

REINVENTÁNDONOS

El reto: el medio de construcción de la política pública

Sanjay Fernandes¹

El Ministerio de Cultura está trabajando un documento de recomendaciones y lineamientos de política que permita desarrollar acciones de gestión artística y cultural en el entorno digital. Me han invitado como “experto” en el ámbito de la cultura digital a que aporte mi mirada y conocimiento respecto a la noción de cultura digital, conocer transformaciones actuales que descubro, que de una mirada prospectiva a respecto y termine con unas recomendaciones de política de cultura digital, lo cual haré a continuación.

Sin embargo, lo primero que quiero mencionar, es que, en mi experiencia, no sé si el mejor medio para generar políticas sea a través de un documento. Hoy día, aunque la legislación se haga por vía de documentos textuales, puede ser más interesante aprovechar la cultura digital para generar otro tipo de formatos para la construcción de recomendaciones y lineamientos de política pública. En particular recomiendo formatos más visuales que textuales ya que permiten ser más usables y participativos por una población más amplia. En este sentido tiene un efecto distinto presentar información en documentos textuales que, en archivos visuales como videos, infografías, mapas, dibujos o presentaciones digitales, más que en procesadores de palabra.

Segundo, la gracia de la cultura digital es que permite una participación más amplia, descentralizada y ojalá, equitativa de la ciudadanía en definir lo que necesita o le interesa. Por tanto, no solo invitaría esta conversación a “expertos” sino a la ciudadanía en general por medio de plataformas digitales (i.e, [consider.it](#)). Quizá los expertos puedan ayudar a definir preguntas, temáticas o líneas de interés para detonar el proceso de diálogo y conversación, pero deben ser los ciudadanos los que tengan espacios para dar su posición, compartir sus ideas y soluciones y dialogar para construir la política. Sería un experimento interesante que el Ministerio pruebe hacer un ejercicio colaborativo masivo para esto.

El punto de partida: ¿Qué es cultura digital?

Me gustaría revisar la noción de cultura digital a la luz de ¿qué tan usable es? Es decir, ¿cualquier colombiano puede entenderla, hablar de ella y proponer cosas con ella? Yo sugiero que es importante ponerla en un lenguaje más sencillo y claro para una mayoría.

¹ Sanjay Fernandes, educador, diseñador de interacción, músico electrónico y economista. Es un entusiasta de que la tecnología no "atropelle" a la gente, sino que le haga la vida mejor.

Sé que no es fácil, pero es un reto que vale la pena enfrentar con miras a abrir un diálogo de más personas para crear una política pública incluyente.²

Entonces... ¿Qué es cultura digital? Si *cultura* se entiende como “maneras de vivir juntos” sugiero entender *cultura digital* como *el conjunto de las prácticas sociales dónde se crea sentido y se resignifica la manera en la que interactuamos, mediados por las tecnologías digitales interconectadas*. O de manera más sencilla, *maneras de vivir juntos mediados por tecnologías digitales*.

Cultura digital... ¿Para qué? Sugiero que la cultura digital puede contribuir a que los colombianos consigan una *vida plena sostenible*. Una *vida plena* es aquella en la que se satisfacen los intereses y necesidades de las personas más allá de lo económico y material, incluyendo su libertad, su identidad, su ocio, su afecto, su participación, su entendimiento y su protección. Que la *vida plena* sea *sostenible* implica que se puedan satisfacer estas necesidades e intereses actuales sin comprometer las de futuras generaciones.

¿La tecnología para qué? Las tecnologías son útiles en la medida en que sirvan como medio para detonar y empoderar a los movimientos de *abajo-arriba* y para promover la expresión de la diversidad cultural que nos lleve a una vida plena sostenible. Según la teoría de sistemas y la complejidad, a mayor diversidad en un sistema mayor resiliencia. Si entendemos que estamos poniendo en riesgo nuestro planeta y nuestra propia existencia al eliminar nuestra biodiversidad, igualmente debemos entender que estamos poniendo en riesgo nuestra humanidad al ir perdiendo nuestra diversidad cultural.

¿La política pública para qué? Según esta tesis, la política de cultura digital debe fomentar los movimientos *abajo-arriba* de tal manera que se apoyen las autonomías y la diversidad cultural, lo cual potenciaría toda la creatividad que nuestra población tiene para transformarse y transformar su entorno local, regional y global en busca de una vida plena sostenible.

Así, el Estado debe ser el promotor de la cultura digital en la medida en que se articule el apoyo de la tecnología con el desarrollo de satisfactores a las necesidades e intereses de las personas en los ámbitos de la vida privada (lo social y personal), de la vida del trabajo (lo económico), del entretenimiento (lo lúdico) y de la vida pública (lo político), en vez de volvernos a todos meros esclavos de la tecnología. La política de cultura digital debe partir de conocer y entender aquello que la gente quiere y necesita para tener una vida plena, y

² En 2013, fui autor de un documento llamado “*Cultura Digital para una Vida Plena: Estrategia Nacional de Promoción de la Cultura Digital, el Uso y Apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Población Colombiana*”. Muchos de las ideas aquí presentes son una evolución sobre este documento. Recomiendo revisarlo previamente para avanzar en esta conversación. Ver: <https://goo.gl/NkH4B8>

a partir de esto, construir colectivamente las soluciones con el apoyo de tecnología que tengan sentido. En pocas palabras, el Estado debe **generar los espacios para la construcción permanente de la vida plena aprovechando la tecnología**. Esto implica que no es el Estado quien define los contenidos o las líneas de acción específicas de promoción de cultura digital de manera aislada, sino que su rol es establecer los mecanismos para que la ciudadanía pueda participar activamente de la construcción de estas y, en últimas, de la política pública en cultura digital.

¿Qué transformaciones están pasando?

Para conocer las transformaciones, empecemos por mencionar algunas características que hemos identificado como propias de la cultura digital actual, desde las cuales las prácticas sociales crean y transforman la sociedad, junto con las tensiones que se están dando:

1. **La cultura digital se refiere a la creación y uso de información digital en un contexto más amplio que el digital.** La información digital no proviene exclusivamente de un contexto digital, y sus aplicaciones cobran sentido en su interacción con el mundo físico. Entonces, aunque estemos en la moda de lo digital como lo es la inteligencia artificial, su valor radica en lo físico como por ejemplo la automatización que lleva a la reducción de empleos en la industria.
2. **La cultura digital es un ámbito de “producción nativa”.** La cultura digital no es un producto (no es una mercancía o por lo menos no es conveniente mirarla como tal); la cultura digital es parte del proceso permanente de crear cultura no solo con el uso de nuevas tecnologías sino también con la creación de nuevas formas de interacción y nuevos elementos de significado de estas formas. Ahora es obvio como la cultura digital tiene el poder de crear tendencias culturales que se derivan de las plataformas digitales mismas. Basta con ver a los *Youtubers*. No es solo la expansión de previas formas de interacción y creación. Es una nueva forma de producir expresiones sociales, y eso facilita la producción de nuevos lenguajes, habilidades, hábitos, formas de socializar y de crear significado. La tecnología ha sido siempre inherente a la cultura, pero naturalmente nuevas tecnologías contribuyen de manera particular a la transformación de la cultura. La pregunta es ¿si esto está homogenizándonos culturalmente?
3. **La cultura digital transforma nuestra concepción del tiempo y el espacio,** nos permiten cohabitar o interactuar en múltiples espacios simultáneamente o mantener relaciones e interacciones en distintos tiempos. Por ejemplo, una conversación puede ser intermitente y de duración indefinida a través de mensajería instantánea en países distintos. Estas son formas nuevas de habitar el mundo. La pregunta ahora es ¿qué tipo de conversaciones estamos teniendo?

4. **La cultura digital está en múltiples ámbitos sociales**, entre los cuales podemos identificar sociedad, industria y gobierno. Cada vez se hace más evidente las tensiones entre los intereses de cada uno de ellos. Por ejemplo, ¿cómo se le cobra impuestos Netflix o Uber? Más grave aún, ¿hemos perdido el control de nuestra información personal en internet?
5. **La cultura digital busca un alcance global**. La reducción de costos de los medios de producción y circulación de conocimientos, hábitos, gustos y percepciones han propiciado la expansión de la cultura digital desde una perspectiva económica, pero también social y medio ambiental, al tener la gente una voz que puede ser escuchada. Sin embargo, según Sir Tim Berners Lee, creador del Internet, la fácil expansión de las noticias falsas y la desinformación y la falta transparencia en la publicidad política son los mayores riesgos del Internet. Un claro ejemplo de esto es el triunfo de Trump.
6. **La cultura digital depende de la existencia de una tecnología que medie la interacción social**. La falta de recursos tecnológicos que facilitan la interacción cultural digital o el conocimiento para utilizarlos revelaría los juegos de poder que se establecen en el acceso de la población a los medios de comunicación. En el contexto colombiano, en aras de proteger la diversidad cultural, es importante reflexionar sobre el acceso que se tienen a ellos, su uso y utilidad que proveen estos recursos. En otras palabras, las tecnologías son el medio a través del cual interacciones sociales ocurren, creando y promoviendo la cultura digital, que, a su vez, se prestan para nuevas formas de ejercicio del poder de unos sobre otros. Es Colombia, sigue siendo fácil notar que para la gente el internet es Facebook y WhatsApp ya que es lo que reciben gratis con sus planes de celular.

El común denominador de estas aproximaciones a la cultura digital es que tener acceso a los medios de producción y circulación/transmisión es poder ejercer nuestros derechos. Sin embargo, el ejercicio de los derechos sólo se dará siempre y cuando estemos preparados para ello, y la preparación no se refiere solamente al uso sino al sentido local o situado (en el aquí y el ahora) que le demos a ese uso.

Más que detallar transformaciones específicas, puedo decir que he visto transformaciones en las prácticas de la ciudadanía y del sector privado que han sido mucho más rápidas que las del sector público.

Es decir, que el sector público debe reinventarse, apoyados en las estrategias que ya existen y nuevas ideas propuestas por la sociedad para actuar de manera más ágil, colaborativa, transparente, abierta y empoderadora para que la diversidad cultural de este país no desaparezca. No se trata solo de apoyar cadenas de valor de contenidos digitales, sino de promover una cultura que permite distintas maneras de vivir juntos.

El futuro

En la perspectiva pesimista, veo un gran riesgo para la diversidad cultural en la cultura digital. Básicamente, pareciera que la cultura digital está en manos de privados. Es decir, que los intereses privados de corporaciones son los que mueven las posibilidades de interacción de todos los actores y, por tanto, resultan dominando las prácticas culturales posibles. Como siempre, existen movimientos independientes o de resistencia, como los hackers, los makers, activistas, comunidades de práctica o culturalmente activas. Pero lo cierto es que la mayoría somos pasivos ante las imposiciones de las grandes empresas del mundo digital que están dictando cuáles son nuestros hábitos, nuestros conocimientos o nuestras maneras de vivir.

En particular, me preocupa la poca incidencia que tiene el sector público en contrarrestar esta avalancha. El hecho de Microsoft tenga el control de la infraestructura tecnológica del estado, de la educación pública o de las bibliotecas públicas; o que Facebook tenga casi la misma cantidad de usuarios que población en Colombia; o que los operadores de telefonía móvil decidan quién tiene la posibilidad de estar conectado y con qué velocidad; o que Netflix, se esté convirtiendo en el monopolio de los contenidos culturales dice mucho sobre el riesgo que existe a la diversidad cultural.

Si bien, el valor mismo de Internet está en juego con la cantidad de noticias falsas y miedos que por ahí corren, está claro que el valor mismo de este sistema depende de que la sociedad pueda enfrentarse con criterio a aquellos que lo manipulan. Hay dos maneras de hacer esto: i) desde arriba, donde el Estado debe conocer y representar las necesidades e intereses de la diversidad (no de la mayoría) y ii) desde abajo, donde la ciudadanía escoja de manera libre, responsable e informada, lo que más le conviene al bien común. Para esto el Estado debe generar las condiciones mínimas necesarias para que toda la diversidad pueda interactuar en igualdad de condiciones.

En la perspectiva optimista, veo un mundo de posibilidades creativas para que la gente se auto-defina, cree y comparta lo que es, aspira y transforma. La disponibilidad de la tecnología, la facilidad con que se adopta y la velocidad de computación abren un mundo de posibilidades que solo pueden ser aprovechadas con la inventiva de la diversidad cultural.

El surgimiento de Blockchain, como el Internet del valor en contraposición al sistema financiero, también trae nuevas posibilidades para crear un sistema más descentralizado, transparente y cuyos usos para la circulación de productos culturales y la transformación cultural aún no se han explorado.

Recomendaciones para la política de cultura digital

Lo primordial, es recordar que la tecnología debe estar al servicio de la vida plena sostenible de los humanos y no lo contrario. Por tanto, es más importante tener tiempo presencial en familia, con amigos o con la naturaleza que estar frente a pantallas. Por esto debemos luchar.

Por tanto, recomiendo al Ministerio que tenga esa mirada de humanidad como prioritaria por encima de la producción de contenidos artísticos y digitales. En este sentido, invertir en que la gente pueda encontrarse, divertirse, descansar, autodefinirse, aprender y en últimas, participar es lo que debe primar.

Para precisar mejor la manera de mis recomendaciones sugiero que sea pensando en los momentos de un proceso creativo consciente, pensando en que el proceso de creación es lo que provee a la gente satisfacción y autodeterminación y a la humanidad solución a problemas macro:

Nutrir: Para comenzar cualquier proceso creativo es necesario nutrirse primero: de ideas, fuentes, técnicas. El futuro del aprendizaje implica cambiar el sistema de educación actual, por uno que no privilegie “saber” sino tener habilidades de colaboración, creatividad, expresión, pensamiento crítico, auto-dirección y fluidez tecnológica. Para eso la creación artística y cultural es un ámbito perfecto para el florecimiento de las personas y su vida plena. Si es así sugiero, generar las condiciones que permitan ese florecimiento. Esto es:

1. **Un lugar:** La gente de todas las edades necesita lugares públicos para crear y colaborar. Esto puede ser una biblioteca, taller, fábrica, galería, makerspace, centro cívico/cultural o estudio. Puede ser virtual pero el que sea físico tiene mayor impacto por ser un contenedor real. Lo importante es que sea público. Invertir en instalar o reinventar estos espacios con la ciudadanía y creadores es un punto de partida.
2. **Medios:** Tener tanto tecnología como materiales permite inspirar a la creación. Para esto sugiero crear una bodega (física y virtual) de donde la gente pueda escoger herramientas digitales (dispositivos y software libre) y no digitales y adicionalmente, fuentes de materiales digitales de uso libre (i.e. freesound.org para sonidos o thenounproject.com para íconos) como materiales físicos que la gente, la industria y el Estado aporten permanentemente. Finalmente, lo más importante, Internet gratuito de buena calidad.

3. **Inspiración:** Tener fuentes de inspiración para crear a partir de lo que otras personas cuentan, plantean como retos o guían. Tipos de inspiración pueden ser:
- a. **Escuchar:** Implementar un sistema de escucha activo fácil de usar en donde la gente pueda expresar por vía multimedial (web, redes sociales, radio, teléfono o presencial) lo que quiere o necesita y que pueda recibir retroalimentación inmediata por funcionarios del estado y otros ciudadanos. Puede ser a través de un mapa que visualice esas necesidades e intereses públicamente. Esta puede ser una fuente de inspiración importante para la creación.
 - b. **Recordar, revalorar y preservar:** Recopilar la memoria y el patrimonio material e inmaterial y ponerlo en Internet, ya sea autoproducido como llenando la Wikipedia; o mediante proyectos que conecten diversas disciplinas y personas con distintos saberes en proyectos como los que ya desarrolla el MinCultura pero con una puesta en escena en un repositorio digital público y ampliamente circulado en escuelas públicas y lugares antes mencionados.
 - c. **Gestionar el conocimiento:** Esto se puede hacer fomentando la interculturalidad e interdisciplinariedad. Por ejemplo, juntar a los *techies* (empresas e individuos) con las comunidades ancestrales y populares para que intercambien saberes y recopilen conocimientos en oficios, historia, geografía, prácticas culturales o emociones en métodos y formatos digitales que luego puedan circular masivamente dándoles incentivos tributarios o de reputación.
 - d. **Aprender a programar:** Iniciar a toda la población en el lenguaje de las máquinas es tan importante como conocer otros idiomas y más fácil. Este puede ser un servicio público que puede ser promovido como parte del servicio social obligatorio y la educación formal.
 - e. **Técnica:** Si queremos tener ciudadanos culturalmente activos, se podría invitar a los que ya son activos ofrecer su experiencia en la instrucción en métodos para llevar a cabo procesos creativos en áreas usando software libre.

- **Oficios:** Las prácticas de oficios tradicionales están siendo reivindicadas gracias a la combinación con tecnologías y prácticas digitales. Invitar a los artesanos a dialogar con creadores o consumidores digitales puede ser una gran manera de recuperar oficios y reevaluar el conocimiento.
- **Imagen:** Tanto la gráfica como en movimiento, es algo que todos pueden acceder con el poder computacional de los móviles pero que puede ser experimentada para contar historias y apoyar a, b y c.
- **Sonido:** Colombia es un país musical. La educación básica primaria debería incluir producción musical usando software libre. También debería estar disponible para grabar a creadores acústicos y paisajes sonoros. Finalmente, la electrónica, la computación sonora y el arte sonoro son un ámbito muy amplio por explorar en todas las edades.
- **Interacción:** La interacción y el uso de los múltiples sensores al alcance de todos a bajo costo se puede ofrecer tanto para la creación de contenidos como de intervenciones del espacio público.
- **Publicación:** La publicación de creaciones al igual que los ejercicios de periodismo digital, es una iniciación de los ciudadanos que luego pueden hacer parte de los canales de exposición que menciono abajo.
- **Fabricación:** La fabricación digital es otro ámbito de acción para la reparación, reuso o creación de pequeña escala. Poner una impresora 3D, cortadora laser o CNC pueden ser una manera de invitar a los vecinos a reparar sus objetos dañados o para fabricar maquinas que sirvan para propósitos productivos y culturales.

Crear: Para la creación de contenidos y productos digitales, sugiero que es el momento de experimentar con nuevas maneras de financiación que no sean la que tradicionalmente han caracterizado al sector cultural como los premios, becas y apoyos concertados. Se podría tener un cruce entre tamaño de la población a participar vs. cantidad de dinero a invertir y tiempo a desarrollar. Así por ejemplo:

- Masivo, poca inversión, 2 meses: se podrían inventar propuestas masivas de bajo costo y corto plazo que lleguen a los 1,100 municipios del país: Escribir una historia,

hacer un microdocumental, componer una canción, hacer un minuto de animación o un videojuego sencillo por municipio por 1 millón de pesos.

- Comisionado, alta inversión, 4 años: Se podría comisionar pocas obras digitales para el bien común que tengan un valor alto en inversión, pero un tiempo de desarrollo que permita profundidad y complejidad de desarrollo a individuos, colectivos o empresas.
- Territorios específicos, crowdsourcing, 6 meses: Se podría motivar y acompañar a personas y colectivos a que puedan hacer un crowdsourcing de recursos con apoyo del MinCultura y gobiernos locales para sacar contenidos culturales y artísticos co-financiados.
- Incentivos tributarios o de reputación a empresas del sector tecnológico que desarrollen proyectos artísticos/ culturales abiertos y para el bien de comunidades específicas para resolver retos reales (i.e. bibliotecas digitales para los territorios, plataformas de circulación, intervenciones artísticas interactivas.)

Compartir o exponer: La puesta en escena de las creaciones es central a su mejoramiento.

- Canales públicos: Por tanto, se podrían crear canales públicos de circulación tipo la Radiodifusora Nacional, pero para cada una de las prácticas y tipos de contenido (imagen, sonido, interacción y publicación) anteriormente mencionados que tengan un sistema de recomendación o curaduría diversa (puede ser de “expertos” pero que los expertos sean diversos).
- Espacios de exposición o para compartir: Fomentar los festivales locales de muestra de creaciones apalancados en festivales existentes.
- Un museo / base de datos abierta en línea donde se pueda navegar por el patrimonio en donde los usuarios puedan seleccionar / curar piezas para ver en físico en su territorio.

Vacío: En todo proceso creativo es fundamental poder tener un momento de pausa o vacío al terminar un producto artístico o cultural para descansar y comenzar una nueva iteración de la creatividad. Para esto propongo pensar en nuevas formas de esparcimiento y contemplación que se puedan dar en el ámbito digital.

Este es solo una lluvia de ideas estructurada que permite ver el alcance de las actividades, los procesos, los actores y las relaciones de la cultura digital (ver anexo) que se pueden fomentar desde el Ministerio. Mi sugerencia es que comenzar por invitar a distintos actores a participar en diseñar los métodos de participación para que sea la ciudadanía la que haga este tipo de lluvia de ideas, construya la política y colabore en la implementación de esa política.

SANJAY FERNANDES - Consultor en Cultura Digital

Economista, diseñador de interacción, educador y músico electrónico.

Estudió Economía con Opción en Artes en la Universidad de los Andes, para luego ser pedagogo del arte en la Especialización de Educación en la misma universidad. Ha sido consultor e investigador para la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte en temas de sostenibilidad cultural y asesor de la Dirección de la Orquesta Filarmónica de Bogotá.

Tras hacer un postgrado en Composición Musical y Tecnologías Contemporáneas en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona ha sido músico electrónico creador de arte sonoro, compositor electrónico y de bandas sonoras para documentales.

Luego de hacer una maestría en Diseño de Interacción en el Instituto de Diseño, Arte y Tecnología en conjunto con el Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña en Barcelona ha sido consultor en cultura digital para el Ministerio de TICs en el diseño de estrategias de apropiación de TIC en Colombia para el cual desarrolló el documento *“Cultura Digital para una Vida Plena: Estrategia Nacional de Promoción de la Cultura Digital, el Uso y Apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Población Colombiana”*; apoyó la elaboración de la Encuesta de Cultura Digital 2013 desarrollado por el Centro Nacional de Consultoría para el Ministerio de TIC; y fué co-autor del reporte *“Cultura en un Mundo Conectado: Explorando el Trabajo de Observatorios Digitales”* con recomendaciones para la creación de un Observatorio de Cultura Digital en Colombia.

Desde 2014, es fundador y director de la Fundación SOLE Colombia. SOLE (*Self-Organised Learning Environments*) es una metodología de educación disruptiva que empodera a comunidades en ambientes de aprendizaje auto-organizado para desarrollar autonomía, colaboración, aprendizaje profundo, y más importante que todo, a solucionar problemas de la vida real. SOLE Colombia es un colectivo de ideas y acción (*think & do tank*) que cree en la transformación del futuro del aprendizaje, por medio de contagiar el uso de la metodología SOLE a gran escala en todos los rincones del país por medio de alianzas público-privadas que den uso y apropiación a la infraestructura tecnológica existente. Mediante el fortalecimiento de la Comunidad SOLE Colombia creamos conocimiento, herramientas y experiencias para que SOLE sea una fuerza transformadora en empoderar a la gente para que tome control de su propia educación. Desde su inicio, SOLE Colombia ha llegado a más de 380,000 personas en todo el país lo cual hizo a este colectivo merecedor, entre otros, de la nominación al Premio Mejores Líderes de Colombia 2017 de Revista Semana y la Fundación Liderazgo y Democracia.

Como director de SOLE Colombia, Sanjay ha sido panelista en múltiples congresos de educación, tecnología y construcción como por ejemplo el Build Peace, una red mundial de tecnólogos y constructores de paz.

Ha sido docente universitario en pedagogías disruptivas y arte y activismo cultural. Ha cursado un postgrado en Ciencia Holística y Economía para la Transición del Schumacher College en Reino Unido. También es consultor en innovación para La Silla Vacía diseñando y facilitando ideatones conocidas como “La Silla Llena de Ideas”.

También es consultor en pedagogía y tecnología para el Equipo de Asuntos Étnicos del Departamento Nacional de Planeación y la OIM en el desarrollo de una experiencia de aprendizaje en línea para comunidades indígenas en temas de ciudadanía y autogestión.

ANEXO

Ecosistema de la cultura digital.

Como marco de referencia para entender la cultura digital propongo el siguiente sistema:



¿Quién? Los sujetos del sistema son los **ACTORES** que pueden ser individuos, colectivos o instituciones.



¿Qué hacen? Los actores llevan a cabo **PRÁCTICAS** como *investigar, formarse, producir, circular o usar y apropiar* productos o procesos culturales mediados por tecnologías digitales.



¿Cómo? Las **RELACIONES** conectan a los actores en el sistema mediado por los medios dentro de o entre las prácticas:

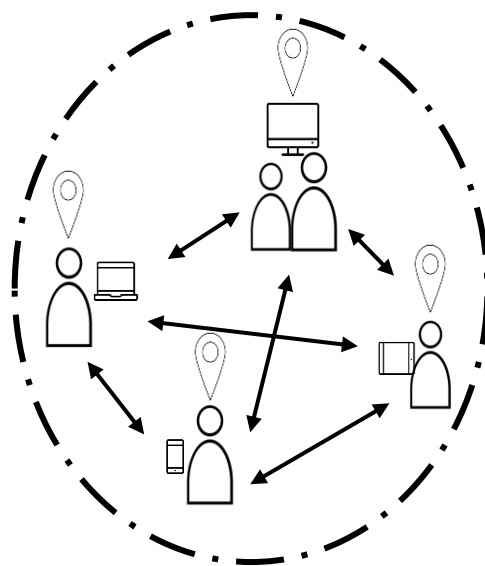
1. **Colaboración:** Propicia la articulación y *organización* entre los actores públicos y privados que traspasan las barreras de las organizaciones tradicionales. Es decir, los actores pueden organizarse y colaborar para llevar a cabo prácticas;
2. **Transparencia:** Se refiere a la circulación de *información pertinente* entre los actores de la cultura digital con el objetivo de construir confianza entre estos. Es decir, los actores pueden crear, transmitir o recibir *información pertinente* para apoyar las prácticas y generar confianza entre ellos;
3. **Apertura:** Hace referencia al grado en que se comparte la *propiedad intelectual*, es decir, que tiene que ver con el proceso de licenciamiento del conocimiento en donde se establecen los niveles de restricción en el uso del conocimiento. Es decir, los actores también pueden compartir, usar o remezclar esa información dependiendo del nivel de restricción que ellos mismos determinen;
4. **Empoderamiento:** Es el proceso de redistribución del conocimiento y por tanto, descentralización y desconcentración del *poder* a través de procesos de *participación* de los actores gracias a la apertura del conocimiento, la reducción de los costos de transacción y de colaboración. Es decir, los actores pueden ser activos en redefinir y transformar su entorno mediante la participación apoyada por el uso de medios.



¿Con qué? Las actores usan los **MEDIOS** a su disposición para llevar a cabo las prácticas y generar relaciones. Estos medios son los dispositivos, redes, interfaces, programas y contenidos con los que se crea, consume y conectan los actores.



¿Dónde? Las prácticas y relaciones que llevan a cabo en una **ESPACIALIDAD** que puede ser fija, en espacios privados o públicos, o móvil creando espacios líquidos que se reconfiguran en distintos lugares.



La definición de estos componentes sirve para entender todas las combinatorias sobre las cuales se pueden construir políticas públicas, desde el tipo de actor o espacialidad en la que interactúa hasta el tipo de práctica o relación que se quiere fomentar o transformar. Aquí, vale la pena detallar con mayor precisión lo que son las actividades de la cultura digital y las relaciones.

PRÁCTICAS	Investigación	Formación	Producción	Circulación	Uso y Apropiación
Investigación	Colaboración, transparencia, apertura y empoderamiento de la investigación	Formación de investigadores, críticos y periodistas en cultura digital	Investigación orientada a la producción	Puesta en escena pública de investigación y sistematización de experiencias	Uso y apropiación de procesos de investigación
Formación	Investigación pedagógica	Colaboración, transparencia, apertura y empoderamiento de la formación	Procesos educativos orientados a la producción	Puesta en escena pública de proyectos pedagógicos	Uso y apropiación de procesos pedagógicos
Producción	Investigación en procesos de producción	Formación en procesos de producción	Colaboración, transparencia, apertura y empoderamiento de la producción	Puesta en escena pública de proyectos de producción	Uso y Apropiación de procesos de producción
Circulación	Investigación en circulación	Formación de profesionales de las industrias de contenidos digitales	Procesos de producción a partir de la circulación	Colaboración, transparencia, apertura y empoderamiento de la circulación	Uso y apropiación de procesos de circulación
Uso y Apropiación	Investigación en procesos de uso, consumo y apropiación	Formación de prosumidores	Producción a partir de procesos de uso y apropiación	Puesta en escena pública de procesos de uso y apropiación	Colaboración transparencia apertura y empoderamiento del uso y apropiación

Iconos:

person by ngamlrdlek.design from the Noun Project

Computer by Tomas Knopp from the Noun Project

Laptop by Tomas Knopp from the Noun Project

Smartphone by Tomas Knopp from the Noun Project

Tablet by Tomas Knopp from the Noun Project

area by vectoriconset10 from the Noun Project

devices by Tomas Knopp from the Noun Project