, L. (2004). *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. Penguin Press.

Lévy, P. (2004). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Anthropos Editorial.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Maturana, H., & Varela, F. (1994). *El árbol del conocimiento: Las bases biológicas del entendimiento humano*. Lumen.

Miro. (n.d.). Collaborate online. Retrieved from <https://miro.com>.

Miyotl. (n.d.). Learning indigenous languages. Retrieved from <https://proyecto-miyotl.web.app/>

Nuestros Museos. (2019). Visita virtualmente Nuestros Museos. Retrieved from <https://visitavirtual.cultura.pe/>

Ostrom, E. (1990). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press.

Pachamama Alliance. (2024). *Tecnología y cosmovisión indígena en Bolivia*. Retrieved from <https://pachamama.org/>

Plataforma Bogotá. (n.d.). Laboratorio interactivo de arte, ciencia y tecnología. Retrieved from <https://plataformabogota.gov.co>

RedCLARA. (n.d.). Cooperación Latinoamericana de Redes Avanzadas. Retrieved from <https://www.redclara.net>.

Reddit. (n.d.). What is Reddit?. Retrieved from <https://www.reddit.com>.

RuralTech. (n.d.). Conectividad en zonas rurales de Brasil. Retrieved from <https://www.ruraltech.com.br/>

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.

Sen, A. (1999). *Development as freedom*. Oxford University Press.

Steiner, G. (1998). *After Babel: Aspects of language and translation*. Oxford University Press.

# Anexos

## ¿Ciudadanía en red o enredada?

Por: Lina Guisao Crespo<sup>1</sup>

“Nunca dudes que un pequeño grupo de ciudadanos comprometidos puede cambiar el mundo. De hecho, es lo único que ha logrado”.

Margaret Mead

Siempre se ha señalado que las tecnologías de la información eran un medio *online* para alcanzar fines *offline*; lo que no se previó es que ese medio se convirtió en un fin, donde las redes sociales virtuales dejaron de ser una forma de manifestación de la esfera privada —¿quién no recuerda al Facebook primigenio, donde se compartían las fotos familiares solo con los amigos?—. Ahora, ese límite poroso entre lo privado y lo público ha desaparecido, llevando a que cualquier intento de incidencia en la agenda pública pareciera ser imposible sin las plataformas digitales.

Asuntos tan íntimos como a quién se decide amar, si se quiere ser madre o no, la crianza de los hijos e hijas, la carga del trabajo doméstico, y sobre todo, la violencia intrafamiliar, dejaron de ser un asunto en el que nadie se podía meter, para adquirir una importancia de carácter público bajo la premisa de “lo personal es político”. Es por esto que algunos movimientos sociales que buscan la justicia social, maximizan la voz de quienes creen que es insostenible una sociedad donde se juzgue por ser LGBTI o que prevalezcan los roles de género o que no se valore la carga del trabajo doméstico o que se instrumentalicen a los niños o niñas para odiar a las personas que son diferentes en sus entornos.

Pero ya no basta con salir a las calles o buscar, por medio de la democracia representativa, a una persona que vele por dichos intereses en las decisiones políticas; ahora es fundamental que dichas reivindicaciones sociales cuenten con más adherencias que las conviertan en causas ciudadanas. Para alcanzar esto,

“El uso de internet y de las redes de comunicación móviles es fundamental, pero la forma de conexión en red es multimodal. Esta conexión incluye redes sociales online y offline, así como redes sociales ya existentes y otras formadas durante las acciones del movimiento”.  
(Castells, 2012, p. 212)

Colombia es uno de los países con más usabilidad de redes sociales de la región, y los movimientos u organizaciones sociales no son ajenas al empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Resulta pertinente resaltar dos casos en los que ha sido posible observar de cerca sus procesos.

El primero de ellos responde a una necesidad de medir el nivel de xenofobia en las conversaciones públicas que se dan en las redes sociales, pues allí se puede tomar el curso sobre las conversaciones que se están dando también en la cotidianidad *offline*. Se trata de El Barómetro<sup>2</sup>, una herramienta que nació de la unión entre organizaciones sociales y la academia que lanza alertas sobre el escalamiento de discursos xenofóbicos, que son detonados en muchos casos por declaraciones de políticos o de medios de comunicación cuando emplean el llamado “*framing*” para encuadrar noticias en las que se representa a la población migrante de manera prejuiciosa.

<sup>1</sup> Medellín, Colombia. Docente universitaria de Constitución Política y Comunicación Política.

<sup>2</sup> <https://barometro.org>

En este caso, la tecnología no solo es usada para analizar palabras clave en flujos de post por medio de algoritmos, sino que también es usada para crear contenido formativo sobre los peligros de que las acciones análogas moldeen la conversación digital y cómo esta crece para volver a la vida análoga pero en acciones violentas tanto físicas como psicológicas de esta población.

Ahora El Barómetro creció para exportar este modelo analítico/pedagógico y su presencia en países como Perú, Ecuador y Chile demuestran la pertinencia de este tipo de análisis para incidir en la agenda pública.

En segundo lugar se encuentra un ejercicio más local de Medellín, donde la organización social Todos por Medellín<sup>3</sup> -la cual es una veeduría ciudadana- encontró que uno de los principales obstáculos para que la ciudadanía reporte presuntos casos de corrupción es el temor a represalias, ya sean de seguridad o laborales. Así que por medio de un portal digital llamado Línea de la Confianza<sup>4</sup>, esta organización ha recibido denuncias anónimas que dieron insumos para investigar diversos casos de delitos asociados con corrupción y que permitieron realizar denuncias penales que hoy tienen en proceso de imputación a varios exfuncionarios de la Alcaldía de Medellín.

Los casos anteriores demuestran que la transformación digital también ha cambiado la forma de acción de organizaciones y movimientos sociales, pero también evidencian que no es posible pensar un solo “frente” de trabajo, especialmente cuando de exigencias al Estado se trata, pues la promesa de que las redes sociales virtuales y las leyes de gobierno abierto iban permitir una interlocución sin intermediarios con los gobernantes, pareciera no cumplirse.

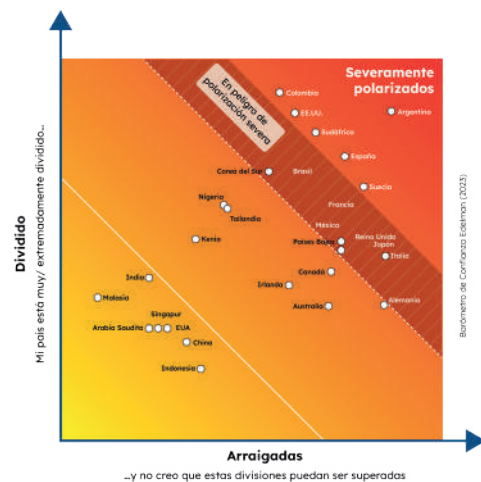
### La promesa incumplida

No son pocos los recursos públicos que los gobiernos -ya sean locales o nacionales- le

invierten a oficinas de comunicaciones que con sus community managers dedican tiempo en la creación de contenido, que no solo se emite en cuentas oficiales sino también en las personales de gobernantes en un ejercicio que desde la comunicación política es llamado como “campaña permanente”, donde los gobernantes y no los gobiernos son los que inciden en la agenda pública bajo la excusa de una constante “rendición de cuentas”.

Lamentablemente, todos estos recursos económicos y técnicos son empleados para una comunicación unidireccional donde no se aprovechan para entablar un diálogo con la ciudadanía, sino que solo se está informando acciones, una tras otra; ahora con el agravante de que cada día hay más funcionarios públicos que limitan los comentarios de la ciudadanía en sus redes sociales, en contenido de interés público, producido con los impuestos.

Aunque esta práctica es reprochable, también pareciera que es entendible, pues la polarización ha escalado a altos niveles de agresividad en redes sociales virtuales, en los que no es posible tener deliberación de ideas. Esto es un fenómeno que ha crecido en los últimos años donde el algoritmo de las plataformas digitales maximiza las voces apasionadas y que defienden con vehemencia sus posturas. Esto sucede de manera más clara en países en donde existe libertad



3 <https://todospormedellin.org>

4 <https://reporte.lineatransparencia.co/todospormedellin>

de expresión, como lo demuestra el Barómetro de Confianza Edelman (2023).

La polarización se intensifica a través de las redes sociales digitales en un contexto donde los movimientos sociales necesitan apelar a las emociones para movilizar causas orientadas a la justicia social, y todo esto ocurre en democracias que permiten la libertad de expresión. Entonces, ¿cuál es el problema?

### **El problema de la desinformación**

En contextos polarizados, las emociones que movilizan causas ciudadanas —como el agravio ante la injusticia— pueden ser distorsionadas o explotadas, no para amplificar la demanda de justicia, sino para alimentar divisiones. Esto dificulta la construcción de consensos mínimos y vuelve más complejos los procesos de reparación y las garantías de no repetición.

### **Referencias:**

Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet*. Alianza Editorial.

Edelman. (2023). *Edelman Trust Barometer 2023. Reporte LATAM* [[https://www.edelman.lat/sites/g/files/aatuss296/files/2023-04/2023%20Edelman%20Trust%20Barometer%20Global%20Report%20Region\\_LATAM\\_T%20SPA.pdf](https://www.edelman.lat/sites/g/files/aatuss296/files/2023-04/2023%20Edelman%20Trust%20Barometer%20Global%20Report%20Region_LATAM_T%20SPA.pdf)]

Edelman. (2025). *Edelman Trust Barometer 2025. Reporte Colombia* [[https://www.edelman.lat/sites/g/files/aatuss296/files/2025-03/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer\\_Colombia%20Reporte%20Español\\_VF.pdf](https://www.edelman.lat/sites/g/files/aatuss296/files/2025-03/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer_Colombia%20Reporte%20Español_VF.pdf)]

El mismo Barómetro Edelman, pero esta vez del año 2025, demostró que 1 de 4 personas de Colombia ven el “activismo hostil” como un medio para impulsar cambios. Entre ellas, el 17% aprueba “difundir desinformación intencionalmente” para alcanzar dichos cambios.

En una democracia donde se está dispuesto a engañar, también se está dispuesto a no dejarse engañar, fracturando así la confianza necesaria para que exista la convivencia en los Estados de Derecho. La pregunta es si las organizaciones sociales asumirán sus causas en lo que se ha llamado “batalla cultural” donde el fin justifica los medios.

Es necesario pensar que no, y ya no bastan los cambios offline, pues todo podría comenzar —o terminar— en la pantalla del teléfono celular.

## Derechos Culturales en el entorno digital

Por: Marcos García<sup>1</sup>

Recientemente he tenido la oportunidad de formar parte de la coordinación de uno de los grupos de trabajo para la elaboración del Plan de Derechos Culturales del Ministerio de Cultura de España. En concreto, del grupo que ha estado pensando los Derechos Culturales en el entorno digital. En la sesión compartí en el panel del primer módulo del *Diplomado Iberoamericano en Impactos culturales de la transformación digital*, algunos de los puntos de partida que utilizamos para hacer el diagnóstico y algunas de las iniciativas propuestas.

Los derechos culturales se desarrollan a partir del artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948): “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”. Este párrafo es comentado en la Observación general N° 21 de Naciones Unidas<sup>2</sup> donde el derecho a “tomar parte” o a “participar” se interpreta como el derecho de toda persona a desarrollar su propia identidad, el derecho de acceso a los bienes culturales y el derecho a contribuir a la creación de manifestaciones culturales.

Las políticas culturales y los modelos de institución cultural que hemos heredado han privilegiado el derecho de acceso por encima del derecho a participar en la creación de manifestaciones culturales. Se han centrado más en la difusión y la recepción de

bienes culturales que en incentivar la participación en procesos de cocreación. A mi juicio, los derechos culturales suponen una oportunidad para que la participación en la vida cultural sea plana, es decir, que las personas no solo toman parte como espectadoras sino como colaboradoras o coproductoras activas de esa vida cultural.

En qué medida el desarrollo de internet y de las redes digitales permiten o dificultan hacer efectivos los derechos culturales, supone dilucidar las maneras en las que las tecnologías digitales potencian o inhiben la capacidad de iniciativa, de cooperación social y de experimentación. Simplificando mucho, dentro de los múltiples internets que hay, propongo explorar dos tendencias. Por un lado, la que a mi juicio mejor responde a la idea de derechos culturales que he defendido: la de la cultura y libre y el procomún, y por otro lado, la tendencia dominante a la mercantilización de las redes, la centralización, el capitalismo de vigilancia, la desinformación y la captura de la cooperación social que disminuyen las posibilidades de “crear para la vida”<sup>3</sup>.

Tal y como se enunciaba en los primeros años 2000, desde el movimiento de la cultura libre, la red ofrece la posibilidad de pasar de una cultura de “solo lectura” a una cultura de “lectura y escritura”<sup>4</sup>, en la que el lector-espectador es potencialmente colaborador o creador<sup>5</sup>. La doble condición de internet como archivo de libre acceso y plataforma para la creación -como en el software libre o en Wikipedia- tiene que ver con su propia naturaleza de

1 Madrid, España. Gestor cultural y trabaja en el ámbito de los laboratorios ciudadanos.

2 Observación general N° 21. Derecho de toda persona a participar en la vida cultural: <https://www.catalogoderechoshumanos.com/observacion-general-21-pidesc/#:~:text=La%20decisi%C3%B3n%20de%20una%20persona,protegida%20en%20pie%20de%20igualdad>.

3 En Autonomía y diseño: La realización de lo comunal (2016), Arturo Escobar plantea que el diseño debe redefinirse bajo una epistemología de la Tierra, no del humano individual, promoviendo una interdependencia radical y reconexión cuerpo-tierra-sociedad

4 Read-only culture vs. read/write culture, Lawrence Lessig en Remix (2008) [https://en.wikipedia.org/wiki/Remix\\_\(book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Remix_(book))

5 Para Christopher Kelty el software libre y la cultura libre generan un nuevo tipo de público que denomina recursivo: “Un público recursivo es un público que está interesado con el mantenimiento material y práctico y con la modificación de los aspectos técnicos, jurídicos, prácticos y conceptuales de su propia existencia como público.” Two Bits. La trascendencia cultural del software libre. Christopher Kelty. Icaria Editorial (2019)

infraestructura comunal: una infraestructura potencialmente producida por los propios usuarios y que es a su vez un super commons por su capacidad generativa de nuevos bienes comunes.

Tal vez el redescubrimiento del procomún<sup>6</sup>, sea la principal contribución política, social y cultural del desarrollo de internet y de las redes digitales. Desde el punto de vista de las políticas culturales entender la cultura como un bien común -y no tanto como un bien de mercado o un bien público- supone la mejor manera de hacer efectivos los derechos culturales tanto en entornos virtuales como físicos.

Aproximarse a la cultura como bien común implica entenderla como un proceso colectivo de creación, participación y cuidado compartido, más allá de su consideración como un sector productivo. Como sector productivo, la cultura tiende a comportarse como un sistema cerrado y diferenciado del resto de la sociedad. Así, es habitual que los gestores culturales se atribuyan la misión de “acercar la cultura a la ciudadanía”.

La cultura como bien común supone observar la cultura como algo expandido y transversal a otros ámbitos como la educación, la salud, la ciencia o los derechos sociales, en los que también se están experimentando formas del común como la ciencia y la innovación ciudadana o la salud y la participación comunitaria. Se trata de prácticas híbridas en las que en algunas ocasiones “lo cultural” aparece en un primer plano de manera más evidente y otras se encuentra infiltrado y más disimulado.

No se trata de que la esfera cultural absorba las demás esferas, sino que la lógica de experimentación y colaboración de la cultura como bien común se extienda y se nutra de todas las otras esferas de la vida social sin destruir sin embargo; las diferencias entre ellas.

## Derivas de la red

Internet no es solamente ni principalmente una tecnología, sino que es una producción cultural: una tecnología que expresa una cierta y determinada cultura, es decir, un sistema de valores, creencias y formas de constituir mentalmente una sociedad<sup>7</sup>. Su naturaleza abierta hace de internet un dispositivo inacabado en constante evolución y por tanto también una cultura en transformación.

La internet de hoy es un lugar fuertemente moldeado por la economía de mercado. La denominada economía de plataforma -aunque muestre ciertos signos de agotamiento- o el llamado *tecnofeudalismo* condiciona gran parte de la actividad en la red, que cada vez es menos una plataforma para la producción de lo común y cada vez más algo que recuerda a los medios de comunicación de masas tradicionales: se privilegia una lógica de transmisión por parte de unos pocos individuos o empresas y por tanto tiende a la centralización; presupone una carencia en el otro; propone una relación con los demás en términos de audiencias; se compite por un bien escaso, la atención; tiende a la homogeneización y produce adicciones. Las redes parecen ser el sucedáneo de una acción colectiva que se ha vuelto imposible.

A la expansión de la mercantilización de la red y la disminución del peso de lo público y de lo común, se suma el impacto ambiental de las tecnologías digitales que el desarrollo de la inteligencia artificial va a incrementar. Se vuelve clave observar las múltiples maneras en las que el entorno físico se ha visto afectado por el fenómeno de la digitalización.

Para Joana Moll, el origen militar de internet explica por qué muchas infraestructuras digitales actuales priorizan el control y la recopilación de datos en lo que se denomina economía de la vigilancia.

6 El redescubrimiento del procomún, David Bollier (2003) <https://biblioweb.sindominio.net/telematica/bollier.html>

7 La dimensión cultural de Internet. Manuel Castells (2002) <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>

En el grupo de trabajo sobre derechos culturales en el entorno digital no hemos pasado por alto las transformaciones sociales y culturales que supone la digitalización. Hemos tenido en cuenta la larga tradición crítica sobre cómo las tecnologías afectan nuestras estructuras sociales, culturales, políticas y económicas, pero lo hemos hecho desde una perspectiva hacker. Es decir, aquella que apela a la capacidad humana para subvertir, reapropiarse y transformar la tecnología, dándole una dirección emancipadora sin caer en el ciberfetichismo, que siempre nos propone una solución tecnológica a los problemas.

### Infraestructuras digitales público-comunitarias

Tal vez la propuesta que generó más consenso fue la necesidad de crear infraestructuras digitales público-comunitarias. Se trata de crear redes descentralizadas gestionadas conjuntamente por comunidades locales e instituciones públicas, orientadas a garantizar el acceso equitativo, seguro y soberano a recursos digitales y contenidos culturales. Estas infraestructuras se basan en el uso de software libre, estándares abiertos y plataformas federadas (como Mastodon, PeerTube o Nextcloud), permitiendo así la creación, distribución y reutilización de cultura digital bajo licencias libres. Concebidas como bienes comunes, buscan contrarrestar la centralización y la dependencia de grandes plataformas comerciales, promoviendo la autonomía tecnológica, la participación ciudadana y la diversidad cultural.

### Laboratorios ciudadanos en red

Este modelo en el que lo digital no solo facilita el acceso a bienes culturales, sino que también se convierte en un medio para fortalecer la colaboración y la creatividad colectiva, tiene su correlato en el espacio físico en los laboratorios ciudadanos. Algunas veces descritos como “internet en el espacio físico”, los laboratorios son un modelo de

institución que habilita lugares de encuentro entre personas de diversos perfiles para la experimentación y la producción colectiva de proyectos que buscan mejorar la vida en común. En la actualidad se están llevando a cabo experiencias de redes de laboratorios ciudadanos<sup>8</sup> en diferentes territorios como la provincia de Castellón. La combinación de infraestructuras digitales público-comunitarias y redes de laboratorios ciudadanos puede que sea una buena combinación para posibilitar la participación plena y activa en la vida cultural a través de la creación de nuevos comunes.



8 Cultivar la capacidad de iniciativa, de colaboración y de experimentación en el territorio <https://www.espaciosdeeducacionsuperior.es/20/02/2025/cultivar-la-capacidad-de-iniciativa-de-colaboracion-y-de-experimentacion-en-el-territorio/>



# 2

# Construcción de Ciudadanía Digital

---

Liliana López-Borbón

Doctora en Estudios Latinoamericanos y Maestra en Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Especialista en Gerencia y Gestión Cultural, Universidad del Rosario; Comunicadora Social con énfasis en comunicación educativa, Universidad Javeriana, Bogotá.

Premio Internacional Roca Boncompte (ex aequo) de Estudios en Gestión Cultural 2015, por su trabajo La Gestión Cultural como Construcción de Ciudadanía, Universidad de Barcelona.

Creó tres laboratorios y capacitó a más de 1,800 gestores y responsables de política cultural en cinco países: el Laboratorio de Políticas Culturales (funcionarios), el Laboratorio de Gestión Cultural (independientes) y el Laboratorio de Ciudadanía Juvenil (focalizado en la prevención de la violencia mediante el arte y la cultura).

Asesora y consultora de proyectos de desarrollo cultural local, prevención del delito y violencia en jóvenes a través del arte y la cultura.

---



## 2.1 Ciudadanía digital

La ciudadanía digital constituye un tema y enfoque de trabajo con relevancia en la actualidad, por las transformaciones que las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), introducen en el ejercicio de los derechos y las responsabilidades de la vida pública en la construcción de la democracia y su profundización.

Abarca los procesos de información, participación y comportamiento cívico por medios tecnológicos, en relación con el derecho de los ciudadanos a acceder a la información de forma segura y transparente.

La ciudadanía digital es tanto una categoría de análisis para indagar dinámicas específicas de grupos de población como infancias y adolescencias, movimientos diversos como #ChileDespertó o #NiUnaMenos, influencia de las redes en procesos electorales o de participación política o comunitaria, como una estructura cívica que establece competencias y habilidades requeridas para el desarrollo de comportamientos que permitan una ética aplicada y deliberativa que construye un ambiente de valores democráticos.

Implica problemáticas que salen de las redes como la brecha digital y tecnológica, el acceso pleno de los ciudadanos a las TIC y la centralidad que han adquirido en la conversación pública, la generación de opinión y la decisiva influencia tanto en la democracia representativa como en la participativa.

En este subtema se revisará cómo se estructura el término, las dinámicas de la participación ciudadana y los activismos, así como la emergencia de comunidades virtuales para el ejercicio de la participación comunitaria.

### 2.1.1. Encuadre e historicidad

La caída del Muro de Berlín, en noviembre de 1989, marca el inicio de la revolución tecnológica, con el acceso por parte de los ciudadanos a las TIC: televisión satelital, telefonía celular, fibra óptica e internet. La globalización hegemónica, antes del derrumbe de las finanzas públicas a mediados de esa década, promete un mundo libre basado en el comercio, la intensificación de los intercambios financieros, el desarrollo de los centros urbanos para la conectividad y la ilusión del desdibujamiento de las fronteras.

Sin embargo, después de la crisis económica de 1994 con su “Efecto tequila” (La crisis económica de México de 1994) en la región y las sucesivas crisis en otros continentes, movimientos ciudadanos se organizan a través de las redes tecnológicas y se levantan en los territorios físicos de las ciudades desde Estados Unidos hasta África, porque la desigualdad, la exclusión social y la discriminación cultural se profundizan y la precarización de los ciudadanos aumenta. Este proceso transforma la mirada sobre la democracia liberal clásica, enfocada en los derechos que otorga el Estado y propone una ciudadanía responsable de la vida compartida y la construcción colectiva del bien común, una ciudadanía activa (Mouffe, 1999), deliberativa, o de alta intensidad, donde más allá de elegir representantes o cumplir con las obligaciones los ciudadanos se informan y participan en los asuntos públicos utilizando las tecnologías digitales. (Ramos, 2019, p. 148).

La relocalización de los ciudadanos en el espacio digital convierte la internet y sus plataformas en un territorio donde se ejercen los derechos compartidos y despliegan sus propias identidades, que es la mirada del geógrafo Harvey (2003), sobre la construcción de espacios de esperanza. Con ello, cambia la relación con las instituciones tradicionales que constituyen el orden social y que ocupan un espacio físico. Para García-Estévez esta forma de relacionamiento da paso a la extitución, una estructura social no vinculada a un espacio concreto, un entramado de conectividad donde multiplicidad de agentes ejercen el poder a distancia, y que, debido a las conexiones y asociaciones cambiantes, “desarrolla el ejercicio de poder actual dentro de la nueva lógica basada en prácticas de control abierto y continuo” (2019, p.144)

La ciudadanía digital emerge como la posibilidad de ejercer los derechos y las responsabilidades más allá de las fronteras que definen la ciudadanía liberal. Por esto la participación y los múltiples activismos se despliegan de manera compleja fortaleciendo movimientos de gran envergadura en los últimos años, como los feminismos o los ambientalismos.

### 2.1.2. Participación ciudadana y activismo digital

Las redes tecnosociales como Facebook, Instagram o Tik Tok, o las tecnopolíticas como X antes Twitter, propias de la web 2.0, basan

Faro democrático  
<https://farodemocratico.juridicas.unam.mx/la-participacion-en-la-era-tecnologica/>





su estructura en lo que O’Railly (2005) denomina una arquitectura de participación cuyo principal propósito es el intercambio colaborativo: una esfera de lo público instituyente (lo político sin e qua non), que complejizan al individuo y lo enriquecen, acelerando la interacción y produciendo espacios impensados hasta 2004, es decir, propicios para desarrollar una ética de la colaboración.

En esta perspectiva, las redes sociales y las plataformas en línea permiten a los ciudadanos expresar sus opiniones, participar en debates públicos, organizarse en torno a causas sociales y colaborar en la toma de decisiones, es decir, “se amplía el espacio para la participación ciudadana y la rendición de cuentas de los gobiernos, fortaleciendo así la democracia como también, la transparencia”. (Calderón, p. 377).

Las plataformas facilitan la participación ciudadana en todas sus fases: información, interpretación, deliberación, organización y movilización. Belando (2021, p. 18), las define como “una estructura de oportunidades para la renovación democrática” y reconoce su potencial para impulsar el ejercicio de una ciudadanía activamente comprometida en los procesos políticos democráticos.

Sin embargo, la potencialidad de las redes es aprovechada con fines distintos a la construcción democrática o del bien común por grupos de interés, poderes de facto, partidos políticos y un sin número de individuos y agrupaciones que buscan desinformar en la lógica política de amigos-enemigos, crear confusión con noticias falsas o distorsionadas, o producir enojo y frustración.

Otro desafío es el declive de los medios corporativos de comunicación que afrontan los ciudadanos en las redes, ya que por la competencia del clic muchos de ellos con prestigio labrado durante décadas, tienen un comportamiento en redes sensacionalista o apegados a verdades a medias para que el número de visitantes a sus páginas aumente y así garantizar más anunciantes.

Por estas razones, la participación ciudadana en los territorios digitales es flexible y exigente. La ciudadanía digital implica el desarrollo de competencias y habilidades que faciliten los procesos de información, vinculación y movilización. La internet transforma el modo tradicional de acceso y distribución de la información –vertical, centralizado, asimétrico, – y que responde a agendas no establecidas desde las necesidades de los ciudadanos, sino relacionadas con las estructuras de los poderes político y económico. La comunicación en red, caracterizada por la interactividad en tiempo real, permite acceso a la información y la conversación social de manera simultánea, horizontal, incluyente, simétrica y multidireccional.

Estas características modifican a su vez los activismos tradicionales. Los movimientos de acción conectiva surgen en las redes de diversos proponentes o como reacción a procesos políticos que afectan a los ciudadanos en sus países o en lugares transfronterizos, lo que produce resultados múltiples dentro y fuera de la red.

La web 2.0 impulsa y fortalece el activismo, especialmente con el desarrollo de las redes sociales. “Las redes sociales digitales son mucho más que puntos de encuentro. Son nuevas vías de expresión que permiten la movilización y dinamización de la opinión pública” (García-Estévez, p. 145), para la autora significan espacios de comunicación alternativos al poder.

El nivel de implicación de los ciudadanos digitales supone grados de intensidad diversos. El ciberactivismo, una adaptación del activismo clásico al territorio digital, tiene su nivel de menos compromiso en lo que se conoce como participación de hashtags o de clicks (slaktivismo), en esta modalidad se incluyen actividades como firmar denuncias en Change.org o compartir los temas que están en tendencia. Por su parte, el hacktivismo, o el activismo con propósitos sociales implica un involucramiento mayor por parte de los ciudadanos que realizan actividades fuera y dentro de las redes para propiciar eficacia en la consecución de objetivos cívicos.

Por su parte, La participación política aumenta con el activismo digital, pero exige mayor reflexión por parte de los ciudadanos. El poder de las redes requiere la formación de una ciudadanía digital construida a partir de lo que García-Estévez denomina “alfabetismo crítico” (2019, p. 153), que permita las transformaciones profundas que posibilita el entorno digital.

Otra vertiente es la ciudadanía digital institucional que promueve la participación en relación con las dinámicas gubernamentales (e-government, Open government y data government), y se basan en el derecho a la información pública, la transparencia institucional, la rendición de cuentas y la importancia de incluir la voz de los ciudadanos en la definición, gestión y seguimiento de los asuntos públicos. (Ramos, 2019, p. 150).

Finalmente, hay que considerar que la participación ciudadana y los activismos digitales, no deberían medirse por su éxito o su fracaso. Como lo señala Rosanna Reguillo (2017, p. 15) invita a desplazar las preguntas:

*[...] a las complicidades de los cuerpos enredados en la calle y las redes, a la configuración de nuevos climas afectivos, en los que lo común y lo posible se tejen de una manera poco escandalosa en las dimensiones de lo cotidiano, del trabajo de la imaginación que busca que el mundo «vuelva a ser de nosotros», como dice Mr. Robot.*

### **2.1.3. La participación comunitaria en territorios digitales**

La mención que realiza Reguillo sobre Mr. Robot da pie para introducir la participación y las comunidades virtuales, caracterizadas por la interacción intensiva en torno a temas o actividades de interés compartido, que durante un tiempo prolongado crean vínculos

afectivos, creativos y de conocimiento mutuo. La emergencia de comunidades en el territorio digital permite la construcción de lazos de confianza, la relación horizontal y la colaboración.

Ética hacker

<https://laaventuradeaprender.intef.es/glosario/etica-hacker-marta-g-franco/>



El entorno digital construye un sentido de comunidad deslocalizada y al tiempo anclada en lo que es constitutivo para el individuo. Es una sociabilidad que permite, especialmente a los habitantes de las grandes ciudades, sentirse vinculados gracias a “la conectividad constante, el contacto emocional, la experiencia colectiva y la autoafirmación dentro del grupo. En este sentido, comunidad es sinónimo de integración, de sentimiento de pertenencia y el modo actual de estar y formar parte del mundo” (Cáceres, et al., 2017, p. 243).

El estudio de las comunidades virtuales que se inicia hace dos décadas, les atribuye la capacidad de propiciar inteligencias colectivas a partir de la generación de contextos comunes de contenidos y la creación de espacios para la interrelación horizontal y flexible, donde cada sujeto decide el grado de involucramiento y compromiso.

Es un sentido de comunidad que no requiere de los lazos presenciales y permite ampliar el horizonte de posibilidades de incidencia de los individuos de maneras que no serían posibles en los territorios físicos; sin embargo, hay múltiples ejemplos de comunidades que se desplazan de los entornos digitales a los espacios públicos de las ciudades o que, como pasó en la pandemia, las relaciones cara a cara continuaron en el entorno digital y en algunos casos no regresaron a la presencialidad.

Cáceres (2017) las describe como redes transitorias. Allí los sujetos pertenecen y se sienten partícipes, pueden controlar la intensidad, manejar la demanda de lealtad propia del sentido de comunidad y alejarse o renovar su relación, gracias a la confianza que impulsa la interacción.

## 2.2 Civismo digital

Los múltiples intercambios que cada ciudadano puede emprender en las plataformas y la disminución radical de la distancia temporal entre la emisión de un mensaje y las respuestas casi instantáneas que se generan, implican una transformación en el abordaje del civismo y los retos que representa.

Por ello, el civismo digital está orientado a propiciar un entorno de interacción y comunicación para la convivencia y el relacionamiento fluido de los ciudadanos que participan en las diversas plataformas de la web 2.0., para lo cual se han generado una serie de normas de convivencia y sistemas de aprendizaje, orientados a la prevención de riesgos y la búsqueda de interacciones seguras.



En las dinámicas digitales, las normas de convivencia tienden a relajarse por la no presencialidad de quienes interactúan, las posibilidades del anonimato, la complejidad de la comunicación en las plataformas que amplían el número de los intercambios y reacciones, y en particular, porque al ser comúnmente escritural el registro del tono y el sentido de los mensajes se puede prestar a malentendidos o interpretaciones erróneas.

Como se mencionó antes, la información que circula en las redes puede tener consecuencias positivas o negativas, de tal forma que el civismo digital busca minimizar el ruido y los usos de la red con intereses sesgados: políticos, de género, con componentes racializados, de clase o de otra índole, que pueden basarse en noticias falsas o información distorsionada con las consecuencias que ello puede traer para el sujeto o para las colectividades: miedo, confusión, enojo y en casos excepcionales, movilizaciones en espacios públicos físicos.

En este acápite se aborda la construcción de la confianza y de relaciones asertivas y seguras; la forma cómo la comunicación digital requiere el desarrollo de habilidades y capacidades por parte de los ciudadanos, y de las comunidades creativas que allí se originan, para propiciar entornos seguros.

### **2.2.1. Confianza y relaciones en el entorno digital**

La participación ciudadana está estrechamente ligada a la confianza y la generación de vínculos que permiten la cohesión y la construcción de capital social. Desde la comprensión más profunda, la confianza está ligada al futuro de las relaciones personales, sociales, institucionales sean en el mundo físico o en las dinámicas



digitales porque disminuye el grado de incertidumbre para afrontar posibles dificultades, que requieren de la seguridad en sí mismo y en los otros: desde el entorno privado familiar, hasta el institucional, pasando por las relaciones intermitentes, deslocalizadas y fluctuantes propias de lo digital.

En relación con las TIC, el estudio de la confianza se orienta a la protección de datos personales, la seguridad sobre la información que se intercambia y la confidencialidad, en las entidades gubernamentales y de consumo. Sin embargo, la ciudadanía digital orienta la posibilidad de su construcción a partir de la generación de confianza entre los sujetos que participan en las diferentes plataformas, en la veracidad de la información a la que acceden y comparten, y en último término, a que, en las interacciones con otras personas, con IA o con algoritmos, la integridad física, psicológica y mental sea segura.

La construcción de la confianza según la Fundación Bankinter (2021, p. 17), cuenta con tres catalizadores claves: la calidad y veracidad de la información para tomar decisiones, las administraciones públicas de todos los órdenes, en especial las más próximas a la vida cotidiana y, las TIC porque en ellas los individuos tienen la certeza que





son herramientas para el desenvolvimiento personal y profesional. Las relaciones personales en los entornos digitales comprenden formas de socialidad que, al estar mediadas por la tecnología, imponen modos de ser y establecer vínculos, que transforman las interacciones entre los sujetos por complementar o sustituir la comunicación presencial (Cáceres, et al., 2019, p. 235). Para los autores, en la red se genera una experiencia de simultaneidad despacializada basada en la instantaneidad, que acrecienta y facilita la experiencia del mundo y de los otros (2019, p. 237).

En el entorno digital, el tiempo se separa del espacio, las redes pertenecen al tiempo y el mundo físico al espacio-tiempo, en esta perspectiva las relaciones en las plataformas proporcionan la experiencia de vinculación e integración inmediata, porque allí para el sujeto controlar los encuentros y la propia imagen facilita los procesos de comunicación. A diferencia de las relaciones presenciales donde los vínculos son estables y fuertes, en el entorno digital se dan con mayor frecuencia entre desconocidos que generan relaciones débiles, sin obviar que también se establecen relaciones afectivas, laborales, creativas o participativas de largo plazo.

En la red se entrecruzan los ámbitos principales de la vida de quienes tienen acceso a ella: familia, amigos, trabajo, diversión, consumo, participación, creatividad, aprendizaje, reconocimiento y un sinfín de necesidades propias de la vida social, que pueden terminar por difuminar los límites entre lo íntimo, lo privado y lo público. Por ello es central dentro de las dinámicas de la confianza, asegurar que los datos personales estén protegidos y certificar que las dinámicas institucionales con entidades gubernamentales, de consumo o sociales estén verificadas y sean ciertas, en este sentido el derecho al olvido es una de las demandas centrales en la civilidad digital: todo lo que ha publicado un usuario queda para siempre dentro de la internet.

Antes de ingresar en las habilidades y capacidades digitales para la civilidad digital, la construcción de confianza y las relaciones creativas y participativas, cabe señalar que la sociabilidad digital es una experiencia comunitaria, donde los sujetos forman parte redes y grupos, manteniendo contacto directo y permanente con quienes forman parte de diferentes esferas de su propia vida e incluso con desconocidos, la diferencia con el mundo físico es que “las personas pueden relacionarse en un contexto de numerosas posibilidades tecnológicas, particularmente en términos de velocidad (en cualquier momento, en cualquier lugar), cantidad (más posibilidades de contactos) y alcance (la sociabilidad virtual tiene una dimensión global).” (Cáceres, et al., p. 245).



## 2.2.2. Competencias y habilidades para la comunicación digital.

Instituciones educativas, gubernamentales, privadas y sociales formulan desde hace años y actualizan con frecuencia diferentes estructuras de competencias y habilidades digitales y también, otras enfocadas específicamente en la comunicación. A continuación, se mencionan las genéricas para el entorno digital para revisar al final en las relacionadas con la comunicación.

Las competencias digitales se definen como la capacidad del uso crítico y seguro de las TIC. Incluyen el conjunto de conocimientos, actitudes y estrategias para su utilización. La Unesco (Morduchowicz, 2021, p. 5), considera que las personas necesitan competencias fundamentales que son transversales a todos los saberes que se requieren a lo largo de la vida: aprender a resolver problemas, construir argumentos, tomar decisiones, saber comunicarlas y participar.

Estructuradas desde el pensamiento crítico, se espera que los ciudadanos tengan la capacidad de analizar, evaluar, argumentar, decidir, proponer y comunicar, para que en su capacidad de discernimiento cada individuo reconozca el valor del pluralismo y fortalezca la vida democrática, en entornos altamente cambiantes como los digitales.

El Marco europeo (Comisión europea, 2019), considera que para ser digitalmente competente se necesita desarrollar una serie de conocimientos, destrezas y actitudes organizadas en torno cinco grandes áreas:

1. La información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluar su finalidad y relevancia.
2. La comunicación y colaboración: comunicar en entornos digitales, compartir recursos en línea, conectar y colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.
3. La creación de contenido digital: crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...), integrar conocimientos y reelaborar contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos.
4. La seguridad: protección personal, protección de datos y de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
5. La resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones para seleccionar las herramientas digitales apropiadas según la necesidad o finalidad, resolver problemas conceptuales y técnicos a través de medios digitales, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

En relación con las habilidades digitales, “son aquellas que dotan a las personas de la capacidad para aprender, participar en la sociedad y analizar, explorar y compartir información a través de la tecnología” (Pavón, 2018).

El BID (2019, p. 196), retomando la elaboración de la organización Jobs for Youth, las clasifica de la siguiente manera:

**Habilidades digitales básicas:** están relacionadas con el uso efectivo de la tecnología y es necesaria en casi todas las profesiones. Incluyen búsquedas en internet, comunicación online, uso de plataformas profesionales y servicios financieros digitales.

**Habilidades digitales medias:** relacionadas con las habilidades de diseño gráfico, marketing digital, y publicidad y gestión de redes sociales, tanto para oportunidades laborales como para emprendimiento.

**Habilidades digitales avanzadas:** Son aquellas habilidades necesarias para crear, gestionar y analizar información tecnológica. Están relacionadas con el uso de programación para el desarrollo de software, aplicaciones, gestión de redes, datos abiertos, aprendizaje automático, ciberseguridad, el internet de las cosas (IoT) y la tecnología blockchain.

Por su parte, la comunicación digital encuentra su asidero en lo que se conoce como comunicación asertiva, donde el sujeto expresa con claridad lo que piensa, siente o necesita, teniendo en cuenta los derechos, sentimientos y valores de sus interlocutores y, da a conocer y hace valer sus opiniones, derechos, sentimientos y necesidades, respetando las de las demás personas. Es un tipo de comunicación que se fundamenta en el derecho inalienable de todo ser humano a expresarse, a afirmar su ser y a establecer límites en las relaciones sociales.

Por ello, la comunicación digital implica el uso de herramientas no sólo para expresarse de forma escrita, sino que permite el uso de imágenes, videos, grabaciones de voz, animaciones, hipervínculos, correos electrónicos, blogs, entre otros; para expresar pensamientos, ideas, construir conocimiento y realizar proyectos colaborativos. Copilote (2024) y OpenIA (2024) muestran la misma clasificación, refiriéndose a las fuentes que nos dirigen a los marcos mencionados: Unesco, Comisión europea y el BID.

### **Capacidades para la Comunicación Digital:**

1. **Escritura clara y efectiva:** Ser capaz de redactar mensajes, correos electrónicos, publicaciones y otros textos digitales de manera clara, concisa y coherente.
2. **Escucha activa:** Aunque puede parecer más relevante en la comunicación oral, la escucha activa es vital en la comunicación digital, ya que implica prestar atención a los mensajes de los demás, comprenderlos y responder de manera adecuada.

3. Uso adecuado de herramientas digitales: Conocer y utilizar de manera eficiente diversas plataformas y herramientas de comunicación digital, como correos electrónicos, aplicaciones de mensajería, plataformas de videoconferencia, etc.

#### **Habilidades para la Comunicación Digital:**

1. Netiqueta: Conocimiento y práctica de buenos modales en línea, incluyendo el respeto por las normas de comunicación y el comportamiento apropiado en entornos digitales.
2. Personalización de mensajes: Habilidad para adaptar el tono, estilo y contenido del mensaje según el público objetivo y el contexto.
3. Gestión del tiempo y productividad: Saber gestionar el tiempo de manera efectiva para responder a mensajes y participar en conversaciones digitales sin comprometer la productividad.

#### **Habilidades Técnicas Relacionadas:**

1. Manejo de software de comunicación: Ser capaz de utilizar software y aplicaciones específicas para la comunicación, como Microsoft Teams, Slack, Zoom, entre otros.
2. Resolución de problemas técnicos: Capacidad para solucionar problemas técnicos que puedan surgir durante la comunicación digital, como problemas de conexión, fallos en el hardware, etc.

#### **Habilidades Sociales y Emocionales:**

1. Empatía digital: Ser capaz de comprender y valorar las emociones y perspectivas de los demás en las interacciones digitales.
2. Gestión de conflictos en línea: Saber manejar y resolver conflictos de manera pacífica y constructiva en el entorno digital.

### **2.2.3. Prevención de riesgos**

Aunque no se pueden negar las múltiples posibilidades que el territorio digital trae consigo, es necesario reconocer que también derivaron en una especie de Torre de Babel y en un espacio extractivo de los datos de los millones de usuarios con fines electorales o de consumo, produciendo sistemas de desinformación, manipulación y de narrativas contrarias a la democracia pluralista, privilegiando la polarización y la confrontación, como mecanismos del liberalismo individualista anclado en las grandes corporaciones, los partidos políticos y los intereses del poder de facto.

En este sentido, las dinámicas digitales son contradictorias, producen investigación, aprendizaje, deliberación, permiten el ingreso como en ningún momento de la historia al conocimiento acumulado de la humanidad a cualquier usuario, pero también generan y

reproducen violencias sistémicas, como el acoso, el abuso, la incitación al odio, la vulneración de la privacidad contra infancias, adolescencias y juventudes, y especialmente contra niñas y mujeres.

La prevención en entornos digitales toma especial relevancia con los abusos sistemáticos que el anonimato ofrece a quienes forman parte de lo que Bauman denomina la sociedad incivil (2007).

Con base en la información disponible, sin partir de análisis criminológicos, pero sí de información no actualizada pero sí de policías cibernéticas de los países de LATAM, se comparte una estructura de documentación con las IA de Copilot y de ChatGPT 4.0 (2025)

**Diferencias entre la realidad digital y la física:**

<b>Física</b>	<b>Digital</b>
Pueden ser medidas en tiempos y lugares de incidencia delictiva para prevención y seguimiento	Ocurren en cualquier momento y en cualquier espacio de internet, especialmente en las redes
El agresor constata el daño que ha realizado	El agresor no percibe los efectos de manera directa
Normas sociales y cívicas siguen vigentes	Normas sociales se desdibujan y se vuelven más débiles. Deben aprenderse.
El hecho ocurre una sola vez y si se repite será contra otro ciudadano	El hecho puede repetirse de manera continua e indeleble por días, meses o años, contra la misma persona
Es difícil burlar los límites de edad porque se constatan a la vista	La verificación de edad no es demasiado importante para muchos de los dueños de las marcas, los portales y las redes

Cuadro de elaboración propia.

Diferenciaciones que evidencian por qué se es más vulnerable en espacios digitales que físicos, y porque las infancias, adolescencias y personas de la tercera edad son grupos más vulnerables y deben estar más informados.

Por otra parte, la navegación en los entornos digitales crea una huella digital que cada ciudadano debe cuidar y proteger, es su identidad dentro de las dinámicas tecnológicas y puede ser vulnerada, por omisión o desconocimiento del usuario o porque en internet no hay derecho al olvido, todo lo que se ha publicado deja un registro dentro del sistema, y por ello, la información privada que se comparte con desconocidos como producto de acoso o violencia seguirá siendo visible, por lo que es necesario:

- Aprender a revisar la configuración de privacidad en las redes

- Pensar antes de publicar, o publicar sólo para personas de confianza con relación cara a cara, antes que subirla de manera indiscriminada.
- Usar contraseñas y cambiarlas periódicamente, que no sean compartidas con otros.
- Verificar los datos que aportan los “amigos online”, antes de enviarles información de carácter privado o íntimo a través de sistemas de comunicación como el correo o los servicios de mensajería.

Otras prácticas como el hostigamiento y el ciberacoso se caracterizan por actos discriminatorios que perduran en el tiempo que se expanden y potencian en el tiempo por las características de las dinámicas digitales. Se clasifican así:

- Acoso: Envío de imágenes denigrantes (sexuales o de violencia extrema), seguimiento a través de software espía, envío de virus informáticos y otras prácticas según la edad de los usuarios.
- Exclusión: Denegación a la víctima del acceso a foros, chat o plataformas sociales de sus grupos de pertenencia en el territorio físico.
- Manipulación: Uso de información encontrada en plataformas para difundirla de manera inadecuada entre personas que le conozcan. Acceso con la clave de la víctima a un servicio y la realización de acciones en su nombre, que puedan perjudicarlo en el corto o largo plazo.

En un nivel más íntimo están las agresiones sexuales, que pueden ser de dos tipos: el sexting que es la circulación de imágenes de contenido sexual a través de dispositivos móviles sin el consentimiento de quien aparece retratado o filmado. El intercambio de este tipo de contenido es frecuente entre adolescentes y jóvenes, pero se ha extendido a todas las edades. Su uso para hacer daño se produce después de una ruptura, un rechazo, enojo, celos o venganza; y el grooming que es el acoso de un adulto a niñas, niños y adolescentes, se realiza normalmente a través de perfiles falsos, donde la persona mayor de edad crea un lazo de confianza a través de plataformas de juegos, foros, redes o chats y después de entablar la relación empiezan a demandar fotos y grabaciones con contenido sexual que se usarán para escalar hacia el chantaje y la manipulación.

Frente a estos y otros riesgos, como el fraude, el robo de identidad, información sensible o vulnerabilidades para ciudadanos en pleno ejercicio, la prevención de riesgos mínima es la siguiente:

- Crear contraseñas seguras.
- Mantener los dispositivos tecnológicos actualizados porque corrigen vulnerabilidades.
- No abrir enlaces y archivos adjuntos. Verificar la legitimidad de los enlaces y archivos antes de hacer clic o descargarlos para evitar el phishing.
- Utilizar una conexión segura: Cuando te conectes a redes Wi-

Fi públicas, es importante usar una red privada virtual (VPN) para cifrar tu conexión.

- No compartir información personal.
- Aceptar amigos y solicitudes de amistad con precaución y revisar las configuraciones de privacidad.
- Denunciar situaciones sospechosas: Si se enfrenta a ciberacoso, grooming o cualquier hecho que ponga en riesgo la integridad de la persona.

Las dinámicas de la participación ciudadana y comunitaria realiza-

## 2.3 Capital social digital

das desde la civilidad digital posibilitan amplificar la cooperación y la colaboración de la sociedad civil. Esta visión del capital social se asocia con la idea de redes sociales fuera y dentro del entorno digital, donde grupos de sujetos al interactuar durante un tiempo crean vínculos afectivos, de confianza y certidumbre, necesarios para producirlo y fortalecerlo.

Cuando la colaboración de esta organización reticular emergente de sujetos enuncia objetivos que los benefician más allá de su interrelación en el mundo físico o digital y se enfoca en la construcción de beneficios comunes, se puede establecer que se está construyendo capital social digital.

Esta construcción requiere de vasos comunicantes entre el mundo físico y el digital, sin importar en cuál de los dos se creó antes: la red de interacción digital, el encuentro cara o si surgió de manera híbrida, lo central son acciones que transforman los lugares donde habitan los sujetos conectados por redes.

### 2.3.1. La construcción de capital social a través de plataformas digitales

La acción colectiva y la acción conectiva se retroalimentan para producir capital social, por ello la participación ciudadana y la comunitaria digital son visibles en territorios físicos, y viceversa, gracias a la consolidación de una civilidad digital orientada no sólo al trato cortés entre desconocidos, sino a la verificación de información para crear espacios de certidumbre o a una alfabetización que promueve y consolida el pensamiento crítico. Cooperación, colaboración y confianza son puestas en valor para incidir positivamente en los espacios públicos y los lugares donde transcurre la vida de los sujetos que orbitan en estructuras híbridas.

Este proceso supone un incremento de la cohesión social. Como se ha visto, las herramientas digitales cambian la socialidad y la calidad de las relaciones entre sujetos, organizaciones públicas,

Tecnología social para el cambio social  
<https://socialtic.org/>



sociales e incluso privadas, tanto en la gestión de la información, las formas de percibir y vivir el tiempo y el espacio, como en el tipo de las prácticas sociales que se realizan y cuya orientación y compromiso diluyen las invisibles fronteras entre lo físico y lo digital. La generación de capital social digital abarca preocupaciones que van más allá del ejercicio de derechos, la construcción del bienestar compartido o el ensanchamiento de la democracia y la consolidación del pluralismo. Trijueque y Vinader-Segura muestran cómo estas prácticas cambian incluso formas de consumo e intercambio de bienes y servicios, estableciendo mecanismos de economía solidaria, que han sido adoptadas por “empresas (que) han cambiado la manera de vender sus productos y servicios, su autogestión y gestión de clientes, proveedores, estructura y organización” (2019, p. 33). En esta perspectiva la empresa deja de ser el centro del universo (e-commerce) y, se promueven espacios digitales donde el cliente establece las reglas (me-commerce), para dar paso a prácticas de mercadeo social, propias de la sociedad civil (we-commerce). Estos cambios, que caracterizan la construcción de ciudadanía digital, operan por la comunicación multidireccional organizada y dispuesta al aprendizaje colectivo (on line - off line), que provee las herramientas digitales y su uso orientado al bien común. No es sólo hacktivismo ni participación comunitaria o ciudadana en entornos digitales, es la consolidación creativa del estar juntos para realizar y pertenecer a comunidades híbridas de transformación positiva y propositiva de los espacios de la vida compartida.

### **2.3.2. Capital social digital: su impacto en la cohesión y el desarrollo urbano.**

Cooperación, reciprocidad e incidencia son los ejercicios propios de la construcción del capital social digital, pero cuya condición es la realización en el espacio público urbano. Pueden ser prácticas altamente localizadas en comunidades de sentido, en barrios y comunas, o en la ciudad y sus dinámicas de habitabilidad, incluso abarcan redes de municipios y ciudades al interior de cada país o de proyectos transfronterizos. Son ejercicios donde la sociedad civil localizada por sus objetivos y organizada en plataformas digitales,



Crowdfunding 5 plataformas recomendadas  
<https://blog.nicequest.com/es/historias/plataformas-crowdfunding-para-proyectos-sociales>



Red de huertos urbanos de Madrid  
<https://www.youtube.com/watch?v=h3fHv6W5s1w>



realizan acciones de orden económico, social, cultural o ambiental en sus lugares de habitabilidad, contribuyendo con la realización de los derechos correspondientes (DESCA) o con la Agenda para el desarrollo sostenible 2030 de la ONU, aunque no necesariamente aporten información al seguimiento institucional que de ellos se realiza. El ejercicio del civismo digital basado en la alfabetización crítica que desarrolla capacidades y habilidades para aprender a resolver problemas, construir argumentos, tomar decisiones, saber comunicarlasy participar, se traslada a los territorios físicos y los retroalimenta. La organización reticular digital permite conectar aprendizajes y buenas prácticas gracias a estas herramientas, al interior de las ciudades y con otras urbes. Las dimensiones físicas de la ciudad y su extensión, complejidad y diversidad estructural encuentran en el territorio digital un espacio para la organización y movilización de un capital social que en el entorno digital aprende de horizontalidad y comunicación asertiva.

Estas prácticas emergentes en algunos casos son previstas en la política pública, impulsadas por autoridades locales o nacionales, o por la combinación de objetivos acordados presencialmente en la planeación urbana pero que construyen su certidumbre, confianza y cohesión social en dinámicas en línea. Estas formas de organización se fortalecieron con los retos que impuso la pandemia, cuando los individuos fueron arrojados a la pantalla y se vieron obligados en su conjunto a construir solidaridad y conocimiento en territorios digitales.

La sociedad civil se fortalece cuando los procesos que ha construido de manera colectiva encuentran eco en una agenda pública que desarrolla estrategias para la participación efectiva en las soluciones, dentro y fuera de la red, más allá de la enunciación de las problemáticas compartidas que resumen las prácticas de la ciudadanía liberal de baja intensidad, representativa o no activa.

Estas estrategias elaboradas en lo público se traducen en tácticas para el desarrollo urbano compartido que se realizan a través de páginas web interactivas, grupos en redes sociales y apps cívica, que el ciudadano puede retroalimentar en cualquier momento a través de sus dispositivos tecnológicos.

La red y sus diversas plataformas hoy en día son estructuras claves para el desarrollo urbano, dan transparencia y certidumbre a las acciones de gobierno, permiten construir comunidades creativas que afrontan las problemáticas de las ciudades a partir de aprendizajes compartidos, contribuyen con la organización de las experiencias de los ciudadanos y fomentan la participación ciudadana, gracias a herramientas digitales que, ante la multiplicidad de objetivos, permiten organizar la agenda, darle visibilidad y lograr concreción en su realización.

El reto para la cooperación y el uso de tecnologías que posibiliten el cambio social, como puntualizan Trijueque y Vinader-Segura, “es desplegar pasarelas de colaboración entre desarrolladores” análo-

gos y digitales para lograr consensos por el bien común: “Esta combinación otorga de sentido a las herramientas tecnológicas y vigoriza la labor de las organizaciones de la sociedad civil.” (2019, p.39).

El desarrollo de estas herramientas amplía y profundiza el espacio social democrático de la ciudad, ya que los habitantes comprometidos con la gestión del territorio encuentran referentes para la acción, aumentan sus contactos por pares con intereses comunes, promoviendo el encuentro y los vínculos que alimentan el capital social con la consecuente capacidad para tomar decisiones, actuar y medir sus alcances.

Las dinámicas del capital social digital incluyen campos tan variados como el desarrollo de la ciudad inteligente a través del internet de las cosas o de los mecanismos de gobierno abierto, la promoción y el fortalecimiento de las economías locales e intercambios entre pequeños productores y comercios con consumidores, contribuye con el diálogo intercultural dinamizando colectividades que, gracias a la conectividad informática y el propósito común, encuentran razones para el vínculo constructivo, y llevadas de manera consistente por los nodos de las redes físicas y digitales, promueven la creatividad en las interacciones, en la relación con los espacios públicos y en la generación de lugares para la expresividad y la común experiencia de la ciudad.

## 2.4 Construcción de ciudadanía digital

Si bien la ciudadanía es un derecho otorgado desde el nacimiento por la herencia de los padres y por las leyes que rigen el territorio donde la madre da a luz, la cual se amplía a derechos y responsabilidades en la adolescencia y se estructura de manera plena a partir de la mayoría de edad, no se le puede considerar sólo un estatus dentro de lo político social o una mera posibilidad de representatividad. La ciudadanía tampoco puede ser negada a ninguna persona por razones socioeconómicas, políticas, racializadas, religiosas o en situación de movilidad: ciudadanos en tránsito migratorio. Los derechos humanos se adquieren al nacer y son inalienables.

Como se mencionó, la ciudadanía liberal enfocada en los derechos que otorga el Estado, en particular a la propiedad privada y la representatividad, no son suficientes para la construcción del bien común, la pluralidad democrática y el bienestar compartido. Es necesario contribuir colectivamente en la formación de ciudadanos críticos, con capacidad de actuar en su entorno para mejorar su propia calidad de vida, incidiendo positivamente en las diferentes esferas donde cotidianamente desenvuelve su biografía en relación con otros. Es este el sustento que conceptualiza la ciudadanía como un proceso de construcción colectiva

en espacios de esperanza: territorios físicos y digitales, donde se ejercen los derechos y las responsabilidades de la vida pública, se despliegan las identidades y se amplía el capital social a partir de la participación comunitaria y ciudadana, la acción concertada y el diálogo intercultural.

Dos asuntos que tratar para llegar al final del recorrido y abrir los temas subsiguientes: la ética como forja del carácter de espacios colectivos para la construcción de ciudadanía y como generación de un ambiente para el ejercicio de los valores democráticos participativos que requieren creatividad, y, un delineo de lo que tienen en común proyectos digitales para el capital social, no como una receta a seguir sino como instrumentos de navegación que nos aportan las buenas prácticas.

### **2.4.1. Ética y creatividad en la construcción de ciudadanía digital.**

La búsqueda que se ha realizado, desde la investigación y los procesos prácticos de la ciudadanía digital para ampliar el concepto, se han multiplicado durante y después de pandemia. Hasta ese momento, la categoría se comprendía como la lucha por la garantía del derecho al acceso y apropiación de las TIC, la disminución de la brecha tecnológica, el desarrollo de competencias y habilidades digitales, el acceso a la información de forma segura, transparente y privada, así como a la participación por medios tecnológicos. Sin restar importancia a estos temas, cuando se menciona el ensanchamiento de la democracia, es plausible considerar que implica, además, como se ha mencionado, las responsabilidades que tiene cada sujeto para convertirse en un ciudadano que se hace éticamente responsable de interactuar en el territorio digital y de participar colectivamente de la construcción del bien común.

Los desafíos de las TIC en la construcción de ciudadanía digital van más allá de la consideración ética donde las nuevas generaciones digitales conocen sus deberes y derechos. Implica una ética aplicada “fundamentada en la dignidad humana para articular y proponer los principios y valores que guíen los actos humanos en los escenarios digitales” (Balladares, 2023, p. 3). El autor siguiendo a Casablancas (2014) considera que la acción ética en la construcción de ciudadanía digital:

Invita al ciudadano común a pensar y a generar nuevas formas de participación en los ambientes virtuales mediante el activismo digital o la conformación de comunidades o redes como espacio de diálogo, debate y opinión para la búsqueda del bien común.

Los datos informan que las personas construyen rutinas dentro de las plataformas que utilizan, revisando contenidos de su interés sin interacción o sólo con clicks de aprobación o rechazo. Los prosumidores, quienes activamente generan contenido para las redes sin ser influencers, como las coreografías de Tik Tok, los memes,

Red Latinoamérica de ciencia,  
arte y tecnología  
<https://ceiarte.unref.edu.ar/redes/redcatsur/>



la reedición de contenidos de los medios, por mencionar algunos, producen y consumen sin considerar su participación propositiva sino el número de vistas que generan y se mueven dentro de las oleadas de intereses de los temas de preferencia del día o de la semana (trending topics). En relación con la educación formal, en las escuelas primarias y secundarias no de todos los países de la región, pero sí en la mayoría, se prohíbe el uso de tecnologías, en vez de incentivar su conocimiento a través y con ellas, para aprender a navegar juntos de manera segura y a afrontar los retos en términos de la prevención de riesgos y de aquellos que en la actualidad las IA imponen a los sistemas educativos, profesionales y de ocupación laboral.

Superar las inercias no sólo se consigue con desarrolladores dentro y fuera de línea que generen apps cívicas o que copian modelos acríticamente; la territorialización de las prácticas digitales para contribuir colectivamente con una habitabilidad orientada a los cuidados y el bienestar en los espacios públicos locales requiere de creatividad.

En los encuentros #CoCreaTIC (2016 y 2018) organizados por educadores y pedagogos, se coloca en el centro de las 5 competencias para el siglo XXI, la actitud creativa frente al mundo: “creatitud” (Romero et al., 2018, p.2). Y es que una alfabetización crítica que genere pensamiento activo requiere de herramientas para la imaginación y la capacidad expresiva en las diferentes instancias de la sociedad: educativas, sociales, empresariales y de gobierno, para que las pedagogías de la convivencia activen la participación y promuevan la producción de capital social.

## **2.4.2. Proyectos digitales para la construcción de ciudadanía.**

Las dinámicas culturales son transversales al desarrollo sostenible de la sociedad, por ello impulsar cambios desde cualquier dinámica urbana, pública, social o privada, requiere en tiempos digitales contar con herramientas creativas, lúdicas y pedagógicas para cifrar formas de comunicación inteligibles, inspiradoras y que comprendan la velocidad de lo digital.

En la actualidad, según García- Estévez (2017, p. 142), las iniciativas ciudadanas pueden comprenderse como procesos de práctica ciudadana que modifican de forma resiliente el entorno, promueven la innovación social y la participación de los ciudadanos, reconociendo que esos procesos pueden estar ligados a las TIC y que por ello se crean:

*[...] nuevos entornos intelectuales y simbólicos desarrollando un nuevo paisaje de opciones que amplía el contexto cultural, político, económico y social. Internet se presenta entonces como un elemento crucial, un nuevo escenario social donde la Web ofrece el acceso a información amplia e instantánea, la parti-*



*participación libre y no jerarquizada de sus usuarios, el fomento del diálogo, la colaboración y cooperación.*

Si bien son múltiples los ejemplos que podemos encontrar, se sugiere una revisión de la bibliografía y webgrafía que acompañan a este módulo, y ejemplos como:

- El faro democrático <https://farodemocratico.juridicas.unam.mx/la-participacion-en-la-era-tecnologica>
- Economía solidaria [www.economiasolidaria.org](http://www.economiasolidaria.org)
- Rancho electrónico: [www.ranchoelectronico.org](http://www.ranchoelectronico.org)

proyectos que permiten comprender el abanico de posibilidades para la construcción de ciudadanía digital.

Por ello, en la conclusión de este subtema se establecen algunos elementos comunes que les colocan en el radar, sin demeritar otros que no forman parte de la muestra, con el propósito de establecer algunas rutas de navegación que faciliten aprender de estas experiencias.

En un primer término, las plataformas de colaboración para la promoción de derechos digitales suelen ser esquemáticas y didácticas, no contienen reflexiones que son necesarias para el pensamiento crítico y se enfocan en cómo realizar cada derecho enunciado con una liga a una explicación extensa o de manera gráfica, para adaptarse a los tiempos de atención de los usuarios que empiezan a indagar sobre la ciudadanía digital. Parten del principio de encontrar usuarios que con el tiempo iniciarán su ejercicio de ciudadanía digital, por eso es una construcción y no un hecho dado.

Los tiempos de atención de quienes abren estas páginas por curiosidad o tienen un primer contacto con los temas que se han desarrollado aquí, oscilan entre los 17 segundos (Tik Tok, IG), 30 segundos X - antes Twitter, y 1 minuto (FB). La velocidad y el tiempo de atención, recepción y comprensión dentro del entorno digital son mínimos, por eso un desarrollador de civilidad digital requiere un comunicador digital y un diseñador gráfico, que traduzcan a las dinámicas digitales lo que alguien en el mundo físico platicaría por 5 minutos o un entendido en la materia, una hora.

Estos espacios de comunicación para la formación de ciudadanas digitales cuentan con administradores de la comunidad (community manager), en caso de blogs y grupos en las plataformas, y con moderadores en las páginas web que guíen la conversación y den respuestas oportunas, claras, concretas y cortas a la información que demandan los visitantes.

Otro caso es cuando la iniciativa ciudadana en el entorno digital se realiza por sujetos o colectividades que no están involucradas en las lógicas de la comunicación digital, pero que les mueve un interés común. Allí ni el diseño ni la temporalidad son centrales, lo

que capta la atención es la causa que mueve a la participación, sea denuncia, propuestas para afrontar un desafío o soluciones a un problema común.

Como segundo tema que fortalece la comunicación digital para la construcción de ciudadanía, se destaca o privilegia el cómo hacer: se propone dar una tarea, una forma de hacerla, por encima de por qué o el para qué (que se supone implícito), mostrando cómo intervenir en lo digital o en el territorio físico la forma de hacer y en qué contribuye con el bien común. Esta es la diferencia entre la construcción de ciudadanía en abstracto y la concreción práctica que produce participación y asociación de propósito.

Un ejemplo es la constante insistencia sobre verificar la información. Algunos de los proponentes la formulan como un objetivo a alcanzar por el visitante del contenido, algunos explican cómo hacerlo y otros son verificadores y muestran evidencia, son diferentes niveles de un mismo proceso. Para el ejercicio de la civilidad es importante que los ciudadanos aprendan a verificar. De igual forma, con las IA, fundamentales para procesos de enseñanza-aprendizaje, son útiles siempre que se aprendan a utilizar, o los usuarios creerán que las generativas “piensan” por ellos.

La conversación constructiva pasa menos por las preguntas porque en tan corto espacio-tiempo -característico de lo digital- termina por reafirmar los sesgos de quienes se aproximan, a no ser que sean espacios educativos formales y no formales. Lo idóneo es partir de una aseveración de pensamiento crítico (gráfica, un meme o escrita, una frase) que recoloque al sujeto que es interpelado ofreciendo una forma de interpretación creativa (desde infancias hasta la tercera edad), que les permita proponer respuestas inéditas, acopladas a sus posibilidades de comunicación y ofrecerles un menú de herramientas para este fin, allí la experiencia de caricaturistas, moneros, diseñadores gráficos o artistas es invaluable.

La interacción constructiva requiere tiempo como en el mundo físico, aunque menor e instantáneo por lo que requiere mayor esfuerzo de los moderadores, recibir respuesta en lo digital 15 días después es como un año el mundo físico ¿Ya para qué? Por lo que la traducción de políticas públicas o esfuerzos comunitarios deben buscar atajos para simplificarse, que sean inspiradores y propositivos, por eso el arte, la expresividad y la lúdica permiten llegar a acuerdos y coincidencias de maneras significativas construyendo complicidades que facilitan la participación y la pertenencia; insistir en modelos tradicionales como la asamblea o la deliberación no son adecuados para las dinámicas digitales.

En los proyectos de desarrollo urbano es importante crear un ritmo entre el mundo digital y el físico, entre la comunidad virtual y la que transforma el territorio de referencia. La acción conectiva e imaginativa que precede a la acción colectiva que transforma, requiere espacios para imaginarse junta, colaborando con tareas

claras y con márgenes de aportación, para lo que se utilizan pizarrones, modelos de imágenes de IA, programas o plataformas que posibiliten imaginar colectivamente.

Aquí es importante mencionar una frase que se construyó en un proyecto cultural de la ciudad de México (los Faros, las Fábricas de Artes y Oficios): “nadie puede imaginar lo que no conoce” (Vázquez Martín), por lo que el asombro y la imaginación se alimentan y esa es la tarea principal de los impulsores.

Es cierto que la plataforma creada debe incluir la política pública, el programa o la línea de acción que se está desarrollando, los objetivos de la sociedad civil o las intenciones de quienes construyen economías a escala, pero se debe empezar por la inspiración y filiación, antes que por lo que se conoce como participación ciudadana en su sentido estricto, por supuesto, sin evitar la transparencia.

Cuando la comunidad virtual consolida una propuesta para intervenir en el espacio público urbano, el sujeto deslocalizado ya tiene la impresión de que su colaboración contribuye con el cambio, independiente de si puede estar físicamente; le basta con ver las fotos o los videos y reconocerse como parte del proceso.

El momento memorable y la experiencia que funda el nosotros se da en el territorio físico que es una especie de anomalía. El cara a cara es constitutivo de una comunidad que puede ser cambiante y lo digital abre el espacio para ello. Colaboración, cooperación, conocimiento compartido y disfrute de lo común son requerimientos que logran pasar de lo físico a lo digital para evolucionar el proceso de construcción de ciudadanía.

Así como en los mundos digitales, en los físicos menos discursos y más acciones que llevan a la conversación, a la selfie compartida y a la participación comunitaria. Cualquier tipo de información que se entregue en el encuentro en el espacio público de la ciudad debe tener su reflejo en el tecnológico traducido a dinámicas digitales, no una copia, no funcionan. Es decir, mucha imagen poco texto. Cabe mencionar que especialmente en la sociedad civil y en lo gubernamental es posible un vaivén entre lo digital y lo físico local, con lapsos cortos que vayan sumando participantes y consolidando el proceso en un diálogo entre los dos tiempos.

Baste decir que quien realiza este tipo de proyectos aporta en la producción de capital social, por lo que compartir herramientas para la creatividad y el pensamiento lateral es imprescindible a lo largo del proceso. El pensamiento crítico requiere más tiempo y paciencia, porque aún no se sabe cómo el ciudadano activo (no activista), las pueda configurar sin las resistencias propias de cuestionar los propios sesgos. Por ahora se sabe que el territorio y el lenguaje digital involucra otras formas de participar y cooperar para el bien común, construyendo inteligencias colectivas reticulares para crear espacios de esperanza y diálogo intercultural.

Podcast Ciudadanía Digital en Movimiento

<https://open.spotify.com/show/7d4TAzxDZUX49ZskbgYF67>



## Bibliografía

Angeli, L. A., Delfino, G., & Zubieta, E. M. (2016). Participación ciudadana en la era digital: modalidades y factores sociodemográficos asociados. *Anuario de Investigaciones*, 23(1), 125-132. <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369152696012.pdf>

Balladares Burgos, J. A. (2023). Principios y valores para una ética digital. *Oxímora: Revista Internacional de Ética y Política*, 23(1), 1-16. <https://revistes.ub.edu/index.php/oximora/article/view/42325>

Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (2019). *Habilidades del Siglo 21: Desarrollo de Habilidades Transversales en América Latina y el Caribe*. <https://publications.iadb.org/es/habilidades-del-siglo-21-desarrollo-de-habilidades-transversales-en-america-latina-y-el-caribe>

Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos: Vivir en una época de incertidumbre*. Tusquets Editores.

Belando Montoto, M. R. (2021). *Participación cívica en un mundo digital*. Dykinson.

Cáceres Zapatero, P., et al. (2017). *Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de [https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-16429/CaceresZpatero\\_SociabilidadVirtual\\_2017.pdf?form=MG0AV3](https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-16429/CaceresZpatero_SociabilidadVirtual_2017.pdf?form=MG0AV3)

Calderón Leyton, E. (2024). Ética y tecnología: Reflexiones sobre un uso responsable y transformador en América Latina. *Revista CUHSO*, 24(1), 35-56. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2452-610X2024000100356&form=MG0AV3](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2452-610X2024000100356&form=MG0AV3)

Castro Pérez, R. (2019). «Quería probar que puedo hacer tendencia». *Activismos ciudadanos online y prácticas políticas en el Perú*. *Anthropologica*, 37(42), 177-200. <https://doi.org/10.18800/anthropologica.201901.008>

Ceibal Foundation. (2023). *Construir ciudadanía digital*. [https://documentos.ceibal.edu.uy/portal/2023/02/MEDIA\\_05\\_Construir-Ciudadania-Digital.pdf?form=MG0AV3](https://documentos.ceibal.edu.uy/portal/2023/02/MEDIA_05_Construir-Ciudadania-Digital.pdf?form=MG0AV3)

Comisión Europea: Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura, *Competencias clave para el aprendizaje permanente*, Oficina de Publicaciones, 2019, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>

Estupiñán Villanueva, A., Molina Carmona, E., Flores Guevara, S., & Martínez Bermeo, J. R. (2016). La participación digital en la construcción de la e-democracia y ciudadanía digital. *Intersticios Sociales*, 2(2), 126-150. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672016000200126&form=MG0AV3](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672016000200126&form=MG0AV3)

Fernández Tejada, J. (2022). *El capital social y su amplificación en la era digital*. Blog de la Universidad de Guanajuato. <https://blogs.ugto.mx/mdued/el-capital-social-y-su-amplificacion-en-la-era-digital/?form=MG0AV3>

Fundación Innovación Bankinter. (2021). *Confianza en la era digital*. Recuperado de [https://www.fundacionbankinter.org/wp-content/uploads/2021/09/Publicacion-PDF-ES-FTF\\_ConfianzaDigital-1.pdf](https://www.fundacionbankinter.org/wp-content/uploads/2021/09/Publicacion-PDF-ES-FTF_ConfianzaDigital-1.pdf)

Gallago Trijueque, S. & Vinader-Segura, R. *Capital social digital: las herramientas digitales como amplificadoras de la sociedad civil*. *BARATARIA. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales* [en línea], 2019, (26), 31-48 [fecha de Consulta 13 de Diciembre de 2024]. ISSN: 1575-0825. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322161687002>

García-Estévez, N. (2018). *Origen, evolución y estado actual del activismo digital y su compromiso social*. Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/0f6ee281-119f-4611-a791-33a8644cd552/content>

Gil de Zúñiga, H., Mateos, A., & Inguanzo, I. (2022). Repensando el capital social en la era digital y en sociedades diversas. *Revista Internacional De Sociología*, 80(4), e214. <https://doi.org/10.3989/ris.2022.80.4.MI22-0001>

- Harvey, David. 2003. [2000], Espacios de esperanza. Madrid: Akal
- Latorre Iglesias, E. L., Castro Molina, K. P., & Potes Comas, I. D. (2018). Las TIC, las TAC y las TEP: Innovación educativa en la era conceptual. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.
- Mouffe, C. (1999). El retorno de lo político: comunidad, ciudadanía, pluralismo, democracia radical. Madrid: Paidós.
- Morduchowicz, R. (2021). Competencias y habilidades digitales. UNESCO. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380113?form=MG0AV3>
- Ortega-Gabriel, W., Alejandro, M., Benítez, M., & Ortiz, G. (2015). Ciudadanía digital: Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, 15(49), 211-236. <https://www.scielo.org.mx/pdf/est/v15n49/v15n49a10.pdf>
- O'Reilly, T. (2005). ¿Qué es Web 2.0? O'Reilly Media.
- Pavón, F. (2018). "Se buscan trabajadores con habilidades digitales". Blog Factor Trabajo. 31 de mayo, 2018. Disponible en <https://blogs.iadb.org/trabajo/es/se-buscan-trabajadores-con-habilidades-digitales/>
- Pérez Reséndiz, Enrique; Montoya Gastélum, Gabriela. Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México, Universidad Nacional Autónoma de México, Colección Juventud, México: 2020. 252p.
- Pérez Verduzco, G. (2024). La construcción de ciudadanía y la participación política en la era digital. Revista Tlatelolco. [https://puedjs.unam.mx/revista\\_tlatelolco/la-construccion-de-ciudadania-y-la-participacion-politica-en-la-era-digital/?form=MG0AV3](https://puedjs.unam.mx/revista_tlatelolco/la-construccion-de-ciudadania-y-la-participacion-politica-en-la-era-digital/?form=MG0AV3)
- Ramos Chávez, H. A. (2019). Ciudadanía e información en ambientes digitales. *Biblios*, 77, 143-160. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-358X2019000100143&form=MG0AV3](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2019000100143&form=MG0AV3)
- Reguillo, R. (2017). Paisajes insurrectos: Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizadorio. Barcelona: NED Ediciones.
- Rivera, S. (2019). Confianza y participación política en América Latina. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, UNAM. Nueva Época, Año LXIV, núm. 235, enero-abril de 2019, 555-583. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-19182019000100555](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182019000100555)
- Romero, M., Villalba-Condori, K. O., & Patino, A. (2018). CoCreaTIC, usos creativos de las tecnologías para el aprendizaje. Universidad Católica de Santa María. [https://www.researchgate.net/publication/359919502\\_CoCreaTIC\\_Usos\\_creativos\\_de\\_las\\_tecnologias\\_para\\_el\\_aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/359919502_CoCreaTIC_Usos_creativos_de_las_tecnologias_para_el_aprendizaje)
- Sánchez Vera, M. D., Serrano Sánchez, J. L., & Prendes Espinosa, M. P. (2013). Análisis comparativo de las interacciones presenciales y virtuales de los estudiantes de enseñanza secundaria obligatoria. *Educación XX1*, 16(1), 351-374. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70625886017>
- Valencia Duque, F, Marulanda Echeverry, C y López Trujillo, M. (2024). Modelos y marcos de referencia de gestión de riesgos en entornos digitales. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/86596>
- Vega, A. G., Rueda, M. M., y Escobar, D. D. (2022). La movilización social en entornos digitales: una revisión de la producción científica en español en el siglo XXI. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 883-900. <https://www.redalyc.org/journal/110/11076003001/html/?form=MG0AV3>
- World Economic Forum. (2024, noviembre). Explicado: ¿Qué es la confianza digital en la era inteligente? Foro Económico Mundial. <https://es.weforum.org/stories/2024/11/explicado-que-es-la-confianza-digital-en-la-era-inteligente/?form=MG0AV3>

# Anexos

## La libertad cultural y la ciudadanía digital<sup>1</sup>

Por: **Carlos J. Villaseñor Anaya**<sup>2</sup>

En el contexto actual, donde las interacciones humanas migran hacia entornos digitales, el concepto de ciudadanía digital se vuelve clave para comprender las transformaciones sociales contemporáneas<sup>3</sup>. Esta ciudadanía no se reduce al acceso a tecnologías, sino que implica capacidades, derechos y responsabilidades que permiten la participación activa y crítica de las personas en una sociedad digitalizada. La ciudadanía digital, en ese sentido, es el marco que define las posibilidades reales de ampliar la democracia, la diversidad y el bien común, tanto en el ámbito digital como en los contextos sociales y territoriales desde los que se participa.

La ciudadanía digital no es un concepto universal. Diversas regiones del mundo la comprenden e implementan desde enfoques culturales diferenciados: América Latina con una cultura de resistencia y transformación social; el Norte Global con énfasis en el individualismo liberal; y Asia Oriental con una visión basada en el deber y la responsabilidad colectiva. Estas diferencias culturales inciden directamente en los marcos normativos y políticas públicas digitales en cada región.

En América Latina, la ciudadanía digital ha sido apropiada como una herramienta de inclusión social y participación colectiva. Según la CEPAL (2020), debe entenderse como un proceso de apropiación social de las tecnologías para ejercer plenamente los dere-

chos civiles, políticos, sociales y culturales. Esto explica por qué diversos movimientos sociales, comunidades indígenas y colectivos feministas han convertido el espacio digital en un ámbito de organización política y resistencia cultural.

No obstante, este potencial emancipador se ve amenazado por dinámicas propias del entorno digital que pueden restringir la libertad individual y reducir la ciudadanía digital a una experiencia condicionada. Ante ello, propongo una lectura crítica a partir de cuatro pensadores fundamentales: **Guillermo Bonfil Batalla, Amartya Sen, Yuval Noah Harari y Byung-Chul Han**, para reflexionar sobre las tensiones entre tecnología, cultura y libertad.

### Bonfil Batalla: El control cultural

Bonfil Batalla, en su “Teoría del Control Cultural”, define el control cultural como la capacidad de decidir qué contenidos culturales se integran, cuáles se imponen y cuáles se excluyen, como vía para sostener la dignidad humana a través de una cultura autónoma. Advierte sobre la “colonización cultural”, entendida como la sustitución de elementos autónomos por otros impuestos que rompen la continuidad cultural. Así, una ciudadanía digital que omita las estructuras de poder inherentes a las tecnologías reproduce formas de dominación simbólica disfrazadas de libertad.

Aunque su teoría surgió en el contexto de medios tradicionales como la radio o la

---

1 Texto/resumen de mi intervención en el panel del Módulo 2 CONSTRUIR CIUDADANÍA DIGITAL, del Diplomado Iberoamericano: Impactos culturales de la transformación digital; organizado por Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá OEI – Organización de Estados Iberoamericanos (2025).

2 Cholula, México. Consultor internacional en políticas culturales para el desarrollo sostenible.

3 Texto elaborado como referencia académica para los alumnos del Diplomado organizado por la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y la Secretaría de Cultura de Bogotá, bajo la licencia Creative Commons BY-NC-ND. Se otorga el uso no exclusivo y se permite la copia y distribución de la obra sin modificaciones y solo para fines no comerciales, siempre que se cite al autor original.

prensa, su vigencia se renueva ante plataformas digitales como Google, Meta o TikTok, que operan como filtros de visibilidad cultural y de opinión. Estas plataformas ejercen un nuevo tipo de control cultural que decide qué narrativas se amplifican y cuáles se marginan.

### **Amartya Sen: Cultura y capacidades para la libertad**

Desde su enfoque de las capacidades, Sen plantea que el desarrollo debe medirse por la expansión de las libertades reales de las personas, no solo económicas, sino también culturales. Considera que la cultura, entendida como conjunto de significados y prácticas para interpretar el mundo y construir identidad, es central para una vida que las personas valoren. La libertad, desde esta óptica, incluye la posibilidad de elegir símbolos, valores e historias con las que identificarse.

Sen insiste en que la cultura no es un lujo, sino una condición esencial para el desarrollo humano. Por tanto, la ciudadanía digital debería ser un espacio donde se ejerzan la agencia, la autonomía y la identidad desde la cultura propia. Sin embargo, cuando las tecnologías están controladas por agentes externos que imponen narrativas o restringen la diversidad, se corre el riesgo de una “libertad programada”. Las inteligencias artificiales podrían anular la agencia individual, reduciendo las opciones significativas que una persona puede elegir o valorar.

### **Yuval Noah Harari: Algoritmos, datos y narrativas.**

Harari destaca que las “ficciones colectivas” como las religiones, lenguas o sistemas jurídicos han permitido históricamente la cooperación entre millones de personas. Estas narrativas simbólicas son la base de la cohesión social. No obstante, advierte que la IA podría desestabilizar esta lógica, al crear narrativas a gran escala sin intervención humana.

En una entrevista reciente, Harari alertó que la IA puede difundir relatos artificiales

y manipulados que amenacen la coherencia social. En sus obras, subraya el riesgo de que los algoritmos conozcan a los usuarios mejor que ellos mismos, facilitando la creación de contenidos hiper personalizados que fracturan el tejido colectivo.

Desde esta perspectiva, la ciudadanía digital requiere de una alfabetización crítica sobre las arquitecturas narrativas que median nuestra percepción del mundo. No basta con dominar habilidades técnicas, sino que es indispensable identificar cuándo una narrativa digital ha sido manipulada o fabricada por intereses tecnocráticos o corporativos. Solo así será posible construir marcos éticos compartidos y preservar la libertad cultural.

### **Byung-Chul Han: Autoexplotación y pérdida del ritual**

Byung-Chul Han analiza la digitalización como un régimen que promueve la autoexplotación. Las personas, en nombre de la libertad, se ven compelidas a mostrar y producir contenido constantemente, lo que diluye el tiempo para reflexionar, crear o construir pensamiento crítico. La ciudadanía digital, idealmente liberadora, puede transformarse en una trampa de rendimiento continuo.

En su obra “Psicopolítica”, Han plantea que el sujeto neoliberal ya no necesita ser controlado externamente; se explota a sí mismo bajo la ilusión de autonomía. Participar en plataformas digitales puede parecer un acto libre, pero en realidad constituye una forma más sutil de dominación simbólica algorítmica.

Además, Han señala que la lógica acelerada de lo digital ha provocado la desaparición de los rituales, es decir, de las prácticas simbólicas que estructuraban la experiencia colectiva y daban sentido al tiempo. Sin estas estructuras, se corre el riesgo de un presente continuo que erosiona la memoria, la identidad compartida y la posibilidad de imaginar futuros comunes.

## Conclusión

Frente al avance de sistemas digitales que tienden a homogeneizar imaginarios y decisiones, es urgente revalorizar la libertad cultural como núcleo de una ciudadanía digital auténtica. Esta ciudadanía debe ser crítica, consciente y activa culturalmente, capaz de resistir la uniformización de sentido y de proteger la pluralidad simbólica.

Para lograrlo, es necesario garantizar condiciones de equidad en el acceso, producción e intercambio de contenidos culturales. La

ciudadanía digital no puede reducirse a una conexión técnica, sino que debe incluir el derecho y la capacidad de las personas para decidir cómo participan, desde qué marcos culturales y con qué contenidos significantes.

Finalmente, retomo la perspectiva de Bonfil para enfatizar que no se trata solo de tener acceso al entorno digital, sino de tener el control sobre la forma de participación cultural en él. La ciudadanía digital solo será real si se basa en el respeto, protección y garantía del derecho a participar en la vida cultural desde la autonomía.

## Referencias:

Bonfil Batalla, G. (1987). México profundo: Una civilización negada. Grijalbo.

Bonfil Batalla, G. (1988). La teoría del control cultural en el estudio de procesos étnicos. *Anuario Antropológico*, 86, 13–53.

CEPAL. (2020). Ciudadanía digital en América Latina: Revisión conceptual de iniciativas. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/45979>

Han, B.-C. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder Editorial.

Han, B.-C. (2020). *La desaparición de los rituales: Una topología del presente*. Herder Editorial.

Harari, Y. N. (2015). *Sapiens: De animales a dioses*. Debate.

Harari, Y. N. (2018). *21 lecciones para el siglo XXI*. Debate.

Harari, Y. N. (2023, mayo). Interview with The Economist. <https://www.economist.com>

Sen, A. K. (1999). *Desarrollo y libertad*. Oxford University Press.

Sen, A. K. (2006). *Identidad y violencia: La ilusión del destino*. Allen Lane / Penguin Random House.

# La construcción de ciudadanía digital con modelos paradójales

Por: Paula Mascías<sup>1</sup>

Cuando me invitaron a participar del panel en el Diplomado Iberoamericano Impactos culturales de la transformación digital, me preguntaba qué podría traer yo para convivir en este tan interesante recorrido donde se está pensando oportunidades y alternativas para el desarrollo y el fortalecimiento de las ciudadanía digitales.

Me preguntaba ¿qué sería eso de las ciudadanía digitales? ¿cuál es la perspectiva que toma el Diplomado y qué podría aportar yo a tan interesante conversación?

Leo el objetivo en la presentación del Módulo Construcción de Ciudadanía digitales donde está incluido el panel:

## Objetivo

Propiciar la reflexión sobre la construcción de ciudadanía digital a partir de la participación comunitaria, el civismo digital y la generación de capital social en entornos digitales, con el fin de promover una interacción ética, responsable y activa en plataformas.

Y decido entonces, entre otras opciones, traer a la mesa el tema de las paradojas y cómo, en nuestro mundo contemporáneo, deberíamos poder habitarlas con menor resistencia. Así como cuando nos toca trabajar en algún territorio y los conflictos son parte inherente de los mismos y toca atravesarlos sin negarlos (en los últimos años hay buenas reflexiones al respecto), me parece que lo mismo tenemos que hacer con las paradojas; aunque aún sean incipientes las reflexiones sobre el tema, es lo que me gustaría aportar a nuestra conversación.

En esta mesa preparada donde comenzaremos a cocinar un *sancocho*<sup>2</sup>, quiero traer tres elementos para la conversación sobre las paradojas. Cada uno incluye una escena y una pregunta que invita a la reflexión:

## Primer elemento: Rosa o azul: el conflicto de los colores

Traigo un capítulo clásico de La Pantera Rosa, donde ella insiste en pintar todo de rosa, mientras otro personaje (el hombrecillo) intenta pintarlo todo de azul. La escena se repite una y otra vez. Rosa, azul. Azul, rosa. Hasta el infinito.

A pintar de rosa. El show de la Pantera Rosa  
<https://www.youtube.com/watch?v=6oru-6nblWo>



Este conflicto aparentemente absurdo revela algo profundo: la tensión entre imponer nuestra visión del mundo o compartir el espacio con otras miradas.

Primera pregunta: ¿Cuántas veces nos encontramos ante la disyuntiva de tener que elegir entre dos opciones que son igualmente válidas o importantes?

## Segundo elemento: El acceso a internet: ¿condición suficiente?

Busco información sobre las brechas digitales y encuentro este mapa:

El mapa muestra diferencias enormes en

1 Buenos Aires, Argentina. Directora del Laboratorio Cultura + Territorio en FLACSO Argentina.

2 Es un plato popular en varios países latinoamericanos, como República Dominicana, Panamá, Venezuela, Colombia, Puerto Rico, entre otros, con variaciones en los ingredientes y la preparación. Se refiere a un guiso o sopa espesa que contiene carne, tubérculos, verduras y otros ingredientes, y se cocina a fuego lento.

tre regiones con alta conectividad (más del 90 %) y otras con un acceso muy limitado (menos del 50 %). Pero si sumamos las brechas dentro de cada país (urbano-rural, ingreso, género, habilidades digitales...), la imagen se vuelve mucho más compleja.

Fuente: Ogden, J. (2022). Internet penetration by country (% of population using the Internet) [Mapa]  
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:InternetPenetrationWorldMap.svg>



Segunda pregunta: ¿Es el acceso a internet, por sí solo, suficiente para hablar de ciudadanía digital?

### Tercer elemento: Escenarios urbanos desiguales

Durante el panel, compartí ejemplos de contextos urbanos con realidades tecnológicas muy distintas:

Película TIMBUKTÚ (2014), Director: Abderrahmane Sissako  
[https://www.imdb.com/es/title/tt3409392/?ref\\_=mv\\_close](https://www.imdb.com/es/title/tt3409392/?ref_=mv_close)



Una escena de Timbuktu, un pueblo de Mali, donde tres hombres conversan sobre fútbol. Allí, la tecnología aparece como posibilidad de acceso a información.

“The Line” es una ciudad lineal planificada en Arabia Saudita, parte del proyecto NEOM. Se caracteriza por ser una ciudad inteligente, sostenible y sin emisiones de carbono, con una estructura lineal de 170 kilómetros de largo y 500 metros de altura (y todas sus controversias).  
<https://www.youtube.com/watch?v=0u6exDBeAvc>



Luego, el futurista proyecto The Line en Arabia Saudita: una ciudad inteligente en medio del desierto, 170 km de largo y 500 m de alto, que promete sostenibilidad, cero emisiones y eficiencia digital. Con todas sus controversias, claro.

Finalmente, el Quipu Project, una iniciativa digital de memoria y denuncia liderada por mujeres afectadas por esterilizaciones forzadas en Perú durante el gobierno de Fujimori. Un ejemplo de cómo la tecnología puede amplificar voces que históricamente han sido silenciadas.

Quipu Project. Proyecto llevado adelante por Rosmarie Lerner y Ma Ignacia Court  
<https://www.youtube.com/watch?v=LcYNOoZmPWY>



Tercer elemento y tercera pregunta: ¿Cualquier tecnología, para cualquier contexto?

### Pensar la ciudadanía digital desde un modelo paradójico

Con estos tres elementos y tres preguntas, vuelvo al tema de las paradojas.

Pensar en paradojas exige un movimiento, de un modelo aristotélico (binario) que está muy arraigado en nuestra cultura occidental y que está sustentado brevemente en tres principios:

1. Principio de identidad: una cosa es lo que es ( $A = A$ ).
2. Principio de no contradicción: algo no puede ser y no ser al mismo tiempo ( $A \neq \text{no-A}$ ).
3. Principio del tercero excluido: algo es verdadero o falso, no hay una tercera opción.

Pero, ¿y si el mundo no encajara tan fácilmente en esos moldes?

Lewis Carroll, autor de Alicia en el país de las maravillas, también fue un gran matemático. Creó modelos lógicos que juegan con las

paradojas, y pueden ayudarnos a pensar la complejidad en la construcción de la ciudadanía digital actual:

### **Paradoja de la implicación infinita**

A es igual B, B igual C, entonces A igual a C

Carroll representa esta paradoja a partir de una conversación entre una tortuga y Aquiles que cuestiona la validez de la inferencia lógica.

La tortuga acepta A y B, pero se niega a aceptar C, exigiendo una tercera premisa que justifique el paso de A y B a C. Así sucesivamente, requiriendo siempre una nueva regla que justifique la anterior, lo que lleva a un regreso infinito.

Con esta paradoja, Carroll cuestiona si las reglas de inferencia mismas deben ser aceptadas como premisas, lo cual provoca una tensión en la lógica formal.

*Un ejemplo de este esquema a nuestro tema:*

Premisa 1: Si una persona tiene acceso a internet (A), entonces es un ciudadano digital responsable (B).

Premisa 2: Una persona no es un ciudadano digital responsable ( $\neg B$ ).

Conclusión (por lógica clásica): Entonces, esa persona no tiene acceso a internet ( $\neg A$ ).

En la vida real, se puede tener acceso sin ejercer ciudadanía digital responsable. Esa contradicción lógica es una paradoja que nos obliga a repensar los supuestos.

### **Paradoja de la afirmación por repetición**

Carroll plantea que repetir una afirmación no la hace más verdadera. Aunque parece obvio, lo ejemplifica en algunos de sus escritos con personajes que insisten en algo absurdo esperando que se acepte por mera insistencia.

*Un ejemplo de este esquema a nuestro tema:*

“Educar en ciudadanía digital va a haber mejores opciones democráticas.”

“Los jóvenes ya saben usar la tecnología, así que ya son ciudadanos digitales.”

“Si estás en redes sociales, ya estás ejerciendo tu ciudadanía digital.”

“Con acceso a internet, ya se participa democráticamente.”

“Todo el mundo sabe que la ciudadanía digital mejora la democracia.”

Repetir no es argumentar. La realidad es más compleja.

### **Para terminar**

No tengo respuestas cerradas, pero sí muchas preguntas. Y una convicción: Habitar las paradojas, sin desesperar, puede abrir nuevas posibilidades.

Quizás sea eso lo más adecuado, buscar qué posibilidades de desarrollo de ciudadanía digital existen de acuerdo a cada contexto en particular, no como receta importada y repetida, sino comprendiendo las diferentes características locales y reconociendo que el espacio virtual amplifica, transforma, y se entrecruza con el espacio geográfico, relacionado además con el espacio simbólico dentro de un mundo cada vez más desigual y fragmentado.

Pensar desde la paradoja no es confundir: es aceptar la complejidad como punto de partida.

## Más allá de los “nuevos formatos”: El periodismo en la era metamoderna.

Por: Sara Trejos<sup>1</sup>

Durante mi reciente charla sobre comunicación digital, abordé una reflexión que considero urgente: estoy cansada de que todos los debates en los espacios de comunicación digital estén cargados de negatividad hacia los formatos que todavía insisten en llamar “nuevos”. Esta persistencia en catalogar como innovadoras prácticas que llevan décadas entre nosotros revela una desconexión profunda entre la academia tradicional y la realidad de los públicos digitales.

Hacer video es, sin duda, una de las formas más establecidas de la comunicación moderna. Desde la televisión, los públicos han aprendido no solo a consumir contenido audiovisual, sino a decodificar sus lenguajes, ritmos y narrativas. Gracias a dispositivos más baratos y tecnología más accesible, la creación en celulares lleva más de una década siendo una realidad cotidiana. Hablar de “nuevos formatos” cuando nos referimos a estas prácticas solo demuestra lo lejos que está la academia de los creadores digitales y sus audiencias.

Esta desconexión se vuelve más problemática cuando quienes enseñan o ejercen el periodismo tradicional no logran comprender que la creación digital contemporánea está mediada por mucho más que estrategias de storytelling o edición entretenida. Está moldeada por estructuras de sentimiento que responden a una nueva manera de entender y habitar el mundo.

Cuando quienes forman periodistas o ejercen el periodismo tradicional no se dan cuenta de que crear contenido exitoso significa sintonizar con las emociones y estructuras de sentimiento de su tiempo, van a seguir perdiendo confianza y, con ella, sus espacios de influencia. La estructura de

pensamiento que nos rige actualmente ya no cree ciegamente en la razón y en la defensa incondicional de las instituciones. Esa es una postura característica de la modernidad que ha cambiado.

Pero tampoco estamos en un mundo completamente cínico o incluso “punkero” que busque la anarquía y el fin del sentido. Ese ejercicio posmoderno también agota a las audiencias contemporáneas. Estamos en una estructura de pensamiento que sigue disfrutando del cinismo, pero sin nihilismo. Es una estructura que valora el optimismo pragmático y la esperanza como herramientas de supervivencia.

Esta nueva sensibilidad se enmarca en lo que los teóricos llaman metamodernismo: una estructura de sentimiento que, siguiendo el concepto de Raymond Williams, se caracteriza por oscilar entre polos aparentemente contradictorios como la sinceridad y el cinismo, permitiendo múltiples identidades y perspectivas simultáneas. Como explica Anne-Laure Le Cunff: “El metamodernismo trata de crear algo nuevo con lo que se ha creado antes, reconociendo al mismo tiempo la naturaleza efímera de la condición humana”. En este contexto, ser sincero significa ser vulnerable, y esa vulnerabilidad se convierte en una forma de autenticidad que las audiencias reconocen y valoran.

Mientras muchos se quejan de lo “terrible” que resulta que los libros de autoayuda y los coaches de crecimiento personal sean tan rentables, otros comprenden que las audiencias valoran genuinamente el contenido que les enseña y les proporciona herramientas para la vida. No se trata solamente de hacer periodismo de soluciones; también significa crear contenido para la esperanza y la salud mental. Esto implica desarrollar contenidos que den sentido a las vidas de

---

1 Bogotá, Colombia. Co-fundadora y co- directora de Sillón Estudios, casa productora de shows de podcast y teatro.

personas que, en medio de una pandemia y guerras geopolíticas vaciadas de cualquier explicación coherente, buscan en las redes sociales no solo información, sino también dopamina, conexión y propósito.

La noticia como género dejó de ser hace años el centro de la información. Las audiencias contemporáneas buscan transparencia y personas “reales” dentro del performance que eso significa en el entorno digital. No quieren impostaciones; quieren memes, conexión emocional y ser parte de un lenguaje común que no esté dominado por la denuncia constante, las malas noticias saturadoras y las falsedades. Las audiencias quieren voces que les expliquen por qué están en este mundo, que les proporcionen marcos de sentido. En este vacío que el periodismo tradicional ha dejado abierto, están llegando las teorías de conspiración narradas precisamente en estos tonos metamodernos: combinando cinismo y esperanza, desconfianza institucional y búsqueda de autenticidad.

Mientras los periodistas “serios” se siguen burlando de sus públicos por viralizar ideas que consideran absurdas, no se han sentido a pensar que, desde la metamodernidad como corriente de pensamiento y forma de ver el mundo, otros actores están ganando la batalla narrativa. Esta victoria no se debe únicamente a algoritmos o estrategias de marketing, sino a una comprensión más profunda de las estructuras de sentimiento contemporáneas.

El desafío para el periodismo contemporáneo no consiste en resistirse a estos cambios o catalogarlos despectivamente como degradación del oficio. Consiste en comprender que estamos ante una transformación profunda en las formas de crear sentido, desde hace más de 10 o 15 años, conectar con otros y entender la realidad. La metamodernidad no es una moda pasajera ni una degradación cultural; es la estructura de sentimiento de nuestro tiempo. Quienes trabajamos en comunicación tenemos la responsabilidad de estudiarla, comprenderla y, sobre todo, aprender a crear contenidos

que dialoguen genuinamente con las necesidades emocionales y cognitivas de nuestras audiencias. Solo así podremos recuperar la confianza perdida y construir formas de comunicación que sean verdaderamente relevantes para los públicos del siglo XXI.





# 3 Cultura y sociedad en la era digital


---

Marta Porto

Maestra en Ciencias de la Información en la Universidad Federal de Minas Gerais; posgrado en Psicología Jungiana, Arte e Imaginario, en la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro.

Coordinó la Oficina de la UNESCO en Río de Janeiro y fue miembro de la Relatoría de la Agenda 21 de Cultura. Secretaria de Ciudadanía y Diversidad Cultural del Ministerio de Cultura de Brasil como líder ejecutiva de Agência Juntos. En 2004 fundó la primera agencia de comunicación para causas en Brasil, XBrasil Comunicação .

Conferencista internacional, ha publicado artículos y ensayos en prensa, libros y revistas sobre cultura y desarrollo, crítica política y desarrollo social. Periodista, crítica cultural y consultora senior en comunicación cívica.





## 3.1 La era digital y sus transformaciones culturales

En este capítulo se abordarán los siguientes temas:

3.1.1. Espacio, tiempo y cosmopolitismo virtual: nuevos imaginarios y asimetrías.

3.1.2. Fronteras indefinidas: entre lo tangible y lo virtual, los hechos y la desinformación: democracia, polarización y guerras culturales en un mundo de algoritmos.

3.1.3. Mirando al mercado: arte, entretenimiento y cultura de la distracción.

### Introducción

¿Desde qué lugar la cultura observa e interactúa con las transformaciones digitales que impulsan los cambios más impresionantes por los que pasamos en esta era?

Vamos a comenzar este módulo con esta pregunta clave, tratando de destacar, de forma breve, algunos de los temas que nos ayudarán a responderla.

Si, por un lado, la cultura, en todas las formas en que se construye y expresa, es la fuente natural donde los seres humanos encuentran las huellas, memorias, narrativas, conflictos, expresiones y fragmentos que registran nuestro paso por el tiempo, maneras de ser, soñar, competir, disentir y hacer que nos ayudan a descubrir y moldear, en cada época histórica, nuestras formas de vivir, cooperar, interactuar y relacionarnos con los avances tecnológicos que modifican los patrones de comportamiento humano, en su fa-

ceta institucional oscila constantemente ante estos cambios entre la perplejidad pesimista, la sumisión acrítica y la alimentación de una cierta “esperanza de los desesperados”<sup>1</sup>.

Para introducir este módulo, vamos a seguir con estos tres términos, como caminos construidos por imágenes que nos dan una brújula, aunque precaria en su simplificación, para elaborar un tema sobre el que muchos pensadores de renombre aún reflexionan.

El hecho incontestable es que la era digital está provocando profundas transformaciones culturales en la forma en que las personas se conectan, se relacionan, producen y consumen información y cultura. La tecnología digital ha roto las barreras geográficas y temporales, y ha permitido una comunicación global e instantánea, creando un entorno tecnocomunicativo que no solo ha alterado los medios y las formas, sino también la propia subjetividad humana.

Hemos creado un alfabeto comunicativo, con nuevos desafíos existenciales. El físico, astrónomo y escritor Marcelo Gleiser, ganador del Prêmio Templeton (2019), enumera cuatro grandes mutaciones que provoca la era digital:

### **Desafíos de la humanidad en la Era Digital**

1. La mecanización y automatización del trabajo;
2. La ingeniería genética, con la manipulación de la esencia de la vida, que es nuestro gen;
3. El transhumanismo, que convierte a los *smartphones* en la expansión de nuestra conciencia corpórea en el tiempo-espacio, y la integración humano-máquina con la inserción de chips cerebrales, una realidad; y, finalmente, el desafío de la
4. Inteligencia Artificial, que plantea cuestiones éticas sobre un futuro de “conciencia de las máquinas” superando a la de la humanidad.

La relación entre cultura y sociedad en la era digital está profundamente afectada por este conjunto de desafíos. Si hemos inventado un nuevo alfabeto de convivencia humana, con sus oportunidades y riesgos, nuestras urgencias en el campo institucional de la cultura, todo el ecosistema construido a lo largo de la historia para dar forma y solidez a su gestión, también está llamado al autoanálisis.

Algoritmos, redes sociales, plataformas de *streaming* y dispositivos inteligentes han ampliado el acceso a la información, reformulado la manera en que los contenidos culturales son producidos, distribuidos y consumidos, y nos han llevado a un “futuro de promesas fantásticas y riesgos existenciales”<sup>2</sup>. El impacto sobre

---

1 Noção de Jorge Luiz Borges aplicada por Jesús Martín-Barbero em seus últimos trabalhos de pesquisa.

2 *Como reinventar a humanidade na era digital?* Conferência do físico Marcelo Gleiser para o Fronteiras do Pensamento.

nuestras formas habituales de convivencia y nuestro comportamiento humano es indiscutible.

### La perplejidad pesimista

De la dopamina a las guerras culturales

“El smartphone es la aguja hipodérmica de los tiempos modernos, suministrando incansablemente dopamina digital a una generación conectada. Si aún no has descubierto tu droga preferida, pronto estará en un sitio web cerca de ti.” Este es un fragmento del best seller *Nación Dopamina (2022)*<sup>3</sup>, de la psiquiatra norteamericana Anna Lembke<sup>4</sup>.

“Si las personas leen, escuchan y ven solo aquello que los miembros de su grupo publican, poco a poco van perdiendo la capacidad de comunicarse con personas de otros grupos. Lo que los individuos de un polo piensan y dicen se vuelve cada vez más extraño para aquellos del otro. Es decir, cuanto mayor es la polarización, menor es la capacidad de comunicación entre los polos. Nos quedamos encerrados en consensos, usando solo versiones de nuestras propias opiniones” (Bernardo Sorj et. al, 2018)<sup>5</sup>.

Los fragmentos anteriores resumen dos de los puntos centrales que contribuyen a dar un carácter pesimista al tema de las transformaciones digitales.

La adicción a lo que se denomina “cultura de la distracción<sup>6</sup>”, cuyo modelo principal es TikTok y sus variantes, conlleva profundos cambios no solo en la forma de consumo de entretenimiento, que es la raíz de la “dopamina digital” estudiada por Lembke, sino también en el propio comportamiento de la industria.

La recompensa rápida a estímulos a través de imágenes y vídeos sin ningún tipo de elaboración o guión –registros de bailes, personas durmiendo o comiendo en cortes acelerados– se señala ya como uno de los impactos más severos, especialmente en niños y jóvenes, sobre el funcionamiento del cerebro y nuestro sistema neurotransmisor.

“Cuando usamos o hacemos algo que nuestro cerebro identifica como importante para la supervivencia, libera mucha dopamina de una sola vez, y la sensación es buena. Con la repetición constante, el cerebro intenta acomodar el aumento disminuyendo la producción y transmisión de dopamina, lo que resulta en un déficit crónico. Entonces, nos sentimos inquietos con el

---

3 Nação Dopamina (español) <https://youtu.be/xkIM5RY-Sp8?si=qwijHj-OEIfUEjhc>

4 LEMBKE, Anne. Psiquiatra, professora na School of Medicine e chefe da Addiction Medicine Dual Diagnosis Clinic da Universidade Stanford, dedicou sua carreira ao estudo e ao tratamento de pacientes dependentes químicos, tornando-se referência diante da epidemia de opioides que tomou conta dos EUA.

5 SORJ, Bernardo. Sociólogo brasileiro. Diretor do Centro Edelstein de Pesquisas Sociais. Ref. [https://www.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2018/05/Sobrevivendo\\_nas\\_redes.pdf](https://www.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2018/05/Sobrevivendo_nas_redes.pdf)

6 Vamos aprofundar este conceito nos próximos capítulos.

deseo de usar la droga para evitar sentirnos miserables: —en resumen, volver a niveles saludables de dopamina.

Es este mecanismo el que impulsa ese deseo de ver un video más en TikTok, por ejemplo. Ya estamos viendo las consecuencias, con tasas récord de jóvenes con depresión, ansiedad, autolesiones, falta de atención, sensación de pérdida de significado y propósito, e incluso trastornos de personalidad. Además, existen otros riesgos para la salud mental debido al uso excesivo de las redes sociales: comparación con una infinidad de personas, hostilidad, acoso, humillación, cancelación, y los algoritmos de inteligencia artificial diseñados para llevarnos a confrontaciones y contenidos más extremos. La buena noticia es que muchos se están dando cuenta de que el tiempo que pasan en el mundo virtual está, de hecho, empeorando sus vidas, y están desconectándose gradualmente”. (LEMBKE, 2024) ,

Los algoritmos “diseñados para llevarnos a confrontaciones y con-



tenidos extremos” coinciden con la afirmación de Sorj sobre la polarización estimulada por burbujas virtuales.

Datos de 2025 del Observatorio Español de Racismo y Xenofobia (Oberaxe) <sup>8</sup>, demuestran una realidad preocupante: solo el 28,4% de los contenidos racistas y xenófobos reportados fueron eliminados por las plataformas, es decir, más del 70% de esos contenidos permanecieron activos. Además de su contenido, el lenguaje utilizado también es significativo: el 60% de los discursos de odio incluyen mensajes con insultos y expresiones agresivas.

**Nuevos desafíos y preguntas surgen en este contexto.**

¿Cuál es el impacto en la sociabilidad de las guerras culturales, generadas por la intensificación de conflictos y la polarización

7 Leia mais em: <https://veja.abril.com.br/paginas-amarelas/anna-lemcke-de-nacao-dopamina-a-internet-e-uma-droga>

8 <https://www.inclusion.gob.es/w/las-redes-sociales-solo-eliminan-el-28-del-discurso-de-odio-racista-y-xenofobo-reportado-por-el-oberaxe>

de debates sobre, por ejemplo, identidad, género, raza, política y religión? ¿Cómo el espacio virtual trae consecuencias para el espacio físico, a partir de la propagación de discursos extremistas y llenos de prejuicios? ¿Cómo aplicar regulaciones y crear una gobernanza sobre las *big techs*? ¿Cuál es el riesgo de la intensificación de los discursos de odio y la polarización sobre el debate cívico y la democracia?

Es un hecho que las redes sociales tienen un potencial enorme para fomentar el debate público, pero esta participación masiva de la población también ha estado marcada por la polarización, que se refuerza por la forma en que accedemos e intercambiamos noticias e información en las plataformas, cada vez más en burbujas de opiniones.

La era digital nos hace reflexionar sobre cómo la tecnología influye en los valores, comportamientos, interacciones sociales, contratos y los propios regímenes políticos. La rápida transformación de los medios de comunicación impacta en la manera en que lidiamos con la identidad, el tiempo y las relaciones interpersonales. El ascenso de movimientos culturales digitales, como activistas virtuales y nuevas formas de arte digital, demuestra que la cultura en la era digital no es estática, sino un campo dinámico, en constante construcción y disputa.

Y pone en el centro temas como la neutralidad de las instituciones culturales y el uso acrítico de las plataformas digitales por programas, museos y centros de cultura. Otro punto es la capacidad del sistema cultural de proponer alternativas en las ciudades de convivencia y encuentros entre grupos, comunidades y personas diversas. O incluso de preguntarse: ¿qué le corresponde a las políticas de cultura en la era digital?

### **La sumisión acrítica y la esperanza de los desesperados**

La neutralidad o imparcialidad de las instituciones, e incluso de las políticas culturales, frente a la avalancha de cambios que este tiempo promueve, ha sido tema de los debates más acalorados en los encuentros internacionales de cultura. Y no parece superado.

Existe una tendencia a dialogar con los medios digitales como plataformas de divulgación de sus acervos, programas y acciones, sin desafiar el escenario en el que están insertos, y el tipo de impacto negativo sobre valores intrínsecos del trabajo con la cultura, como los de pluralidad, respeto, dignidad y protección de la persona humana, en especial de las minorías.

Cuando muchos medios de comunicación tradicionales, como el británico *The Guardian*, el español *La Vanguardia*, el irlandés *Silicon Republic*, la *National Public Radio (NPR)*, el *Public Broadcasting Service (PBS)*, organizaciones ambientales, artistas, escritores e intelectuales de renombre abandonan X, de Elon Musk, hay pocos registros de instituciones culturales que lo hayan hecho.



En 2017, un informe del King's College de Londres Towards Cultural Democracy, ya alertaba sobre la pérdida de relevancia de las políticas culturales y de las instituciones de cultura frente a shocks como el del Brexit:

*“En el contexto de la profunda y generalizada división política expresada a través de la campaña y votación del referéndum de la UE de 2016, está cada vez más claro que nuevos enfoques para muchos de los procesos políticos del Reino Unido exigen atención urgente y radical. Esto incluye cómo opera la política cultural, para quién y para qué sirve. Preguntas sobre cómo se hace la cultura y por quién, y qué actividad creativa es reconocida y apoyada, son cuestiones en las que todos tenemos un interés profundo y cada vez más urgente”.*

**¿Cuáles son esos nuevos enfoques que podemos elaborar y que nos ayudan a navegar de forma crítica y activa frente a los desafíos de las transformaciones digitales y las crisis sistémicas que el mundo enfrenta?**

### **3.1.1. Espacio, tiempo y cosmopolitismo virtual: nuevos imaginarios y antiguas asimetrías**

Incluso en el contexto de transformaciones digitales y de superación de fronteras que permite la era digital, el espacio físico no ha sido superado por el espacio virtual.

El tema de las fronteras, con la construcción de muros, vallas y políticas regulatorias sobre la movilidad de seres humanos, está en la agenda del día.

Las guerras territoriales y la ocupación ilegal de tierras nacionales, como lo demuestran las guerras de Ucrania y Gaza, las deportaciones masivas de inmigrantes indocumentados en Estados Unidos y las nuevas reglas de asilo propuestas por la Unión Europea, conforman un conjunto de factores que desafían todo el edificio de gobernanza global, con sus valores e instituciones, construido después de la Segunda Guerra Mundial.

Y revelan las persistentes asimetrías y conflictos de carácter social, económico, cultural y político que han dividido históricamente al mundo entre ricos y pobres. Sería ingenuo para cualquier profesional de la cultura imaginar que la insurgencia de nuevos medios y de una cultura cibernética, o el éxito de una u otra experiencia cultural en su uso, podrían superar estos patrones históricos de funcionamiento.

Las nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial y el reconocimiento facial, también han sido utilizadas para identificar, vigilar y crear perfiles masivos de personas, así como para controlar el espacio público, tal como ya lo han adoptado algunos países. Se-

gún un estudio de Paul Bischoff,<sup>9</sup> siete de cada diez países utilizan tecnologías de reconocimiento facial a gran escala en lugares como estaciones de metro, aeropuertos, escuelas y bancos.

En el universo del cosmopolitismo virtual, la conectividad global, sugieren la creación de una comunidad mundial donde personas de diferentes culturas se encuentran e intercambian ideas en condiciones similares. No obstante, esta visión exige una reflexión cultural y debates sobre las asimetrías estructurales y digitales que evidencian desigualdades socioeconómicas, así como aquellas relacionadas con el acceso a la tecnología, las infraestructuras digitales y el capital cultural necesario para participar plenamente en estos entornos.

Mientras que algunos grupos ven amplificadas sus voces a través de las tecnologías digitales, otros continúan marginados, lo que refuerza las desigualdades históricas en el uso y control de las herramientas tecnológicas. Según el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y el Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA), 244 millones de personas, es decir, el 32% de la población de América Latina y el Caribe, no tienen acceso a servicios de Internet.<sup>10</sup> Las disparidades en el acceso, uso y competencias digitales reflejan la exclusión social, ya que impactan en los salarios de la población, el acceso a servicios y derechos, la educación, la profesionalización, entre otros aspectos.

Los precios del acceso a la banda ancha son inaccesibles para los más pobres, ya que representan entre el 12% y el 14% de sus salarios. **Como resultado, menos del 50% de la población latinoamericana tiene conectividad de banda ancha fija y solo el 9,9% cuenta con fibra óptica de alta calidad en su hogar.**<sup>11</sup>

Aun cuando con el tiempo el acceso a las tecnologías mejore, es necesario desarrollar competencias digitales en la población para un uso pleno de los servicios digitales y aumentar la confianza en su utilización. Como señala el informe de la Fundación Carolina, *Desigualdad digital en Iberoamérica*:

*“tales habilidades permitirán mejorar la adaptación a los cambios que se requirieren en numerosas ocupaciones, máxime cuando muchos están por dilucidarse, supondrán un uso más pleno de muchos servicios digitales e incluso generarán un incremento de la confianza en el entorno digital.”*

Los nuevos imaginarios generados por el cosmopolitismo virtual contemplan narrativas de hiperconexión, identidad global y pertenencia a comunidades transnacionales, mediadas por platafor-

---

9 <https://www.comparitech.com/blog/vpn-privacy/facial-recognition-statistics/#:~:text=Five%20countries>

10 [https://somosiberoamerica.org/pt-br/temas/desigualdad-pt-br/exclusao-social-e-exclusao-digital-dois-lados-da-mesma-moeda/?utm\\_source=chatgpt.com](https://somosiberoamerica.org/pt-br/temas/desigualdad-pt-br/exclusao-social-e-exclusao-digital-dois-lados-da-mesma-moeda/?utm_source=chatgpt.com)

11 [https://somosiberoamerica.org/pt-br/temas/desigualdad-pt-br/exclusao-social-e-exclusao-digital-dois-lados-da-mesma-moeda/?utm\\_source=chatgpt.com](https://somosiberoamerica.org/pt-br/temas/desigualdad-pt-br/exclusao-social-e-exclusao-digital-dois-lados-da-mesma-moeda/?utm_source=chatgpt.com)



mas digitales. No obstante, estas narrativas coexisten con antiguos desequilibrios, como la concentración de poder en grandes corporaciones, las llamadas *big techs*, y la reproducción de hegemonías culturales, especialmente occidentales. Estas tensiones demuestran que, aunque la globalización y las tecnologías digitales reconfiguran las nociones de espacio y tiempo, no eliminan las estructuras de poder y exclusión que moldean las interacciones sociales en los espacios físico y digital.

Incluso dentro de la comunicación alternativa en red, internet no escapa a las ambigüedades. “Es un error suponer que las aperturas en internet pueden sobreponerse al escenario de transnacionalización de la comunicación, incluso en el ámbito virtual, donde las corporaciones mediáticas extienden sus tentáculos con agresividad, controlando los sitios más populares y, con ello, atrayendo cada vez más anuncios y patrocinios.” (Morais, 2007 )<sup>12</sup>

En el ámbito cultural, todo este escenario implica una nueva forma de formular, concretar y gestionar proyectos y políticas públicas culturales. Sin embargo, esto no puede hacerse con una sumisión acrítica. Si los espacios digitales refuerzan con frecuencia visiones, prejuicios e incluso vicios, es necesario problematizarlos en lugar de verlos solo como meros medios de mediación. Museos, bibliotecas, centros y programas culturales deberían ser espacios que fomenten esta visión crítica, promoviendo actividades de convivencia activa entre personas y grupos diversos, juegos cooperativos, investigaciones sobre el uso de las tecnologías en el arte y la educación, más allá de las redes sociales.

A continuación, presentamos dos ejemplos de acción y reflexión:

## I. En la práctica

### València disponibiliza museos e edificios históricos para visitas virtuais:

En 2024, la ciudad de Valencia, en España, inició la digitalización de aproximadamente 19 museos y edificios históricos, permitiendo visitas virtuales detalladas. Utilizando fotografías panorámicas de 360 grados en alta resolución y navegación en 3D, esta iniciativa posibilita que cualquier persona en el mundo explore espacios como la Lonja de la Seda y el Centro Arqueológico de L’Almoína sin necesidad de estar físicamente presente. Esta acción amplía el acceso al patrimonio cultural, trasciende barreras geográficas y temporales, y promueve un cosmopolitismo virtual al conectar globalmente a visitantes con la cultura valenciana. Según un reportaje de El País, de 30/08/2024:

Valencia abrirá unos 20 museos y edificios singulares de forma virtual al público

[https://elpais.com/espana/comunidad-valenciana/2024-08-30/valencia-abrira-unos-20-museos-y-edificios-singulares-de-forma-virtual-al-publico.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://elpais.com/espana/comunidad-valenciana/2024-08-30/valencia-abrira-unos-20-museos-y-edificios-singulares-de-forma-virtual-al-publico.html?utm_source=chatgpt.com)



<sup>12</sup> [https://www.observatoriodaimprensa.com.br/download/Comunicacao\\_alternativa.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.observatoriodaimprensa.com.br/download/Comunicacao_alternativa.pdf?utm_source=chatgpt.com)

“El proyecto contempla la digitalización de las salas y de una selección de obras, la elaboración de la información asociada, la definición de los recorridos, ofreciendo la explicación de los contenidos y generando con ello la aplicación. La digitalización ayuda a difundir el patrimonio cultural y también se convierte en un activo para el turismo.”

Visitas virtuales para conocer museos y rincones de Valencia sin moverte de casa  
<https://www.valenciabonita.es/2024/11/06/visitas-virtuales-valencia/>



## State of culture, por Culture Action Europe

### Reflexión:

“¿Dónde está nuestro argumento político en relación con la forma en que vemos a los seres humanos en nuestra sociedad? En otras palabras, ¿cómo se relacionan las personas entre sí en las comunidades y cómo pueden no solo disfrutar de la ‘libertad negativa’ de consumir, votar y dar ‘me gusta’, sino también de la ‘libertad positiva’ para tomar decisiones informadas, construir comunidades, asumir responsabilidades políticas y llevar una vida que permita la construcción de significado?” (Lars Ebert, secretario general de Culture Action Europe, en el prefacio, pp. 4-5).

Acción cultural europea  
<https://cultureactioneurope.org/projects/state-of-culture/>



## II. Recursos adicionales para profundizar en los temas

- **TEDXTalks: ¿Sobrevivirán los museos a la revolución digital? | Albert Sierra**
- **Black Mirror (2011–2019):** Serie que aborda distintos aspectos de la interacción humana con la tecnología, reflexionando sobre futuros posibles y las asimetrías que de ella se derivan.
- **Museum Hack:** ¿Existe algo más personal, físico (¡y divertido e inspirador!) que una visita guiada hecha a medida de lo que nos gusta y nos interesa? “¡Odio los museos!”, así empezó Nick Grey su charla. Y sí, los odiaba... pero eso era antes. Ahora, lo que más quiere es compartir su pasión con quienes todavía los odian, con quienes siguen sintiendo que los museos no son para ellos.<sup>13</sup>
- **Blog de Maria Vlachou:** Un repositorio virtual de reflexiones de la periodista y gestora cultural greco-portuguesa Maria Vlachou.
- **State of Culture:** Culture Action Europe.

TEDXTalks: ¿Sobrevivirán los museos a la revolución digital?  
[https://youtu.be/6pnKi6qCIU4?si=q-tWOTUM\\_qqWR8-q3](https://youtu.be/6pnKi6qCIU4?si=q-tWOTUM_qqWR8-q3)



Museum Hack  
<https://museumhack.com/>



### 3.1.2. Fronteras indefinidas: entre lo tangible y lo virtual, los hechos y la desinformación. Democracia, polarización y guerras culturales en un mundo de algoritmos

Los límites entre lo tangible y lo virtual se han vuelto cada vez más difíciles de diferenciar. La tecnología no sólo ha mediado en

Museum Hack  
<https://musingonculture-pt.blogspot.com/>



<sup>13</sup> Maria Vlachou. Musingonculture, 2015.

Cultural Deal EU  
<https://culturaldeal.eu/>



Cultural Deal EU  
<https://www.ne-mo.org/news-events/nemo-european-museum-conference/can-we-talk-museums-facing-polarisation/>



MONDIACULT 2022  
<https://www.unesco.org/es/articles/conferencia-mundial-de-la-unesco-sobre-las-politicas-culturales-y-el-desarrollo-sostenible?hub=758>



Let's Creator  
<https://www.artscouncil.org.uk/lets-create>



la interacción humana, sino que ha creado un espacio híbrido en el que las realidades física y virtual se superponen y a menudo se confunden. El auge de algoritmos capaces de personalizar contenidos para miles de millones de personas ha amplificado tanto las posibilidades de comunicación como los riesgos de desinformación y venta de datos, impactando directamente en la democracia, la polarización política y las guerras culturales. En un contexto donde lo real se mezcla con lo manipulado o fabricado, las consecuencias sociales son profundas y a menudo preocupantes.

Este ha sido uno de los debates más relevantes a los que la comunidad cultural, sus foros, congresos, asociaciones e instituciones internacionales se ha dedicado en los últimos años. Diversos informes, como Culture Deal EU<sup>14</sup> (2024), NEMO – Can we talk? Museums facing polarisation (NEMO, 2024), Mondiacult 2022 (Unesco, 2023), Let's Creator (Arts Council, 2023), tratan de la responsabilidad de las organizaciones culturales durante la creciente polarización o en el aumento de grupos extremistas y líderes políticos y los ataques a la democracia

En un comunicado de noviembre de 2024<sup>15</sup>, Maria Vlachou, una de las gestoras culturales europeas más activas, pregunta a sus pares:

*“Los museos no son neutrales. Creo que, en términos generales, hemos superado esta ilusión. Y los temas de nuestras conferencias de alguna manera lo confirman: a principios de octubre participé en una conferencia sobre “Patrimonio, museos y populismo”, Instituto de Etnología Europea, Universidad Humboldt, Berlín; Luego, también a mediados de octubre, una querida colega, Simona Bodo, participó en una conferencia titulada “¡Tomar posición, defender la democracia! Los museos en tiempos de presión política”, en Dortmund; y ahora, aquí estamos, en NEMO, discutiendo sobre museos que enfrentan la polarización. Es una señal. ¿Pero no te preguntas si ya es demasiado tarde? ¿Si pasamos mucho tiempo hablando, repitiéndonos, conferencia tras conferencia y haciendo poco? Tomar conciencia de que no somos neutrales, que la inacción también comunica, no significa que aceptemos y asumamos nuestro papel político en la sociedad. Todavía lo estamos navegando, hablando mucho de ello, pero esperando al mismo tiempo que la realidad de alguna manera se olvide de nosotros y no tengamos que hacer nada”.*

Además de la discusión sobre la neutralidad de las organizaciones culturales frente a los desafíos culturales que se presentan, hay una

14 Los sectores de la Cultura y la Creación, el Patrimonio Cultural y la Filantropía han llegado a un acuerdo y han unido fuerzas para incorporar la cultura a la agenda de la UE y convertirla en una prioridad estratégica para Europa. El documento está firmado por las siguientes organizaciones: A Culture Action Europe, a Europa Nostra e a Fundação Cultural Europeia.

15 Testimonio completo en: <https://musingoncultureextra.blogspot.com/2024/11/the-age-old-paradox-of-democracy.html>

cuestión que afecta directamente la vida cultural y los derechos asociados a ella: el fuerte aumento de las demandas organizadas por la prohibición de libros, exposiciones, películas y la persecución de artistas e intelectuales. Vlachou profundiza en este tema:

“Muchas personas aún no son conscientes del aumento significativo de solicitudes para prohibir libros en bibliotecas escolares y públicas de EE.UU. Los libros cuestionados suelen estar relacionados con temas LGBTQI+, raza y racismo, esclavitud, genocidio de pueblos indígenas y religión. También hay numerosas solicitudes para mover libros sobre pubertad de la sección juvenil a la sección de adultos.

John Oliver, con su inteligente sentido del humor, presentó esta terrible realidad en uno de sus programas dedicados a las bibliotecas: ciudadanos pidiendo retirar libros que ni siquiera están en su biblioteca pública (a menudo miraron solo en el título, un resumen o la portada), acoso a bibliotecarios, multas o despidos de bibliotecarios y directores de bibliotecas que se niegan a retirar libros. Grupos de extrema derecha organizados y bien financiados aparecen en bibliotecas con listas extensas de libros y exigen su eliminación. Esfuerzos coordinados para tomar el control, ya que las bibliotecas en EE.UU. están gestionadas por consejos. Legislación estatal. Por ejemplo, multas de \$250 para bibliotecarios que se niegan a retirar un libro, bibliotecarios suspendidos sin pago debido a acusaciones (como ‘promoción de la homosexualidad o pedofilia’), prohibición de distribuir ciertos materiales. Historias muy similares provienen de Brasil. O *The Guardian* informó recientemente que esta ‘ola sin precedentes de prohibiciones de libros es una réplica de las guerras culturales en EE.UU.’”

La FEBAB – Federación Brasileña de Asociaciones de Bibliotecarios, Cientistas de Información e Instituciones, lanzó la campaña ‘Bibliotecas que no se callan’, haciendo visible el problema a través de testimonios de profesionales, materiales promocionales y campañas de sensibilización”<sup>16</sup>.

Las implicaciones sociales de este escenario son diversas y, a menudo, reflejando en la vida real comportamientos que antes parecían restringidos al mundo digital. La práctica cultural, que presupone la diversidad de visiones del mundo, lenguajes y expresiones, se ve amenazada cuando la desinformación, la vigilancia y la censura se difunden sin control. La capacidad de los algoritmos para manipular comportamientos individuales a nivel global también genera un desequilibrio de poder entre ciudadanos y grandes corporaciones que controlan estas tecnologías.

Banned in the USA:  
Narrating the Crisis  
<https://pen.org/report/narrating-the-crisis/>



Libraries: Last Week Tonight  
with John Oliver  
<https://www.youtube.com/watch?v=42xZB80sZaI>



Bibliotecas que no permanecerán en silencio  
<http://febab.org.br/censurado/>



16 O tipo de problema que importa: liberdade de escrever, de publicar, de ler, 2024. <https://musingonculturextra.blogspot.com/2024/07/in-2024-portugal-celebrating-50-th.html>

Este debate multidisciplinario es extremadamente relevante para el curso, ya que examina cómo la tecnología y los algoritmos modelan comportamientos, narrativas culturales y dinámicas sociales. Al abordar cuestiones como la desinformación, la polarización política y las guerras culturales, así como la supuesta neutralidad de las instituciones culturales, el tema revela los desafíos éticos y sociales de una sociedad mediada digitalmente, donde la construcción de la realidad colectiva está condicionada por la personalización de la información y la manipulación algorítmica.

## I. En la práctica

- Un ejemplo concreto se observa en el papel de las redes sociales en la propagación de información engañosa durante procesos electorales. Durante las elecciones de 2016 en Estados Unidos, el uso de algoritmos para segmentar anuncios en Facebook permitió la difusión de *fake news*, diseñados para reforzar creencias preexistentes y profundizar las divisiones sociales. Perfiles falsos, *bots* y campañas de desinformación crearon burbujas de realidad paralelas en las que los usuarios solo estaban expuestos a contenidos que reafirmaban sus convicciones. Esta dinámica exacerbó la polarización política y debilitó la confianza en las instituciones democráticas. El fenómeno también se propagó en América Latina y otros países, confundiendo a los electores y fortaleciendo las divisiones ideológicas.
- El teórico de medios Siva Vaidhyanathan explica cómo Facebook evolucionó de una simple red social a una fuerza que desafiaba la democracia. Sus hallazgos se encuentran en su libro *Antisocial Media: How Facebook Disconnects Us and Undermines Democracy* (2018)
- “Bibliotecas que não se calam”, a FEBAB – Federación Brasileña de Asociaciones de Bibliotecarios y Científicos de Información e Instituciones, creó esta campaña para facilitar la denuncia de la censura contra bibliotecarios, docentes y sus instituciones y distribuir material gratuito para uso de los profesionales. Material de la campaña #BibliotecasQueNãoSeCalam para el Instagram, 2020.
- MOBILE – Movimiento Brasileño Integrado por la Libertad de Expresión Artística, creado en 2019 por un colectivo de organizaciones culturales brasileñas para abordar denuncias de censura.

Siva Vaidhyanathan: “Antisocial Media: How Facebook Disconnects Us and Undermines Democracy”  
<https://www.youtube.com/watch?v=51pl6PCPE7c>



FEBAB:  
 Narrating the Crisis  
<https://febab.org/>



MOBILE  
<https://movimentomobile.org.br/>



## II. Recursos adicionales para profundizar en estos temas

Documental: Nada es privado 2019.

### 3.1.3. Mirando al mercado: arte, entretenimiento y cultura de la distracción

El arte, el entretenimiento y la cultura de la distracción son conceptos fundamentales para comprender los impactos culturales derivados de las transformaciones digitales. El arte, tradicionalmente visto como una expresión estética y creativa, ha adquirido nuevas

formas con las tecnologías digitales, por ejemplo, con la inteligencia artificial. Estas innovaciones plantean cuestiones sobre autoría, autenticidad y el papel del arte en un contexto de cambios acelerados.

El entretenimiento, por su parte, ha sido transformado por el modelo de economía de la atención, en el cual plataformas como Netflix, TikTok y Spotify personalizan y hacen accesibles contenidos instantáneos. En Brasil, el 49% de los espectadores permanecen entre dos y cuatro horas consumiendo contenido al día, y el 6% supera las seis horas diarias, convirtiendo el streaming en una fuente vital de entretenimiento<sup>17</sup>.

La cultura de la distracción describe el efecto de las tecnologías digitales en el acortamiento del tiempo de enfoque humano, resultando en un consumo fragmentado de contenidos. Comportamientos como ver series mientras se revisa el teléfono o interactuar con videos cortos en TikTok son ejemplos del impacto de esta dinámica. La necesidad de captar la atención del público genera fenómenos como la viralización de canciones a través de fragmentos cortos y la superficialidad de las experiencias culturales, lo que altera profundamente la forma en que nos relacionamos con la producción cultural.

### Recuadro 3 – El estado de la cultura, por Ted Gioia

Estamos asistiendo al nacimiento de una cultura post-entretenimiento. Y eso no ayudará a las artes. De hecho, no ayudará en absoluto a la sociedad.

Incluso esa gran ballena (NA: gráfico donde el entretenimiento se traga las artes) está en problemas. Las empresas de entretenimiento están pasando apuros de una manera que nadie predijo hace apenas unos años.

- Disney está en crisis, donde todo se está reduciendo (excepto el salario del CEO).

Un mejor modelo de la cadena alimentaria cultural en el año 2024.



Nada es privado  
<https://www.netflix.com/cookie/80117542/>



Los videos de TikTok más virales  
<https://edition.cnn.com/videos/business/2020/12/02/tiktok-2020-yir-viral-videos-orig.cnn-business>



17 Brasil lidera consumo de streaming.MinC, 2024. [https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/na-america-latina-o-brasil-lidera-o-consumo-de-streaming-mas-enfrenta-desafios-de-representatividade-de-conteudo-nacional?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/na-america-latina-o-brasil-lidera-o-consumo-de-streaming-mas-enfrenta-desafios-de-representatividade-de-conteudo-nacional?utm_source=chatgpt.com)

Here's why Jim Cramer called out Disney for giving CEO Bob Iger a big raise  
<https://www.cnbc.com/2024/01/22/heres-why-jim-cramer-called-out-disney-for-giving-ceo-bob-iger-a-big-raise.html>



The Vultures Are Circling: Who Will Walk Away With Paramount?  
<https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/paramount-sale-shari-redstone-suitors-1235778461/>



Universal Finally Answers That PVOD Revenue Question  
<https://www.indiewire.com/news/box-office/universal-pvod-revenue-1234872814/>

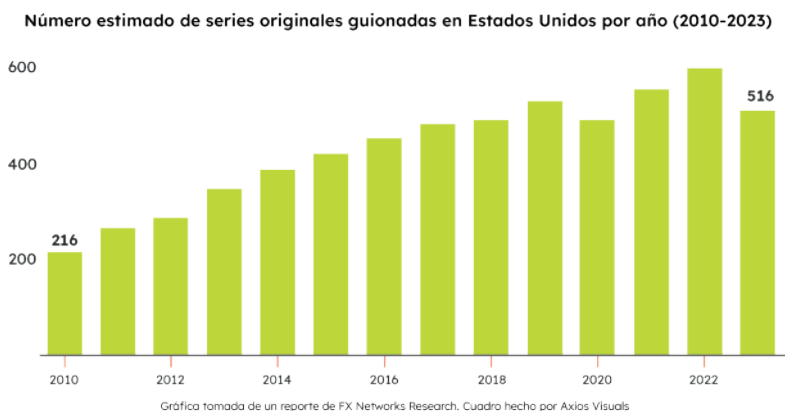


- Paramount acaba de despedir a 800 empleados y quiere encontrar un nuevo propietario.
- Universal ahora está lanzando películas para transmisión después de solo 3 semanas en los cines.
- Warner Bros. en realidad gana más dinero cancelando películas que estrenándolas.

El mercado de la televisión también chocó contra un muro en 2023. Después de años de crecimiento constante, el número de series con guión comenzó a disminuir.

El sector de más rápido crecimiento de la economía cultural es la distracción. O perder el tiempo o como quieras. Pero no es arte ni entretenimiento, sólo una actividad incesante.

La conclusión es que cada estímulo sólo dura unos segundos y debe repetirse.



Es un negocio enorme y pronto será más grande que el arte y el entretenimiento combinados. Todo se está convirtiendo en TikTok, una plataforma con el nombre apropiado para un negocio basado en estímulos destinados a repetirse después de unos pocos tictacs del reloj.

TikTok ha hecho su fortuna con los videos de desplazamiento rápido. Y ahora Facebook, que alguna vez fue un lugar para conectarse con familiares y amigos, está imitando eso. Adiós abuela, hola Reels. Twitter hizo lo mismo. Y, por supuesto, Instagram, YouTube y todos los demás que intentan hacerse ricos en las redes sociales. Esto es más que una simple tendencia de 2024. Podría durar para siempre porque se basa en la química corporal, no en la moda o la estética.

Nuestro cerebro recompensa estos breves estallidos de distracción. Se libera dopamina neuroquímica y eso nos hace sentir bien, por eso queremos repetir el estímulo.

Finalmente, surge el desafío de repensar el diseño de estas plataformas para priorizar no solo la retención de atención y la producción de datos y mercancías, sino también el bienestar y la profundidad cultural. En un contexto de transformaciones digitales aceleradas, estas reflexiones son esenciales para comprender las tensiones entre la innovación tecnológica y sus efectos en la cultura y la sociedad.

**Y señalan la necesidad de ampliar los programas de investigación sobre el comportamiento y la recepción del público para reorientar las prioridades, las expresiones, las acciones y los lenguajes que las instituciones culturales utilizan en sus proyectos de compromiso social y comunitario, así como en la educación artística.**

**Nos quedamos con dos preguntas:**

1. ¿Qué oportunidades tienen las políticas culturales al promover un mayor compromiso con escuelas, asociaciones de vecinos y colectivos juveniles para estudiar nuevas formas de convivencia y uso de tecnologías en diálogo con las artes y la producción cultural de la vida cotidiana de las personas?
2. ¿Cómo repensar la autocensura practicada por muchas instituciones culturales en sus programaciones y curadurías, que lleva a la naturalización de actos de censura hacia las artes?

## **I. En la práctica**

**La herramienta de autoplay de plataformas de streaming, como Netflix.**

Ted Gioia, historiador de la música, especialista en jazz y autor de *The Honest Broker*, analiza cómo está naciendo una cultura post-entretenimiento, donde la distracción es el sector que más crece en la economía cultural y permite que se establezca lo que él llama “adicción”, en la que todo está diseñado para mantener a los usuarios en un ciclo adictivo. En esta entrevista, Ted ofrece una lección sobre nuestra cultura actual y plantea cuestiones relacionadas con la valoración de la velocidad en lugar de la belleza, y nuestra capacidad de distracción hasta el olvido.

## **II. Recursos adicionales para profundizar en los temas**

- *Documental: El dilema social (2020)*. El documental profundiza en los impactos psicológicos y sociales de las plataformas digitales. Se discute cómo los elementos del diseño de la red pretenden alimentar la adicción de los usuarios; el uso de redes para influir en la política; su impacto en la salud mental y su papel en la difusión de teorías de conspiración.
- Texto de Ted Gioia sobre “El Estado de la Cultura”.

The Honest Broker  
<https://www.honest-broker.com/>



How To Stand Out In A Dopamine Filled World  
<https://www.youtube.com/watch?v=-cur-LmN8DM>



## 3.2 Política y gestión Cultural, hoy y mañana

En este bloque abordaremos los siguientes temas:

- 3.2.1. La acción cultural ante la cibercultura: una propuesta de agenda.
- 3.2.2. Inteligencia artificial, ética y los desafíos de la regulación en cultura.
- 3.2.3. Audiencia en red, espectadores y comunidades colaborativas: ¿dónde están los públicos de la cultura?.
- 3.2.4. Experiencias e iniciativas innovadoras de acción cultural y tecnologías digitales

### 3.2.1. La acción cultural ante la cibercultura: una propuesta de agenda

Toda propuesta de agenda es, o debería ser por principio, abierta, dialógica y colaborativa. Una tarea que debe ser construida por los participantes de este curso de forma cooperativa, a partir de ejercicios orientados por un conjunto de principios.

Por ello, se plantean algunos de estos temas que fueron seleccionados a partir de un análisis personal sobre los objetivos centrales de este curso, es decir, relacionar los impactos culturales de las transformaciones digitales. Podemos considerarlos como un kit de herramientas para estimular el debate y la discusión abierta. Y es importante subrayar que ninguno fue creado originalmente por sus autores con esta finalidad.

Vamos a ellos:

- **Los tres principios clave de la cibercultura, según Pierre Lévy:** la interconectividad, las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva.
- **Los principios propuestos por el pensador indígena brasileño Ailton Krenak:** insurgencia y confabulación.
- **Y por otro brasileño, el historiador social Luiz Antonio Simas:** encantamiento.
- **El principio ofrecido por la gestora cultural greco-portuguesa Maria Vlachou:** el cuidado.

The State of the Culture, 2024  
<https://www.honest-broker.com/p/the-state-of-the-culture-2024>



### 7 Principios para una agenda de acción cultural

1. **Interconexión:** La cibercultura se caracteriza por la conectividad global proporcionada por internet. Las redes digitales permiten el intercambio de información de manera instantánea, rompiendo barreras geográficas y posibilitando nuevas formas de comunicación e interacción.

2. **Comunidades virtuales:** A diferencia de las comunidades tradicionales basadas en la proximidad geográfica, las comunidades virtuales surgen a partir de intereses comunes y se sostienen mediante la interacción digital. Esto posibilita nuevas formas de pertenencia y colaboración entre individuos de diferentes partes del mundo.
3. **Inteligencia colectiva:** Para Lévy, internet permite la colaboración entre personas para crear y compartir conocimiento de manera descentralizada. Cada individuo contribuye con su expertise, y el conocimiento se convierte en un proceso colectivo en constante construcción, potenciado por la conectividad digital.
4. **Insurgencia:** Para Krenak, la insurgencia se refiere a la resistencia activa contra sistemas de opresión y dominación. En el contexto de su obra, la insurgencia es una forma de cuestionar y desafiar la imposición de un modelo de civilización que, históricamente, ha ignorado o atacado las formas de vida y conocimiento indígenas. La insurgencia, en este caso, también implica la resistencia cultural, la preservación de modos tradicionales de existencia y la lucha por derechos y reconocimiento.
5. **Confabulación:** Tiene que ver con la práctica de compartir y reconstruir historias, mitos y saberes desde diferentes perspectivas. Krenak ve la confabulación como una manera de tejer narrativas alternativas que cuestionan la versión oficial de la historia, y como un espacio para el intercambio de saberes entre diferentes pueblos, especialmente aquellos que han sido marginados. Defiende la importancia de “confabular” para reconstruir las relaciones sociales y culturales en términos más justos y conectados con la naturaleza y la vida comunitaria.
6. **Encantamiento:** Es un proceso de reconexión del ser humano con lo sagrado y lo trascendente, al mismo tiempo que implica una mirada sobre el mundo inmersa en una percepción sensible, fluida y compleja de la realidad. El encantamiento también refleja otra lógica de organización del tiempo, el espacio y las relaciones humanas, que no está centrada únicamente en la racionalidad o el pragmatismo moderno. La idea de encantamiento se refiere, además, a la dimensión sensible de lo cotidiano, valorada en las prácticas populares y en las religiones de matriz africana. El encantamiento es, por tanto, una manera de ver la realidad no como algo separado de lo sagrado o lo mágico, sino como una totalidad en la que todo está entrelazado, y las experiencias espirituales se viven de forma concreta y tangible en lo cotidiano. También es una forma de resistencia estética, ya que es un medio para preservar la riqueza cultural que resiste a la marginalización y al olvido, además de ser un principio activo en el proceso de revalorización de la ancestralidad y la identidad.
7. **Cuidado:** En el campo de la gestión cultural, la noción de cuidado propuesta por Maria Vlachou abre un espacio para una gestión más humana, inclusiva y sensible a las necesidades y vulnerabilidades de los diferentes grupos culturales. Desde su perspectiva, la gestión cultural no puede ser vista únicamente como un proceso técnico o administrativo orientado a la producción y distribución de productos culturales. Debe involucrar,

ante todo, un compromiso con el bienestar de las comunidades involucradas, con la valorización de las diversidades culturales y con la promoción de condiciones justas y equitativas para la expresión cultural de todos los grupos sociales.

En el contexto de la gestión cultural, la noción de cuidado se materializa en cinco puntos centrales:

- **Cuidado con la diversidad e inclusión:** La gestión cultural debe garantizar que todos los grupos, especialmente aquellos históricamente marginados, tengan voz y espacio en la producción y difusión cultural. El cuidado aquí implica asegurar la representatividad, el respeto y la promoción de un espacio cultural plural, que permita que estas comunidades expresen sus propias narrativas y tradiciones.
- **Cuidado con el proceso creativo y colaborativo:** La gestión cultural, desde la perspectiva del cuidado, debe promover y apoyar la colaboración entre los diversos agentes culturales, respetando el tiempo y las necesidades de cada uno, y reconociendo la importancia del trabajo colectivo. En lugar de centrarse solo en la ejecución de proyectos, la gestión debe estar atenta a las dinámicas de cooperación, escucha activa e intercambio de saberes, creando un ambiente de acogida y apoyo al desarrollo de proyectos culturales.
- **Cuidado con el legado cultural:** Vlachou también destaca que el cuidado debe incluir la preservación de las culturas y tradiciones, especialmente aquellas en riesgo de desaparecer o ser olvidadas. La gestión cultural que adopta el concepto de cuidado



considera la sostenibilidad no solo económica, sino también cultural, protegiendo y valorizando las manifestaciones culturales para que puedan ser transmitidas a las futuras generaciones.

- **Cuidado con las condiciones de trabajo de los agentes culturales:** En un escenario de precarización del trabajo cultural, la gestión cultural con enfoque en el cuidado implica garantizar mejores condiciones laborales, reconocimiento y remuneración para los profesionales del sector. Esto incluye el cuidado con los procesos de formación, la salud mental y física de artistas, productores y gestores culturales, además de promover políticas públicas de apoyo continuo y efectivo al sector.
- **Cuidado con el público:** La gestión cultural también debe preocuparse por el público, creando condiciones para que todos puedan acceder a los eventos culturales. El cuidado se refleja en la accesibilidad, la inclusión y la promoción de una educación cultural que respete y celebre las diferentes formas de experiencia y expresión.

**Nuestro ejercicio será debatir la validez de esta lista de 7 principios y, en un ejercicio cooperativo e imaginativo, desarrollar una agenda o agendas culturales para nuestro tiempo.**

## I. En la práctica

- **Aulas al aire libre** (Clases al aire libre): Proyecto liderado por Luiz Antonio Simas desde 2022, recorre plazas, bares y bodegones con clases al aire libre en Río de Janeiro sobre cultura y mitos populares, tradiciones afrobrasileñas e historias de calles. Atrae multitudes en cada evento y demuestra que la acción cultural a través del encantamiento es una de las principales vías de educación y compromiso social.
- **Selvagem** (Salvaje): Ciclo de estudios sobre la vida: repositorio de encuentros, diarios, cuadernos, ciclos de estudios, archivos, publicaciones y comunidades. Da materialidad a los principios de Ailton Krenak y a la idea de inteligencia colectiva de Pierre Levy.
- **Bienal del Pensamiento de Barcelona:** Bienal dedicada a hacer preguntas sobre el hoy y el mañana, reuniendo en plazas y espacios abiertos de la ciudad de Barcelona, desde 2018, a pensadores, artistas y productores de diversas partes del mundo.

## II. Recursos adicionales para profundizar en los temas

- **Fronteiras do Pensamento con Pierre Levy:** Fragmentos de la conferencia y entrevistas en video para el portal del proyecto.
- **Pierre Levy ¿Qué es lo virtual?** Resumen
- **Fronteiras do Pensamento, com Manuel Castells.** Movimientos Sociales para cambiar al mundo
- **Fronteiras do Pensamento con Ailton Krenak:** Fragmentos de la conferencia y entrevistas en video para el portal del proyecto.
- **Da casa às ruas: uma aula com Luiz Antonio Simas :** Grabado durante la FLIP con las principales ideas del historiador.

Historias de bar: Luiz Antônio Simas imparte una clase en un bar.  
<https://oglobo.globo.com/rio/bairros/historias-de-botequim-luiz-antonio-simas-da-aula-em-bar-25407213>



Selvagem  
<https://selvagemciclo.org.br/home/>



Bienal de pensamiento Barcelona 2024  
<https://www.biennialdepensament.barcelona/es>



Pierre Lévy  
<https://fronteiras.com/descubra/pensadores/exibir/pierre-levy>



Pierre Levy ¿Qué es lo virtual?  
Resumen  
<https://youtu.be/Tuz9C7rBxlC?si=E5Tzjf4MdACr2tDh>



Manuel Castells - Movimientos  
sociales para mudar o mundo  
<https://youtu.be/RJY4YZ17pVE?si=yEzqSQTWf3wvIbi>



Ailton Krenak  
Escritor y Líder Indígena  
<https://fronteiras.com/descubra/pensadores/exibir/ailton-krenak>



DA CASA ÀS RUAS: UMA AULA  
<https://www.youtube.com/watch?v=IEp6fOtoKYA>



Stuart Russell: Os Limites da  
Inteligência Artificial  
<https://www.youtube.com/watch?v=Q3vbDx6Cb7A>



## 3.2.2. Inteligencia artificial, ética y los desafíos de la regulación en la cultura

Recientemente, la inteligencia artificial nos ha llevado a cuestionar su impacto en la cultura y el agravamiento de las brechas digitales y de poder entre el Norte y el Sur Global. Además, nos hace reflexionar sobre la ética detrás de la IA y sus algoritmos, en el diseño, la gobernanza, y en la reproducción y uso de contenidos autorales producidos por artistas, escritores y pensadores.

Stuart Russell, profesor y autor del libro *“Inteligencia Artificial a nuestro favor”* (2021), discute los límites de la IA y cómo el desarrollo de tecnologías sin transparencia y sin alineación con los intereses colectivos puede tener resultados preocupantes.

En un ejercicio de hipérbole y alusión, le pregunté a ChatGPT cuáles son los principales impactos de la IA en las artes y el entretenimiento. Vale la pena revisar la respuesta:

La inteligencia artificial (IA) ha generado transformaciones significativas en el campo de las artes y el entretenimiento, trayendo tanto desafíos como oportunidades creativas. Sus impactos se pueden observar en diversas áreas, desde la creación artística hasta la experiencia del público. A continuación, se presentan algunos de los principales impactos que la IA ha causado en estos ámbitos:

### 1. Creación Artística

La IA ha sido utilizada para crear nuevas formas de arte, permitiendo que las máquinas generen pinturas, música, poesía y videos de manera autónoma o en colaboración con artistas humanos.

- **Música:** Los algoritmos de IA se utilizan para componer música, creando piezas en diversos estilos, desde clásicos hasta música electrónica. Ejemplos incluyen el uso de IA para generar bandas sonoras para películas y videojuegos, o incluso composiciones originales de artistas populares.
- **Artes Visuales:** Programas como DeepArt o DALL-E han sido utilizados para crear obras de arte que imitan estilos clásicos o generan imágenes originales. La IA puede analizar miles de imágenes y crear nuevas combinaciones de colores y formas, ayudando a los artistas a explorar nuevas fronteras visuales.
- **Literatura:** Herramientas de IA, como GPT-5 (un modelo de lenguaje), pueden escribir textos de ficción, poesía e incluso guiones de películas. Aunque la calidad y originalidad pueden variar, la IA ofrece nuevos modelos de experimentación en la escritura.

### 2. Producción y Diseño

La IA ha impactado la forma en que se producen los contenidos artísticos y de entretenimiento. Herramientas de automatización y

aprendizaje automático están optimizando los procesos de producción, ofreciendo nuevas posibilidades para diseñadores, cineastas y desarrolladores de juegos.

- **Diseño Gráfico y Animación:** Programas de IA pueden generar animaciones realistas o estilizadas basadas en algoritmos de aprendizaje profundo, facilitando la creación de películas y videos con visuales impresionantes y eficientes. Además, la IA puede utilizarse para acelerar el proceso de modelado 3D y renderización.
- **Efectos Especiales en Películas:** La IA se utiliza en efectos visuales para crear escenas más realistas en películas, como simulaciones de fluidos, explosiones y movimientos complejos de personajes digitales. Esto también incluye la tecnología deepfake, que puede usarse para crear representaciones realistas de rostros y expresiones de actores o para recrear figuras históricas.

### 3. Personalización de Contenido

La IA juega un papel importante en la personalización de la experiencia de consumo de medios. Plataformas de entretenimiento como Netflix, Spotify y YouTube utilizan IA para recomendar contenidos según las preferencias y comportamientos de los usuarios.

- **Recomendaciones de Medios:** A través de algoritmos de aprendizaje automático, estas plataformas analizan el historial de interacción de los usuarios y sugieren películas, música o videos basados en elecciones anteriores, mejorando la experiencia del usuario.
- **Creación de Contenido a Medida:** La IA puede utilizarse para crear contenidos personalizados, como tráilers o música, adaptados a las preferencias individuales del público, ofreciendo una experiencia única.

### 4. Interacción con el público

La IA está cambiando la forma en que el público interactúa con el arte y el entretenimiento. Herramientas basadas en IA se han incorporado a experiencias de juegos y medios interactivos, ofreciendo nuevas formas de inmersión.

- **Videojuegos:** La IA se está utilizando para crear personajes de juegos más inteligentes, que reaccionan de manera más realista a las acciones del jugador, además de crear mundos virtuales dinámicos que se adaptan al comportamiento de los usuarios.
- **Experiencias Interactivas:** La IA puede usarse en experiencias de arte inmersivas, como exposiciones de arte interactivas o performances en vivo, permitiendo que la audiencia se involucre directamente con las obras y los artistas de formas nunca antes vistas.

## 5. Desafíos Éticos y Creativos

La introducción de la IA en las artes también plantea importantes cuestiones éticas, como la autoría y la autenticidad de las obras creadas por máquinas.

- **Autoría y Derechos de Autor:** ¿Quién posee los derechos de autor de una obra creada por una IA? ¿El artista humano que entrenó el algoritmo, el creador de la IA o la propia IA? Este es un debate creciente en el mundo del arte y el entretenimiento.
- **Implicaciones para la Creatividad Humana:** Algunos temen que la automatización y el uso creciente de la IA puedan disminuir la originalidad y la expresividad humana en las artes, ya que las máquinas, aunque capaces de crear, no poseen la misma experiencia subjetiva que los seres humanos.
- **Deepfakes y Desinformación:** El uso de la IA para crear deepfakes (videos manipulados) genera preocupaciones sobre el uso indebido de esta tecnología para engañar al público, especialmente en contextos políticos o sociales.

## 6. Accesibilidad e Inclusión

La IA puede ayudar a hacer que las artes y el entretenimiento sean más accesibles para diferentes públicos, incluyendo a personas con discapacidades.

- **Traducción y Subtítulos Automáticos:** Herramientas de IA pueden generar traducciones automáticas y subtítulos en tiempo real, permitiendo que más personas accedan a películas, programas y contenidos culturales en diferentes idiomas.
- **Accesibilidad en Juegos y Medios:** La IA también puede usarse para crear juegos y experiencias culturales más accesibles para personas con discapacidades, como juegos con controles adaptables o interfaces auditivas y visuales para personas con discapacidad auditiva o visual.

## Conclusión

La inteligencia artificial tiene un impacto profundo y multifacético en las artes y el entretenimiento. No sólo está transformando la creación artística y la experiencia del público, sino que también está planteando cuestiones éticas y creativas importantes. Al mismo tiempo que ofrece nuevas formas de expresión y personalización, también desafía nociones tradicionales de autoría, creatividad y derechos de autor. La interacción entre humanos y máquinas en este campo continúa evolucionando, y es probable que el futuro de las artes y el entretenimiento esté cada vez más entrelazado con la inteligencia artificial. Fuente: ChatGPT, febrero 2025.

**Como ejercicio propongo un análisis crítico y un trabajo de profundización sobre esta respuesta de ChatGPT en relación con la IA, las artes y la cultura.**

- ¿Los puntos planteados están alineados con nuestra percepción como comunidad cultural?
- ¿Qué otros aspectos podemos destacar?

## I. Recursos adicionales para profundizar en estos temas

- *Anais da Conferência Latino-Americana de Ética em Inteligência Artificial (2024)* Esta coleção de artigos aborda diversos aspectos éticos da IA, incluindo desafios no design de tecnologias, limites éticos no uso da IA para marketing e questões de racismo algorítmico.



### 3.2.3. Audiencia en red, espectadores y comunidades colaborativas: ¿dónde están los públicos de la cultura?

La cuestión de los públicos de la cultura y la idea de audiencia en red reflejan las transformaciones en las relaciones entre los individuos y las producciones culturales en la era digital. Las nuevas dinámicas de consumo cultural, facilitadas por las tecnologías digitales y la conectividad en línea, han reconfigurado la forma en que las personas acceden e interactúan con la cultura. A continuación, exploraremos los principales conceptos involucrados:

#### Audiencia en red y descentralización

En la era digital, la idea de audiencia está cada vez más vinculada a redes de interacción y participación. A diferencia del modelo tradicional, en el que el público era un receptor pasivo, el público actual es mucho más activo, con la capacidad de influir e incluso co-crear el contenido cultural. Las plataformas digitales, como las redes sociales, los servicios de streaming de video y música, los blogs y los pódcast, ofrecen a los consumidores el poder de interactuar directamente con los creadores de contenido y con otros miembros de la comunidad.

- **Descentralización:** La distribución y el consumo cultural ya no están restringidos a los grandes centros urbanos o a los medios de comunicación tradicionales. Con el acceso a internet, cualquier persona con un dispositivo conectado puede acceder y compartir producciones culturales. Esto descentraliza la audiencia, permitiendo que públicos diversos se conecten con diferentes formas de cultura de manera mucho más democrática.
- **Cultura participativa:** En lugar de solo consumir contenido pasivamente, los individuos ahora pueden comentar, remezclar, compartir o incluso crear sus propias versiones de un contenido cultural. Esto transforma al espectador en un productor de cultura, generando una mayor interactividad. Además, resalta la lucha de colectivos y comunidades culturales que ya no dependen de mediaciones tradicionales para protagonizar su vida cultural y conectarse con públicos cada vez más amplios.

## Espectadores y compromiso

El término “espectador” ha sido repensado. Ya no hablamos de una figura pasiva que observa una obra de arte o una performance, sino de un individuo que busca una experiencia inmersiva, que muchas veces trasciende la propia obra.

- **Compromiso emocional y cognitivo:** El vínculo con el arte y la cultura se da a través de la interacción emocional, con personas que expresan sus reacciones y sentimientos sobre lo que consumen en redes sociales y otras plataformas. Muchas veces, incluso co-crean en entornos virtuales obras artísticas de diversas formas.

Muchos museos han adoptado estas prácticas para generar mayor compromiso. Ya en el lejano 2014, durante el Mundial de fútbol en Brasil, algunas instituciones culturales presentaron exposiciones, organizaron eventos y realizaron diversas referencias al fútbol. Sin embargo, el Museo Van Gogh innovó al publicar en todas sus redes sociales una imagen de Vincent vestido con la camiseta oficial del equipo holandés. Así, logró atraer a un público apasionado por el fútbol, que no era necesariamente un visitante frecuente de museos. Este tipo de acción se ha ido intensificando a lo largo de la última década, con varios museos y proyectos culturales articulando su presencia en entornos virtuales para involucrar a públicos diversos.

## Interactividad

En el caso de los videojuegos, la realidad aumentada y las experiencias inmersivas, los espectadores se convierten en participantes activos de la narrativa, lo que cambia completamente la relación entre el público y la producción cultural. El público, por lo tanto, ya no está restringido a un papel pasivo, sino que asume un papel de colaborador o co-creador. German Rey, uno de los pensadores



culturales más prominentes de América Latina, en un texto de 2018 para la Revista 24 del Itaú Cultural ya enunciaba:

“Las bibliotecas confirman la importancia del conocimiento en las sociedades contemporáneas, pero, principalmente, la necesidad de ampliar y diversificar su acceso, entrelazando la información con el juego y el entretenimiento. Con este propósito, las nuevas tecnologías son fundamentales, porque posibilitan la construcción de redes, amplían su uso social y crean contextos de encuentro, colaboración e intercambio”.

## Comunidades Colaborativas

Uno de los cambios más significativos en el consumo cultural es la formación de comunidades colaborativas, que no solo consumen, sino que también crean y comparten contenido cultural. Estas comunidades pueden ser tanto físicas como virtuales y están compuestas por personas con intereses comunes, pero que también contribuyen activamente a la construcción del contenido cultural. Esto nos remite a dos de los principios de Pierre Lévy propuestos en el Bloque 2: comunidad virtual e inteligencia colectiva.

**Plataformas Digitales como Punto de Encuentro (y de Desencontro):** Herramientas como Reddit, YouTube, Instagram, TikTok y otros foros digitales se han convertido en espacios donde los individuos pueden colaborar y formar comunidades en torno a intereses culturales. En estas plataformas hay un flujo constante de interacciones, comentarios y comparticiones, creando una red de retroalimentación que influye y moldea la producción cultural. Sin embargo, esto muchas veces ocurre en entornos tóxicos, como ya se abordó en los Bloques 1 y 2.

- **Cocreación y Crowdsourcing:** Las comunidades colaborativas también son responsables de la cocreación de contenido, como en campañas de *crowdfunding* (financiación colectiva), donde los miembros de una comunidad financian proyectos culturales, o en la creación de *fanfiction* o contenido remixado (como memes y videos). En Brasil ya existe una “cultura de memes” que se considera un fenómeno lingüístico y de producción cultural espontánea que influye en la opinión pública y es capaz de romper burbujas ideológicas.
- **Cultura de “Fans”:** Las comunidades de fans se han convertido en un pilar esencial de la cultura contemporánea. No solo consumen contenido, sino que también crean sus propias interpretaciones y nuevas versiones de las obras culturales. Esto refleja la democratización de la producción cultural, donde la línea entre creador y espectador se vuelve cada vez más difusa. Sin embargo, a estas comunidades también se les asocia una nueva versión del *bullying* digital, en la que los grupos de fans se enfrentan con el objetivo de humillar a sus oponentes.

## Los Públicos de la Cultura: ¿Dónde Están?

Aunque las plataformas digitales son fundamentales, los espacios físicos siguen desempeñando un papel importante, especialmente en las culturas locales y en las experiencias de convivencia en las ciudades. Sin embargo, estos espacios se están adaptando: museos, teatros y galerías ahora promueven experiencias digitales interactivas para atraer a públicos más jóvenes y conectar con la audiencia digital.

Con las comunidades digitales surgen cada vez más lugares inesperados como centros de cultura, generados espontáneamente por colectivos, trabajadores informales y diásporas de inmigrantes. *Transit Project*, en su publicación de 2024 *Queremos sonreír*, muestra algunas de estas historias, como el levantamiento popular en Saint-Barthélémy (Marsella) para mantener abiertas las puertas de un McDonald's convertido en un espacio de encuentro comunitario. La publicación ofrece un verdadero mapa sobre cómo activar la cultura local, con prácticas innovadoras y una visión plural.

En el mismo texto citado, Rey propone el laboratorio como el espacio privilegiado para la experimentación de nuevas prácticas que articulan artes, memorias, ancestralidades y tecnologías para forjar “nuevas experiencias creativas de intercambio y búsqueda de conocimiento mutuo”.

Es en estas confluencias—entre flujos virtuales, memorias, luchas culturales ancestrales, nuevas formas de acción ciudadana y el uso de tecnologías—donde debemos situar el debate sobre las audiencias, los nuevos y antiguos públicos y el protagonismo cultural.

### 3.2.4. Experiencias e iniciativas de acción cultural y tecnologías digitales

#### I. En la práctica

Ocho ejemplos de museos y bibliotecas latinoamericanos que utilizan herramientas digitales para atraer públicos:

1. **El Museo del Mañana:** El Museo del Mañana ofrece una narrativa sobre cómo podremos vivir y moldear los próximos 50 años. Es un viaje hacia futuros posibles, basado en grandes preguntas que la humanidad siempre se ha hecho: ¿De dónde venimos? ¿Quiénes somos? ¿Dónde estamos? ¿Hacia dónde vamos? ¿Cómo queremos llegar? Con el uso inmersivo de tecnologías, reúne información de centros productores de conocimiento en ciencia, cultura y tecnología de Brasil y del mundo.
2. **Museo Nacional de Antropología (MNA) – México:** El MNA es uno de los principales museos de antropología de América Latina y ha adoptado diversas iniciativas digitales para preservar y compartir su vasta colección. El museo ha desarrollado

El Museo del Mañana  
<https://museudoamanha.org.br/>



plataformas digitales para la exhibición de artefactos históricos y culturales de diversas civilizaciones indígenas mexicanas. Además, el MNA ha implementado realidad virtual (VR) y audioguías interactivas para crear experiencias inmersivas que permiten a los visitantes explorar sus colecciones de manera más atractiva y accesible.

Museo Nacional de Antropología  
<https://www.mna.inah.gob.mx/>



3. **Biblioteca Nacional Mariano Moreno - Argentina:** La Biblioteca Nacional Mariano Moreno, en Buenos Aires, se ha modernizado para atender al público en el contexto digital. Ha puesto a disposición una serie de archivos digitalizados, incluyendo libros, periódicos y documentos históricos, permitiendo que cualquier persona acceda a estas obras importantes de forma online. La biblioteca también ha implementado servicios de consulta virtual y plataformas para la realización de actividades culturales a distancia, como discusiones de libros y conferencias, lo que ha contribuido a mantener su papel educativo y cultural durante la pandemia.
4. **Museo del Oro - Colombia:** En 2020, el museo lanzó una plataforma online interactiva que permite al público explorar su colección de forma remota, con imágenes de alta definición e información detallada sobre los objetos. El museo ha utilizado las redes sociales para promover exposiciones digitales y programas educativos en línea, alcanzando así un público global y ofreciendo recursos para educadores.
5. **Museo de Arte Latinoamérica MALBA Buenos Aires - Argentina:** Además de ofrecer exposiciones virtuales, el museo ha invertido en programación online, incluyendo debates, talleres y conferencias transmitidas en tiempo real. El MALBA también se ha involucrado en proyectos de digitalización de colecciones y educación digital, permitiendo que los visitantes interactúen con las obras de forma remota y exploratoria.
6. **Museu da Imagem e do Som (MIS) - Ceará, Brasil:** Un museo polifónico, con enfoque en la diversidad y la inclusión, que busca reflexionar a través de las imágenes y los sonidos, estableciendo conexiones y promoviendo experiencias compartidas. Equipado con tecnología de última generación para la conservación, digitalización, restauración digital y exposición de archivos visuales, sonoros y audiovisuales, el MIS Ceará es hoy en día uno de los museos más avanzados de América del Sur.
7. **Museo de Arte Contemporáneo, Universidad de CHILE MAC:** El Museo de Arte de la Universidad de Chile se ha dedicado al uso de tecnologías digitales para compartir y expandir su colección. Además de ofrecer exposiciones online, el MAC promueve programas educativos digitales, incluyendo talleres y encuentros virtuales con artistas y curadores, creando un espacio de conexión digital con su audiencia.
8. **Centro Ático- Bogotá, Colombia:** El Centro Ático es un espacio para la innovación, la formación, la creación y la experimentación, que busca construir conocimiento social a través de la interacción con las nuevas tecnologías. En el ámbito académico y en la industria creativa, busca promover la cultura digital.

Biblioteca Nacional Mariano  
Moreno  
<https://www.bn.gov.ar/>



Museo del Oro - Colombia  
<https://www.banrepcultural.org/bogota/museo-del-oro>



Museu da Imagem e do Som  
<https://mis-ce.org.br/inicio>





Brooklyn Museum  
<https://techblog.brooklynmuseum.org/>



Museu Internacional da Cruz Vermelha e do Crescente Vermelho  
<https://redcrossmuseum.ch/>



DigitArte  
<https://competencias-digitales-cultura.uned.es/>



## Por el mundo

- 1. Brooklyn Museum – NY, USA:** Basado en su misión, “actuar como un puente entre el rico patrimonio artístico de las culturas del mundo, tal como se presenta en sus colecciones, y la experiencia única de cada visitante”, el Museo de Brooklyn actualmente busca cambiar (mejorar) la experiencia del visitante desde la entrada hasta la salida. Ask App ha estado involucrando a curadores y miembros de los equipos de interpretación y web durante más de un año, y se lanzará en junio. Cada parte del proceso ha sido compartida generosamente por los miembros del equipo en el blog del museo, y cualquiera que esté interesado puede aprender de ellos. Esta es una respuesta más sofisticada a la necesidad de involucrar a las personas de una manera más personalizada y significativa. Creo que es realmente impresionante, ya que también involucra la tecnología Location Aware, utilizada para informar al equipo respondiendo preguntas en qué sala se encuentra el visitante y qué otras obras hay cerca, lo que les permite dar una respuesta más completa y guiar mejor al visitante. Se evalúa cada etapa del desarrollo de la aplicación y, a veces, hay consecuencias prácticas y simples, como repensar una mesa, cuando los visitantes hacen la misma pregunta sobre una obra de arte específica
- 2. Museu Internacional da Cruz Vermelha e do Crescente Vermelho – Ginebra, Suíza:** Es un museo que combina muy bien lo físico y lo digital, utilizando la tecnología para resaltar el significado de los objetos, compartir historias poderosas e involucrar al visitante - tanto emocional como intelectualmente - en la discusión de temas universales y sensibles. Los tres capítulos principales de la historia son “La defensa de la dignidad humana”, “El restablecimiento de los lazos familiares” y “La reducción de los riesgos naturales” y cada espacio/capítulo fue creado por un arquitecto diferente, proponiendo ambientes muy diferentes.
- 3. DigitArte - Espanha:** La Dirección General de Derechos Culturales, del Gobierno de España, puso en marcha un programa de estudios sobre habilidades digitales dirigido a profesionales de la cultura y la creación. Impulsado por el Observatorio para la Igualdad de Género en la Cultura, tiene como objetivo “mejorar las habilidades digitales y reducir la brecha digital de género en la cultura”.

El espacio está abierto para que los participantes complementen e inserten proyectos innovadores que combinen las artes y el uso de tecnologías.

## II. Recursos adicionales para profundizar en los temas

- 1. Documental: La Plaza (2013).** Ganadora del Emmy, muestra la realidad de las calles durante la Revolución Egipcia de 2011, un movimiento responsable de derrocar a dos gobiernos. Ofrece información sobre cómo los movimientos de protesta locales ganaron fuerza global a través de las redes sociales.

2. Podcast: Toda su atención. Producido por el Center for Humane Technology, aborda el impacto de las tecnologías digitales en la movilización y el activismo social.

## 3.3 Cooperación cultural, institucionalidad y cibercultura

En este capítulo se abordarán los siguientes temas:

- 3.3.1. Movimientos de protesta, activismo digital y cooperación cultural<sup>1\*\*</sup>
- 3.3.2. Una agenda para la cooperación cultural contemporánea<sup>\*\*</sup>
- 3.3.3. Movimientos de protesta, activismo digital y cooperación cultural

Los conceptos, discusiones y aplicaciones prácticas sobre los temas de movimientos de protesta, activismo digital y cooperación cultural están profundamente interrelacionados, especialmente en la era digital, donde las fronteras entre lo local y lo global se han vuelto más permeables. Juntos, estos temas muestran cómo las transformaciones tecnológicas han remodelado las formas de compromiso social y cultural, creando nuevas oportunidades y desafíos para la acción colectiva y el intercambio de ideas.

Los movimientos de protesta se caracterizan por ser manifestaciones colectivas organizadas para expresar descontento o demandar cambios sociales, políticos o económicos. En general, estos movimientos surgen en respuesta a injusticias observadas, ya sea movilizándose a personas en espacios públicos (como calles) o de manera digital (redes sociales y foros en línea).

El activismo digital puede definirse como el uso estratégico de herramientas y plataformas digitales para promover causas sociales, movilizar apoyo o presionar por cambios políticos. Incluye actividades como campañas en redes sociales, peticiones en línea, hacktivismo (uso ético del hacking) y la producción de contenidos virales para la concienciación. El activismo digital tiene un alcance global y una rápida difusión de información, pero también enfrenta desafíos como la desinformación, las burbujas de filtro y el “clicktivismo” (práctica de compromiso superficial sin involucramiento concreto). A pesar de ello, sigue siendo una herramienta poderosa para transformar las redes sociales en espacios de debate político y compromiso cívico.

**Sobre este tema el profesor Sérgio Amadeu destacó que:**

“Internet, cuando surgió, traía la idea de ser algo positivo. Nosotros, los activistas e investigadores, creíamos que, al ser una



*red distribuida, sería inevitablemente democrática. Sin embargo, nos dimos cuenta de que eso no era cierto. Que algo sea distribuido no significa que sea democrático. Internet también puede distribuir la vigilancia y el nuevo fascismo, que hoy tiene su cara digital en todo el mundo. Internet hizo posible que pudiéramos hablar, pero lo difícil en internet no es hablar, sino ser escuchado. La economía de la atención ocurre en este medio. El diálogo y la tolerancia han sido olvidados en internet, donde se difunde mucho el discurso de odio.”*

Por su parte, la cooperación cultural se refiere a la colaboración entre individuos, grupos u organizaciones para compartir, crear o preservar expresiones culturales en diferentes contextos. En la era digital, esto se traduce en proyectos colaborativos en plataformas



en línea, como la creación de obras colectivas, la traducción de contenidos y los intercambios culturales mediados por tecnologías. Estas interacciones ayudan a promover la diversidad cultural y a acercar a comunidades globales. En resumen, la cooperación cultural es la base que permite que estos movimientos trasciendan barreras geográficas y culturales.

Los tres conceptos interactúan de manera dinámica: los movimientos de protesta a menudo dependen del activismo digital para alcanzar sus objetivos, mientras que la cooperación cultural garan-



tiza que estas luchas sean vistas y comprendidas en un escenario global, además de su potencial para crear memoria sobre estos movimientos. Este triángulo de fuerzas –protesta, activismo y cooperación– es esencial para comprender cómo las tecnologías están remodelando las relaciones humanas y las dinámicas culturales en el mundo contemporáneo.

Este subtema gana relevancia en el ámbito de este curso porque explora cómo las tecnologías digitales han reconfigurado las dinámicas de compromiso cívico, resistencia social e interacción intercultural. Permite comprender cómo las plataformas digitales amplifican voces, movilizan comunidades y crean nuevas formas de expresión y colaboración global, al mismo tiempo que plantean cuestiones éticas, como la censura y la desinformación.

## I. En la práctica

Con las tecnologías digitales, los movimientos de protesta han adquirido nuevas formas de organización, como el uso de hashtags, peticiones en línea y transmisiones en vivo para informar e involucrar al público. Un ejemplo práctico son las peticiones. Esta nueva forma de organización permitió que las voces marginadas ganaran visibilidad y escala global de acción.

Las plataformas digitales han sido estratégicas para organizar y amplificar movimientos como Black Lives Matter, protestas por el cambio climático y manifestaciones en defensa de la democracia, por ejemplo. Estos movimientos no sólo movilizan a un gran número de personas, sino que también hacen que las cuestiones locales sean accesibles a una audiencia internacional, creando conexiones globales.

La interacción global con lo digital facilita el intercambio de ideas, valores y prácticas culturales promoviendo una mayor comprensión mutua.

## II. Recursos adicionales para profundizar en los temas

- *Documental: The Square (2013)*. Ganadora del Emmy, muestra la realidad de las calles durante la Revolución Egipcia de 2011, un movimiento responsable de derrocar a dos gobiernos. Ofrece información sobre cómo los movimientos de protesta locales ganaron fuerza global a través de las redes sociales.
- *Podcast: Your Undivided Attention*. Producido por el Center for Humane Technology, aborda el impacto de las tecnologías digitales en la movilización y el activismo social.
- *Conferência: Redes de Indignación y esperanza. Manuel Castells, 2016. 201*

## Bibliografía

Allen, D., & Light, J. (2015). *From voice to influence: Understanding citizenship in a digital age*. Chicago: The University of Chicago Press.

Álvarez, I., Quirós, C., Marín, R., Medina, L., & Biurrun, A. (2021). Desigualdad digital en Iberoamérica: Retos en una sociedad conectada. *Documentos de Trabajo*, (50, 2ª época). Madrid: Fundación Carolina.

Berry, D. M., & Dieter, M. (Eds.). (2015). *Postdigital aesthetics: Art, computation, and design*. New York: Palgrave Macmillan. <https://raley.english.ucsb.edu/wp-content/Engl800/postdigital-aesthetics.pdf>

Bischoff, P. (2024, October 24). *Facial recognition technology (FRT): Which countries use it? [100 analyzed]*. Comparitech. <https://www.comparitech.com/blog/vpn-privacy/facial-recognition-statistics/#:-:text=Five%20countries>

Carta do Porto Santo. (2021). *A cultura e a promoção da democracia: Para uma cidadania cultural europeia*. Lisboa: 2021Portugal.EU.

Castells, M. (2024). *La sociedad digital*. Madrid: Alianza Editorial.

Coeckelbergh, M. (2021). *Ética de la inteligencia artificial*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Coeckelbergh, M. (2023). *La filosofía política de la inteligencia artificial: Una introducción*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2021). *Datos y hechos sobre la transformación digital* (Documentos de proyectos, LC/TS.2021/20). Santiago, Chile: CEPAL. [https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/46766/S2000991\\_es.pdf](https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/46766/S2000991_es.pdf)

Degli-Esposti, S. (2023). *La ética de la inteligencia artificial*. Madrid: Los Libros de la Catarata.

Delmazo, C., & Valente, J. C. L. (2018). Fake news nas redes sociais online: Propagação e reações à desinformação em busca de cliques. *Media e Jornalismo*, 18(32), 155-169.

Gerbaudo, P. (2019). *Del ciber-autonomismo al ciber-populismo: Una historia de la ideología del activismo digital*. [https://endefensadelsi.org/ciber\\_autonomismo.pdf](https://endefensadelsi.org/ciber_autonomismo.pdf)

Gioia, T. (2024, February 20). *The State of the Culture, 2024: Or a glimpse into post-entertainment society (it's not pretty)*. The Honest Broker. <https://www.honest-broker.com/p/the-state-of-the-culture-2024>

Gobira, P. (2020). Os usos da utopia: Um ensaio sobre a liberação do “impossível” no pós-digital. In *Ensaio Mundos Possíveis: Festival de Inverno da UFMG (52º)* (pp. 1-22). Belo Horizonte: DAC/UFMG.

Humphrecht, E. (2018). Where “fake news” flourishes: A comparison across four Western democracies. *Information, Communication & Society*, 22(13), 1973-1988.

Hiršfenfelder, I. (Ed.). (2022). *Glossary of common knowledge* (Vol. 2). Ljubljana: New Collectivism. <https://internationaleonline.org/publications/glossary-of-common-knowledge-vol-2/>

Krenak, A. (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras.

Krenak, A. (2020). *A vida não é útil*. São Paulo: Companhia das Letras.

Krenak, A. (2022). *Futuro ancestral*. São Paulo: Companhia das Letras.

Levy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos Editorial.

Lembke, A. (2023). *Generación dopamina*. Barcelona: Ediciones Urano.

Martinell Sempere, A. (2018). *Cooperación cultural*. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/22196/Periferica%20Internacional%202018%204913%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- O'Connor, J. (2024). *Culture is not an industry: Reclaiming art and culture for the common good*. Manchester: Manchester University Press.
- Prazeres, M., & Ratier, R. (2020). O fake é fast? Velocidade, desinformação, qualidade do jornalismo e media literacy. *Estudos de Jornalismo e Mídia*, 17(1), 86-95.
- Rojas, M. L. F. (2023). *Las evaluaciones de impacto algorítmico: Una visión más allá de la ética*. Navarra: Editorial Aranzadi.
- Russell, S. (2021). *Inteligência artificial a nosso favor: Como manter o controle sobre a tecnologia*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Santaella, L. (2018). Arte, ciência e tecnologia: Um campo em expansão. In P. Gobiara (Org.), *Percursos contemporâneos: Realidade da arte, ciência e tecnologia* (pp. 27-50). Belo Horizonte: Editora UEMG. [https://editora.uemg.br/images/livros-pdf/catalogo-2018/Percursos/2018\\_Percursos\\_contemporaneos\\_1.pdf](https://editora.uemg.br/images/livros-pdf/catalogo-2018/Percursos/2018_Percursos_contemporaneos_1.pdf)
- Santaella, L. (2021). *Inteligência artificial e cultura: Oportunidades e desafios para o Sul Global*. Paris: UNESCO.
- Santos, J. G. B. dos, et al. (2019). WhatsApp, política mobile e desinformação: A hidra nas eleições presidenciais de 2018. *Comunicação e Sociedade*, 41(2), 304-337.
- Simas, L. A. (2019). *O corpo encantado das ruas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Simas, L. A. (2020). *Encantamento: Sobre política de vida*. Rio de Janeiro: Mórula Editorial.
- Silveira, S. A. da, Braga, S., & Penteado, C. (2014). *Cultura, política e ativismo nas redes digitais*. [Editora a ser informada].
- Silveira, S. A. da. (2019). *Democracia e os códigos invisíveis*. [Detalhes de publicação a serem informados].
- Transit Projectes. (2024). *Queremos sorrir*. Barcelona: Transit Projectes.
- Vlachou, M. (2022). *O que temos a ver com isto? O papel político das organizações culturais*. Lisboa: Tigre de Papel.



# Anexos

## Apuntes para panel cultura y sociedad digital del diplomado en Colombia

Por: José Antonio MacGregor,<sup>1</sup>  
Construcción de Ciudadanía Digital  
Secretaría de Cultura de la Alcaldía de Bogotá y OEI a través del Instituto de Formación

### Apuntes alrededor de la hoguera virtual

- La tecnología permitió abrir nuevas modalidades de hacer gestión cultural.
- Los ejes de la gestión son los mismos, diseñar, instrumentar y evaluar **proyectos** para impulsar **procesos** de construcción de comunidad, en clave de inclusión, respeto, libertad y dignidad; es decir, la planeación de procesos enmarcados en proyectos elaborados de manera cada vez más profesional.
- Desarrollar procesos emotivos, altamente creativos, cognitivos, colectivos, ejercer derechos, empoderar grupos en condiciones de vulnerabilidad, cuestionar al poder hegemónico.
- Desde la ingeniería social (Luis Jesús Galindo), la jardinería cultural (Jorge Melguizo) o la arquitectura de participación (Liliana López Borbón) las claves siguen siendo el diálogo y la afectividad para crear comunidades ciudadanas, emergentes, disruptivas, conscientes, inteligentes y con capacidades instaladas para generar procesos transformadores en las sociedades vistas como ecosistemas complejos de interacción de actores sociales.
- Como nos compartía Liliana López Borbón, la democracia y la ciudadanía se construyen colectivamente para aspirar a territorios de esperanza.
- El gran desafío sigue siendo la participación amplia, volitiva, horizontal, organizada, informada, estratégica, posicionada y solidaria de comunidades cada vez más diversificadas, incluyentes y plurales. Superar los dos grandes obstáculos de la participación que son la desigualdad y la desconfianza (Gerardo Covarrubias).
- El magnífico binomio identidades-culturas se siguen configurando mediante los 4 pilares sustantivos...lenguaje-memoria-conocimientos-creatividad y los procesos de configuración pueden ser presenciales o virtuales pero la calidad de éstos resulta fundamental para sustentar identidades y culturas sólidas, afirmadas en la auto aceptación y un claro sentido de la propia existencia y los procesos con los que ésta debe forjarse.
- Cuando afirmo que la vida digital amplió modalidades, reafirmo su extraordinaria relevancia y poderío; la sociedad digital cuenta con posibilidades inimaginables en tan sólo unos años en términos de impactos, alcances y la posibilidad de congregarse cantidades muy significativas de personas en torno a los principales procesos de la gestión, sin afectar su calidad, por ejemplo, en **términos de investigación y capacitación o formación**, que las opciones digitales han potenciado de manera espléndida. No se diga su impacto en términos de sus capacidades para la **difusión** cultural.

---

1. Querétaro, México. Docente en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro, donde también es Coordinador de Difusión Cultural.

- Un ejemplo son las comunidades emergentes del conocimiento e investigación en las que gestores y comunidades rurales que han generado intensos procesos de transformación social mediante la *Cibercultura* que es interconectividad e inteligencia colectiva distribuida a través de estrategias de red y nodos especializados. (Jorge González). Así como las estrategias que cada vez más tienden de los mega proyectos a los proyectos locales (Santiago Trujillo).
- Comunidades de participantes en diplomados, carreras, seminarios y posgrados que logran intensificar relaciones de cercanía, amistad, estudio y cariño con compañeros (as) a quienes nunca han visto personalmente.
- Comunidades de artistas capaces de adaptar sus procesos de producción, apreciación e intercambio entre pares para visualizar posibilidades creativas e innovadoras.
- Cultura en pandemia. Oficinas, universidades, negocios, familias, amigos. Aunque los rendimientos escolares entre infancias y adolescencias están llenos de dudas, vacíos y omisiones en cuanto a su eficiencia integral.
- A pesar de lo anterior, en lo que las opciones digitales no cuentan aún con la capacidad de ofrecer posibilidades óptimas de comunicación y acercamiento emocional están, por ejemplo, las experiencias que producen el placer estético, reflexivo y conmovedor generados por algunos lenguajes artísticos.
- A diferencia de los procesos investigativos convencionales, hay ahora procesos formativos en los que la palabra protagoniza el territorio comunicativo; Melguizo, Porto, Vicario, López Borbón o Mestres hacen de la palabra una emoción estéticamente conmovedora y, por ende, pedagógicamente profunda.
- El lado oscuro de la sociedad digital tiene que ver con nuevas violencias a personas o grupos vulnerables como niños, niñas, adolescentes, mujeres, adultos mayores. Nuevas narrativas de odio, racismo, discriminación, intolerancia y clasismo. Muchos contenidos llenos de ignorancia, violencia y rencor circulando por las redes.
- Otros fenómenos son más bien claros-curos, como el de los nómadas digitales que pueden trabajar en cualquier lugar con salarios elevados, exenciones fiscales y que cuando lo hacen masivamente en sitios como Portugal, CdMx o España encarecen la vida de la gente local.
- Ese lado oscuro reproduce, pero ahora mediante nuevas y más tenebrosas posibilidades, el miedo, el abuso, la desconfianza, el aislamiento y las desigualdades en términos de equipos, dispositivos, instalaciones, conectividad, capacidades instaladas, estrategias de seguridad y habilidades digitales que generan nuevas formas de inequidad, accesibilidad y ejercicio de derechos.
- En julio se aprobó una Ley en el estado de Querétaro, México, que protege a niños, niñas y adolescentes del mundo de las redes sociales mediante la prohibición al acceso de éstas a menores de edad. Por lo que las plataformas digitales no permitirán el uso a menores de 14 años; y para el rango de los 14 a los 18 años, se solicitará el consentimiento del padre, madre o tutor, para hacer uso de estas redes sociales digitales.
- Ejemplos sobre experiencias luminosas para crear redes de colaboración son los diplomados internacionales a distancia (Desarrollo Cultural Comunitario –emprendido desde la Universidad Autónoma de Querétaro- y el de Gestión de recursos bioculturales –semipresencial y apoyado por la Secretaría de desarrollo sustentable del gobierno de Querétaro-) para conectarnos a fin de dialogar, aprender, cuestionar, construir proyectos que nos permitan diseñar e instrumentar proyectos de transformación social que

se trasladan de lo digital a lo presencial y en territorios de realidad tangible.

- De este último diplomado, los formidables resultados en términos de calidad, pertinencia y viabilidad de los proyectos finales presentados por los diplomantes, llevó a la creación de una Red territorial de proyectos comunitarios en clave medioambiental mediante incubadoras y recursos gubernamentales para su realización.
- *Byung-Chul Han* ha advertido sobre el dataísmo y la desaparición del sujeto. Esa forma de pensamiento, muy propia de la era digital, que considera que todo puede reducirse a datos: emociones, decisiones, relaciones humanas, salud, arte, incluso la moral. Es una lógica donde lo cuantificable reemplaza a lo cualitativo; donde lo medible es lo valioso, y lo que no se puede medir, deja de importar. Es la persona reemplazada por un perfil estadístico. Para el dataísmo somos nodos de datos, gestionados por algoritmos. Así, el pensamiento simbólico, poético o filosófico es arrasado por el imperio del dato, porque en vez de buscar significado, buscamos correlaciones.

Entiendo que ver en la IA una simple amenaza sustitutiva del ser humano es

una lectura reduccionista. No todo es pérdida. También hay potencia, expansión, nuevas formas de sensibilidad y conocimiento. La IA no solo automatiza tareas, también puede liberar tiempo, revelar patrones invisibles, ayudarnos a tomar mejores decisiones o incluso ampliar nuestra creatividad. El problema no está en la herramienta, sino en el modo en que decidimos usarla (o peor aún, en cómo dejamos de decidir). Si sabemos integrar estas nuevas tecnologías sin abdicar de nuestra humanidad, no estaremos ante el fin del sujeto, sino ante la posibilidad de reinventarlo. (Dataísmo. Eduardo Caccia en periódico REFORMA. 27 julio 2025).

- No sólo se construye conocimiento desde la ciencia (Edgar Morin); también desde la literatura, el cine, teatro, pintura, escultura, gastronomía, arrullos, música, poesía. Pronunciar la palabra y la belleza de manera comprometida con este mundo que nos ha tocado, para convertirlas en posibilidades de conversión de la persona en ciudadana y, en su ejercicio como tal, como ser humano en plenitud. Y ello es posible alrededor de la fogata que calienta nuestro ser y aliena a la palabra o esta hoguera virtual, como el Zoom, que nos permite disfrutar de la posibilidad de dialogar para crecer y transformarnos.



# Narrativas de Frontera: Tejiendo Saberes entre Disciplinas y Extituciones

Por: Tere Badía<sup>1</sup>

Vivimos en la era de la hiperespecialización, donde el conocimiento se ha refugiado en fortalezas aisladas. Las disciplinas han funcionado como silos que, a medida que se elevan hacia el cielo de la expertise, refuerzan sus propias convenciones internas pero ven reducirse drásticamente los puentes de comunicación entre ellas. Cada siglo desarrolla un lenguaje, unas metodologías y unas prácticas que resultan opacos o descontextualizados para el vecino. Este modelo, aunque eficaz para profundizar en áreas específicas, se ha vuelto insuficiente para abordar los desafíos complejos de nuestro tiempo, que no entienden de fronteras académicas. La respuesta a esta fragmentación no es simplemente sumar disciplinas, sino generar algo radicalmente nuevo. Como señaló Roland Barthes en 1972, la interdisciplinariedad verdadera no consiste en tomar un tema y rodearlo de dos o tres ciencias, sino en crear un nuevo objeto que no le pertenezca a ninguna.

Este “nuevo objeto” nace en un espacio liminal, lo que Homi Bhabba (1994) denominó el “tercer lugar”: una zona de hibridación donde las entidades opuestas coexisten y se transforman, creando una cultura que desestabiliza los fundamentos de ambas y reemplaza las jerarquías por una pluralidad de prácticas de conocimiento. Irit Rogoff (2007) añade que esto supone un cambio de paradigma: pasar de los conocimientos heredados a trabajar desde condiciones de urgencia. La investigación ya no responde a marcos epistemológicos preestablecidos, sino que emerge de problemas acuciantes, generando un conocimiento “sin marco” –un conocimiento que *hace* en lugar de simplemente *ser*.

Sin embargo, transitar por este “tercer lugar” es complejo. Jens Hauser apunta as-

tutamente que la asimetría entre disciplinas genera interferencias, disturbios y “ruido”. Lejos de ser un obstáculo, estas fricciones pueden ser increíblemente fructíferas. El verdadero reto reside en gestionarlas, lo que requiere cimentar la colaboración en pilares esenciales: confianza, reconocimiento mutuo, legitimidad de todos los participantes, comunicación fluida y compromiso a largo plazo. A menudo, los organismos de financiación e instituciones, aunque sin intención, obstaculizan activamente estos proyectos al valorar solo resultados tradicionales (como los artículos científicos), ignorando otros outputs igualmente válidos. La clave no es someter el proyecto a una visión disciplinaria única ni aspirar a un lenguaje universal, sino reconocer la heterogeneidad fundamental del conocimiento y negociar lenguajes comunes en torno a un objetivo compartido, donde cada participante encuentre una recompensa clara. La propia Marta de Menezes, artista que trabaja en laboratorios, lo ejemplifica: sus motivaciones no son el avance de la ciencia, pero de la diferencia surgen beneficios mutuos. El proceso en sí, los vínculos personales y las experiencias compartidas, se convierten en la base más sólida para la colaboración.

Este proceso ideal para la investigación transdisciplinar se articula en tres etapas ineludibles, que actúan como nodos de reflexión y conexión. La primera es enmarcar el problema. Se trata de un acto de cocreación en sí mismo, donde todas las partes acuerdan los límites y la naturaleza del área de trabajo. Que un grupo imponga su marco es el primer fracaso. La segunda etapa es la co-creación, el corazón del proceso. Aquí, el aprendizaje y la investigación se fusionan; explorar zonas epistémicas inexploradas es, en esencia, la investigación misma. La tercera etapa es la integración, una práctica

---

1 Barcelona, España. Investigadora en los ámbitos de política cultural, redes, cooperación cultural internacional y desarrollo e innovación en la producción artística.

reflexiva que genera varios tipos de conocimiento: desde el análisis del proceso mismo (que permite mejorar metodologías) hasta la cartografía de lo aprendido en los distintos campos de acción de los participantes.

Los frutos de este laborioso proceso son diversos y van mucho más allá del *paper* académico. Incluyen resultados performativos, artefactos materiales, obras de arte, proyectos cívicos, movilización ciudadana, la creación de vínculos sociales duraderos y, en última instancia, nuevos conocimientos, enfoques críticos e incluso disciplinas o centros de investigación enteros.

Estas prácticas necesitan contextos adecuados para florecer. Más allá de los lugares tradicionales (laboratorios, universidades, talleres), es crucial habitar el “no-lugar” o tercer lugar, para lo cual la metáfora de la “expedición” es poderosa. Re-escalar el concepto de área de conocimiento hacia la “zona” (zona de contacto, de contaminación, y temporal) resulta muy útil. Una zona tiene límites difusos, acepta vaguedades y es, por naturaleza, un espacio de producción de conocimiento interconectado. Habitar una *Zona Epistémica* implica modificar nuestra comprensión de las relaciones y trayectorias, cuestionando constantemente lo que está dentro y fuera, y explicitando lo conocido. El resultado de una investigación se re-escala con múltiples matices dependiendo de la zona desde la que se observe.

Este cambio de paradigma exige una transformación profunda de las instituciones hacia el modelo de “extitución”, que se sitúa en la interfaz entre disciplinas y entre agentes. Los organismos de financiación tienen, en este sentido, retos concretos: ofrecer oportunidades para la experimentación creativa abierta sin aplicación mercantil inmediata; fomentar la inversión en proyectos que creen acceso y participación; facilitar financiación ágil a pequeña escala y apoyo estructural a largo plazo; crear estructuras que se centren en el proceso, la experimentación y las metodologías bastardas; promover “puentes cruzados” entre departamentos; y, fundamentalmente, reconocer resultados no tradicionales.

Para navegar esta complejidad, emergen metodologías específicas para la investigación transdisciplinar. No son métodos rígidos, sino que emergen de redes de conocimiento con conexiones múltiples. Se concentran en acciones clave: traducir, convocar (superando umbrales con metáforas comunes), posibilitar (creando entornos seguros), incluir (para innovar con diversidad), situar (en “espacios altamente” creativos), dar sentido (integrando la perspectiva STEAM), documentar, compartir, colaborar y desarrollar (con una ética del bienestar).

Entre los modelos destacan las metodologías disruptivas, que cuestionan ideas preconcebidas para generar diálogos no jerárquicos; las metodologías de transformación, que permiten la resignificación y transformación de lenguajes normativos; y las metodologías performativas, que priorizan la transparencia y la co-creación activa de todos los agentes.

Finalmente, evaluar este tipo de proyectos requiere un enfoque multi-método (hojas de cálculo, entrevistas, diarios de campo, focus groups) y un proceso iterativo que convierta la evaluación en un espacio de experimentación y mejora. Los focos deben ir más allá de los indicadores de rendimiento clave (KPI) hacia indicadores de transformación e impacto (KTI), analizando la dinámica colaborativa, la creación de un ecosistema de innovación y la implicación comunitaria. El gran reto es capturar lo intangible: los matices de las interacciones complejas, los impactos a largo plazo y los procesos mismos de creatividad. Las conclusiones apuntan siempre a fomentar la apertura de los procesos y los resultados, flexibilizar las temporalidades, formar facilitadores y promover la innovación social y abierta. En definitiva, se trata de sustituir la métrica de lo fácilmente cuantificable por la narrativa sensible de lo transformador.

En este panorama teórico y práctico, el Hub d’Art, Ciència i Tecnologia de Barcelona (HacTe) emerge como la encarnación concreta y necesaria de estos principios. Nacido en 2022 como una asociación sin ánimo de lucro, HacTe se define como un “espa-

cio-nexo”, actuando precisamente como esa “extitución” que opera en la interfaz. Su potencia radica en su carácter intersticial y matricial: al aglutinar a las principales entidades públicas y privadas de los ámbitos cultural, académico, científico y tecnológico de Cataluña, materializa la aspiración de crear “puentes cruzados” a gran escala. HacTe no es un silo más, sino el “tercer lugar” por excelencia, una zona epistémica diseñada para generar el “ruido” fructífero del que hablaba Jens Hauser. Su misión de impulsar la interconexión para convertir a Barcelona en un polo de referencia global

en la transformación digital y ecosocial, se logra precisamente fomentando las comunidades de práctica, facilitando la cocreación y legitimando la diversidad de resultados, desde la investigación básica hasta la movilización ciudadana. HacTe es, por tanto, la respuesta estructural y colaborativa a los retos planteados: un organismo vivo que hace posible, desde la práctica, el tránsito de la institución aislada a la extitución conectada, demostrando que la hibridación de saberes es el camino más robusto para afrontar las urgencias del presente.





# 4 Consumo y creación cultural en la era digital

---

Ángel Mestre

Educador Social y Director de Proyectos.

Director general de Transit Projectes y presidente del Centre d'Estudis i Projectes Socials, de Barcelona. Coordinador Académico del máster en Gestión de Empresas e Instituciones Culturales de la Universidad de Barcelona.

Ha ocupado cargos clave en el ámbito cultural y educativo: Director General de DISTESA - Grupo Anaya, presidente de Abacus Cooperativa y Director de Comunicación y Recursos Externos del Institut de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona.

Docente y conferencista; ha colaborado con instituciones como la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y los Ministerios de Cultura y de Educación de Uruguay, Perú, Paraguay, Argentina, Ecuador, Marruecos, Andorra, Portugal, Chile, Cuba y Brasil.

---



## 4.1 Consumo de contenido cultural en plataformas digitales

La presencia en nuestro día a día de las plataformas digitales en el ámbito del consumo cultural ha generado transformaciones que abarcan las diferentes fases de la cadena de valor: creación, producción y acceso. La interacción entre creadores y públicos es cada vez más directa y el acceso de las personas a bienes y servicios culturales se ha hecho más sencillo.

Del mismo modo, plantea una serie de desafíos como la concentración del mercado en grandes plataformas, al tiempo que se incrementan las brechas digitales que reflejan y refuerzan las desigualdades (Zuboff, 2020).

Añadir el incremento de la desconfianza de los usuarios (Zuboff, 2020), por el uso que se hace de sus datos obtenidos al interactuar con las plataformas, y los riesgos de ciberseguridad que hemos podido observar en los últimos meses.

Las herramientas digitales suponen una gran oportunidad para promover la diversidad cultural, facilitando la distribución de contenidos y superar barreras físicas, pero a la vez pueden marginar expresiones, contenidos o colectivos locales, independientes o minoritarios. En este entorno se hace necesario implementar estrategias e iniciativas que permitan equilibrar estas tendencias, para no perder la diversidad y la sostenibilidad cultural que nos lleva a una homogeneización cultural (Villoro, J. 2024).

Al mismo tiempo, las plataformas contribuyen a la homogenización de las narrativas, debido al uso de algoritmos que, a partir del



comportamiento del usuario, estandarizan la experiencia (Zuboff, 2020), condicionando a los creadores a adaptarse a las plataformas. El algoritmo se transforma en un criterio prescriptor en la creación, el artista al servicio de la mercadotecnia.

Por esta razón, para los gestores culturales es clave comprender las potencialidades de las plataformas digitales relacionadas con el acceso, la participación y la distribución global de contenidos, haciéndose cargo al mismo tiempo de los riesgos de exclusión que podrían derivarse de su uso (Baricco, A. 2019).

No nos quedamos tan solo con información de los peligros que rodean al tema que vamos a tratar, en el siguiente enlace puede visitar un interesante ejercicio sobre el uso de las herramientas digitales para difundir de forma sencilla (que no simple), creativa y a escala global temas complejos llamada biocubes (Ver QR adjunto).

#### 4.1.1. Plataformas más utilizadas para el consumo cultural: características y públicos

A mediados de los años noventa, el mundo digital entro en nuestras vidas y, especialmente, a partir del 2010 con la masificación de las plataformas de streaming, por ello el consumo cultural con componentes digitales no ha parado de crecer, un proceso que se ha visto potenciado por la expansión de internet, la proliferación de los teléfonos inteligentes de forma destacada (Baricco, A. 2019) y la salida al mercado de numerosos servicios digitales (Balmaceda et al., 2023).

Entre estas destacan:

- **YouTube:** Es la plataforma líder, con casi 350 millones de suscriptores. Acogiendo contenido audiovisual, una amplia diversidad de temas como: tutoriales, conciertos, actividades deportivas, documentales, videoblogs... Su público es muy diverso.
- **Spotify:** Con 240 millones de usuarios, un catálogo de 70 millones de canciones y 60.000 canciones nuevas cada día, es el principal servicio de streaming musical, ofreciendo una muy vasta biblioteca de música y podcasts, dirigida principalmente a usuarios de entre 18 y 35 años que buscan contenido personalizado.

Un ejemplo interesante es el podcast “Sherpas” de los argentinos “La caja y el gato”.

- **Apple Music:** con 88 millones de usuarios globales y un catálogo de más de cien millones de canciones, es otro actor fundamental del mercado musical. En lugares como Estados Unidos es el líder del mercado. A diferencia de Spotify, su algoritmo tiende a centrarse más en la música que ya escucha el usuario, manteniéndolo dentro de un círculo de géneros afines.
- **Netflix, Max, Prime Video y Disney:** Se trata de plataformas



de streaming de video de pago, diseñadas para el consumo de series, películas y documentales. Su público es amplio: familias, adultos y jóvenes. Cada plataforma cuenta con géneros y clasificaciones de una amplia variedad de contenidos de interés cultural, películas y series históricas, biografías de personajes emblemáticos, naturaleza y ecología y cine de autor, aunque su enfoque principal son las series.

**FYRE: La fiesta más exclusiva que nunca sucedió**  
<https://www.netflix.com/co/title/81035279>



**Documental Nuestro Planeta**  
<https://www.netflix.com/es/title/800498321>



**ABSTRACT: The Art of Design**  
<https://www.netflix.com/es/title/80057883>



**@lagenteandaleyendo**  
<https://www.instagram.com/lagenteandaleyendo/?hl=es>



**HISTÓRIA DO NATAL DIGITAL**  
<https://www.youtube.com/watch?v=t-gtnNc1Zplc>



También nos han ayudado en la reflexión en los proyectos culturales, como es el caso del documental *Fyre*, que detalla las vicisitudes de un Festival de música de nueva creación (no hay que olvidar, que Netflix era uno de los patrocinadores de dicho festival, de ahí el tratamiento de algunos contenidos) o documentales como la serie *Nuestro Planeta* de David Attenborough o *ABSTRACT: The Art of Design* sobre las vocaciones en torno al mundo del diseño, la arquitectura, la ilustración, etc.

- **Instagram:** Es una plataforma de interacción social, basada principalmente en el intercambio de imágenes y videos cortos. Es un medio de difusión popular entre artistas, fotógrafos y diseñadores, atrae principalmente a personas de 18 a 40 años.

Instagram ha dado voz a proyectos culturales emergentes como Políedrica Magazine.

Muy interesante también la figura de los bookstagramers o influencers literarios que se han convertido en una de las principales fuentes de promoción para las editoriales, ya que sus recomendaciones impactan en cientos de seguidores recomendando libros. Como es el caso de @lagenteandaleyendo.

- **TikTok:** Es la red social de moda, basada en el intercambio de videos cortos y dinámicos. Atrae principalmente a jóvenes y adolescentes, siendo un espacio de experimentación cultural y viralidad. Ha mostrado de forma rotunda el impacto del “*scroll*”, lo que ha llevado a todas las plataformas a modificar sus formatos.

De igual forma que los foodies, los influencers culturales recomiendan espacios culturales, programaciones, obras, presentaciones con alto impacto a nivel local. Son prescriptores importantes, sustituyendo o complementando a las agendas culturales semanales.

- **Twitch:** Plataforma de streaming, de gran crecimiento en los últimos años. Aunque en esencia está enfocada en el mundo de los videojuegos, cada vez se introducen más contenidos musicales, charlas sobre temas diversos y deportes. Su público principal son los millennials y centennials.
- **Facebook:** Su popularidad ha disminuido, especialmente entre los jóvenes; sigue siendo una red social de gran uso para personas mayores de 30 años. Hace algún tiempo Facebook era todo, tal como se puede ver en este video *HISTÓRIA DO NATAL DIGITAL*.

Social Media Revolution 2022  
<https://www.youtube.com/watch?v=9ZmT7puLjql>



Chile Cultura  
<https://chilecultura.gob.cl>



Argentina Futurx  
<https://futurx.net/>



NuestroCine MX  
<https://www.nuestrocine.mx/>



Arte.tv  
<https://www.arte.tv/es/>



A pesar de su aparente pérdida de popularidad como red social, supone una buena herramienta para muchas organizaciones culturales que no se pueden permitir (por tiempo o por razones económicas) una web propia y utilizan esta red social para comunicarse con su comunidad. Comparten actividades y programación en el muro, manteniendo así una interacción con sus usuarios.

Aunque corresponden a otro tipo de tecnologías, **las plataformas de comunicación digital** en tiempo real como Zoom, Meet, MS Teams, entre muchas otras, son una herramienta clave en el ámbito de la gestión cultural, pues permiten la creación de espacios de diálogo y diálogo interactivo sin las limitaciones del espacio físico.

Para cerrar esta sección, ponemos como ejemplo el video Social Media Revolution 2022.

En el ámbito latinoamericano, las plataformas digitales son fuente de oportunidades y desafíos para los gestores culturales. Las grandes plataformas como Spotify, Instagram, YouTube, Netflix y TikTok acaparan una gran parte del consumo cultural, priorizan contenidos de alta interacción, lo que limita el espacio para propuestas independientes, de nicho o locales. Sin duda suponen un canal eficiente y de bajo coste que ha permitido que creadores de ámbitos culturales muy locales o minoritarios lleguen a audiencias globales. Conocido es el ejemplo de Spotify, que ha impulsado la proyección de géneros como el reggaetón, la cumbia o el trap, así como producciones de la región como *Narcos* o *La Casa de las Flores*, que han logrado grandes públicos a través de Netflix.

A continuación, citamos un conjunto de iniciativas que pueden ser de referencia para los profesionales que trabajamos en la gestión de proyectos culturales en diversos ámbitos: muy interesantes, lejos del mainstream, como los podcasts de “La Tierra Arde”, series como Treme, Retina Latina, Onda Media, *Chile Cultura*, desarrollada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Escena Digital que busca conectar teatros, producciones y artistas escénicos de 10 países iberoamericanos. *Filmin* <https://www.filmin.es/> o *Mubi* <https://mubi.com/> en el campo audiovisual o la de Argentina Futurx (Madoery, N et al., 2023), HAMACA, repositorio digital para preservar obras audiovisuales creada por la Asociación de Artistas Visuales de Cataluña NuestroCine MX, es un sistema de streaming creado por el Instituto Mexicano de Cinematografía para preservar y difundir cine mexicano y latinoamericano. Arte, plataforma digital especializada en géneros audiovisuales culturales.

#### 4.1.2. Tipos de contenido cultural consumido: tendencias y preferencias.

El consumo cultural es influido por una serie de factores, entre los que podemos destacar el contexto socioeconómico, la diversidad

cultural y la masificación en el uso de tecnologías como las plataformas digitales. Estos y otros factores van configurando tendencias y preferencias de consumo cultural que es clave tener presente al momento de gestar proyectos culturales en los tiempos que corren.

## Tendencias

Entenderemos tendencia como un patrón de comportamiento colectivo que refleja modificaciones en la forma en que las personas acceden, participan y consumen contenido cultural. En ese sentido es colectiva, pues afecta a un enorme número de plataformas y usuarios, pero esa dinámica puede desaparecer, evolucionar o mantenerse en el tiempo.

La conversación y los acontecimientos en el espacio digital, cuya vigencia es cada vez más corta, alimentan la necesidad de las plataformas de nutrir sus contenidos de actualidad, favoreciendo la inmediatez (Baricco, A. 2019).

Un ejemplo interesante es el del famoso rapero P. Diddy que derivó en una serie documental llamada “La caída de P. Diddy”. Realizado por el equipo que exhibió los abusos de los productores de Nickelodeon en otra serie.

Podríamos citar algunas tendencias que están presentes en el consumo cultural (digital), que usamos en nuestro día a día tanto a nivel profesional como personal:

- 1. Hibridación presencial-digital.** Las actividades tradicionalmente presenciales como festivales, ferias y conciertos ya han incorporado experiencias digitales. Los espacios patrimoniales como museos, centros de interpretación y lugares de memoria ofrecen experiencias interactivas: exposiciones virtuales y recorridos inmersivos. De hecho, cada vez más presupuesto de estas instituciones se destina a este apartado de actividades, siendo además por norma general un usuario mucho más exigente el virtual (preguntas, contenidos y tiempo de estar en la experiencia) que el presencial. Y a mayor exigencia, más dotación presupuestaria.
- 2. Inteligencia Artificial (IA).** Chat GPT y otras IAs se están integrando en nuestra cotidianidad laboral, tanto en la conceptualización como en la creación de contenidos. Algoritmos cada vez más sofisticados (y cada vez más económicos, como es el caso de Deepseek) son capaces de generar, por ejemplo, música que responde a las demandas muy concretas (Madoery, N. et al., 2023).
- 3. Acceder o poseer.** ¿Compramos o rentamos contenidos?, servicios, suscripciones, streamings. Fenómeno que nos adelantaba J. Rifkin a principios de siglo con su libro “La era del acceso”: no poseeremos propiedades, sino que pagaremos por su uso.
- 4. Nuevas formas de monetización.** Los creadores y gestores cuentan con nuevas herramientas que permiten financiar sus proyectos de forma más autónoma y transparente. Estas se ba-

Gameplay, cultura y videojuegos  
<https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/gameplay/232349>



Perú con Mucho Gusto  
<https://www.tiktok.com/@perumuchogusto?lang=es>



Mentes colmena  
<https://playhiveminds.com/>



san en tecnologías blockchain, contratos inteligentes y Organizaciones Autónomas Descentralizadas (DAOs).

- 5. Gamificación y narrativas transmedia.** Frecuentemente, contenidos audiovisuales como series o películas cuentan con historias expandibles en redes sociales y videojuegos, como por ejemplo *Strange Things* en Roblox. Gamificación en la cultura digital: Sistemas de recompensas y participación en comunidades de creadores (ejemplo: Reddit Karma, Twitch Bits, Badges en Tik Tok).

Muy interesante para revisar es la exposición “Gameplay, cultura y videojuegos” realizada el año 2019 en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB).



- **Contenidos latinos.** Diversas razones explican el auge que ha experimentado el consumo de contenidos latinoamericanos. Esta tendencia se observa claramente en la música, con artistas como Bad Bunny, Karol G y Rosalía. También en el cine, con producciones como *Casa de papel*, *Narcos* y *¿Quién mató a Sara?* marcando récords de streaming a nivel global.
- **Tradiciones culturales y patrimonio local.** En plataformas como YouTube, TikTok e Instagram se puede observar alta presencia e interés por contenido sobre gastronomía, festivales, música y arte tradicional. Un ejemplo claro que podemos citar es el éxito de la plataforma de TikTok de “Perú con Mucho Gusto”
- **Educación ambiental.** El consumo de contenidos que cruzan temas ambientales, la concienciación de las personas, el arte y la educación cultural han crecido, favorecidos por plataformas como Plataforma C, Coursera y YouTube.

Un ejemplo interesante de revisar es el proyecto “Mentes colmena”, una herramienta lúdica para diseñar estrategias en relación con los 17 Objetivos del Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 y 10 tendencias por cada uno de los ODS para prototipar mapas conceptuales que afrontan problemáticas a partir de la emergencia climática.

Date un Vlog  
[https://www.youtube.com/results?search\\_query=javier+santaolalla](https://www.youtube.com/results?search_query=javier+santaolalla)



- **Literatura digital.** En la mayoría de los países, existen planes de fomento de la lectura que poco a poco van integrando los ebooks (Kindle, Wattpad, por ejemplo). La lectura de textos breves (con abreviaciones y palabras propias) de las redes sociales, o novelas por capítulos con miles de seguidores (fan-fiction), son los principales atractivos para muchos usuarios, especialmente jóvenes.

Al mismo tiempo, son una oportunidad para dar a conocer a autores locales, novela gráfica, poesía y relatos breves.

- **Contenidos científicos y educativos.** Las plataformas digitales son el hogar de centenares de divulgadores sobre los más diversos temas académicos y científicos que aprovechan las facilidades del mundo digital para generar una oferta atractiva que cautiva a millones de espectadores. Date un Vlog, Academia Play y CdeCiencia son ejemplos de canales dedicados a la divulgación de la Física, la Historia y la Ciencia en general, con millones de suscriptores cada uno.
- **SMR y nuevos formatos.** Se ha observado un importante crecimiento en el consumo de contenidos ASMR, sigla del inglés que se traduce como “Respuesta Sensorial Meridiana Autónoma” y que tiene que ver en este caso con contenidos que generan una sensación placentera que se produce a partir de estímulos auditivos o visuales.
- **Regulación y sostenibilidad.** Existe una tendencia que busca tener mayor privacidad y control respecto al uso que dan las plataformas digitales sobre los datos personales de sus usuarios. Por otro lado, respecto de la sostenibilidad del consumo digital, paulatinamente se ha ido instalando el debate sobre el impacto ambiental del consumo digital, lo que impulsa a usuarios y plataformas a optar por modelos más eficientes respecto del consumo de agua y energía. El impacto de un Kindle (en su vida útil) es de 168 kg de CO<sub>2</sub> que equivale a 22,5 libras de papel en EEUU. (Fuente: Cleantech Group)
- **Nuevos espacios de consumo.** Existe un cierto auge de redes sociales y marketplaces descentralizadas, a la vez que se observa una ampliación en la diversidad de plataformas de nicho como Bandcamp de música independiente o Letterbox para cine.

## Preferencias

Se pueden identificar diversos patrones o conjunto de preferencias de consumo, tanto personales como grupales, que normalmente tienen su origen en hábitos, gustos, costumbres y experiencias de las personas y suelen ser relativamente estables en el tiempo. A

continuación se pueden revisar una serie de ellas, de consumo cultural en plataformas digitales:

1. **Formatos.** En las plataformas digitales, las personas prefieren consumir contenidos breves (TikTok, Reels, Shorts) frente a contenido largo. En vez de leer, prefieren escuchar audiolibros o podcasts y se inclinan más por transmisiones en vivo y eventos interactivos frente a contenido registrado y editado previamente.
2. **Acceso y disponibilidad.** En términos generales, las personas prefieren consumir contenidos bajo demanda, frente a programación en vivo, de ahí el crecimiento de los podcasts en los últimos años. Del mismo modo, optan preferentemente por contenido gratuito que incluye publicidad en lugar de suscripciones pagadas.
3. **Customización (personalización).** Todos hemos visto cómo nos llegan numerosos inputs virales, en comparación con contenidos menos masivos o que pueden resultarnos más novedosos. Estamos en lo que denominamos burbuja informacional, como describió el activista Eli Parisier, que supone que estamos subyugados a algoritmos que nos aíslan de la información y visión amplia, basándose en discriminar las áreas que no hemos transitado con alguna de las redes que usamos, lo que significa que perdemos diversidad de información para consultar, valorar o elaborar contenidos, consultas, ocio... Del mismo modo, se prefieren las listas de reproducción a explorar directamente los catálogos.
4. **Participación de la audiencia.** En general, las personas prefieren la interacción con los creadores, lo que impulsa el consumo de contenidos en que el público influye en la narrativa, como por ejemplo, los streams con chat en vivo.
5. **Financiación de proyectos.** Los consumidores prefieren apoyar directamente a los creadores y no indirectamente a través de publicidad. Esto se concreta básicamente mediante consumo de contenido, donaciones directas, suscripciones temporales y crowdfunding.

### 4.1.3. Impacto de las dinámicas de consumo en la producción cultural local e internacional.

Tal como se ha comentado, la proliferación de plataformas digitales ha transformado y seguirá transformando las dinámicas de consumo y producción cultural a nivel local e internacional (Villoro, J. 2024). Veamos a continuación algunos de estos:

- **De lo local a lo global:** Contribuir a la democratización cultural es uno de los valores que debe tener cualquier proyecto que diseñemos. Redes como Instagram o TikTok han entrado a formar parte de las estrategias de comunicación de estos proyectos, llegando así a mayores audiencias, permitiendo que virtualmente cualquier gestor cultural pueda ganar visibilidad

de sus proyectos rápidamente. Pero también está consiguiendo lo mismo LinkedIn, que cada vez ayuda a poder alcanzar mayor notoriedad a nuestros contenidos.

- **Autoproducimos:** Las herramientas digitales, en conjunto con modelos de propiedad intelectual como Creative Commons, facilitan el empoderamiento a artistas y productores locales para gestionar y distribuir su contenido sin intermediarios tradicionales, fomentando nuevas formas de producción y circulación de obras. Y, además, esta autoproducción puede ser controlada por el propio creador sin intermediarios gracias a la trazabilidad de la tecnología blockchain (Madoery, N. et al., 2023), que abordaremos en varios apartados pero de forma más detallada en el 4.3.3.
- **Homogeneización:** El fenómeno de la homogenización es preocupante para el sector cultural, ya que supone la pérdida de la diversidad cultural; utilizo este concepto como una analogía a la situación de la emergencia climática que nos lleva a perder la biodiversidad. Los algoritmos de recomendación priorizan, a medida de cada usuario (Zuboff, S. 2020), contenidos, lo que nos lleva irremediablemente a la generación de una oferta cultural más uniforme y menos diversa. Se trataría de no atacar lo que podríamos denominar un gusto masivo; si lo es, el algoritmo nos lo identificará y mostrará en nuestras búsquedas o en nuestros scrolls. Y más si pensamos en que existe una concentración monopolística en muchos casos o en pocas plataformas.
- **Estandarizamos aunque creamos, pero adaptando tendencias:** Destacar en el sector cultural es casi imposible sin un soporte digital global, que debe incentivar a los creadores a innovar en contenidos, formatos y estilos. Pero a su vez estas formas de adaptación conllevan la aceptación de un canon de notoriedad que nos lleva a la estandarización, buscando alinearse, muchas veces de una forma aleatoria o sin intención, con los mecanismos utilizados por los algoritmos para priorizar contenidos que llegan a los usuarios de nuestros proyectos.

## Desafíos y oportunidades

De las características anteriores podemos decir que nos invitan a poder movernos dentro de un territorio híbrido, tendencias que suponen beneficios para un proyecto, pero que a su vez le hacen perder autenticidad, singularidad y, por tanto, desafiamos el principio de la diversidad cultural.

Para hacer frente a la utilización de plataformas digitales en el contexto cultural, es clave desarrollar políticas públicas. Son varias las administraciones públicas que han desarrollado plataformas para evitar esa homogeneización.

Una buena práctica es el “Plan de desarrollo digital de la Junta de Extremadura 2027” en España (Junta de Extremadura. 2024), que promueve múltiples herramientas. La transparencia en los algoritmos y el apoyo a iniciativas locales, como la citada de Extremadura, que busquen preservar y difundir identidades propias. Además, es esencial fomentar la educación digital para que tanto creadores

Hivebrite  
<https://hivebrite.io/>



Música al Carrer  
<https://www.barcelona.cat/musica-al-carrer/ca>



MoreThanDigital  
<https://morethandigital.info/es/plataformas-tecnologicas-de-gobierno-digital-ptgd-diseno-unificacion-y-crecimiento-de-plataformas-de-gobierno-electronico/>



como consumidores sean conscientes de cómo las plataformas influyen en la producción y consumo de contenido cultural.

Añadimos al ejemplo anterior estos links de experiencias de plataformas públicas pensadas en garantizar la transparencia, facilitar el acceso y fomentar la participación de la ciudadanía, como Hivebrite, Música al Carrer y MoreThanDigital.

## 4.2 Creación de contenido cultural en entornos digitales

Los entornos digitales han transformado profundamente nuestras vidas, aunque no es menos cierto plantearse la pregunta a la inversa, como hace Baricco: ¿Por qué nuestras vidas nos llevaron a crear estos entornos virtuales? (Baricco, A. 2019).

Esta transformación afecta a los creadores de contenidos culturales que acceden a múltiples herramientas digitales, democratizando y facilitando la producción artística para llegar a públicos situados en cualquier lugar del planeta. Estos cambios han ampliado las posibilidades expresivas y de experimentación, lo que ha impulsado la creación de nuevas narrativas, la utilización de formatos interactivos que redefinen las experiencias culturales.

Para hacer frente a este desafío es necesario comprender las nuevas dinámicas derivadas de este mundo digital donde estamos inmersos y dicha comprensión debe ser a una velocidad importante debido a que las innovaciones son continuas. A su vez, debemos promover políticas públicas que permitan que se desarrolle de una forma coherente y ética que el entorno tecnológico sea un motor de innovación y un espacio que fomente la equidad.

### 4.2.1. Herramientas digitales para la creación cultural: accesibilidad y usos.

Las herramientas digitales para la creación cultural simplifican los procesos de producción e incluso sustituyen a profesionales realizando sus funciones y permitiendo a los creadores desarrollar contenidos cada vez más alineados a lo que ese creador está conceptualizando, además sin que supongan grandes inversiones o una formación técnica que precise de mucho tiempo de aprendizaje. Al reducir significativamente los costos, las herramientas digitales son para los creadores espacios donde pueden ampliar las posibilidades de experimentar. Además, fomentan la colaboración entre personas situadas en lugares muy distantes del globo.

Como ejemplo de la reducción de costos en la adquisición y uso de la tecnología, podemos ver herramientas como: Audacity, Canva y Blender están llegando de una forma masiva, redefiniendo la forma en que se edita audio, se diseña gráficamente o se realizan modelos 3D.

Y respecto a la accesibilidad, el cambio fundamental ha sido la desaparición de las fronteras físicas entre los espacios culturales y sus públicos (la pandemia ayudó a acelerar este proceso). Debemos redefinir el concepto de accesibilidad, permitiendo que creadores de regiones aisladas logren visibilidad, promoviendo entornos colaborativos y facilitando nuevas formas de trabajo por encima de barreras geográficas.

De todas maneras, las desigualdades para poder tener esas tecnologías y aprender a usarlas son geográfica y sociológicamente complejas, especialmente en comunidades marginales, en entornos rurales. Para hacer frente a esta situación se requieren estrategias donde el sector público facilite el acceso más equitativo a la creación cultural en estos entornos (Baricco, A. 2019).

Resumiendo, podemos decir que el uso de las herramientas digitales supone un factor propositivo en:

- **Colaborar a la distancia:** Los proyectos colaborativos han incrementado, independientemente de la distancia a la que se encuentren los colaboradores, gracias a plataformas como **Google Drive, Teams**, entre otras. Lo mismo sucede con herramientas específicas para la co-creación musical, como **Soundtrap**.
- **Automatizar procesos:** La principal herramienta que está suponiendo un desarrollo de la automatización es sin duda la IA, y aunque es de reciente aparición, su impacto y penetración en los procesos de creación ha sido enorme. La inteligencia artificial está desempeñando un papel cada vez más grande en la creación cultural. El algoritmo **DALL·E** puede generar imágenes, que pueden ser ideales para aquel creador que las necesite; **Chat GPT** genera textos basados en multitud de fuentes y podemos ver cómo ha evolucionado muy rápidamente, mejorando de forma notable los resultados. El algoritmo de **Runway ML** ayuda a la edición de vídeos y, aún con mayor efectividad, a la creación de efectos visuales. Destacar los apuntes del avance de la IA en los procesos de creación musical que nos propone el equipo de Futurx (Madoery, N et al., 2023).
- **Distribuir y monetizar contenido:** Los sistemas de monetización que ofertan muchas plataformas (desde las más iniciales como YouTube hasta TikTok) permiten a los creadores recibir ingresos relacionados con el consumo de los contenidos que desarrollan, aunque los métodos que utilizan son poco transparentes. Recomendamos, para analizar este último comentario, la miniserie “The Playlist” (2022). Existen además canales directos de monetización (muchos de ellos gracias a la tecnología blockchain), promoviendo un modelo de relación de apoyo (**Bandcamp, Patreon y Etsy**).

ORSAI  
<https://orsai.org/>





- **Patrimonio cultural:** La documentación de sitios patrimoniales se facilita con la tecnología (muchas de las rutas de memoria histórica funcionan con códigos QR). También reconstruir obras artísticas y generar experiencias inmersivas que ponen en valor espacios patrimoniales; los espacios inmersivos suponen un boom donde el efecto visual está en muchos casos por encima de la rigurosidad conceptual y/o científica necesaria en la explicación de un legado patrimonial. Este acceso global ya se vio hace años gracias a recursos que facilitó **Google Arts & Culture**. Otro ejemplo para acercar el patrimonio a personas con discapacidad visual son las tecnologías de modelado 3D, disponibles en plataformas como **Sketchfab**.

Es muy interesante conocer la experiencia de ORSAI, un proyecto editorial y cultural fundado hace 15 años por el creador argentino Hernan Casciari en un pueblecito del Montseny en Catalunya donde hizo un proyecto de revista literaria en papel, sin nada de publicidad, en respuesta a las limitaciones de la industria editorial para acoger proyectos como ese. Se trata de una apuesta por un modelo independiente, sin intermediarios (básicamente sin distribución, ya que era la propia comunidad de usuarios quien distribuía los ejemplares gracias a la geolocalización y al trabajo colaborativo). La revista Orsai fue expandiéndose a la publicación de libros, la producción audiovisual y siempre gracias a tener detrás una comunidad activa de seguidores que participan en la toma de decisiones (democracia cultural). Han desarrollado un sistema de financiamiento basado en la participación colectiva de su comunidad, el que ha permitido la producción de proyectos cinematográficos como la película “La Uruguay”. En el siguiente enlace de Wikipedia puedes encontrar información sobre su innovadora forma de realización.

#### 4.2.2. Características de los creadores digitales: amateurs vs. profesionales.

La diferencia entre creadores amateurs versus los digitales siempre ha estado relacionada con sus objetivos, nivel de dedicación y formación. La digitalización ha difuminado estas fronteras. Por un lado, los amateurs tienen acceso a herramientas tecnológicas de alta calidad y efectividad que les permiten generar producciones a bajos costos y otras de esas herramientas les facilitan llegar a públicos globales.

Los creadores profesionales, debido al ritmo vertiginoso y a la constante evolución de la tecnología, también usan esas herramientas tanto para la creación, como también, para la interacción directa con sus públicos (Villoro, J. 2024).

De lo descrito anteriormente podemos encontrar un tercer grupo de creadores digitales. Este conjuga elementos de autenticidad y flexibilidad del mundo amateur con estrategias y estándares del

profesional, siendo una fuente de incremento de diversidad de contenidos y fuentes de los mismos.

### **Creadores amateurs**

La facilidad (baja inversión o formación muy pautada o con tutoriales donde se puede avanzar rápidamente) que poseen las herramientas digitales supone que cualquier creador amateur pueda explorar nuevos campos, conceptualice, genere y comparta sus contenidos. Como decíamos anteriormente, plataformas como TikTok o YouTube permiten producir contenido audiovisual a partir de un teléfono inteligente (Baricco, A. 2019). La disminución de las barreras ha supuesto la emergencia de un panorama muy diverso de ideas y proyectos.

Es importante comentar que un amateur no utiliza estas plataformas como un usuario individual, sino como un creador más, dentro de un ecosistema muy competitivo. Por lo mismo, es importante que conozca las posibilidades de promoción dentro de cada plataforma, incluyendo aquellas que requieren pequeñas inversiones económicas. La comprensión de este fenómeno puede marcar una gran diferencia en el alcance y la efectividad del contenido.

### **Creadores profesionales**

Al igual que para los amateurs, las herramientas digitales facilitan y optimizan el trabajo de los creadores profesionales; sin embargo, dados sus objetivos, plantea el reto adicional de lograr destacar en plataformas muy competitivas, donde el engagement y la visibilidad dependen de algoritmos que priorizan una constante interacción. En ese sentido, para lograr posicionarse y luego mantenerse relevantes, será necesario no solo producir contenidos de alta calidad, sino adaptarse a dinámicas que demandan inmediatez y conexión directa con las audiencias.

### **Intersección y grupo híbrido**

La coexistencia o incluso la frontera entre las dos categorías anteriores queda absolutamente difusa en muchos casos... Se ha intensificado e incluso ha incentivado una especie de convergencia entre ambos tipos de creadores. ¿Podríamos afirmar que cada vez es menor la diferencia entre amateurs y profesionales? Los amateurs alcanzan un nivel técnico que años atrás era absolutamente imposible y su innovación narrativa les acerca a los profesionales incluso en contenidos que superan a éstos. A su vez, los profesionales adoptan la cercanía y espontaneidad de los amateurs para conectar con sus públicos. Se trata de un grupo híbrido (Baricco, A. 2019) que opera con herramientas y enfoques profesionales, sin perder la autenticidad y flexibilidad que el público valora en los creadores independientes.

Si bien este espacio de hibridación enriquece el espacio digital, también implica una intensa competencia por la captación de nuevos públicos.



## 4.3 Circulación de contenido cultural en entornos digitales



Sin duda, la mejora tecnológica de los entornos digitales (de los ecosistemas digitales) ha facilitado notablemente el acceso a los contenidos culturales, ya sean mainstream o minoritarios. No existen, en muchos casos, las barreras geográficas, y la distribución ha reducido sus costes. Las plataformas han puesto a creadores y audiencias en contacto (esto ya se inició a finales del siglo pasado con la llamada web 2.0), potenciando su nivel de interacción directa. En este contexto también surgen problemáticas nuevas: alta concentración de contenidos de las grandes plataformas, una brecha digital que en algunos territorios o comunidades es insalvable y el incremento desmesurado de algoritmos que maximizan la retención y la minería de datos (Zuboff, S. 2020).

Las empresas intermediarias imponen sus condiciones a partir de la rentabilidad de su modelo de negocio sin buscar el beneficio para los artistas. Por ello los artistas y creadores han buscado aplicar tecnologías como el blockchain y más en concretamente los NFT's, que significan nuevos caminos que les permiten recibir un pago justo por su obra.

La circulación de contenido depende de las relaciones entre creadores, intermediario y audiencias.

Para los creadores, el entorno digital es un espacio enriquecido para acceder a públicos globales, debiendo negociar o asumir la lógica en algunos casos monopolística de las plataformas (Zuboff, S. 2020).

Por su parte, los intermediarios asumen un rol de filtro entre creadores y públicos, definiendo en definitiva qué es visible y qué nivel de prioridad le otorgan, correlacionado con sus intereses económicos. Dado su alto nivel de concentración, algunos intermediarios cuentan con el poder de redefinir las relaciones entre creadores y consumidores de contenidos culturales, la diversidad de los contenidos disponibles y la forma en que los creadores generan sus ingresos, pero como citábamos anteriormente, con una situación de alto poder de negociación.

Y las audiencias juegan un rol de curadores de su propio consumo cultural, seleccionando y apoyando contenidos en las redes digitales, aunque las medidas de transparencia de las plataformas no facilitan una medición objetiva. Un ejemplo de esa falta de transparencia lo podemos ver en algunas de las cifras de reproducción de determinados artistas en Spotify.

### 4.3.1. Estrategias de distribución y difusión cultural en plataformas digitales.

Si consensuamos que las plataformas digitales han facilitado la relación entre creadores y audiencias, podemos afirmar que acceder a públicos diversificados a escala global puede ser una meta más sencilla, ampliando el acceso a contenidos culturales que tradicionalmente estuvieron restringidos a la periferia tanto conceptual como de público. Como ya se ha comentado, la distribución de contenidos en plataformas digitales plantea retos significativos, como la limitación de la diversidad y autonomía de los creadores, dada la alta concentración de la distribución en un número reducido de intermediarios o el esfuerzo que implica estar presente, frente a la intensa competencia por la atención de las audiencias (Zuboff, S. 2020).

Las plataformas también realizan segmentación de mercado por regiones, estudiando gustos y tendencias, de las que obtienen datos que utilizan para alimentar sus algoritmos y afinar sus estrategias. En los usuarios existe una sensación de conexión internacional, pero al mismo tiempo cada territorio es estudiado por separado y recibe una oferta ad hoc. Spotify Advertising ofrece el servicio de segmentaciones de audiencia para ofrecer publicidad a través de datos demográficos, la ubicación, edad e intereses.

Por estas razones, es clave para la sostenibilidad de la creación y difusión de contenidos culturales en plataformas digitales conocer y entender estas dinámicas e implementar estrategias adecuadas, entre las que se incluyen la optimización de contenidos para los algoritmos de recomendación, la realización de estrategias de promoción utilizando redes sociales y la utilización de modelos como el crowdfunding y las suscripciones directas para crear y distribuir contenido cultural.

En la siguiente tabla se presentan una serie de estrategias que podrían ser interesantes para implementar, fortalecer la difusión y la distribución de contenidos culturales en plataformas digitales.

Los softwares forman parte de nuestra sociedad, interactuamos con ellos constantemente y es necesario dejar de ser usuarios pasivos para convertirlos en herramientas útiles para beneficio de los proyectos culturales (Baricco, A. 2019). La infraestructura y los sistemas con los que interactuamos en la cotidianidad tienen implicaciones culturales y sociales, seamos conscientes o no.

El arte es interactivo; los espacios culturales, los proyectos utilizan herramientas digitales. Es fundamental entender la capa digital desde su programación para entender sus posibilidades e identificar oportunidades de crecimiento.

La programación es una herramienta más, un lenguaje más. El lenguaje de la actualidad.

Miku Hatsune: La cantante virtual que conquista el mundo  
<https://www.youtube.com/watch?v=W2FUprpooKk>



VUELVE ABBA | Así son los "avatars digitales" que reemplazarán a los músicos en los conciertos  
<https://www.youtube.com/watch?v=-06fi4TkVVM>



Estrategia	Descripción	Ejemplo de uso
Optimización para algoritmos	En las plataformas digitales, son algoritmos los que deciden las recomendaciones de contenidos, por lo que es fundamental diseñar material que maximice su visibilidad. Esto es: crear títulos atractivos, usar imágenes cautivantes y buscar la retención de usuarios y la frecuencia de interacción.	Publicar videos cortos en TikTok que sigan tendencias actuales.
Uso de redes sociales	Las redes sociales son un espacio privilegiado para conocer el perfil de las audiencias. Para esto pueden ser muy útiles las herramientas analíticas que las mismas RR.SS. ofrecen, ya que dan información demográfica sobre preferencias y comportamiento del público, que pueden ser claves para definir estrategias de difusión efectivas.	YouTube Studio, Facebook Insights o Spotify for Artists
Contenido transmedia	La idea central es expandir un contenido cultural a través de múltiples plataformas. Por ejemplo, el lanzamiento de un álbum puede incluir publicaciones en Instagram, contenido exclusivo en YouTube y debates en X, buscando así ampliar la experiencia del público y a la vez el alcance del contenido.	Usar Instagram para adelantos visuales y YouTube para historias completas.
Colaboraciones estratégicas	Otra forma de fortalecer la difusión y ampliar el alcance de los contenidos, llegando a nuevos públicos, es generar colaboraciones y alianzas con otros creadores, marcas o instituciones, a través de colaboraciones, coproducciones y alianzas.	Coproducir conciertos en vivo con artistas internacionales mediante plataformas de streaming.
Plataformas locales	En Latinoamérica existen plataformas locales que están pensadas para facilitar el acceso a audiencias específicas interesadas en contenidos locales. Una de sus principales ventajas es ofrecer un entorno menos saturado y libre de las lógicas de priorización de los algoritmos de los gigantes mundiales, lo que podría favorecer la visibilidad de las expresiones culturales menos masivas.	Retina Latina u OndaMedia
Eventos en vivo y digitales	La hibridación de eventos culturales en vivo permite ofrecer experiencias interactivas que permiten conectar con públicos más amplios y aumentar su engagement.	Una experiencia muy interesante a revisar es el paso a los escenarios presenciales de Hatsune Miku y también la del grupo Abba y su gira con avatares

### **4.3.2. Algoritmos y visibilidad: cómo las plataformas influyen en la circulación del contenido**

En las plataformas digitales existen algoritmos diseñados para priorizar los contenidos en función de su capacidad para generar interacciones con el público. Esta capacidad, por un lado, optimiza la experiencia de los usuarios, ya que permite extremar la personalización de los contenidos; sin embargo, plantea retos importantes relacionados con la diversidad, ya que evidentemente limitan las oportunidades de visibilidad de propuestas menos comerciales o de nicho.

Los motores de búsqueda proporcionan hyperlinks que conectan las consultas con contenidos favorecidos por los algoritmos, es decir, que favorecen a determinados contenidos sobre otros, clasificando la información de más a menos relevante a partir de criterios programados, incrementando la sensación de competencia desleal que responde al volumen de visualizaciones (y otros criterios de sesgo), evitando que proyectos menos llamativos o de colectivos determinados queden relegados y se pierdan (Zuboff, S. 2020).

#### **El impacto de los algoritmos en la visibilidad**

Los datos generados por los usuarios son analizados, sometidos a una minería de datos (Zuboff, S. 2020). Algunas variables simples son: clics, tiempo de visualización y formas de interacción, compartir o no el contenido, con quién se comparte, si se accede a contenidos de pago situados en una aplicación free... y es a partir del trabajo con big data, que se puede definir qué contenidos nos van a recomendar a cada uno de nosotros.

Este mecanismo ha permitido a plataformas como YouTube, Spotify y TikTok expandir su alcance gracias a la personalización que ofrecen a sus usuarios y logrando una posición de poder que les permite moldear a escala global las experiencias culturales de los usuarios, restringiendo posibilidades y definiendo las maneras en que las personas participan del ecosistema cultural.

Añadir a esta situación que acabamos de describir otros usos: compartir esos datos con otras compañías, ver la calidad de la conexión de los diferentes usuarios, analizar tendencias (recuerden que durante la pandemia, por las preguntas que se hacían en Google, se podía pronosticar el crecimiento de la pandemia en un territorio).

#### **Desafíos para creadores y consumidores**

Los criterios de las plataformas pasan a ser relevantes para algunos creadores... Recordemos que Google cambia su algoritmo constantemente para evitar el posicionamiento de determinadas marcas en las búsquedas que realizamos. Por tanto, delante de la posición predominante de esos criterios, los creadores tienen la tentación, si no la obligación incluso, de adaptarse a ellos.

La dictadura de las métricas de interacción pasa a ser la regidora de los actos de algunos creadores y nos sitúa en un horizonte de homogenización de contenidos. La calidad o la originalidad pasan a ser vistos y analizados por un algoritmo. Por su parte, los consumidores se enfrentan a burbujas informacionales, a las que se refería Eli Pariser, que refuerzan sus preferencias previas, dificultando el acceso a contenidos diversos o alternativos (Zuboff, S. 2020). Estas burbujas que podemos llamar también algorítmicas limitan a las audiencias a la exposición a nuevas experiencias.

Además de conocer estos fenómenos, adaptarse a sus mecanismos y distribuir contenidos culturales bajo esta lógica, también es posible generar modelos alternativos de distribución buscando mantener la autonomía e independencia. También es importante exigir la transparencia algorítmica (Zuboff, S. 2020) y la generación de límites a la concentración de las plataformas digitales.

### **4.3.3. Retos éticos y legales en la circulación de contenido digital (derechos de autor, plagio)**

Cuando se ha producido la ampliación de la circulación del contenido cultural en entornos digitales, se ha observado un aumento en las infracciones de propiedad intelectual y la reproducción no autorizada de obras. Surgen además nuevas problemáticas relacionadas con el impacto de la viralización de fake news, contenido violento, sesgos de género...

Cada región y país responde a su propia normativa. En el caso de España, por ejemplo, el 30 de abril de 2024 se aprobó la denominada Ley de Influencers o “Usuarios de Especial Relevancia”, quienes están obligados a cumplir con la normativa de protección de menores y de publicidad (identificar espacios de promoción pagados, no publicitar tabaco, medicamentos o alcohol, etiquetar los contenidos en función de la edad a la que van dirigidos, entre otras).

#### **Derechos de autor en la era digital**

En el mundo digital las obras pueden ser copiadas, compartidas, transformadas, sin el permiso de los titulares de los derechos, con gran facilidad, lo que complica significativamente la protección de los derechos de autor. Evidentemente, esto afecta particularmente a creadores independientes y pequeños productores que no cuentan con los recursos legales necesarios para defender sus derechos a escala global.

Para hacer frente a estas problemáticas, grandes plataformas como YouTube y Spotify cuentan con sistemas de gestión de derechos, como Content ID; sin embargo, no son infalibles y no reemplazan completamente al titular de los derechos, quien tiene un rol activo que jugar en la gestión de estos.

BOE

[https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2024-8716](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2024-8716)



## El problema del plagio y la autoría

El plagio en los entornos digitales es un tema que se ha vuelto frecuente, ya que el acceso masivo a contenidos y a herramientas de edición (Villoro, J. 2024) facilita la apropiación indebida de obras, lo que afecta tanto a creadores emergentes como consolidados. Los dilemas por la autoría se incrementan con la IA, y más por su rápido desarrollo, lo cual supone que la legislación que intenta regular este efecto llega, siempre, tarde y mal. ¿Podemos encontrar una canción de un autor reconocido que no la haya escrito él? Por supuesto, la proliferación de la inteligencia artificial plantea este y nuevos dilemas sobre la autoría (Madoery, N. et al., 2023), dado que las obras generadas mediante este tipo de algoritmos se basan en datos que incluyen contenidos protegidos por derechos de autor.

## Blockchain

Parecería que, si bien es una tecnología que está en un desarrollo incipiente, muy conocida por el tema de las criptomonedas, podemos afirmar que existen multitud de campos donde esta tecnología va a suponer un conjunto de desarrollos que ayuden a la creación y trazabilidad de contenidos y productos culturales ayudando a la protección de los derechos de autor. Utilizando sistemas de registros descentralizados y encriptados, podremos determinar cómo se gestó un conjunto de tomas de decisiones colectivas (por ejemplo, en un grupo de música, donde uno de los intérpretes crea un riff de guitarra, puede en ese mismo instante crear un código blockchain de ese archivo de audio que supone el reconocimiento individual a esa parte de la canción que está/están componiendo).

En definitiva, los creadores no solo pueden certificar la titularidad y la autenticidad de sus creaciones, rastrear su distribución y garantizar la protección de sus derechos de autor, sino llevar una Organización Autónoma Descentralizada (DAO en inglés) de su entidad, grupo, colectivo.

Entre sus usos en este contexto, destacan, por ejemplo:

- **Sello del tiempo:** se trata de la prueba de que un documento, archivo o cualquier tipo de contenido existió, en una fecha y hora determinada. El ejemplo antes citado del tiff. O dicho en otro ámbito, si me permiten la frivolidad, los notarios dan fe, la tecnología blockchain será un garante de dicha fe.
- **Contratos inteligentes:** Pensados para facilitar el comercio digital, permiten a las personas suscribir transacciones garantizando seguridad y transparencia.
- **Arbitraje y resolución de disputas:** Usando tecnología blockchain se puede garantizar la seguridad con respecto a las pruebas y comunicaciones entre las partes, manteniendo la confidencialidad y la automatización mediante contratos inteligentes. Aquí es donde podríamos hablar de las DAOs citadas anteriormente.

How can creative industries benefit from blockchain?  
<https://www.weforum.org/stories/2017/07/how-can-creative-industries-benefit-from-blockchain/>



## Retos legales y éticos

La falta de armonización en las legislaciones internacionales dificulta la protección de los derechos de propiedad intelectual en un entorno digital globalizado; además, desde una perspectiva ética, es necesario equilibrar el acceso al conocimiento y la cultura con el respeto a los creadores por su trabajo y su derecho a obtener una recompensa por el uso de sus obras (Zuboff, S. 2020).

Los tokens no fungibles son quizás el ejemplo más conocido de la intervención del blockchain en los proyectos culturales. Al ser una tecnología albergada en este sistema, la propiedad ha pasado de ser avalada por instituciones a formar una red de garantías generada por una comunidad. La sensación de copropiedad o participación en el propio proceso de validación que agrega valor a la obra genera una certidumbre en los creadores que no existía en los modelos tradicionales.

El Foro Económico Mundial señaló en el 2017 cómo la economía creativa se ha visto beneficiada de este modelo sustentado en blockchain para beneficio de los creadores, sin necesidad de intermediarios como Spotify o YouTube que sacan un beneficio demasiado alto.

Los contratos inteligentes alojados en la tecnología blockchain son una herramienta para que los artistas y creadores tengan acceso a cada parte de los procesos y transacciones de adquisiciones de sus obras bajo un esquema de total transparencia que podría llegar incluso a sustituir los contratos tradicionales. Y, por tanto: Reducción de intermediarios, garantías en la propiedad intelectual a través de contratos digitales seguros, trazabilidad en el recorrido de los creadores y su obra, eliminar los monopolios del mercado cultural y artístico.

## 4.4 Relación entre consumidores y creadores de contenido digital

La aparición de las plataformas digitales ha permitido una relación más dinámica, directa y participativa, difuminando las barreras físicas y conceptuales que tradicionalmente separaban a creadores de sus audiencias.

Por un lado, los públicos tienen un rol activo compartiendo, comentando y co-creando contenido. Por otro lado, los creadores cuentan con herramientas digitales que les facilitan la construcción de comunidades cercanas y leales, lo que a su vez representa nuevas oportunidades para hacer sostenibles sus proyectos económicamente.

Uno de los principales elementos de afiliación, como ya hemos comentado, es la posibilidad de financiar los proyectos a través de plataformas como Patreon. Pero también la interacción directa con los usuarios por parte de los creadores de contenido genera meet & greets, encuentros en persona haciendo giras. Muchos de ellos empezaron subiendo videos comentando películas y series, libros, recomendando espectáculos, conciertos o lugares, y lograron reunir a un número de seguidores hasta formar una comunidad.

Hay una sensación de cercanía aspiracional, que no deja de ser una impostura emocional, o en palabras de Byung-Chul Han (2012), el tema de la falsificación de las emociones y la superficialidad en la era digital que aparece en varias de sus obras.

#### **4.4.1. Comunidades digitales como espacios de interacción entre consumidores y creadores.**

Compartir información, diálogos, metodologías, experiencias... utilizando tecnología digital puede llevar a la creación de lo que se denomina comunidad digital (Madoery, N. et al., 2023). Se trata de espacios de encuentro p2p entre consumidores o creadores, o pueden darse también entre consumidores y creadores. El mundo digital amplía las posibilidades de conexión y fomenta una relación más horizontal, participativa y colaborativa.

Un ejemplo de este trabajo en común lo hemos descrito en el ejemplo de Orsai en el apartado 4.2.1. Algunas de las plataformas más usadas para conformar comunidades digitales en el ámbito cultural son Discord, Reddit, Twitch y Patreon.

#### **El rol de las comunidades en la creación de valor cultural**

Si abordamos este apartado desde la necesidad de entender la cultura desde el concepto de democracia cultural, se hace absolutamente pertinente la virtud de la tecnología en el fortalecimiento del rol de las comunidades en la creación de valor o incluso capital cultural.

Los proyectos culturales que vean a los consumidores como meros receptores pasivos no pueden ser proyectos que creen empoderamiento y comunidad. Comunidades que se involucran directamente en la co-creación, producción y promoción del contenido cultural. Puede ser a partir de foros, chats en vivo, herramientas de participación (por ejemplo, Mentimeter), redes sociales... Todos ellos son espacios en que los usuarios: dejan comentarios, aportan con ideas, recursos financieros y generan apoyo colectivo que agrega valor, potenciando el impacto de los creadores y sus contenidos. Existe una diferenciación entre creadores de contenido e influencers, aunque la línea es delgada y puede ser difícil identificar uno de otro (Balmaceda et al., 2023). Mientras que los creadores de contenido comparten a través de sus canales conexiones a largo

plazo con su público, ganando relevancia en la configuración de la cultura digital, buscando entretener, compartir información sobre experiencias personales o educativas. El influencer muestra su estilo de vida comúnmente relacionado con la moda y las tendencias (Balmaceda et al., 2023).

### **Creadores y la dinamización de comunidades**

La creación de comunidad es la mejor forma de fortalecer un proyecto cultural; si bien hemos conseguido facilitar el acceso (democratización cultural), fomentar dichas comunidades es la tarea donde estamos inmersos muchos de los que trabajamos en cultura. Es a partir de esta premisa que las comunidades digitales pueden ser estratégicas para los creadores y gestores culturales, encontrar en estas una oportunidad para generar un público cercano y fidelizado que aporta valor a los (sus) proyectos y contribuye a su sostenibilidad.



Crear y mantener comunidades digitales supone para los creadores o gestores culturales tener la capacidad de generar y dinamizar relaciones cercanas con su público (creación de afectos), ofreciendo contenido exclusivo (prototipos de ideas) y la oportunidad de interacción directa (evaluando de manera continua los resultados obtenidos). Se trata de estrategias orientadas a establecer vínculos con sus audiencias, que a su vez permiten diversificar ingresos y reducir la dependencia de intermediarios, algoritmos y plataformas masivas.

Así como representan una gran oportunidad como espacio de interacción, las comunidades digitales entrañan retos éticos como el riesgo de toxicidad en los entornos de interacción, la reconfiguración de las relaciones de poder y los derivados de la concentración de las plataformas.

Mencionábamos la DAO como una de las líneas de investigación que puede dar más fruto en articular procesos participativos. En dichas comunidades, si bien existen liderazgos, no tienen como característica principal una gestión basada en una jerarquía, más bien en una heterarquía, concepto acuñado por Jonas Ridderstrale y Kjell Nordström, profesores de la Escuela de Economía de Estocolmo, una forma de organización que se construye con jerarquías variables según objetivos y tareas, según los intereses y necesidades de los participantes. Es por ello que su naturaleza organizativa resulta particularmente atractiva para los creadores de contenidos (Balmaceda et al., 2023).

#### **4.4.2. Circulación bidireccional: co-creación de contenido entre creadores y audiencias.**

Como ya hemos comentado, las plataformas digitales han redibujado la relación entre creadores y públicos, permitiendo una interacción mucho más horizontal en la que ambos participan activamente en la creación y transformación del contenido cultural.

##### **Modelos de co-creación en plataformas digitales**

La co-creación cultural se manifiesta de forma cada vez más usual en el mundo digital.

Por un lado, es común que los creadores reciban por parte de sus públicos ideas, sugerencias y retroalimentación en tiempo real, las que pueden ser incorporadas directamente en sus procesos creativos, incluso a veces por los propios usuarios (no estamos diciendo nada novedoso si nos trasladamos al 15 de enero de 2001, año de creación de la Wikipedia).

En las redes sociales, por ejemplo, retos y tendencias colaborativas (o incluso los llamados challenges) son espacios de participación en que los usuarios enriquecen y expanden las narrativas originales, o se concentran en encontrar soluciones a un problema o necesidad concreto.

¿Esta co-creación puede entrar en disonancia con los modelos de co-creación en formato no digital? En ambos casos la participación rompe con los modelos tradicionales de producción cultural o con los modelos de industrias culturales. Los usuarios se convierten en co-creadores directos de los contenidos culturales y en miembros de una comunidad, como es el caso de videojuegos colaborativos y proyectos de escritura, composición o producción colectiva de

música (Madoery, N. et al., 2023). Permitir que los usuarios amateurs desarrollen contenido de manera más autónoma en aspectos o áreas que son más novedosas para ellos, en colaboración con creadores profesionales, supone la creación de unas nuevas narrativas, que si bien no son transmedia, sí que responden a ese concepto de creación de contenidos por los usuarios que no son creadores (Scolari, C. 2013).

La tecnología digital no solo se define mediante plataformas; en la presencialidad se crean formatos híbridos como eventos y conciertos donde se fomenta la interactividad (aún algunos lectores recordarán diversos Festivales Random, donde la programación se decidía a cada minuto del festival, mediante las votaciones de los asistentes). Son también ejemplos de narrativas transmedia que habilitan la participación de los usuarios, generando experiencias inmersivas que amplían las fronteras de la co-creación.

La co-creación favorece el sentido de pertenencia y por lo mismo potencia la fidelización de los públicos, haciéndolos ser parte del proceso creativo y no meros espectadores pasivos. La integración de diferentes personas en la elaboración de una creación puede enriquecer las propuestas al integrar perspectivas diversas; sin embargo, entraña desafíos relevantes como la gestión de las expectativas tanto del público como de los creadores, así como la posibilidad de que la visión artística del creador se diluya entre las decisiones colectivas (pero esto también sucede en los proyectos de co-creación fuera del mundo digital). Lo que supone el mundo digital es un incremento de la velocidad a la que evoluciona y cambia la información requiere de mecanismos participativos en los que la colectividad suma experiencias y opiniones, así como materiales y contenidos a las comunidades digitales.

Bluesky  
<https://bsky.app/>



Mastodon  
<https://joinmastodon.org/>



Reddit  
<https://www.reddit.com/>



#### 4.4.3. Participación activa y pasiva en la cultura digital: ¿quién consume? ¿quién crea?

Tal como se ha comentado, la cultura digital contemporánea se caracteriza por multiplicar las posibilidades de interacción entre creadores y sus públicos, incluyendo nuevas formas activas de participación, que difuminan la frontera entre las personas que consumen y crean contenido. Se trata de un nuevo ecosistema cultural, diverso y flexible, en el que los usuarios tienen la capacidad de transitar entre un rol y el otro.

Los distintos individuos que forman parte de comunidades digitales comparten una visión del mundo. El sentimiento de comunidad en un tiempo líquido genera certidumbre y seguridad. Internet y las redes sociales se han convertido en espacios de suma desconfianza y hostilidad (Han, Byung-Chul 2014). Y a su vez también el activismo digital es considerablemente activo. Algunos ejemplos: Bluesky aunque es muy pronto para ver analizar la evolución de esta red social, Mastodon, Incluso Reddit ha resurgido como red social.

## Participación activa: consumidores como creadores

Los propios usuarios son generadores de contenidos en la mayoría de plataformas digitales... La oferta de contenidos es generada a partir de la contribución de sus propios usuarios, a veces de una forma mínima, como el experimento que realizó Netflix en 2018 en un capítulo de la serie Black Mirror titulado BanderSnatch. Como aquellos cuentos que leíamos de chicos donde podías escoger el final según diversas opciones, Netflix hizo lo mismo... La experiencia mejoraba notablemente si en lugar de una televisión inteligente lo visionabas usando una PlayStation, pues la interacción suponía sentir la vibración del mando de la Play, lo cual añadía un efecto sensorial notablemente eficaz. Quienes adoptan un papel de co-creadores, aportando contenido original, sean estas decisiones de qué camino tomar o textos o imágenes o videos o fan art...

Junto a este rol activo, los usuarios también ejercen una participación pasiva, mediante un consumo más contemplativo y curatorial, en este caso eligen, comparten y hacen recomendaciones sobre el contenido en vez de crearlo. Las grandes plataformas cuentan con algoritmos de recomendación que buscan optimizar esta experiencia adaptando el contenido a las preferencias de sus usuarios. En definitiva, las plataformas digitales son espacios híbridos (Cardoso, P. et al., 2024) en que sus usuarios consumen y co-crean contenido y contribuyen a su difusión e interpretación.

Una de las ventajas de la relación que establece el artista con su público gracias al blockchain, consiste en que se dirige directamente, sin necesidad de intermediarios, creando una conexión más cercana. La accesibilidad de software y equipo, la facilidad para formarse a distancia en tutoriales y cursos, y finalmente los espacios de distribución, favorecen a una nueva cadena de valor de la producción cultural en la que cada vez más espectadores pasan a ser productores. Plataforma de interacción entre creadores musicales.

Otros ejemplos pueden ser: Open Source Social Network. En los proyectos culturales, por otro lado, aplicaciones como CANVA o aplicaciones como VSCO favorecen la creación de comunidades de diseño y fotografía, que tienen en la palma de la mano, gracias al diseño intuitivo de los softwares, la posibilidad de crear sus propias piezas.

Open Music  
<https://open-music.org/>



Opensource Social Network  
<https://www.opensource-socialnetwork.org/community>



Vsco  
<https://www.vsco.co/>



# 4.5 Motivaciones para la creación, circulación y consumo digital

En el mundo digital, la creación, circulación y consumo de los usuarios y creadores se concentra mayoritariamente en plataformas, fundamentadas en motivaciones específicas para ser parte activa del mundo digital. Estas pueden incluir: notoriedad, darse a conocer, reconocimiento, conexión social y, por supuesto, entretenimiento. Todas las motivaciones citadas y otras que podríamos añadir se ven reforzadas por intereses económicos y tecnológicos como el acceso a herramientas digitales y los sistemas de monetización.

## 4.5.1. Factores que influyen en las decisiones de consumo cultural digital

A continuación se presentan una serie de factores que influyen en las decisiones de consumo cultural de los usuarios en el entorno digital.

- **Accesibilidad y disponibilidad:** Las plataformas digitales han facilitado enormemente el acceso a contenido cultural a través de dispositivos tecnológicos, ampliando de manera radical sus opciones.

Los servicios ofrecidos por grandes plataformas como Spotify, YouTube y Netflix, y por espacios locales o de nicho configuran una oferta muy vasta que puede ser disfrutada en cualquier momento, prácticamente desde cualquier sitio del mundo. Los museos también han cambiado la forma de dirigirse a los usuarios, el impacto de la pandemia movilizó esos cambios (Valdés, C. 2020), estos ya no esperan únicamente que este vaya al espacio físico, sino que plantean canales de interacción a través de recorridos y contenidos que pueden ser consultados a distancia. Transparencia, engagement y sustentabilidad.

Por ejemplo: We Are museums en una de las sesiones de un Master de gestión cultural nos planteábamos: ¿Qué experiencia es más auténtica? Ver un cuadro de Leonardo da Vinci detrás de un muro de cristal a 20 metros en una sala llena de gente con los celulares levantados o imprimir una versión escala 1:1 de ese mismo cuadro y poderlo tocar observar tenidamente a 20 cms...

Fijense en este proyecto “The next Rembrandt” algo que nos puede parecer novedoso pero que con tecnología digital ya se aplicó hace años en la réplica de lugares inaccesibles para el gran público como las cuevas de Altamira.

We Are museums  
<https://wearemuseums.com/>



The next Rembrandt  
<https://www.youtube.com/watch?v=luygOYZ1Ngo&t=6s>



Neocueva y Museo de Altamira  
<https://museoaltamira.com/>



- **Personalización y algoritmos:** El rol que desempeñan los algoritmos de personalización es clave, pues determinan la manera en que los contenidos son descubiertos y consumidos por los usuarios. Estos obtienen una experiencia hiperpersonalizada, generada automáticamente a partir de sus propios hábitos de consumo.
- El Spotify Wrapped es uno de los ejemplos más claros de las ventajas de reunir los datos para crear fidelidad con los usuarios.
- **Influencia social y tendencias:** Las recomendaciones de personas conocidas, sean estos amigos o influencers, así como las tendencias virales, son muy importantes para motivar a los usuarios a explorar contenidos, en una especie de efecto de arrastre que amplifica su alcance. Este efecto es particularmente intenso en las redes sociales y las comunidades digitales. A continuación dejamos algunos ejemplos: foodies con millones de seguidores. Owen Han, Matty Matheson (Chef, actor y productor). Incluso las plataformas digitales desarrollan contenidos por la relevancia de estas temáticas en la conversación digital. Tal es el caso de la serie de Netflix Chefs Table o The Bear en el caso de la gastronomía.

Turkuazkitchen  
[https://www.instagram.com/turkuazkitchen/?utm\\_source=ig\\_embed](https://www.instagram.com/turkuazkitchen/?utm_source=ig_embed)



Owen Han  
<https://www.instagram.com/owenhan/>



Chef's Table  
<https://www.netflix.com/co/title/80007945>



Greta Thunberg es un fenómeno global con millones de seguidores que encabeza una generación de jóvenes. Ha sido la pesadilla de presidentes, empresarios y líderes internacionales. Otro caso es el de la conservacionista Jane Goodall.

- **Modelos de monetización y gratificación instantánea:** Los mecanismos de gratificación instantánea que ofrecen las plataformas digitales incentivan un consumo frecuente y prolongado. Además, los modelos freemium, que permiten acceso gratuito con publicidad y suscripciones de bajo costo, amplían significativamente la cantidad de usuarios que consumen contenidos culturales a través de plataformas digitales.

#### 4.5.2. Razones detrás de la creación de contenido digital: expresividad, ingresos y comunidad.

Diversas razones personales, así como también dinámicas sociales y económicas, impulsan a las personas a crear contenidos digitales. A partir de este impulso se ha ido desarrollando en el ámbito digital un ecosistema cultural rico y diverso, en el que pueden experimentarse innovadoras formas de expresión y de relación.

- **Expresividad y creatividad:** Explorar y canalizar la creatividad siempre ha sido motivo de investigación (que eran y siguen siendo las vanguardias). Pero en el mundo digital se facilita la producción de contenidos y se amplían las posibilidades de conexión entre pares y con otros creadores amateurs o profesionales, potenciando la participación activa.

Es muy interesante la propuesta del canal Tate de YouTube, que se plantea la misión de “aumentar el disfrute y la comprensión del

Andy Warhol

[https://www.youtube.com/watch?v=O8HB2cQm\\_Ag&list=PL5uUen04IQNmIswsody7jxnbJKJV2HGbo&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=O8HB2cQm_Ag&list=PL5uUen04IQNmIswsody7jxnbJKJV2HGbo&t=1s)



Pablo Picasso

<https://www.youtube.com/watch?v=9Jcs0VB5ZUk&list=PL5uUen04IQNmIswsody7jxnbJKJV2HGbo>



Vasili Kandinski

<https://www.youtube.com/watch?v=Jsr2SsNSUf1&list=PL5uUen04IQNmIswsody7jxnbJKJV2HGbo&t=37s>



Enlace de Afiliado y Smart Direct Link: alternativas para monetizar

<https://adsterra.com/blog/es/guia-para-trabajar-con-direct-links/>



público sobre el arte británico...”. Entre muchos otros vídeos sobre arte y artistas de todo el mundo, ha publicado tutoriales para aprender a pintar como A. Warhol, Picasso y Kandinsky.

- **Conexión y comunidad:** El entorno digital es cada vez una parte más importante de la vida contemporánea. Por lo mismo se ha transformado en un espacio relevante para construir comunidad y conexión emocional entre las personas.

En este sentido, la creación es un vehículo para generar relaciones significativas con otros creadores, con sus públicos, y fortalecer el sentido de pertenencia en comunidades digitales. Les invito a entrar en la web de Simón Mejía (uno de los líderes del grupo colombiano La Bomba Estéreo) y visionen uno de sus videos del apartado Selva de Amazonas titulado: “Rios voladores”.

- **Ingresos y profesionalización:** Los creadores de contenido han encontrado en las plataformas digitales nuevas formas de monetizar su actividad. Publicidad, ventas, suscripciones, patrocinios, donaciones y crowdfunding son algunas de las alternativas de financiamiento que permiten plataformas digitales. Es fundamental saber qué tipos de contenido digital es posible monetizar, información sobre copywriting, definir contenidos exclusivos bajo suscripción, ofrecer productos o servicios propios, utilizar herramientas de afiliación como activaciones y acciones específicas, (tipos de herramientas para promocionar: Social Bar, Native banners, direct link).

Como puede ser el ejemplo de Orsai Audiovisual donde te proponen ser socio-productor de contenidos audiovisuales.

Los motores de búsqueda o SEO son otra herramienta fundamental. Herramientas como Adsterra o páginas como Joomag, Kitaboo y Readz.

### 4.5.3. El rol de la circulación en la visibilidad del contenido: cómo y por qué compartir.

El éxito de las propuestas culturales, tanto si son en el ámbito digital o no, depende en gran medida de su visibilidad, de su capacidad de diferenciarse tanto hacia el interior como el exterior de la organización. Dicha visibilidad, a su vez, depende en gran medida de la circulación de contenido. Diversificar la producción en múltiples canales como blogs, redes sociales, foros, medios de comunicación digital, etc, aumentan las posibilidades de llegar a nuevas audiencias. Y seguimos una de las normas fundamentales (anteriormente, no lo olvidemos, criticada, pero asumida en muchos casos) de los algoritmos de recomendación, ya que estos tienden a preferir contenidos de alta circulación y que tienden a generar más interacciones.

Es importante entonces desarrollar estrategias que permitan aumentar la visibilidad de los contenidos, teniendo en cuenta las lógicas de priorización de las principales plataformas. Para esto es clave fomentar la participación de los usuarios.



Es imprescindible comprender que el acto de compartir un contenido puede estar impulsado por múltiples razones: la necesidad de expresar opiniones, apoyar el concepto que quieren desarrollar los creadores, contribuir a causas o simplemente crear afinidad con otros miembros de la comunidad (fans). En muchos casos, los usuarios de redes sociales (miembros o no de una comunidad, pero sí a título individual) comparten contenidos buscando reforzar su identidad digital y conectar con otras personas; se trata de un proceso de retroalimentación que potencia la circulación (Balmaceda et al., 2023).

Entonces el proyecto cultural que tiene una elevada circulación, tanto por parte de los creadores como por parte de los consumidores, supone conseguir una notoriedad significativa y positiva para el proyecto. Los creadores ven incrementada la visibilidad y el reconocimiento, crean más audiencias y aumentan las oportunidades de percibir ingresos.

Al compartir contenido los consumidores juegan un papel activo, se convierten en prosumidores, concepto acuñado por Alvin Toffler hace más de cuatro décadas, pero que encaja en el ecosistema cultural, jugando un rol de mediación entre el creador y nuevas audiencias. Estas nuevas dinámicas permiten consolidar un espacio de cultura digital participativo y colaborativo. Volvemos a la esencia: democratizar el acceso y conseguir una democracia cultural en nuestros proyectos.

## Bibliografía

Balmaceda, T., de Paoli, M., & Marengo, J. (2023). Cultura de la influencia. Marea Editorial.

Baricco, A. (2019). The game. Editorial Anagrama.

Cardoso, P., & Mariscal Orozco, J. L. (Coords.). (2024). Consumos culturales en América Latina. Universidad de las Artes de Ecuador y Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Han, B.-C. (2012). La sociedad del cansancio. Herder.

Han, B.-C. (2014). En el enjambre (A. Saratxaga Arregui, Trad.). Herder.

Kulesz, O. (2017). La cultura en el entorno digital: Evaluar el impacto en América Latina y en España. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000249812>

Madoery, N., Mestres, A., Larrosa, C., & Gammarota, W. (2023). IA + música: La inteligencia artificial en los ecosistemas musicales. Contexto + Usos + Ética. FuturX, Larrosa y Trànsit Projectes.

Mariscal Orozco, J. L., & Hernández Valencia, L. G. (Eds.). (2024). Estudios de caso en la gestión cultural. Transdigital.

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Deusto.

Valdés, C. (2020). Informe Anual de Estadísticas Culturales muestra irrupción de los contenidos digitales ante impacto de la crisis sanitaria. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. <https://www.cultura.gob.cl/actualidad/informe-anual-de-estadisticas-culturales-muestra-irrupcion-de-los-contenidos-digitales-ante-impacto-de-la-crisis-sanitaria/>

Villoro, J. (2024). No soy un robot: La lectura y la sociedad digital. Editorial Anagrama.

Zuboff, S. (2020). La era del capitalismo de vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder. Paidós.





**IMPACTOS DE LA  
TRANSFORMACIÓN  
DIGITAL EN LA CULTURA**

ISBN: 978-958-5559-33-2

