

CAPÍTULO II

Este capítulo segundo estará centrado en la aparición de la comunidad virtual como una forma de comunidad lograda gracias a una tecnología altamente personalizada, donde a través de los enfoques teóricos de tres pioneros en el tema de las comunidades virtuales, se deje de lado cualquier planteamiento que afirme que tecnología y comunidad son irreconciliables.

Con el origen y desarrollo, la clarificación de conceptos como lo virtual y lo real, el tiempo y el espacio, lo público y lo privado, y la manera como están organizadas estas comunidades virtuales, se podrá comprender que en estas comunidades, la comunicación es y seguirá siendo el factor indispensable de su existencia. Aquí sin ningún temor se logrará descubrir y comprender que los espacios de comunicación que ofrece hoy una comunidad virtual se convierten en una oportunidad para que muchas personas y organizaciones extiendan su interacción comunicativa más allá de lo físico.

2. Las comunidades virtuales, concepto nuevo de comunidad

Como se señaló en el anterior capítulo, las conceptualizaciones recientes de comunidad retoman parte de la propuesta inicial, particularmente en lo relacionado a sus dimensiones, a sus posibilidades de organización, a las maneras en que se lleva a cabo esta organización, a los nexos que se establecen entre sus miembros, a las modalidades de sus interacciones y a sus énfasis en la reproducción.

Obviamente, existen diferencias cuya importancia está en función de la propuesta teórica a la que se adscriben. Sin embargo, existe consenso en que una familia, una institución educativa o un barrio son ejemplos de comunidad. Otra posibilidad de agruparlas, que no se contraponen con las anteriores, además de que las complementa, está dada por las características de los intereses en torno a los que se organizan. Así, una agrupación de investigadores o un círculo de lectores constituyen ejemplos de comunidad.

Lo que ahora centra la atención del estudio son las comunidades virtuales a las que desde los enfoques de Rheingold, Castells y Colhoun, será posible acercarse para conocer lo que les ha dado vida y las mantiene en el espacio virtual.

2.1 Enfoques teóricos de las comunidades virtuales.

Hoy las nuevas tecnologías han permitido que la idea de comunidad global que McLuhan¹ desarrolla en su libro, *The Gutenberg Galaxy*, en cierto modo forme parte de la realidad. Pues las nuevas tecnologías de comunicación e información han logrado crear nuevas expresiones de comunidad que van más allá de todas las formas de comunidad existentes hasta el momento.

Este ir más allá, incluye pasar la barrera de la concepción de comunidad como relaciones cara a cara en un territorio común, hasta llegar a entender la comunidad como

¹ Herbert Marshall McLuhan educador, filósofo y estudioso canadiense. Profesor de literatura inglesa, crítica literaria y teoría de las comunicaciones. Es conocido como uno de los fundadores de los estudios sobre los medios y como visionario de la presente y futura sociedad de la información. y acuñó el término aldea global para describir la interconectividad humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación.

un proceso comunicativo abierto que existe en una relación flexible con otras formas de comunidad.

Pueden detectarse tres posturas teóricas principales.

2.1.1 Howard Rheingold

La teoría es que “Internet constituye comunidades que, de otro modo, no existirían. Las tecnologías de la información y la comunicación son capaces por sí mismas no sólo de transformar las relaciones sociales, sino también de crear nuevas.”²

En el libro de Rheingold, *La comunidad Virtual* se puede encontrar a mucha gente que se retira de la vida diaria para entrar en un extraño mundo de virtualidad en el que se han introducido nuevas formas de relación y modos de comunicación, hasta el punto que en palabras del mismo Rheingold “¿Quién puede decir que esta preferencia por una forma de comunicación – un escrito informal – es de algún modo menos auténticamente humano que el discurso audible?”³

Se concuerda con Rheingold, que el avance de las nuevas tecnologías pone hoy en las manos del ser humano herramientas que llegan a ser tan domésticas como la televisión, el teléfono o cualquier otro artefacto eléctrico. No se quiere pecar por futuristas pero en estos espacios virtuales como son las comunidades virtuales, hay que aprender a convivir con personas de todo el mundo en condiciones iguales, mejores o

² Cit, Delanty, Gerard. *Community comunidad: educación ambiental y ciudadanía*, Grao, 2003, Pg. 213.

³ Ibid. 214.

peores: lo importante es entrar a un campo donde se pueden ajustar y complementar elementos comunicativos que las comunidades tradicionales no alcanzan a abordar.

Otra característica de la postura de Rheingold es la dualidad existente entre virtualidad y realidad, y que lo manifiesta con detalles cuando afirma que “En las comunidades tradicionales, la gente tiene un modelo mental fuertemente compartido del sentido del lugar: la habitación, el pueblo o la ciudad donde se producen sus interacciones. En las comunidades virtuales, el sentido del lugar exige un acto de imaginación individual.”⁴

En cierta medida es acertado lo que dice Rheingold pero hoy en día la gente tiene más claro que más allá del comedor, el dormitorio, la plaza de mercado, etc., existe el lugar de su ordenador que le permite entrar a otros lugares que van más allá de lo físico. Es más en las viviendas actuales ya está el lugar físico reservado para el centro de cómputo, donde la persona es conciente que allí hay una puerta que conduce a cualquier parte del mundo. Lo que en un primer momento por la imaginación se aborda, llega a convertirse en una realidad palpable física o virtualmente.

Finalmente lo que caracteriza su argumento es que las comunidades virtuales son *comunidades en la red*, no existen en la vida diaria.

Este argumento Según el libro de Gerard Delanty, ha sido criticado porque “exagera la capacidad de Internet de crear nuevos tipos de comunidad y porque no tiene

⁴ Rheingold Howard, Comunidad virtual, Gedisa, 2003, Pg 90.

en cuenta que las formas de comunidad que se basan en Internet no son necesariamente distintas de aquellas que existen fuera de la Red.”⁵

Se comparte con Delanty, la crítica a la postura de Rheingold, no es que sean nuevos tipos de comunidad, más bien se trata de individuos que encuentran en la Red el espacio para compartir de cierto modo muchos aspectos de vida comunitaria que el medio les facilita, y así sentirse parte de una familia que ya no la conforman los vecinos de barrio sino personas de todo el mundo, a quienes sienten cercanos gracias a las ventajas que la tecnología les brinda.

2.1.2 Manuel Castells

Sitúa las comunidades virtuales como parte de una virtualidad real. En pocas palabras, evita la dualidad entre virtualidad y realidad, rasgo característico del libro de Rheingold.

Al introducir la idea de virtualidad real en su obra, *The Information Age* afirma que “las apariencias no se encuentran únicamente en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en experiencia”.⁶ Es decir, este nivel de experiencia se considera ahora nivel de realidad, y no se encuentra al margen de ésta.

Su planteamiento, según el libro *Community* es que, “a pesar de las diferencias que hay entre los usuarios, existe una convergencia de experiencia en el nuevo medio virtual, lo

⁵ Ibid. 213.

⁶ Castells, Manuel, *Sociedad de la información*, Siglo XXI, 2005, Pg. 373

que lleva a una imagen borrosa o a una falta de diferenciación de las esferas institucionales.”⁷

La teoría de Castells sobre la realidad virtual en las comunidades de usuarios de Internet ha pasado a una postura que considera esto como algo consistente en patrones capaces de transformar la sociabilidad, en lugar de cómo un sustituto para las relaciones sociales diarias.

En la misma línea de Barry Wellman, profesor de sociología de la universidad de Toronto, Castells propone el término *comunidades personalizadas* para describir a esas comunidades nuevas que se expresan en las redes y se centran en el individuo. “las comunidades virtuales son redes de vínculos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, un sentimiento de pertenencia e identidad social.”⁸

Lo que es sumamente relevante para Castells es que la función más importante de la comunidad virtual se basa en la interconexión de diversas personas, lo cual les permite añadir una nueva dimensión a su relación. De modo que las familias pueden ser la base de las ciberfamilias; es decir, como *delgadas* interconexiones de individuos altamente personalizados que, de otro modo, no tendrían mucho en común.

2.1.3 Craig Colhoun

Afirma que hay una continuidad entre el corporativismo del pasado y el socialismo moderno; las comunidades tradicionales son las encargadas de proporcionar

⁷ Delanty, Gerard, *Community. comunidad, educación ambiental y ciudadanía*, Grao, 2003, Pg. 215.

⁸ Wellman, 2001, cit, por Castells, Manuel, *La Era de la Información*, Siglo XXI, 2001, Pg.127.

importantes estructuras para los intereses compartidos y una capacidad de acción colectiva para desarrollarse.

Colhoun coincide con Castells en que las relaciones indirectas o mediadas son cada vez más importantes. Mientras las sociedades premodernas dependían principalmente de las relaciones interpersonales directas, “la modernidad se caracteriza por la creciente frecuencia, escala e importancia de las relaciones sociales indirectas.”⁹

Sin embargo, para Colhoun, Internet no crea o fomenta necesariamente interconexiones sociales sino que facilita y fortalece las relaciones sociales existentes basadas en vínculos comunes, lo que les brinda a los individuos nuevas posibilidades de expresión y les permite adaptarse a la distancia.

La postura de Colhoun es que las comunidades virtuales deben considerarse como portadoras de expresión a las formas indirectas de relación social. “La comunidad debe entenderse como un sistema de relaciones sociales, más que como algo definido por el lugar. Pero la comunidad también implica la pertenencia en el sentido de compartir algo.”¹⁰

Su tesis difiere de la de Castells en que él considera Internet como algo que produce comunidades de semejanzas, más que un modo de fortalecer redes locales de gente diversa. Las posibilidades de que surja una sociedad más interconectada, como en la teoría de Castells, deja una discusión abierta para seguir ahondando un tema que por

⁹ Calhoun, C, The infrastructure of modernity: Indirect relationships, information technology and the social integration, University of California Press, 1992, Pg.211

¹⁰ Delanty, Gerard, Community, Grao, 2003, Pg. 219.

ahora nadie tiene la última palabra, pero que el tiempo, el desarrollo de las tecnologías y la domesticación de las mismas por parte de los individuos darán la razón.

En conclusión, Los tres coinciden que el espacio geográfico o de territorialidad ya no es el factor principal a la hora de formar o transformar a la comunidad. Que un factor indispensable es la comunicación, la cual crea sentido a través de la interacción entre quienes generan comunidad. No obstante, de los tres enfoques tratados, Colhoun quien sostiene que la comunidad virtual es un complemento de las formas existentes de comunidad, las cuales ya se han desespacializado, servirá como punto de referencia para ahondar en uno de los puntos de estudio que considera a la comunidad virtual como una extensión de las comunidades tradicionales.

2.2 Comunidades virtuales entre la bondad y el escepticismo

Estas comunidades, que pueden incluso ayudar a combatir el aislamiento de muchas personas, tienen algunas características comunes; por ejemplo, la libertad de expresión, la interactividad que se produce entre los participantes o el ambiente que reinan en su interior. “En algunas de ellas la comunicación es más informal y se realiza por canales propios (Linux); otras utilizan software de transferencia de archivos específicos, y en las demás el usuario crea el contenido del sitio con sus aportaciones.”¹¹

¹¹ Cubides, Olga. Comunidades virtuales: Redes de humanidad. Servicio de Información sobre Internet, observatoriodigital.net, en línea, disponible en <http://www.observatoriodigital.net/bol151.htm>; Internet; accesado el 18 de marzo del 2007.

Por supuesto, no todo el mundo está de acuerdo con la corriente hegemónica de pensamiento que habla con euforia de la nueva sociedad del conocimiento¹² basada en las tecnologías digitales. Ciertamente, las comunidades virtuales, con una presencia y dinámica social capaz de sustituir las tradicionales relaciones cara a cara y los encantadores espacios históricos de socialización informal, pueden generar en algunos, muchas dudas.

Robert Nirre, pseudónimo de un programador informático de San Francisco, particularmente manifiesta su escepticismo. Posiblemente fastidiado de tanto optimismo cibernético, para él, “las comunidades virtuales no son más que una ilusión, un espejismo de sociedad, que en realidad están basadas en un espacio inexistente, que sólo consiste en información e interfaces.”¹³ Para él, el cibernauta, encerrado en un bucle permanente a través de la unión de la pantalla, el ratón y el teclado, interactúa solo. Hasta el punto que él cree que la *Web* existe para proveer acceso a la información y no a una comunidad. Por tal motivo asume que las tecnologías digitales no pueden crear espacios, sólo presentar interfaces que conducen a una información. Por tanto se pueden usar, pero no estar dentro de ellas. Las distancias son arbitrarias y los lugares vacíos.

¹² La Sociedad del Conocimiento es una sociedad con capacidad para generar, apropiarse, y utilizar el conocimiento para atender las necesidades de su desarrollo y así construir su propio futuro, convirtiendo la creación y transferencia del conocimiento en herramienta de la sociedad para su propio beneficio. En la sociedad del conocimiento las organizaciones avanzan gracias a la difusión, asimilación, aplicación y sistematización de conocimientos creados u obtenidos local o globalmente. El proceso de aprendizaje se potencia en común, a través de redes, instituciones, comunicación inter e intrainstitucional, entre comunidades y países. Una sociedad del conocimiento significa una nación y unos agentes económicos más competitivos e innovadores; también eleva la calidad de vida a todo nivel, además está relacionada con tres procesos que son parte de la dinámica actual: la informatización de la sociedad, la globalización y las TIC. Sacado de la Grupo de Estudios Prospectivos Sociedad Economía y Ambiente. En línea, disponible en <http://personales.com/venezuela/merida/gepsea/sc.htm>; Internet; accesado el 19 de mayo del 2007.

¹³ Ruíz, Miguel Angel, ¿Hacia qué sociedad del conocimiento?, en línea, disponible en <http://www.cibersociedad.net/congres2004>; Internet, accesado el 20 de mayo del 2007.

Algo parecido encuentra Michele Wilson¹⁴ al afirmar que “las comunidades virtuales, debido a su naturaleza desestructurada, pueden ser indicativas de un alejamiento de la comunidad. Pues debido al fuerte énfasis del yo en la comunicación computarizada, existe una debilitación de un compromiso hacia los otros.”¹⁵

Respetando el punto de vista de estos dos autores no se puede pasar tan rápidamente a afirmar que las tecnologías no crean espacios, es exactamente como afirmar que no propician contextos. Tanto Rheingold en su libro *La comunidad virtual* como Marc A. Smith y Peter Kollock en su libro *Comunidades en el ciberespacio* ofrecen ejemplos contundentes de la manera como a través de estas nuevas tecnologías digitales las personas se agrupan y ponen en común intereses que no sólo hacen parte de lo individual sino de lo colectivo, hasta el punto que se concretan en la vida real de la sociedad.

El ejemplo que regalan Marc y Peter es el caso de la firma Robert S. Jervay Place una urbanización de viviendas públicas para familias de bajos recursos en Wilmington, Carolina del Norte que inició la renovación de las viviendas de este lugar y para ello convocó a los residentes de este sitio que eran todas mujeres de ascendencia afroamericana. Tanto los vecinos como los responsables del urbanismo iban buscando sus propios intereses. A pesar que se creó un organismo formal para poner en común las opiniones de los vecinos como de los responsables del urbanismo, los vecinos se dieron cuenta que los responsables del urbanismo estaban imponiendo sus propias ideas, y ellos carecían del tipo de información y de la asistencia especializada que necesitaban.

¹⁴ Wilson, Michele, Community in the abstract: a political and ethical dilemma, en Bell, David y Kennedy, Barbara Ediciones, *Cybercultures reader*, London and New York, Routledge, 2000, Pg. 644.

¹⁵ Cit, por Delante, Gerard, Community, Grao, 2003, Pg. 224.

Por tal motivo algunos residentes que habían aprendido a usar el ordenador se animaron a iniciar un rastreo en Internet para ubicar grupos de discusión dedicados a la planificación urbanística y a la arquitectura. Enviaron una petición de ayuda a tres de dichos grupos y en el plazo de dos semanas los vecinos recibieron las respuestas de 23 individuos y organizaciones, incluidas algunas de arquitectos y abogados especializados en viviendas para familias con bajos ingresos. Esto les permitió a los vecinos diseñar la comunidad de viviendas que ellos pensaban se adaptaría mejor a sus necesidades. Los vecinos también crearon una página Web dedicada al proyecto que permitía a los residentes enviar públicamente informaciones sobre la situación del proyecto y retroalimentarse de la información de otras páginas relacionadas con el caso.

Con este ejemplo se concluye: primero que las personas por usar los medios digitales nunca abandonan su comunidad tradicional, como lo señala Michele Wilson, todo lo contrario se dieron cuenta que más allá de sus espacios geográficos y de la interacción cara a cara existían muchas más personas dispuestas a ayudarlos, lo que reconfortaba el seguir luchando por sus derechos y el bienestar de toda la comunidad. Segundo que no se trata de una interacción solitaria, ensimismada, como lo quiere presentar Robert Nirre, de lo contrario no habría respuesta de los otros, y en este caso se pudo interactuar con varias personas y organismos que aportaron su información y su conocimiento en pro de un proyecto comunitario.

Ante estos presupuestos se abre un camino que conduce a encontrar en las comunidades virtuales los espacios comunicativos que permitan la interacción entre sus integrantes. La idea de Gerard Delante “Las comunidades virtuales son comunidades de comunicación – han hecho que la pertenencia sea más comunicativa”¹⁶ abona el

¹⁶ Ibid. Pg. 224.

terreno para seguir ahondando en el papel que desempeña la comunicación en la comunidad virtual.

2.3 La tecnología y la transformación de la comunidad

Según Manuel Castells, sociólogo y profesor universitario español, catedrático de Sociología y de Urbanismo en la Universidad de California, en la década de 1970 se constituyó un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a la tecnología de la información, sobre todo en los Estados Unidos, fue “un segmento específico de su sociedad, en interacción con la economía global y la geopolítica mundial, el que materializó un nuevo modo de producir, comunicar, gestionar y vivir.”¹⁷

Así, la revolución de la tecnología de la información, difundió en la cultura material de nuestras sociedades el espíritu libertario que floreció en los movimientos de la década de los sesenta.

Como es sabido, Internet se originó en un audaz plan ideado en la década de los sesenta por los guerreros tecnológicos del servicio de proyectos de Investigación Avanzada del Departamento de Defensa estadounidense (DARPA), para evitar la toma o destrucción soviética de las comunicaciones estadounidenses en caso de guerra nuclear.

Arpanet, la red establecida por el Departamento de Defensa estadounidense, acabó convirtiéndose en la base de una red de comunicación global y horizontal de

¹⁷ Castells, Manuel, La era de la información. Vol. I. Siglo XXI, 2005.Pg. 31.

miles de redes, de la que se han apropiado individuos y grupos de todo el mundo para toda clase de propósitos. Así las nuevas tecnologías de la información empezaron a integrar al mundo en redes globales de instrumentalidad. La comunicación a través del ordenador empezó a engendrar un vasto despliegue de comunidades virtuales, que van más allá de todas las formas de comunidad existentes hasta el momento.

Los servicios en línea proporcionaron noticias electrónicas, información y servicios comerciales dentro del hogar. Confirieron a las personas una *identidad* electrónica. Por efecto de suscribirse a un servicio, una persona recibía una dirección electrónica, y podían intercambiar información directamente con otros miembros del servicio. Pero incluso ya avanzados los 90s estos servicios tenían una limitación: eran sistemas cerrados- las personas sólo podían comunicarse con otros suscriptores del servicio. Y sucedió que las personas se inscribieron en los servicios en los que estaban sus amigos.

Pero, las personas buscaban extender sus comunidades reales a un lugar virtual. Con la comercialización de Internet, su universo creció. Internet no era la provincia del Departamento de Defensa y de las universidades. Ahora, las personas no sólo podían comunicarse con los mismos usuarios del servicio - podían comunicarse con cualquiera que poseyera una dirección electrónica en cualquier lugar del mundo.

Con el advenimiento del chat, mensajes instantáneos, bulletin boards, newsgroups y buddy systems, los usuarios eran capaces de encontrar otros usuarios que compartían sus intereses. Bulletin boards y newsgroups permitían a las personas colocar preguntas y respuestas a las preguntas de otras personas - para debatir temas y formar nuevas relaciones virtuales. El chat dio un paso más adelante. Las personas eran capaces de hablar en tiempo real entre ellos; en el mejor de los casos permitiendo a personas de

la misma mentalidad discutir y debatir temas, conectarse y conversar con amigos y familiares que se encontraban dispersos geográficamente, de esta manera se proporcionaban apoyo. En otras palabras, “las herramientas de comunicación en línea permitieron a las personas reunirse y formar comunidades virtuales.”¹⁸ Como puede observarse, las nuevas tecnologías de comunicación e información han hecho posible que los individuos se agrupen en función de intereses comunes.

Cabe señalar que agruparse no significa hacer comunidad, pues una comunidad va mucho más allá de los intereses de una agrupación. Por ejemplo, los primeros lectores, radioescuchas y televidentes se localizaban en regiones geográficas específicas, en buena medida determinadas por las posibilidades tecnológicas de circulación del mensaje. No obstante, en la medida en que la cobertura fue cada vez mayor gracias a los avances en cada medio, sus contenidos cobraron popularidad creciente, a la vez que sus seguidores se fueron extendiendo en los mapas, aunque todavía capturados por las fronteras nacionales. El fenómeno fue más visible en los medios electrónicos que cada día captaban mayores públicos que mostraban un interés creciente por lo que escuchaban y veían.

En principio, las comunidades eran limitadas numérica y geográficamente hablando. Su crecimiento dependió de las mayores posibilidades de acceso tecnológico. Por lo tanto, la posibilidad de la localización física comenzó a ser limitada y dio paso al uso de otros medios como la llamada telefónica a la estación radiofónica o al canal de televisión y el correo como forma de poner en contacto a públicos con intereses similares aunque con residencia en puntos distantes. Como puede observarse,

¹⁸ Rheingold, Howard, The virtualy community, Gedisa, 1996, Pg. 5.

indirectamente los mismos medios se pusieron al servicio de esta nueva forma de organización.

En esta dinámica a las nuevas tecnologías se les puede considerar como culturales, pues están cada vez más arraigadas en las formas de vida social en lugar de concentrarse, por ejemplo, en complejos industriales, fábricas, oficinas, etc. Una de las implicaciones socioculturales más importante es la formación de las llamadas comunidades virtuales o comunidades de discusión, donde como afirma Bibiana Apolonia, “El entorno sigue siendo el humano y la herramienta las tecnologías, que causalmente se denominan de *información y comunicación*, es decir que aunque el soporte sea tecnológico la agrupación de personas y el relacionamiento entre ellas parte de la comunicación y no necesariamente el producido por una proximidad física.”¹⁹

No cabe duda que en esta nueva modalidad, gracias a las nuevas tecnologías, el espacio, la localidad y las relaciones cara a cara adquieren otro sentido y, en su lugar, hay formas de relaciones sociales más fluidas y temporales que se sostienen únicamente por procesos de comunicación, fuera de los cuales esa “realidad virtual”²⁰ no existe.

¹⁹ Apolonia Bibiana, De las comunidades virtuales a los movimientos sociales. Un esbozo de interpretación, en línea, disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=16>; Internet; accesado el 25 de mayo del 2007.

²⁰ Realidad virtual es un sistema o interfaz informático que genera entornos sintéticos en tiempo real, representación de las cosas a través de medios electrónicos o representaciones de la realidad, una realidad ilusoria, pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin red extensa, ya que existe sólo dentro del ordenador. Por eso puede afirmarse que la realidad virtual es una pseudorealidad alternativa, perceptivamente hablando (tomado de la página http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual 20 - 05 - 2007).

Otra definición de la realidad virtual es la que se encuentra en la página web de Monografías: “es simulación por computadora, dinámica y tridimensional, con alto contenido gráfico, acústico y táctil, orientada a la visualización de situaciones y variables complejas, durante la cual el usuario ingresa, a través del uso de sofisticados dispositivos de entrada, a "mundos" que aparentan ser reales, resultando inmerso en ambientes altamente participativos, de origen artificial.” En línea, disponible en <http://www.monografias.com/trabajos4/realvirtual/realvirtual.shtml>; Internet; accesado el 20 de mayo del 2007.

2.3 Origen y desarrollo de las comunidades virtuales

Es a Howard Rheingold a quien se le atribuye la difusión del término de comunidad virtual en su libro *The Virtual Community*, de 1983, y su definición quedó como marca para los estudios e investigaciones realizadas hasta hoy: “las comunidades virtuales son agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio. De manera que las comunidades virtuales poseen tres requisitos básicos: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad.”²¹ Estos tres elementos serán abordados en el siguiente capítulo cuando se haga referencia al tipo de comunicación que se lleva a cabo en las comunidades virtuales.

“A pesar de que también se les designa como *congregaciones electrónicas*, *comunidades en línea* o *comunidades electrónicas*; el término más usado es el de comunidad virtual y está compuesto por dos nociones: el de comunidad y virtual”.²² De allí que en aras a una aproximación a su definición es necesario analizar por separado el concepto de estos dos términos.

2.3.1 Lo virtual y lo real

Según señala Philippe Quéau, “la palabra virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Las palabras *vis*, fuerza y *vir*, varón, también están relacionadas. Así la *virtus* no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple

²¹ Feenberg, Andrew y Bakardjieva, Tecnología para comunidades y racionalización democrática. Publicación: *The Information Society Journal*, en línea, disponible en <http://www.slis.indiana.edu/TIS;Internet>; accesado el 20 de mayo del 2007.

²² Lameiro, Máximo y Sánchez, Roberto, Los cibergrupos: su formación y mantenimiento. 1998. en línea, disponible en <http://solotxt.brinkster.net/csn/22vincul.htm>; Internet; 21 de mayo del 2007.

eventualidad. Más bien es real y activa. Lo virtual no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real. Así como la causa está virtualmente presente en el efecto, el efecto también está virtualmente presente en la causa. La estatua está virtualmente presente en el esbozo e incluso en el bloque de mármol bruto, y es esta presencia virtual la que guía el cincel del escultor.”²³

Quéau sostiene que lo virtual parece ser todo lo contrario a lo real, pues “no se nos resiste, se vuelve líquido o gaseoso a nuestro antojo, navegamos por donde queremos, conocemos espacios y reservamos los nuestros, podemos reunirnos y mezclarnos, estar en muchos lugares al mismo tiempo.”²⁴

Es bien importante comprender que este autor le da al espacio virtual un sentido comunitario: “el espacio virtual no es solamente un espacio para consumo individual. Una de sus características es que ofrece la posibilidad de una vida social, con ciudades, calles, parques y también salones íntimos e incluso iglesias. Con lo virtual, no se trata de sustituir lo real, sino de representarlo y, con ello, de representar al individuo, de ponerse en condición de comprenderse mejor.”²⁵

Es entender al ciberespacio con referentes constantes y totales en la vida real, donde se comprenda que no es que las personas dejen de ser reales cuando entran a este espacio, no es que no haya conexión alguna, la propuesta es que se trata de un mundo paralelo que se alimenta del mundo real, pero que a su vez lo retroalimenta, y que sin embargo puede experimentarse separado en algunas ocasiones.

²³ Quéau, Philippe, Lo virtual, virtudes y vértigos, Paidós, 1995. Pg. 27.

²⁴ Ibid. Pgs.44 y 45.

²⁵ Ibid. Pg. 45.

Como dice T. Maldonado: “Entonces, siguiendo esta reflexión, podríamos hablar de dos mundos (que podríamos llamar real y virtual) que conviven con diferentes percepciones y apropiaciones por parte de las personas. Es decir, nosotros tenemos asumido cognitivamente nuestro referente de lo real, lo tangible, lo que los sentidos nos dicen que existe. Esta realidad puede ser mediada e incluso creada.”²⁶

Pero, siendo consecuentes con los elementos que ofrece Quéau se puede pensar que lo virtual facilita la tarea de poner en contacto con los demás, de llevar la comunicación interpersonal más allá de las fronteras físicas y a ahorrar los pesados rodeos de lo real. A comprender que la oposición entre real y virtual se debe única y exclusivamente a la comodidad del lenguaje. “En efecto, a partir del momento en que los mundos virtuales se desarrollen masivamente, pasarán a formar parte de nuestro entorno social y, por tanto, de lo *real*, aunque sólo sea, a primera vista, para distinguirse de él.”²⁷

En el testimonio del ingeniero Jordy Micheli Thirión, jefe de la Oficina de Educación Virtual de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), experto entrevistado para esta investigación, cuando se le preguntó hasta qué punto se puede considerar real lo que se vive en una comunidad virtual respondió: “¿Por qué no va a ser real? Me parece que detrás de tu pregunta está la idea de que lo virtual no es real, lo virtual es otra forma de realidad, cuando empleamos virtual en este mundo de la tecnología virtual no estamos refiriéndonos a la virtualidad como algo que existe potencialmente, las tecnologías virtuales no hacen uso del concepto de virtualidad de

²⁶ Citado por Gómez Cruz, Edgar, 2002, Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora, en línea, disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>; Internet, accesado el 22 de mayo del 2007.

²⁷ Ibid. Pg. 47.

lo que pudiera ser o de lo que no existe, aquí tecnología virtual no es lo irreal. ¿Es real si yo te mando un e-mail y te digo eres un tonto?, si eres un tonto o no esa es otra cosa, lo cierto es que da lo mismo que te lo diga personalmente o por carta. Si expreso mi amor a alguien, si quiero decirle a alguien te amenazo de muerte porque eres un imbécil, ¿es real? ¿Dónde esta lo irreal?”

Son varios los elementos que de algún modo nos conducen a afirmar que también las comunidades virtuales son reales. Ocurren cosas en ellas; los acontecimientos que se producen desempeñan un papel concreto, efectivo, en la vida de la gente que les da vida. Ya que, por supuesto, es la vida de las personas reales que trabajan en la red lo que le infunde una forma de existir. “Las comunidades virtuales son verdaderas comunidades sociales, y los individuos que las componen establecen lazos afectivos, intercambian informaciones, colaboran entre sí. Esto es innegable”.²⁸ Aquí los individuos mantienen relaciones reales, pero sólo por medio de entidades virtuales. Lo virtual se convierte en un modo de acceso a lo real”.²⁹

El periódico Reforma del 21 de mayo del 2007, en la sección Interfase publicó un artículo con el nombre “Fusionan lo virtual y lo real”, donde Francy Saleh enviada especial del periódico, presenta la nota sobre el Mediascapers que es una herramienta en línea que permite relacionar contenido multimedia como audio, imágenes y videos con sistemas de localización geográfica, en palabras más sencillas significa simplemente que mientras se pasea por una ciudad con el GPS, se podrá visualizar en éste contenido multimedia textos, imágenes y sonidos creados por otros usuarios y relacionados directamente con el lugar en el que se encuentra la persona en ese preciso momento.

²⁸ Ibid. Pg. 64.

²⁹ Ibid. Pg. 71.

Gracias a esta nueva tecnología, se puede pasar por cualquier sitio acompañado de amigos de cualquier parte del mundo y guías virtuales. El tiempo y los espacios son reales y simultáneamente virtuales si así se dice, incluso se puede entrar en escenarios que tuvieron lugar siglos atrás.

Otro ejemplo que ayuda a entender esta situación son los centros comerciales, parques, zoológicos, museos, entre otros, donde se puede entrar virtualmente, escoger sin restricciones el producto que te ofrecen, pagarlo con tarjeta y en cuestión de minutos tenerlo en casa como algo palpable y real. De esta manera lo virtual será comprendido como parte de la realidad en la medida en que el ser humano lo vaya aprehendiendo, codificando, y si se puede decir materializando para que no quede en un plano inaccesible sino cada vez más responda a las exigencias de su propia vida.

La inquietud que puede estar merodeando en muchas personas es ¿dónde viven esas comunidades virtuales? ¿Si no cuentan con territorio geográfico cómo conciben el tiempo y el espacio? Por supuesto que no es posible hablar de una comunidad prescindiéndola de las categorías de tiempo y espacio, de alguna manera han de estar presentes estos factores. Es el ciberespacio, territorio virtual donde convergen tiempo y espacio, pero de un modo distinto al que acostumbradamente se manejan en las comunidades tradicionales, el que nos proporcionará los elementos necesarios para ubicar la existencia de las comunidades virtuales.

2.4 La categorización de espacio y tiempo en las comunidades virtuales

Las nuevas tecnologías de información y comunicación le han dado un giro cuántico a los conceptos de tiempo y espacio con los que se habían trabajado tradicionalmente. Por ejemplo, cuando Román Gubern,³⁰ se cuestiona sobre “¿Cómo podemos pensar en la concepción clásica de distancia, en tiempos en que gracias a las telecomunicaciones, con una llamada o la conexión a Internet, se pueden comprar cosas que físicamente están del otro lado del mundo y esto es más sencillo que ir a la tienda de la esquina? o ¿Cómo podemos seguir pensando en el tiempo, en relación a la distancia, tal y como solíamos entenderlo, cuando tardamos más tiempo de la casa al aeropuerto que en el vuelo de una ciudad a otra?”³¹

Gubern insiste en que se necesita una nueva configuración para entender estas dos categorías con mayor flexibilidad. Donde no desaparecerán como conceptos, pero sí ver la manera de otorgarles dimensiones más acordes con la realidad actual en la que se ven inmersos, e incluso “dejarlos de tener como marcos estructurales de la realidad.”³²

En el caso de Reinghold hablar de Internet, es hablar de realidad virtual, de comunidad virtual y de ciberespacio. Por lo tanto no queda claro, en el orden teórico, si

³⁰ Román Gubern es catedrático de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación en la Universidad Autónoma de Barcelona, de la que ha sido decano. Fue presidente de la Asociación Española de Historiadores del Cine y pertenece a la Association Francaise pour la Recherche sur l'Historie du Cinema. Miembro de la Academia de Bellas Artes de San Fernando, de la New York Academy of Sciences, de la American Association for the Advancement of Science y del Comité de Honor de la International Association for Visual Semiotics.

³¹ Gómez, Edgar, Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la comunicación mediada por computadora. Observatorio para la Cibersociedad, en línea, disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>; Internet; accesado el 22 de mayo del 2007.

se habla de un espacio real o de un espacio construido “simbólicamente.”³³ Si un espacio virtual es construido simbólicamente, entonces interpretando a John Thompson representa algo, se refiere a algo, dice algo a acerca de algo. Esta referencia a algo es lo que deja entrever a un objeto, que al ser codificado por los sujetos en un mismo contexto, sin importar que se trate de algo virtual o real, produce sentido.

Consecuentemente Bonder considera el ciberespacio como un terreno intangible al que se puede acceder por medios tangibles, es decir, el espacio que ocupan las computadoras, los cables, las conexiones y los servidores (que es físico, tangible y real) y que está modificando la relación con el espacio físico. Ejemplo, salones de laboratorio de cómputo, el espacio reservado para la computadora en nuestras casas, los cibercafés, entre otros, hablan de que cada vez más, los espacios domésticos se adecuan para que sea más cómoda la entrada al ciberespacio.

De esta manera el espacio deja de ser una forma a priori. El mismo se convierte en una imagen que hay que formalizar, modelar. Así las realidades virtuales no son objetos sustanciales, sólidos, como una mesa o manzana. Más bien ha de considerárseles por su capacidad de mediación. Esta confrontación entre lugares que no lo son y cuerpos que sí lo son es el nudo del problema de lo virtual. Así el ciberespacio ofrece nuevos tipos de espacios y nuevas formas de vivir en dichos espacios. De este modo las comunidades virtuales hacen experimentar nuevas formas de ser, nuevos medios de hacerse mutuamente presentes.

³³ Según John B. Thompson lo simbólico es lo mismo que la signicidad o la semiosis social, y recubre, en consecuencia, el vasto conjunto de los procesos sociales de significación y comunicación. Este conjunto puede desglosarse, a su vez, en tres grandes problemáticas: un código, la producción de significados en base a dicho código, y un intérprete humano (real o posible) capaz de reconocer el signo productivo, reproduciéndolo en forma de un signo equivalente (interpretante). Cf. Thompson, B. John, Ideología y cultura moderna, teoría crítica social en la era de la comunicación de masas, Universidad Autónoma Metropolitana, 2002, Pg. 207-214.

En estos nuevos espacios es importante conocer si se trata de espacios públicos o privados. Pues para los individuos que tengan interés en formar parte de una comunidad virtual se requiere a ciencia cierta saber hasta dónde pueden moverse con libertad o si existen algunos límites dentro de las mismas a los cuales deben ajustarse.

2.4.1 Espacio público o privado

Desde mediados del siglo XVI, lo público comenzó a significar una actividad o autoridad relacionada o derivada del Estado, y lo privado se referían a aquellas actividades o esferas de la vida que quedaban excluidas o estaban separadas de él.

Mientras el dominio privado incluye la propiedad privada de las organizaciones económicas con fines a la obtención de beneficios personales, el dominio público incluye un conjunto de instituciones estatales desde lo legislativo hasta las fuerzas armadas.

Entre los dominios de lo público y lo privado, recientemente han surgido y prosperado varias organizaciones intermediarias que no son ni propiedad del Estado ni del dominio privado, por ejemplo las ONGs.

Otro sentido respecto a lo público y a lo privado y sobre el que se vale esta investigación para el logros de sus objetivos nos lo da a conocer John. B Thompson cuando afirma: “lo público significa abierto o disponible al público. Lo que es público, en este sentido, es lo que resulta visible u observable, aquello que se realiza ante espectadores, lo que se expone a todos o a muchos para que sea visto u oído, o para que tengan noticia de ello. Lo que es privado, por oposición, es lo que queda oculto a la

mirada, lo que es dicho o realizado en la privacidad o en secreto o dentro de un círculo restringido de personas.”³⁴

Teniendo en cuenta estos elementos, y a pesar que las comunidades virtuales surgen en la Red, a menudo se forman alrededor de similitudes demográficas o de intereses comunes. Hay salas de charla por edades, nacionalidad, género, etnia, religión, profesión o cualquier otro tipo. Otra característica importante es el lenguaje, el cual puede ser usado como una barrera de entrada o un significado de inclusión y exclusión. Este panorama nos conduce a determinar que las comunidades virtuales son espacios públicos o privados dependiendo de su propio fin y estructura.

Un ejemplo que ilustra esta situación de lo público y privado en las comunidades virtuales se puede apreciar en la pregunta abierta que una cibernauta llamada Lena sube a su página:

“ Hola: Lo que pasa es que tengo una comunidad privada en msn, y me salió la otra vez un cartelito que decía que si la ponía pública después no podía revertir y volver a ponerlo privado, o al revés, si es público y después lo pones privado no se puede revertir, entonces pensé que como los espacios son de msn quizás pase lo mismo. Aunque me diste una idea, voy a crearle un blog a mi novio y voy a probar si se puede o no...no se me había ocurrido eso antes, ahora que dijiste se me ocurrió... Gracias”³⁵

Lena

³⁴ Thompson, B. John, Los medios y la modernidad, una teoría de los medios de comunicación, Paidós, 1999, Pgs. 165 – 166.

³⁵ El Hacker, Curso virtual de hacker, en línea, disponible en <http://foro.el-hacker.com/todo-messenger/si-pongo-mi-espacio-publico-despues-lo-puedo-volver-a-poner-privado-t94311.0.html;msg355659#msg355659>; Internet; accesado el 21 de mayo del 2007.

Las comunidades virtuales desde el punto de vista de un espacio público se presentan como lugares de esparcimiento, goce, disfrute, recreación, circulación de mensajes, de ayuda mutua, etc., destinado al uso de la comunidad en general, de forma gratuita, y de libre acceso. Pero en cualquier momento debido a reglas, normas en su organización abrazan los espacios privados dejando a la margen a quienes quieren y no pueden ingresar a estos espacios comunicativos.

Es el caso que en muchos sitios la posibilidad de participación está determinada por el conocimiento de la temática sobre la que se discute, como temas con cierto nivel de especialización -la investigación científica, la medicina en todas sus especialidades, o incluso la literatura y la filosofía, por poner algunos ejemplos-, aunque puede hacerse extensivo a otras áreas, en función de las temáticas y los acuerdos establecidos al respecto.

El ejemplo de Lena, señala también los comienzos de una tensión entre los cibernautas que con preocupación comparten inquietudes sobre cómo comportarse en espacios que sienten públicos, pero que dentro de los mismos requieren espacios privados para sus propios intereses. Fundamentalmente el espacio público está destinado a satisfacer las necesidades colectivas para garantizar el pleno desarrollo como seres humanos.

Pero la concepción de espacio que más interesa para este estudio es el creado por elementos tecnológicos, un espacio virtual que surge por el uso que hacen las personas de ellos. El que posibilita que muchas relaciones ocurran dentro del mismo.

2.4.2 El ciberespacio y el hiperespacio

Se habla entonces de acceder, entrar, conectarse, estar *en línea*, y esto remite a la sensación de entrar en este espacio cada vez que se está frente a la computadora y ésta está conectada a Internet. Autores como William Gibson que acuñaron el concepto de “ciberespacio,”³⁶ conciben al mundo de Internet como un espacio físico en sí mismo, tanto en metáforas como en sentido directo.

Por medio de Castells se establece el concepto del *Espacio de los Flujos* del que dice: "Las localidades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes, provocando un espacio de flujos que sustituye al espacio en lugares." ³⁷

Con ello, da a las redes comunicativas (en general y a Internet por ser la mayor red tecnológica-comunicativa-humana) una nueva configuración que establece el espacio en la interacción más que en los medios para llevarla a cabo. Pues Internet no sólo representa, como la radio o la televisión, un transmisor de contenidos o una forma de acortar distancias como el teléfono, sino que puede funcionar como un espacio social en sí mismo, como si fuera un café o un parque en donde se citan las personas para interactuar.

³⁶ Ciberespacio. Una alucinación conceptual experimentada diariamente por millones de operadores en cada nación, por niños que aprenden conceptos matemáticos... Una representación gráfica de los datos abstraídos de los bancos de cada computador en el sistema humano. Inconcebible complejidad (Gibson, 1993, p. 67). Conveniente para denominar el conjunto de las informaciones que transitan en los servidores y en los terminales conectados a la Internet, la expresión ciberespacio se popularizó con la rápida expansión del número de usuarios de la red en la década de los 90. Frago Sueley, “espacio, ciberespacio, hiperespacio”, en línea, disponible en http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n22/22_sfrago.html; Internet; accesado el 24 de mayo del 2007.

³⁷ Castells Manuel, *La Era de la Información*. Vol. I. Ed. Siglo XXI. Pg. 452.

Además, a diferencia del cine, en el ciberespacio no sólo se *asiste* para recibir mensajes sino también para enviarlos y que esto genere una sensación de *estar* con alguien, y lo más importante, generar un ser que puede no sólo comunicarse sino existir. Así, Internet se concibe no sólo como un medio de comunicación sino como un espacio social de interacción. Y es aquí exactamente donde viven las comunidades virtuales, donde asientan su permanencia, donde nacen, crecen o desaparecen sencillamente.

De ahí la idea de citarse, encontrarse o quedar de verse en el ciberespacio. Por ello, no resulta tan descabellada la idea de pensar en Internet como un espacio físico real, en donde, en principio, el referente podrían ser los lugares de interacción que se conoce (bares, cafés, plazas, etc.) pero que tiene su propia configuración tecnológica y discursiva. Ya la creación y existencia de las comunidades virtuales son un hecho de que se está ante un nuevo espacio social y no simplemente ante un medio de información y comunicación.

Sin embargo, el que se piense a Internet como un espacio alternativo no quiere decir que sea ni autónomo ni necesariamente independiente. En realidad no se ha podido establecer un marco teórico de análisis de dichos fenómenos y se ha caído en la trampa de utilizar conceptos contruidos para otros fines y tratar de entender con ellos nuevos fenómenos.

Echeverría señala que: “Carecemos de formación para movernos e intervenir en los escenarios virtuales. Hemos sido educados para expresarnos plausiblemente en los escenarios del primer y segundo entorno, pero ignoramos casi todo sobre la estructura

del espacio telemático, ya que estamos acostumbrados a pensarlo como un espacio informacional y no como un espacio de acción.”³⁸

En este sentido las comunidades virtuales seguirán siendo un enigma para aquellas personas que al tratar de acercarse a las mismas, lo hagan bajo la lupa de una mera representación del concepto de comunidad territorial que muy poco o nada tiene que ver con la nueva forma de existencia de comunidad en un espacio virtual. Incluso, se podría cometer el error de pensar en dos espacios, en dos mundos separados, el de lo real y el de lo virtual.

La idea de Mitra y Schartz quienes apuntan que "La buena vida ya no está sólo en lo real, o sólo en lo virtual, sino en la congruencia de los dos, donde uno parece alimentarse dentro del otro, transformando a ambos, y creando el espacio cibernético que se convierte en la síntesis de ambos."³⁹ ayuda a clarificar que el concepto de Hiperespacio⁴⁰ puede resultar útil no sólo para hablar de Internet y su impacto en las relaciones sociales y personales, sino para estudiar dicho impacto desde un acercamiento más claro y preciso, ya que combina, de forma holística, tanto la realidad que vive la persona como la llamada realidad virtual, que también es experimentada. Pero sobre todo, el flujo que, entre ambas, tiene una forma específica de apropiación por parte de los usuarios y usuarias.

³⁸ Cit, por Gómez, Edgar, Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora, en línea, disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>; Internet; accesado el 17 de junio del 2007.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Espacios con más de tres dimensiones se les da el nombre de 'hiperespacio'. Hiperespacios y elementos hiperespaciales, como por ejemplo los hipercubos, pueden ser representados visualmente en dos o tres dimensiones, pero la mente humana tiene dificultades para operar en sistemas espaciales de ese tipo. E n línea, disponible en http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n22/22_sfragoso.html.; Internet, accesado el 22 de mayo del 2007.

Morse, citado por el mismo Edgar Gómez apunta que “lo virtual comenzó con la TV pero llegó a su punto cúspide con lo Ciber. De esta forma, la CMC (Comunicación Mediada por Computadora) abre una puerta al sistema e introduce un sentido más complejo y simbólico a la palabra medio, ya que aunque sigue siendo una construcción tecnológica los que generan el espacio (los contenidos, su intensidad y su dirección) son las personas que tienen acceso al sistema.”⁴¹

De esta manera es que las comunidades virtuales se convierten en espacios de comunicación, no porque la misma tecnología la propicie sino más bien porque las personas que las integran son quienes crean ese espacio comunicativo para que a través de la interacción, se logre poner en marcha un proceso comunicativo que haga de estos grupos de interés una verdadera comunidad donde se compartan valores, sentimientos, y se gesticule el compromiso como herramienta fundamental en el logro de metas comunes.

Por otra parte, el tiempo también es otro factor interesante y digno de considerarse en relación al Internet, ya que al ser posible que sea un medio sincrónico o asincrónico, esto transforma las concepciones sobre la realidad. Nuevamente, Castells apunta que:

“El tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse para interactuar mutuamente en el mismo mensaje. El espacio de los flujos y el tiempo atemporal son los cimientos materiales de una nueva cultura, que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación

⁴¹ Cit, por Gómez, Edgar, Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora, en línea, disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>; Internet; accesado el 17 de junio del 2007.

transmitidos por la historia: la cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer.”⁴²

Lo más importante de esta cita es que permite encontrar en el ciberespacio una existencia en sí mismo, sin que esto signifique que dicha existencia sea separada de la realidad. Les da la posibilidad a los individuos de coexistir con una nueva realidad dándole un carácter simbólico e interpretativo, pero sin perder de vista la relación con la otra realidad. Así, “el ciberespacio, efectivamente, convierte la linealidad temporal, a la que nos ha acostumbrado durante siglos la narrativa secuencial, en innecesaria; mientras que la coherencia espacial se desintegra ante la simultaneidad de los lugares”.⁴³

Al reflexionar sobre la importancia de las categorías tiempo y espacio para las comunidades virtuales presentes de un modo muy distinto a como se concibe en las comunidades tradicionales, queda por último dar una mirada a la manera como están organizadas estas comunidades. Si al igual que a las comunidades tradicionales cuentan con ciertos requisitos necesarios para su conformación y desarrollo, para su funcionamiento y trascendencia a lo largo de la historia como es el caso de las comunidades cristianas católicas que a más de 2000 años todavía se conservan.

2.5 La organización en las comunidades virtuales

De acuerdo a Fernback y Thompson, citados por Edgard Lenert y Nadezhda Kaneva en el libro *Sociedad y comunicación: una mirada al siglo XXI*, lo que constituye a una comunidad virtual es: “(1) se mantiene a través de interacción social

⁴² Castells Manuel, *La Era de la Información*. Vol. I. Ed. Siglo XXI. Pg. 467.

⁴³ *Ibid.* 467.

repetitiva. (2) Está asociada con un espacio común virtual, y (3) sus integrantes comparten uno o más intereses comunes.”⁴⁴

Entonces, dadas las múltiples posibilidades de organización de las comunidades virtuales, no se debe perder de vista que no todos los usuarios de Internet pueden acceder indistintamente a cualquier sitio y formar parte del grupo que se organiza en torno al mismo, se requiere pues “una construcción teórica al respecto que tome en cuenta las razones y/o los intereses que propician dicha organización.”⁴⁵

Por otra parte es importante conocer el tamaño de una comunidad virtual la cual se refiere al número de usuarios identificados como integrantes. Aunque el número puede variar con el tiempo y es posible también que un sólo usuario pueda estar presente usando diferentes sobrenombres (nick name) como si se tratara de varias personas, su tamaño depende de múltiples factores que van desde su organización hasta lo que ofrece.

De aquí se desprende la necesidad de estudiar las reglas en torno a las cuales se organiza la comunidad virtual. Acercarse a esta característica implica un acercamiento a la manera en que el grupo de interés se constituye en comunidad virtual, a la vez que permitirá establecer límites entre ambas modalidades e incluso establecer clasificaciones de acuerdo a sus objetivos, requisitos para participar, duración etc.

Mario Aguer⁴⁶ habla de dos aspectos diferentes en la organización: la estructura como elemento estático, y el funcionamiento como dinámico. Así mismo, Chester

⁴⁴ Páramo Teresa, *Sociedad y comunicación, una mirada al siglo XXI*, UAM, 2006, Pg. 365.

⁴⁵ Razón y Palabra, *De las Comunidades Sociales a las ¿Comunidades? Virtuales*, en línea, disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n10/claudia.htm>.; Internet; accesado el 01 de mayo del 2007.

⁴⁶ Aguer H. Mario, *La era de las organizaciones virtuales*, Pirámide, 2005.

Bernard citado por Mario Aguer, en 1983 formuló la distinción entre organización formal e informal, definiendo la organización formal como “sistema de actividades o fuerzas conscientemente coordinadas de dos o más personas, siendo los objetivos de esta organización: 1. la comunicación entre las personas que componen la organización; 2. una disposición hacia un trabajo cooperativo; 3. un objetivo común.”⁴⁷

Ahora, la organización informal es aquella que para alcanzar un objetivo común son necesarios los diversos contactos tanto a nivel personal como de grupo, y que por supuesto no han sido planificados por la estructura formal sino que se desarrollan espontáneamente.

Aunque en la red hay mayor dificultad de una organización formal, la tendencia en las comunidades virtuales católicas es la de construir una estructura formal que las identifique de las demás comunidades virtuales; por ejemplo, Mario Aguer habla de una organización misionera como una forma de organización que “pretende que las personas se sientan identificadas con unas creencias, una cultura, una manera de hacer, siguiendo unas políticas y pretendiendo alcanzar unos objetivos a partir de una estrategia y, más concretamente, de una misión. Los miembros de la organización comparten las creencias y valores, lo cual permite que todos ellos asuman la aceptación de las reglas o normas con armonía y conformidad.”⁴⁸

Es indispensable para la organización de una comunidad virtual la presencia de un escenario de relaciones sociales donde los individuos interactúen y pongan en común sus inquietudes tanto personales como grupales. Actividades y servicios que respondan a las necesidades de sus integrantes como un entorno geográfico que administre el software requerido de acuerdo a las especificidades de cada comunidad. La figura de

⁴⁷ Ibid. Pg. 18.

⁴⁸ Ibid. Pg. 34.

personas como el moderador o los consultores sobre todo en los foros de discusión que conduzcan, animen y creen un clima familiar es pilar importante en la vida organizacional de la comunidad virtual. Por ello es vital hacer referencia a estos dos elementos que hacen posible el funcionamiento de las comunidades virtuales.

2.6.1 El moderador en las comunidades virtuales

Las comunidades son organizaciones eminentemente sociales y voluntarias. Su éxito depende de su propia habilidad para generar el entusiasmo, significado y valor suficiente como para atraer y comprometer a las personas. Esta habilidad se construye y reconstruye a partir de la presencia del moderador, quien es el encargado de guiar esta dinámica comunicativa.

Un moderador dentro de este contexto, es un usuario de un foro virtual que realiza labores de guía, de mediador y de regulador para mantener un ambiente cordial, de confianza y agradable para todos los usuarios del mismo. Los moderadores suelen ser nombrados por el administrador del foro o sugerido por los cibernautas.

Ahora bien, para referirse al rol que desempeña la figura del moderador dentro de la organización de las comunidades virtuales el mismo Aguer señala algunas características que van sin duda a influir en el comportamiento de la comunidad virtual “progresivamente va emergiendo como una figura nueva en los modelos de cooperación asíncrona y de autoorganización de lo que, de otra manera, tendería a un caos por acumulación. El moderador, si está armado de una clara metodología de trabajo, es una

de las pocas personas de la CV que puede modular su calidad, ritmo de funcionamiento y la calidad y el tono de los intercambios.”⁴⁹

Sin lugar a dudas que en un espacio comunicativo donde interactúan muchas personas y fluye diversa información la figura del moderador es necesaria para favorecer los tiempos, y de acuerdo con Aguer, responder a la calidad y al ritmo de la comunicación.

2.6.2 Consultores

Dentro de las comunidades virtuales los consultores son individuos profesionales que ofrecen asesoramiento a las personas en un tema específico. Estos colaboradores brindan a los usuarios consejos, terapias, información y ayuda personalizada con el objetivo de proporcionarles lineamientos teórico - prácticos, herramientas y actitudes que les permitan resolver la situación o problema que están viviendo.

Para que alguien pueda actuar como consultor requiere de algunas características como: poseer conocimientos teórico – práctico; conocer y respetar normas éticas; poseer interdisciplinariedad, autocontrol, integridad y honestidad; tener sentido de oportunidad; establecer relaciones interpersonales; mantener secreto y ética profesional; poder de síntesis, deducción o inducción; poseer capacidad de enseñar y persuadir, facilidad de expresión, de comunicación y de trabajo.

Ya como profesional el consultor debe contar con los siguientes atributos: tener criterio propio y actitud ética, ser equitativo, saber escuchar, ser buen

⁴⁹ Ibid. Pg. 38.

observador, tener espíritu activo e innovador, tener capacidad de comunicación y buena expresión oral y escrita, tener visión a la vez que filosofía práctica, poseer un carácter decidido y disposición al riesgo, ser organizado, tener espíritu de superación permanente y poseer capacidad de análisis.

Al consultor no se lo puede ver como separado de las políticas y normas de la comunidad virtual, él debe formar parte de este medio en todos sus aspectos para que pueda servir adecuadamente a sus usuarios respetando el entorno en el que se desarrolla su trabajo, además el consultor como profesional de la información se forma a través de la práctica, de acuerdo a esta va adquiriendo una serie de habilidades y experiencias acorde al perfil en que se especializa.

Por su participación en los foros virtuales, por referencias personales de algunos integrantes de la comunidad y con el consentimiento previo de los responsables del Portal, el consultor se hace visible y comienza a ejercer su servicio. No obstante son personas que ameritan más allá de esta investigación un estudio de caso que permita descubrir el origen y sentido de su legitimidad⁵⁰. Pues por ahora los integrantes de las comunidades se quejan porque no encuentran en ellos personas cercanas que manifiesten una mayor preocupación para ofrecer pronta y oportunamente la ayuda solicitada.

2.7 Conclusiones

En conclusión este nuevo concepto de comunidad que surge gracias a los avances de las tecnologías de la comunicación y la información se soporta en la comunicación. Una comunicación que se da en espacios y tiempos distintos al que se

⁵⁰ A legitimidad se le va a entender como la capacidad de ser obedecido sin recurrir a la coacción o violencia.

manejaba en las comunidades tradicionales. Una comunicación que se convierte en elemento indispensable para la existencia de la misma comunidad, la cual exige conocer e interpretar.

A pesar de llamarse comunidades virtuales, son varios los elementos que fundamentan la afirmación de que se trata de comunidades reales, ya que están constituidas por personas que al vivir en la Red les infunden una forma de existir. Estos individuos mantienen relaciones reales por medio de entidades virtuales: intercambian información, establecen lazos afectivos y ejercen el compartir. Así mismo cuentan con una organización propia donde se establecen roles y se definen políticas que las hace en determinados momentos convertirse en espacios públicos o privados.