



UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 8793-24

ESTUDIO RETROSPECTIVO SOBRE LA CONFORMACIÓN
DE LAS SOCIEDADES VIRTUALES Y SUS ALCANCES

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

JUAN PABLO RAMÍREZ ARELLANO

ASESOR:

LIC. LUIS FELIPE NORIEGA ROMÁN

CELAYA, GTO.

OCTUBRE 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

He tenido éxito en la vida.

Ahora, intento hacer de

Mi vida un éxito

Brigitte Bardot

A mi padre:

Ing. Gilberto Ramírez Maldonado,
por ser mi más grande apoyo, el mejor guía
que Dios pudo haber puesto en mi camino,
por educarme con el ejemplo. Por todo y
tanto amor para sus hijos, he aquí mi trabajo
que te entrego por ser MI PADRE.

A mi madre:

Sra. Ma. De Lourdes Arellano,
quien se ha encargado de regañarme,
Gracias, como podrás ver tus regaños
sirvieron mamá, hoy soy una mejor persona.

A mí esposa:

María del Carmen Ramírez Díaz,
quien me ha motivado a buscar
siempre la superación personal,
gracias por todo tu apoyo.

A mis hermanos:

Gilberto Enrique,
Victor Hugo,
Jorge Luis,
Ángeles,
Omar,
por compartir tantos momentos felices y
tristes de mi vida, y por todo lo que
he aprendido de ustedes.

A mis sobrinos.

Ésta tesis es producto del esfuerzo, amor y apoyo que todos ustedes me han dado;
agradezco a Dios haberme dado tanto y espero saberles gratificar siempre su amistad, amor
y cariño.

ÍNDICE

Introducción

CAPÍTULO 1. Como surgieron los chat y se conformaron las sociedades virtuales

1.1. ¿Qué son las sociedades?	1
1.2. ¿Qué es Internet?	2
1.2.1. Historia de Internet	3
1.3. ¿Qué son los portales?	3
1.3.1. Portales: Pasado	4
1.3.2. Portales: Hoy	6
1.3.2. 1. ¿Por qué éste éxito repentino?	6
1.3.3. Portales: Mañana	8
1. 4. ¿Qué es un chat?	11
1.4.1. ¿Para qué sirve un chat?	11
1.5. ¿Qué entendemos por sociedad virtual?	12
1. 5.1. Cibercultura, personalidad física y máquina	16

CAPÍTULO 2. Los vínculos en Internet (generalidades) 20

2.1. Tipología	24
2.1.1. El e-mail y su función interpersonal	26
2.1.1.1. El e-mail, su estructura y sus efectos	27
2.1.1.2. Internet y la falta de personalidad física	29
2.1.1.3. El chat	31
2.2. La información y la www	32
2.3. La comunicación en la www	35
2.4. La comunicación con el correo electrónico	36
2.5. Redes Sociales (Lo de Hoy)	39
2.6. Ética y etiqueta en Internet	43
2.6.1. Transformaciones de la vida privada y de la vida pública	45
2.6.2. Los lenguajes	48

CAPÍTULO 3. Desarrollo del chat.

3.1. ¿Qué es C.H.A.T.?	53
3.1.1. ¿Cómo funciona?	54
3.2. Del WEBCHAT a los programas especializados en chat	54
3.3. IRC (Internet Relay Chat)	55
3.3.1. ¿Cómo se establece la comunicación por estos programas?	58
3.3.2. Descomposición cualitativa y la estructura temática en IRC	59
3.3.3. La aldea global	59
3.3.4. Sobre los personajes: verdades, ficciones y mentiras	61
3.3.5. Personas, máscaras y roles	64
3.3.6. Personajes urbanos	67
3.3.7. Moratoria psicosocial y la adolescentización del adulto	74
3.4. La función del saludo en IRC	78
3.5. El concepto de miembro desde la óptica etnometodológica	83
3.6. Análisis de conversación: tres disposiciones etnometodológicas	84

CAPÍTULO 4. Caso y conclusiones del chat y la sociedad virtual

4.1. IRC: Caso Paradigmático de los Chat	90
4.2. Caso sobre: Moratoria psicosocial y la adolescentización del adulto	91
4.3. El rol de los padres y la educación como miembros pasivos en las sociedades virtuales	94

Conclusiones

Notas

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

Una investigación acerca de los vínculos en Internet buscará echar luz sobre hechos nuevos, poco explorados y de una importancia creciente para la sociedad.

Como toda innovación tecnológica, Internet trae aparejado algo de desconfianza que suele esconder un profundo temor: el temor a que el nuevo artificio tecnológico destruya las capacidades humanas que viene a sustituir.

En el caso de Internet y las nuevas tecnologías, la imagen temida es la de una persona (sola) frente a la luz mortecina de su monitor, alejada de sus semejantes, alejada del mundo, “comunicándose” sólo con su computadora.

Pues la presente investigación es un compendio retrospectivo que buscará demostrar que tal imagen es falsa, que Internet al igual que el común de las tecnologías, viene a potenciar más que a destruir. En todo caso, se trata sólo de un instrumento, está en nosotros el uso que le demos así como su alcance.

En el primer capítulo vamos a conocer los antecedentes y definición de la Internet, CHATS y la formación de las Sociedades Virtuales. Se busca en éste capítulo explicar según varios autores que es una sociedad y porque la necesidad de éstas. Se explicará mediante antecedentes del Internet su evolución con los llamados PORTALES hasta llegar al medio de comunicación conocido como CHAT y la conformación de sus Sociedades.

Los vínculos establecidos, la sociedad virtual, (que pueden estar, literalmente, en cualquier lugar del mundo) suelen ser cuidadosos y fortalecidos demostrando de ésta manera un interés por el otro que no se condice con la habitual imagen fría de una computadora. Para éste análisis se destina el capítulo dos, donde conoceremos los vínculos en Internet y sus generalidades. Conoceremos los tipos de comunicación y formas para llevar a cabo la comunicación en la Internet tales como la www, e-mail y los chats. Se clasificará por su

tipología (profesional, personal, etc.) las maneras y formas de comunicación en Internet. Éste capítulo nos dará la información necesaria para entender nuestro tema a desarrollar y en cual trabajaremos, los chats y la sociedad virtual.

Una de las características que permiten que esos vínculos se afiancen no siempre está presente en los vínculos “cara a cara”: la comunicación reflexiva. Las personas que se comunican vía Internet se toman el tiempo necesario para reflexionar antes de contestar un mensaje. Por todo esto, el capítulo tres de éste estudio, se desarrolla el tema “el chat”. Se explica su funcionamiento, programas y formas en que se puede dar la comunicación mediante chat. Se estudia la personalidad, mascarar, roles y los personajes que desempeñamos en un chat. Se analiza el concepto de la aldea global en el chat. Se presentan entrevistas, casos y personajes de los chats.

Éste nuevo tipo de comunicación interpersonal, si bien es condicionado (en principio) por la tecnología, se revaloriza en cada vínculo interpersonal, enriqueciendo tanto el contenido de los intercambios como el desarrollo de la relación humana en sí misma.

La flexibilidad aludida (y sus efectos) demuele también otro de los mitos negativos de la computación: que atrofia el pensamiento; por el contrario, puede ser un vehículo para la reflexión de temas profundos, algo que no es fácil de lograr en la vida cotidiana. Para demostrar los efectos y sus alcances de éstas sociedades y formas de comunicación, el cuarto capítulo se analizará un caso específico llevándonos a una conclusión y a la ejemplificación de la transformación del individuo que se puede dar en los chats, en específico la IRC (acrónimo de Internet Relay Chat, Grupo de discusión de Internet). En éste último capítulo analizamos hacia donde vamos con las influencias negativas y positivas, el rol que los padres deben de desempeñar en las sociedades virtuales aun sin ser parte activa de ellas, y se explica como la educación en casa es la manera mas fácil para permear a nuestra familia de las influencias negativas de éstas sociedades.

Otro de los potenciales de Internet es permitir a los usuarios mostrar características ocultas de su personalidad, características que por diversos motivos permanecen latentes en su vida diaria. Naturalmente, los rasgos de personalidad que pueden expresarse a través de éste medio de comunicación son tanto positivos como negativos, pero no debe juzgarse un medio de comunicación porque permite la expresión de aspectos patológicos de la personalidad. Sin embargo, si resulta decisivo su capacidad de potenciar aspectos adaptativos de las personas, de permitir la expresión de una distinta (o nueva) subjetividad.

Estos puntos son abarcados en la investigación misma. Sólo habré de agregar que para mí, asumiendo el rol de investigador, el trabajo es ante todo una rica experiencia interpersonal, no solo en relación a aquellos que colaboran para llevarlo a cabo.

¿Cómo funciona la identidad, en un intercambio donde no está en juego el cuerpo y todo se limita al lenguaje escrito? ¿Cómo y con qué características y efectos se constituyen los lazos intersubjetivos en éste tipo de relaciones?

Las respuestas a éstas y a similares preguntas las encontrarás en éste estudio, una investigación acerca de una subjetividad, del establecimiento de lazos interpersonales con características diferenciales y de los fenómenos de comunicación que se dieron, se dan y se darán en el ciberespacio.

Para el estudio elegí un diseño de tipo cualitativo porque me interesa ante todo, interrogar a los habitantes del ciberespacio respecto de los vínculos establecidos en él, más que obtener un cuadro formal y preciso del mismo asunto.

La cuestión de los vínculos en Internet es aún un tema poco explorado o, en muchos aspectos, no abordado con anterioridad. Por lo tanto, en ésta investigación se pretenderá aumentar el grado de familiaridad con estos fenómenos.

Sin embargo, el lector tiene derecho a preguntarse acerca de la validez de mi análisis. Lo mejor entonces será ofrecerle una visión sintética de cómo comprendo yo mismo la metodología con que trabajamos en éste caso.

No desarrollaré con la debida extensión y profundidad las consideraciones metodológicas y epistemológicas que cabría hacer respecto al diseño cualitativo de investigación psicosocial, así que me limitaré a ofrecer algunas precisiones básicas para la orientación del público en general y buscaré no dejar insatisfecho al lector especializado en temas de investigación o iniciado en ésta última de cualquier modo que fuese.

¿Por qué cualitativo?

La investigación constituirá un estudio de tipo cualitativo. Pero, ¿qué es un estudio cualitativo? Decir que un estudio es “cualitativo” es hacer, ya desde su nombre mismo, una diferencia de principio con los llamados estudios “cuantitativos”.

La distinción cualitativo versus cuantitativo, se remota hasta Aristóteles quien la desarrolla en sus “Categorías”. Para el sabio griego, cantidad y cualidad eran dos modos de “presentarse de” y “decir sobre” lo que es.

Veamos rápidamente con que sentido se usa ésta oposición cuanti/cuali, en los estudios sociológicos y comunicólogos modernos.

Cuantitativo: éste es probablemente el tipo de estudio más conocido por el público en general, puesto que es el de las encuestas de opinión, las cuales, aunque más no sea alguna vez, todos han visto o leído en los diarios o revistas de actualidad.

Un estudio cuantitativo, como su nombre lo indica, implica trabajar con “cantidades”; Pero ¿Qué significa que puedan establecerse cantidades de un comportamiento o fenómeno social?

Para hacer un estudio cuantitativo se parte del supuesto (y la experiencia parece confirmar su validez) de que el comportamiento humano puede ser traducido en términos de variables mensurables. Se concibe el comportamiento social de un modo que conduce a obtener unidades de información cuantificables y medibles. Así es posible dar un tratamiento estadístico a los fenómenos observados y sacar conclusiones generalizables con cierto grado de certeza.

El estudio cuantitativo logra un alto grado de precisión formal y de capacidad de predicción y generalización, pero, en cambio, implica una inevitable pobreza semántica, ya que para hacer posible las mediciones se elimina u omite del fenómeno estudiado, gran parte de lo que en la realidad viva hace de dicho fenómeno algo significativo.

Cualitativo: a diferencia de los cuantitativos, los estudios cualitativos, como su nombre también lo indica, se centran en la cualidad. Pero, ¿cómo ha de entenderse “cualidad” en el caso de estudios sociales?

La cualidad en un estudio cualitativo psicosocial, se refiere al sentido de los comportamientos analizados.

Un estudio cualitativo es un estudio en el que se hace una interpretación del fenómeno y mediante esa interpretación se le otorga un sentido a dicho fenómeno. Al investigador cualitativo le importa ante todo, hacer hablar a los datos de la observación para que estos le cuenten su historia, su intimidad, sus ambigüedades y su orientación futura.

Ahora cabe preguntarse: ¿con qué criterios hace el investigador la interpretación?, ya que una interpretación es siempre algo relativo (al menos así parece al sentido común).

En conclusión: exponer todos los criterios de interpretación en juego en una investigación, llevaría a hacer otro estudio de grandes dimensiones.

De modo que nos conformaremos con lo más esencial, y lo más esencial es esto:

Para la investigación cualitativa, el comportamiento humano, así como los medios por los cuales éste comportamiento es conocido, y también las vías por cuales ese conocimiento es ordenado y transmitido, son todos ellos inteligibles y significativos. Y no sólo eso, sino que esa significación es expresable de modo satisfactorio (pero no completamente) mediante el lenguaje humano ordinario con respecto al cual, el lenguaje de las Ciencias Humanas no es nada más, pero nada menos, que una elaboración más estricta cuidadosa.

Dicho esto y mientras el lector le da forma a sus objeciones y dudas, sólo agregaré que a la inversa que en el caso anterior, el estudio cualitativo carece de rigor formal y no permite hacer predicciones ni generalizaciones certeras. Sin embargo tiene mucha más riqueza semántica, puesto que en él se ha abandonado la pretensión de medir el fenómeno para, en cambio, centrarse en la comprensión de su sentido. Por lo tanto, una investigación cualitativa no tiene valor predictivo ni sus datos pueden extrapolarse con exactitud, pero sí tiene valor e importancia.

Concretamente entonces, los resultados de la investigación que antecede pueden ser utilizados en otros ámbitos del ciberespacio a título orientativo, pueden explorarse las tendencias resultantes, pueden afinarse las relaciones potenciales que se detectaron.

Es mi esperanza que los datos, hipótesis y análisis de mi estudio, sirvan a otros como guía en sus propios trabajos, y como estímulo para todos aquellos que se apliquen a reflexionar, de un modo u otro, acerca de ésta apasionante y recién comenzada aventura humana que es la conquista del ciberespacio.

CAPÍTULO 1. Cómo surgieron los chat y se conformaron las sociedades virtuales

1.1 ¿QUÉ SON LAS SOCIEDADES?

“La unión de los niveles micro y macro no es por tanto necesaria pero si de importancia central para el desarrollo de la teoría sociológica. Tal unión general paradojas: los vínculos débiles, frecuentemente considerados como productores de alienación (Wirth, 1938) son vistos aquí como indispensables para las oportunidades individuales y para su integración en las comunidades; los vínculos fuertes, que reproducen la unión local, llevan a una fragmentación total. Las paradojas son un antídoto bienvenido para las teorías que explican todo cuidadosamente.”¹

“Cada persona no es el átomo indivisible y aislado del liberalismo anglosajón, sino un conjunto coherente de relaciones, tanto físicas como intelectuales, con la naturaleza, con los objetos con las otras personas, relaciones que la transforman continuamente. Así ningún individuo es estrictamente individual. Pero la coherencia de éstas relaciones puede y debe forzarse, profundizarse, perfeccionarse, pero también puede degradarse, destruirse.”²

Para mejorar continuamente su coherencia interna, cada persona debe llegar a la comprensión de las relaciones que le son positivas y útiles, que refuerzan su autonomía, pero también darse cuenta de que lo útil no es tanto aquello que le conviene, individual y aisladamente, sin sobre todo lo que la vuelve solidaria con el mundo natural y social a su vez.

¹ GRANOVERTER, Mark. **La fuerza de los vínculos débiles**. EE.UU. Ed. Johns Hopkins University. 1973. Pág. 25

² DU NOÛY LECOMTE, Pierre. **El destino humano**. México. Ed. Diana. 1970. Pág. 235

Y para llegar a éste estado de conocimiento, es necesario, pasar por la experiencia práctica, haciendo sobre el mundo, procurando y testando innumerables y variadas relaciones con el mundo físico y social, a través por tanto trabajo y de la política. Y estará, paralelamente, por parte de los Estados, de las sociedades políticas, la misión de crear y promover permanentemente un contexto cultural favorable a la realización en plenitud de sus ciudadanos.

"Sociedad nos referimos directamente a una estructura formada por los grupos principales interconectados entre sí, considerados como una unidad y participando todos de una cultura común. Ser cultural o ser consciente es la forma radical de ser de los humanos, en cuanto seres que, rehaciendo el mundo que no hicieron, hacen su mundo, y en éste hacer y rehacer se rehacen así mismos. Son porque están siendo."³

1.2 ¿QUÉ ES INTERNET?

Algunos definen Internet como "La Red de Redes", y otros como "Las Autopistas de la Información".

Efectivamente, Internet es una Red de Redes porque está hecha a base de unir muchas redes locales de ordenadores, o sea de unos pocos ordenadores en un mismo edificio o empresa. Además, ésta es "La Red de Redes" porque es la más grande. Prácticamente todos los países del mundo tienen acceso a Internet. En algunos, como los del Tercer Mundo, sólo acceden algunos organismos y en otros como USA o los países más desarrollados de Europa, no es difícil conectarse.

Por la Red Internet circulan constantemente cantidades increíbles de información. Por éste motivo se le llama también La Autopista de la Información. Cada año el número de "internautas" crece de forma exponencial, es decir, de millones y millones personas que

³ FICHTER, Joseph. **Sociología**. España. Ed. Herder. 1994. Pág. 56.

“navegan” por Internet en todo el Mundo. Se dice “navegar” porque es normal el ver información que proviene de muchas partes distintas del Mundo en una sola sesión.

Una de las ventajas de Internet es que posibilita la conexión con todo tipo de ordenadores, desde los personales, hasta los más grandes que ocupan habitaciones enteras. Incluso podemos ver conectados a la Red cámaras de video, robots, y máquinas de refrescos.

1.2.1 Historia de Internet

Internet nació en EE.UU. hace unos 35 años. Un proyecto militar llamado ARPANET pretendía poner en contacto a una importante cantidad de ordenadores de las instalaciones del ejército de EE.UU. fruto de la Guerra Fría. Éste proyecto gastó mucho dinero y recursos en construir la red de ordenadores más grande en aquella época.

Al cabo del tiempo, a ésta red se permitió el acceso de Universidades y centros de Investigación así como a empresas de armamento. Una vez consolidado, los militares abandonan el proyecto para crear otra red propia. Así se logró que creciera por todo el territorio de EE.UU. Fue entonces cuando se empezó a extender Internet por los demás países del Mundo, abriendo un canal de comunicaciones entre Europa y EE.UU.

1.3 ¿QUÉ SON LOS PORTALES?

El concepto de Portal sin estar del todo asimilado ni por los que lo predicán ni por los que lo usan muestran signos de agotamiento en sí mismo y una tendencia cada vez mayor a incluir mayores aportaciones de información y servicios/contenidos lo que, sin lugar a dudas los convertirá en Plazas.

La Ponencia analiza la evolución del concepto “Portal” en Internet desde su nacimiento a la actualidad y en base a los estudios disponibles de usabilidad en Internet aventura una

expansión del concepto hacia algo más similar a la “Plaza” como lugar geográfico de distribución de tráfico y sede del comercio en las ciudades.

1.3.1 Portales: Pasado

Aunque el concepto de Portal no se había popularizado en Internet hasta principios de 1998, mirando hacia atrás se puede rastrear su nacimiento hacia finales de 1996, cuando los buscadores, liderados por Yahoo y en menor medida por Altavista, comenzaron a ampliar sus Home Pages (principalmente incluyendo índices y directorios) y a ofrecer algunos contenidos (noticias, resultados deportivos..) de reconocido interés para sus millones de visitantes.

El objetivo era, y sigue siendo, fidelizar a los usuarios y conseguir que establezcan la página del Portal como Home Page propia.

En realidad estos pioneros no estaban más que reproduciendo el modelo de éxito de los mucho más maduros servicios online (AOL, MSN..) que, desde su nacimiento, habían utilizado las páginas de entrada como un escaparate/portal a las últimas noticias y los servicios disponibles. Lógicamente esas páginas de entrada de los servicios online eran las Home Page por defecto de los usuarios.

Paralelamente a ésta expansión de los buscadores se observa durante 1997 una ampliación de contenidos y servicios en los otros dos tipos de Webs que pueden convertirse en Portales:

- Las Comunidades de Usuarios
- Los Webs Monotemáticos de base amplia (software, viajes, coches, etc.)

Un Portal es de forma genérica una página que:

- Actúa como punto de entrada a Internet
- Concentra servicios y productos
- Organiza Internet ayudando a los usuarios.

Internet, actualmente con poco más de 150 Millones de usuarios, está todavía en una etapa de búsqueda de los servicios adecuados al medio y a las necesidades actuales y futuras de los usuarios.

Ésta es una tarea difícil ya que el usuario actual es, por definición, un usuario innovador y, en mi opinión, no refleja en absoluto los servicios que en el futuro (3-5 años) tendrá éxito en la Red cuando el grueso de los usuarios acceda a ella de forma regular. Todo ello además complicado por un desarrollo tecnológico espectacular lo que hace que el medio (Internet) evolucione en cuanto a su potencial de forma continúa.

Así pues y tras unos principios basados como se ha indicado en la catalogación de los destinos de búsqueda, los Portales han madurado rápidamente a ofrecer tres áreas básicas de interés, o tres escaleras si hacemos el símil a un portal de viviendas:

- 1.- Servicios Base: Incluyendo Búsqueda, Correo electrónico gratuito y personalización como platos fuertes y una amplia variedad de contenidos horizontales (el tiempo, resultados deportivos, cotizaciones de bolsa, horóscopo, calendario) de menor entidad.
- 2.- Productos: Fundamentalmente Noticias de todo tipo, Entretenimiento y Comercio Electrónico.
- 3.- Comunidad: **Chat**, Foros, Mensajería instantánea, Páginas Web Personales, etc.

Éste desarrollo se ha realizado bajo estrategias y objetivos diferentes lo que ha generado un posicionamiento inicial.

Así pues nos encontramos en la actualidad con dos tendencias potencialmente opuestas:

1. Una sofisticación del portal hacia un concepto de Comunidad ya explotado por AOL y otros proveedores de servicios online anteriormente.

2. Una simplificación hacia un modelo más rápido, basado en Alianzas y funcionamiento tipo Click&Go.

Una conclusión inicial es que los distintos jugadores han estado, al menos de partida, enfocándose a grupos de usuarios diferentes, más antiguos y expertos en el caso del modelo “comunitario”, más noveles en el caso del modelo “simplificado”.

1.3.2 Portales: Hoy

Durante los años 2002 y 2007 hemos asistido a la explosión del concepto Portal, tanto en lo que se refiere a su indudable éxito de uso (los portales antes citados acaparan cifras cercanas al 30% del tráfico diarios, en visitantes y páginas descargadas, en la Web) como al interés demostrado por la Comunidad Financiera (demostrado por los valores que éstas compañías tienen en Bolsa) y las inversiones realizadas por los principales competidores en Internet.

1.3.2.1 ¿Por qué éste éxito repentino?

- La Web es cada día más compleja de utilizar conforme el contenido (sobre todo el contenido basura) crece de forma exponencial. El usuario, tanto el experto como el novel, necesitan un marco de referencia que le permita acceder fácilmente a los elementos de Internet que utiliza de forma más frecuente y esa es la clave del éxito de los Portales.
- Por parte de la Comunidad Financiera está claro que el Capital Institucional que está empezando a entrar en los negocios Internet no va a jugar en la misma mesa que el Capital Riesgo. El tráfico y la capacidad para “poseer” clientes va a ser la herramienta de medida de éxito económico y los Portales, hoy por hoy, son los mas firmes candidatos al triunfo mirando estos dos parámetros.

- Por parte de los jugadores de Internet, el momento ha llegado para capitalizar las fuerzas con las que se cuenta y agregar flujos de visitantes para conseguir quedarse con la mayor parte de los ingresos publicitarios, y otras fuentes de ingresos, que están aumentando fuertemente (la mayoría de estudios están de acuerdo en que las inversiones publicitarias en Internet se duplican cada siete meses por ejemplo).

También en la actualidad estamos asistiendo a una explosión de los movimientos estratégicos de los Portales, culminada a finales de 1998 con la propuesta de adquisición, por parte de AOL de Netscape y consecuentemente de Netcenter, consiguiendo así el liderazgo en la red y, se supone, el primero de los 4 ó 5 Megaportales que según estudios como el de Gartner Group se supone que sobrevivirán a finales del 2007.

➤ Proveer Contenido Propio.

Sin lugar a dudas es uno de los elementos de diferenciación en éste tipo de productos y, combinado con las herramientas de personalización, una de las bazas principales para buscar la fidelización de los usuarios. También es un claro elemento de incremento de los costos de explotación del producto. Como muy bien saben los medios la generación de contenido es costosa y no siempre lleva al éxito.

➤ Facilitar el Comercio Electrónico.

Aunque los actuales modelos de negocio en los Portales están basados fuertemente en la explotación publicitaria, una de las fuentes de ingresos de más futuro es la derivada de los ingresos transaccionales basados en el comercio electrónico.

Aunque los estudios no se ponen de acuerdo, con una cifra conservadora del 10% del comercio mundial realizado en Internet en el 2006, los Portales que concentren el mayor número de visitantes podrán extraer importantes ingresos al redirigir a dichos visitantes hacia los proveedores.

1.3.3 Portales: Mañana

Aunque diferentes expertos ya están anunciando la muerte de los Portales, yo pienso que no, que los Portales son y seguirán siendo uno de los elementos claves de Internet.

Mí razonamiento se basa sobre todo en la expansión de la base de usuarios.

La generalización del acceso a Internet no solo desde los PCs sino desde una multitud de aparatos (set top boxes, teléfonos, etc.) va a generar una oleada de usuarios noveles sin precedentes, usuarios cuyas necesidades en Internet no conocemos todavía con precisión pero que van a valorar sobre todo la facilidad de uso.

Por lo tanto es previsible un fenómeno similar al de Windows 98, ME y XP (en lo que se refiere a la explosión de uso debido a la facilidad de uso), pero en éste caso va a ser la combinación del Explorador y los Portales lo que proporcionará esa facilidad para realizar las tareas comunes en Internet que los nuevos usuarios demandarán.

De la misma forma y en contra de algunas opiniones, los avances tecnológicos y sobre todo la mayor penetración de la Banda Ancha y los nuevos servicios asociados a la misma (video bajo demanda, v-mail, etc.) no terminará con la vigencia de los Portales (cuya misma estructura y definición les deber permitir integrar rápidamente dichos servicios), aunque si puede que éste cambio tecnológico genere un nuevo reparto de fuerzas en Internet en cuyo caso los Portales actuales deberán estar preparados para aprovechar ésta nueva correlación de fuerzas si quieren mantener la supremacía.

Para hablar de Portales y futuro, asumiendo que las previsiones de concentración y especialización se cumplan, es decir que en éste plazo lo que sobreviva sea un número reducido de Megaportales y una multitud de Portales Nicho, nos vamos a referir exclusivamente a los Megaportales.

En los próximos años vamos a asistir a una cierta homogeneización de los Megaportales en cuanto su posicionamiento y a una ampliación y mayor profundidad tanto en los contenidos como en los servicios, generando la necesidad de sofisticar el Interface, de convertir al

Portal en una verdadera Plaza desde la que se pueda dirigir el tráfico hacia los diferentes Portales Nicho que, con mucha probabilidad, compondrán un Megaportal.

Así podemos prever que la necesidad de proporcionar Servicios Base expandidos en un entorno de Banda Ancha y de forma simultánea mantener los Servicios tradicionales obligará a establecer herramientas de diseño y personalización en el Portal que efectivamente configuren Portales Nicho (de búsqueda, de video, de información genérica). Podemos extrapolar éste mismo razonamiento al resto de áreas (productos, comunidad), hasta alcanzar el concepto de Plaza.

Considerando una Plaza como el elemento central de una Comunidad más avanzada tanto desde su punto de vista social como comercial e informativo, los elementos que ayudarán a establecer las Plazas en Internet caen dentro de tres áreas:

1.- Elementos de Diseño. Aunque es previsible una mayor disponibilidad de ancho de banda y por lo tanto de velocidad de acceso considero que en el futuro la simplicidad de diseño seguirá siendo uno de los elementos ganadores para las Plazas. Una mayor disponibilidad de ancho de banda y de acceso a Internet a costos muy reducidos hará que la mayoría de los usuarios estén conectados de forma continua, utilizando la Plaza continuamente por lo que la simplicidad de diseño y la potencia/facilidad de personalización (las Plazas incluirán asistentes de personalización de acuerdo con los gustos del usuario e incluso podrán adaptar la personalización establecida de acuerdo con los históricos de acceso) serán determinantes para conseguir el éxito.

2.- Elementos de Marketing. La necesidad humana de pertenecer a algo no va a desaparecer con Internet, en los próximos años ésta necesidad seguirá siendo importante para el usuario, por lo que los elementos básicos de marketing tendrán una importancia vital para asegurar la mayor fidelidad posible tanto de usuarios como de Proveedores/Partners:

- Producto. Para los Megaportales el problema será llegar a una amplia audiencia desde una única marca. La disponibilidad de nuevas tecnologías y el

funcionamiento con el explorador serán importantes sin lugar a dudas, así como las Alianzas con los Fabricantes de los diferentes electrodomésticos de acceso a la Red.

- Precio. O en éste caso Costo (medido en tiempo o en ancho de banda). La utilización continua primará las Plazas con mejor relación calidad/costo.
- Promoción. Aunque seguirán utilizándose medios masivos consideramos que las plazas se promocionarán principalmente mediante herramientas de Marketing uno a uno. El objetivo principal para los Megaportales será el de fidelizar a los usuarios ya que la propia dinámica del mercado habrá establecido un modelo de reparto de mercado difícilmente alterable por medios promocionales.
- Distribución. Puede ser la clave para realizar modificaciones apreciables en los repartos de mercado. En éste apartado las Alianzas con los proveedores de Exploradores y los proveedores de acceso marcarán las diferencias entre los Megaportales y los Portales Nicho.

3.- Modelo de Negocio. Aunque la Publicidad seguirá siendo una parte muy importante de los ingresos de las Plazas, mis previsiones apuntan a que los ingresos derivados de transacciones de tipo económico (siendo el comercio electrónico la principal) cobrarán una mayor importancia.

Los Portales han experimentado un fuerte crecimiento en todos los aspectos durante los años 2000, configurándose como los principales sitios Internet por tráfico. La expansión de la base de usuarios y las nuevas tecnologías de acceso pienso que servirán de soporte al mantenimiento y potencialización de los portales y a su transformación en plazas capaces de redirigir el tráfico hacia las zonas de servicios, productos/comercio y comunidad que seguirán siendo básicas para su funcionamiento.

1.4 ¿QUÉ ES UN CHAT?

“Un Chat es ante todo un medio de comunicación en tiempo real”⁴. Esto es, un lugar donde la gente puede comunicarse justo en el momento en el que se escribe con otros. Se puede considerar como una mezcla entre el teléfono y el e-mail. La persona tiene las ventajas de saber que al otro lado de la comunicación está el receptor, y es tan sencillo como escribir con el teclado para comunicarse.

1.4.1 ¿Para qué sirve un chat?

Pues para todo lo que puedes esperar de una forma de comunicación en tiempo real. Desde conocer nueva gente, compartir gustos, preguntar dudas, hasta montar foros de debate sobre determinados temas. También es una forma sencilla de contactarse con gente conocida que esté lejos, siempre que se puedan conectar a Internet. El límite de lo que quieras hablar en el chat lo pones tú.

Algunas definiciones para cuando leas sobre chat:

- Canales: También *habitaciones* (rooms). Son los lugares donde se reúne la gente a charlar. Pueden tener una temática específica. Habitualmente un chat suele tener uno o más canales temáticos.
- Nick: También *alias*, *nickname*, *chatname*... es el nombre con el que te conocerán en el chat. Habitualmente son nombres diferentes del nombre propio (seudónimos), y generalmente se utiliza siempre el mismo.
- Mensaje privado: También *privado*, *tel*, *query*... es un mensaje que se envía a otra persona sin que lo lea el resto de personas conectadas a nuestro canal.

⁴ <http://www.university2000.net/alt/work/chat.html>. Visitada el día 15 de mayo del 2001.

- Smiley: También *emotición*... es una combinación de caracteres que expresa el estado de ánimo de la persona que dice el mensaje.

Smileys

Los Smileys o Emoticones son conjuntos de caracteres que expresan el estado de una persona en una frase. Pero no es un conjunto cualquiera de caracteres. Habitualmente representan la cara de la persona. Para interpretarlos basta con mirar los caracteres con un giro de 90 grados. Por ejemplo...un *smiley* muy común es :-)) que si vemos representa los ojos, la nariz y la boca de una cara sonriente. Hay smileys que tienen múltiples interpretaciones, pero los más comunes no dan lugar a duda.

:-) Sonriente, feliz.

:-(Triste, infeliz.

:')-(Triste (con una lágrima).

:-| Indiferente, serio.

:-\ Preocupado, escéptico.

A menudo, si se puede se abrevia el smiley para escribirlo más rápido; esto se hace quitando la nariz...así :-)) queda :) y :-((resulta en :(etcétera.

Bien es sabido que la buena comunicación depende de saber comunicarse; no sólo cómo comunicarse, sino de qué forma hacerlo. Así pues siempre es importante tener una actitud de respeto y seguir unas normas que, aunque no sean impuestas generalmente son preferibles por el bien de la comunicación entre todos. Éstas normas reciben el nombre de Etiqueta en la red, o abreviadamente Netiquette o Net-Etiqueta.

1.5 ¿QUÉ ENTENDEMOS POR SOCIEDAD VIRTUAL?

Vivimos el término e inicio de la centuria con profundos cambios en los puntos de vista introducidos por la modernidad referidos al orden social y a los valores de la perduración sobre ese mismo orden. Las transformaciones sociales son mucho más profundas que las

esperadas o a las previstas en las últimas décadas y permeabilizan los acontecimientos sociales desde cualquier punto de vista. Como interpretador de los procesos sociológicos sé que los elementos tradicionales no sucumben ante la aceleración de los tiempos ya robotizados, sino que quedan en nichos, en enclaves, que perduran en prácticas culturales y sociales, intercalados y entrecruzados tanto para la sociedad en sus tendencias macro como para las personas, en sus comportamientos micro sociales.

Uno de los cambios más trascendentes con respecto a concepciones del mundo fue el giro de la noción de progreso lineal de la humanidad o de las concepciones evolucionistas, que interpretaban a la historia como el acontecimiento del gran relato. En la última década el término globalización, el énfasis sobre el mercado y en la ciencia con una neutralidad valorativa trastocó los procesos políticos y por ende los sociales en la América del Sur. La velocidad es un permanente valor que se cierne sobre mercados, procesos sociales, culturales, sobre las comunicaciones y en los efectos de la vida de las personas. Existe una creencia que como cultura el mundo va hacia una sola, la globalización, sin embargo asistimos a la convergencia de todas las culturas del mundo. Es en realidad una derivación de lo que se entiende por globalización económica, que implica la aceptación de un modelo que repercute en lo político, adoptado por gobiernos locales y diseminado por la sociedad, convertida en jerárquica en lo económico, autoritaria y desigual. En las sociedades posmodernas el discurso moral está basado en el cálculo, en el cómputo, en un sentido práctico cuantitativo, lo hace que se pierda el sentido ético de la vida y la lógica de la sociedad. Ésta moralidad devaluó los sistemas de valores anteriores basados en solidaridades e identidades de las comunidades sociales. El individualismo de las sociedades se transformó en un hiperindividualismo con la pérdida de los derechos adquiridos, especialmente en el terreno laboral y aparecen las falsas promesas basadas en los negocios y en los beneficios de éstos. No existe una tendencia única en las sociedades sino grandes contradicciones, también las que produce la globalización cultural de las tecnologías de comunicación y de información a fines de siglo. Núcleos y construcciones que, aunque no al alcance de todos, encaminan hacia un progreso.

La interconexión que derivó de la supresión de las barreras de la comunicación entre diferentes regiones del mundo cambió las formas en que se desarrollaban los sustentos valorativos tanto en lo que atañe a los sistemas políticos, a la dependencia generalizada de la producción, a las formas de obtener la energía, a la mercantilización de los productos económicos, a ciertas formas de la presentación de las personas en la sociedad, a las del trabajo asalariado, a las de moverse los ciudadanos en los territorios y a la separación de la economía de la política, con la dependencia de ésta última sobre la primera. Al tiempo en que se produjeron expansiones de envergadura en las últimas décadas por las revitalizaciones del concepto de democracia en la América hispana, con profundos desniveles en la aplicabilidad de las prácticas. En distintas instituciones se notó una constante amenaza en la vida política social por la desesperanza, por la falta de credibilidad en los partidos políticos y en la propia política e incluso en los representantes. Los países de la América del Sur coincidieron en las últimas décadas, en el aumento de la pobreza, avalada por políticas y presupuestos económicos semejantes en las acciones por todos los gobiernos latinoamericanos.

Otra situación es la que marca las redes de comunicación cibernética, que se desarrollaron con tal grado de potencia que ellas solas son el pilar de la globalización. El intercambio de mercaderías y de costumbres, las simbiosis de culturas, las asimilaciones a diferentes contextos forman parte de aquello que fue dado en llamar la globalización cibernética de fin e inicio de siglo. Ésta aparece como totalizadora, con sus imágenes omnipresentes por todos lados. Una mayor intensidad de los flujos comerciales y de capitales internacionales; la disminución de la presencia física del estado como regulador de la economía y con la característica específica en América Latina, de un desprendimiento de los servicios, que deriva en un trastocamiento de las relaciones sociales; en una mayor presencia de las grandes corporaciones que son los actores económicos que regulan el mercado; el desprestigio de los gobiernos; la endeblez de las democracias; la falta de cuidado en la protección a la ciudadanía; las corrupciones de los allegados a los gobiernos; la justicia proclive a los gobiernos de turno y un mayor desnivel entre aquellos que pueden acceder a los nuevos conocimientos tecnológicos y los que no acceden.

La globalización y especialmente la internacionalización del capital complican las áreas culturales ya que hay demasiados intereses en juego, negocios, hegemonías, historias. Aún así América Latina despierta del letargo tecnológico hacia el tercer milenio, las tecnologías de la información se introducen en diferentes áreas, tomando la delantera los grupos de jóvenes de la región y crea particulares identidades a partir de prácticas diferentes a las ideadas apenas dos décadas atrás. La globalización se extrapola con la denominación de sociedad de la información generando un entorno humano en donde los conocimientos, su creación, su propagación, definen el nivel de relación entre los sujetos y las naciones. Ésta sociedad de la información es vista como una nueva revolución mundial, que en contraste con la revolución industrial cambia las escenas de la vida cotidiana. En éste nivel de operación globalizada las tecnologías informáticas de comunicación despiertan nuevas formas de encuentros entre poblaciones de distintas generaciones, niveles de ocupación, trayectorias de vida personal e intereses sociales. En la década de los noventa, Internet quizás haya sido la que produjo las modificaciones más fuertes y se proyecta hacia los siglos venideros como el soporte tecnológico que transformará los modos de vida de grandes sectores de la población.

Internet entró en una buena parte de los hogares de las clases medias introduciendo la cibercultura de fin e inicio de siglo, acentuando el distanciamiento y las condiciones en que el tiempo y el espacio estaban organizados. A diferencia de una décadas atrás en que las dimensiones espaciales de la vida social estaban localizadas por la presencia de las actividades sociales, la creciente institucionalización y/o burocratización de la vida actual somete a las personas a un distanciamiento de los hábitos, que antes eran locales, desarrollándose modos de inserción que pertenecen a las dimensiones globales, como las comunidades virtuales. Las tecnologías de la información y comunicación (TICs) contribuyen a ese distanciamiento, a una propagación espacial a través de herramientas y diferentes formas de conocimientos, de lenguajes, de relaciones sociales entre personas, instituciones, poderes, de modos de producción y de transformaciones en los modos del hábitat. Pero a la vez que producen distanciamiento las TICs poseen esa doble posibilidad de transportar a usuarios de distintos servicios. Porque la información electrónica posee esa doble cualidad de acercar y alejar según como quiera describírselas, son un nuevo recurso

cultural en sí mismo. Los bancos de datos, los foros de discusión sobre cualquier tema, las operaciones financieras, las consultas educativas, los recursos de ocio, las nuevas relaciones interpersonales, las posibilidades de encontrar el hombre o la mujer de la vida de los usuarios que deseen encontrarlos, las opciones laborales, las videoconferencias, hacen que la Red conecte y relacione a personas en el globo terráqueo constituyendo así una sociedad virtual.

1.5.1 Cibercultura, personalidad física y máquina

Es cierto que el mercado de los usuarios tecnológicos se ha ampliado en la última década de manera casi geométrica ya que el parque de la tecnología mundial se renueva continuamente y la avidez pero también las necesidades por el Internet continúan en ascenso. En la vida cotidiana las tecnologías favorecieron los quehaceres domésticos a la vez que generaron mayores conocimientos y diferentes tipos de interactividades. Los países del Primer Mundo poseen sin lugar a dudas mejores condiciones de comunicación e integración de tecnologías, tanto en el acceso en los hogares como en las condiciones de uso y producción institucionales, específicamente a través de organizaciones locales y no estatales distribuidas en los territorios. Mientras que las poblaciones rezagadas del Tercer Mundo están más aisladas a las posibilidades de usos alternativos y de igualación de acceso con respecto a sus poblaciones. Gran parte de las miradas que recorren con optimismo el mundo tecnológico le atribuye una direccionalidad lineal y universal que corresponde a la era de la denominada globalización capitalista.

Internet nacida como iniciativa política en el Pentágono y posteriormente instalada y propagada en el mundo de las ciencias de las universidades de los Estados Unidos, se multiplicó y diversificó por el mundo de manera caótica. En la actualidad no depende de una sola institución sino de centenares de sistemas de información, de ahí que se la denomine red de redes. Hoy Internet es la más visible de las ciberculturas ya que ella abarca no sólo el universo técnico y espiritual en el que la computadora pasa a ser una prolongación del cuerpo humano, sino que abarca a la inteligencia artificial, a la realidad

virtual, a los juegos interactivos y sobretodo se convirtió en un acelerador de las capacidades psíquicas. Internet permite intercambios múltiples e instantáneos con personas diseminadas por todo el planeta tierra, de cualquier nacionalidad y cultura. En ella caben todos los asuntos, todos los problemas y también puede ser denominada a-geográfica ya que al rebasar fronteras construye su propia topografía. Ésta infraestructura que se reproduce y extiende es el ciberespacio o los espacios creados por la comunicación entre computadoras. Éste mundo de redes comunicacionales que sin duda revolucionó la cultura especialmente en los lenguajes fue designado como un mundo virtual.

Se designa realidad virtual al conjunto de robots o a las actividades complejas creadas por el hombre, que se asemejan a las acciones externas de los hombres que casi forman parte humana, pero no lo son. En ese sentido lo virtual es asimilado a la mecánica y puede poseer forma humana. Lo virtual es parte de un imaginario de la cibercultura. En la red, Internet no es una simple red de comunicaciones sino que es un suplemento que genera imaginarios de interacción entre personas. En ese sentido produce conexiones virtuales. De ahí que para muchos sea una simple imaginería conectada que solo designa nombres a las actividades de la informática. Para otros en cambio existe un verdadero umbral cualitativo, más allá del cual el hombre entra en un irreversible proceso de metamorfosis.

Lo cercano y lo lejano, el presente y el futuro, lo real y lo irreal fueron durante casi todo el siglo XX la utopía de las ciencias de la comunicación. La perspectiva espacio temporal fue puesta en tela de juicio por las primeras exposiciones del cinematógrafo, ya que fue la posibilidad de la mirada, o los ojos en el primer plano, para derivar en la mente, la sugestión de estar en otro lugar. El progreso técnico se vivió con alegría con las primeras gacetas, periódicos, que designaban la rapidez de un desplazamiento de aquí y allá en el espacio. Eran informes de reuniones, del arte de escribir de viajes a lugares distantes, crónicas privadas, rumores, vividos como noticias virtuales por el distanciamiento. Fueron los albores de la creación de la opinión pública y los inicios de las formas de comunicación. También los primeros síntomas de sugestiones y del dominio de la totalidad que empequeñece. Emociones y fortalezas que aumentó la revolución técnica por la máquina a vapor y por la electricidad, que modificaron las relaciones sociales, las visiones artísticas y

las ideas políticas. Pero nada fue tan importante como la dimensión del ojo, en la construcción de paradojas de las apariencias: el comprimir la grandeza del universo en un perpetuo efecto de empequeñecimiento, como ocurrió con el cinematógrafo.

Con la aceleración de los descubrimientos técnicos el cuerpo humano sufre transformaciones. En el cine la influencia de la máquina sobre el cuerpo humano fue immortalizada por Charles Chaplin en *Tiempos Modernos*, el trabajo en la línea de montaje y la automatización que ya era una introducción a un comando virtual. La virtualidad es una acción en el espacio de las interacciones, pero éstas dependientes de la nueva tecnología toman otras acomodaciones. El cambio reemplaza la relación habitual entre cara y cara, el estar cerca de, o físicamente cerca del otro, donde el diálogo que era posible por medio de la voz o la mirada es reemplazada por una proximidad mediática.

El propio cuerpo que se traslada hacia un espacio vital, que es en realidad el afuera en tiempo real y en presente viviente. Alteraciones en los modos de utilización de los lenguajes y las del propio cuerpo, especialmente en aquellas actividades como son las del teletrabajo.

Con las comunicaciones en el Internet, las personas pueden llegar a estar sobreequipadas ya que hay un casi control del medio ambiente sin necesidad de desplazamiento físico. El teletrabajo es un ejemplo de los nuevos seres sobreequipados. Las máquinas inteligentes introdujeron las premisas de los condicionamientos instrumentales casi definitivos de los cuerpos físicos, de ahí que para muchos especialistas de diversos campos profesionales resultó una consecuencia derivar la mirada hacia el comportamiento del hombre máquina. La multiplicación de las máquinas inteligentes mediante la simulación de la organización y la logística puesta a prueba, para salvar la brecha de la información en tiempo real, fueron hechos que redimensionaron las nociones del tiempo en las vinculaciones del hombre con las máquinas. La noción de tiempo compartido, el acoplamiento de la computadora y el teléfono desembocó en la telemática, la simulación devino a la computadora, incluso por el esbozo de las imágenes numéricas, no obstante se determinó un comportamiento humano derivado del comportamiento ingenieril. Ese comportamiento se trasladó a las

interpretaciones de la comunicación: emisor y receptor a semejanza de las comunicaciones radiofónicas. La teleacción surgió como energía en imagen y en sonido, energía del tacto y del contacto a distancia. Sin embargo, en las comparaciones con el hombre máquina no está incluido el factor comunicación, la energía retroalimentada a través de las máquinas. En las que se confunde la realidad informática proveniente de la velocidad del espacio tiempo cibernético con las comunicaciones humanas.

Con los avances de la información ya no restringida sino generalizada, en especial el de las técnicas audiovisuales, aparecen distintas imágenes mentales en las que la computadora mediatiza un mundo que es real. Lo virtual en éste sentido es una ilusión, en tanto es la intencionalidad de borrar el medio ambiente. Pero teniendo en cuenta los estados de la materia en acción en nuestras memorias el estado energético y el estado informacional remiten a un tiempo histórico, que es el presente, para casa una de las personas que acceden por distintos motivos al uso de las tecnologías informáticas. El problema es si esos mundos siguen denominándose realidades suplementarias, que en todo caso es una forma de poner en palabras algo que los hechos ya están denominando de otra forma. Las conversaciones en las redes telemáticas están indicando una realidad fáctica, no una realidad virtual, pero aún resta desgranar qué tipo de conversaciones se convierten en una vía de posibilidades actuantes y cuáles no.

CAPÍTULO 2. Los vínculos en Internet

Generalidades

En la relación de las personas con Internet puede postularse un primer momento fundacional cuando éstas acceden a su propia cuenta de correo electrónico (o e-mail, servicio que permite enviar mensajes en forma de texto, a través de la computadora, a una o a muchas personal – listas de correo o listas de interés-). La conexión al correo electrónico puede ir acompañada o no del acceso a la WWW (acrónimo de Word Wide Web literalmente, tela de araña mundial. La red mundial de computadoras, o, sencillamente, la red).

Ese primer acercamiento a Internet, por lo general no tiene un propósito definido, sino que obedece, en la mayoría de los casos a una suerte de curiosidad intelectual por saber de que se trata esa cuestión del ciberespacio.

Si bien se han registrado otros modos de aproximación, como pueden ser motivos profesionales o académicos, estos casos constituyen una minoría dentro de éste capítulo. Además, se ha observado que una vez satisfechos esos motivos utilitarios, desarrollan una actitud acorde con la tendencia general. Ésta tendencia (se analizara luego en extenso) privilegia la comunicación humana, es decir la dimensión interpersonal en Internet, antes que su poder informativo.

Entonces, si pudieran citarse las primeras palabras de una persona que se conecta a Internet éstas serían algo así como “¿a ver qué es esto?”, antes que “me conecto para...”.

Así, la mayoría de los usuarios de Internet dicen directamente que comenzó a interactuar en Internet por curiosidad. Por ejemplo, expresar de manera explícita: “...por el prurito de conocer directamente aquello de lo que tanto se hablaba”.

Sin embargo, debe destacarse un hecho relevante en lo que respecta a la relación de las personas con la red: lo valorado en éste instrumento es la posibilidad que brinda de poder comunicarse con personas de otra manera inaccesibles. El placer está en la comunicación más que en la información que pueda obtenerse. En éste sentido Internet, desborda la función puramente utilitaria de proveer información para convertirse en un instrumento que acerca a las personas, permite su comunicación y el establecimiento de vínculos duraderos entre ellas.

El poder establecer vínculos personales, el poder relacionarse con pares, opaca la imagen tradicional de Internet como “biblioteca infinita”. Esto último, si bien puede resultar cierto, queda en un segundo plano. Se alza en su lugar un aspecto sumamente humanizado y que implica un importante monto de afecto: Internet como un campo de posibilidades interpersonales.

Ésta característica, la facilidad que el medio brinda, se conjuga con una actitud, manifiesta en ciertas personas e implícita en otras, orientada a experimentar encuentros y comunicación con otros seres humanos. De ésta manera, el medio más que posibilitador (que lo es) resulta propiciador y facilitador de cierto tipo de contactos interpersonales que las personas desean establecer y mantener. Y éste resulta ser el rasgo distintivo de Internet.

Esa característica facilitadora y esa función comunicativa, tienen (entre otros) un efecto totalizador por el cual el usuario siente que pertenece a un mundo que antes le resultaba inaccesible (o bien desconocía por completo).

Éste efecto totalizador carece de antecedentes culturales y por la tanto sitúa a los usuarios frente a una nueva percepción de la sociedad y de la cultura, como realidades globalizadas. En el ciberespacio la globalización no constituye un concepto sino una experiencia. Se trata de la inauguración de “una mente planetaria”.

Esto implica, que los usuarios actuales están viviendo un proceso de aprendizaje social. La cultura de Internet, está en pleno proceso de formación y puede considerarse a esos usuarios como una generación de transición hacia nuevas pautas de comportamiento social.

En otras palabras, quienes hoy pertenecen a la red en gran medida están construyendo un espacio de intercambio y aprendiendo a comportarse en él al mismo tiempo. Y esto se da en varios aspectos:

- la red se está construyendo;
- las modalidades de comportamiento se están construyendo;
- nuevas pautas de interacción y comunicación se están construyendo;
- etcétera.

Otra caracterización general que puede hacerse, a partir de los resultados obtenidos, es que el ciberespacio resultaría un medio liberador.

Entendemos que es liberador en dos aspectos:

1. De condicionantes sociales: en toda situación “cara a cara” están presentes de manera implícita determinados condicionantes sociales acerca de cómo deben ser las personas. Ciertos ideales estéticos determinan, en cierto grado, el devenir de nuestros vínculos. Esto desaparece en aquella comunicación donde todo se limita a lo escrito y no existe la presencia (física) del otro. La persona se torna como invisible, y todo lo que ella es, queda expresado en palabras. Nuestra propia imagen subjetiva está influida por la imagen que nos devuelven los otros. Al no existir ese reflejo, o, más exactamente, al ser el reflejo de aquello que escribimos sobre nosotros mismos, nuestra propia subjetividad se ve trastocada. Así podemos ser sin ser vistos, y podemos establecer una relación con el otro sin verlo.

2. De condicionantes individuales: el ciberespacio propicia un medio anónimo y privado, donde poder comunicarse en relativa intimidad. Así, ciertos aspectos de la personalidad que

quedan expuestos en el espacio real, se desdibujan al entrar al ciberespacio. Esto determina dos situaciones, en cierto sentido antagónicas:

1. poder “liberarse” y mostrar aspectos reprimidos de nuestra personalidad;
2. poder “inventarse” una personalidad nueva, con escasos puntos de contacto con nuestra personalidad habitual.

Lo anterior, salvo en casos particulares, no supone rasgos patológicos, ni que la personalidad del mundo físico sea verdadera y la del ciberespacio falsa (ni lo contrario), sino que las características diferenciales que toman los vínculos en Internet propician la expresión de distintas (y por lo general nuevas) facetas de la personalidad.

Revisaremos a continuación algunas de las caracterizaciones de Internet:

- En el ciberespacio se debilitan los protocolos y condicionamientos sociales que pesan habitualmente sobre la comunicación y los vínculos.
- Se percibe una aceptación mayor de las diferencias individuales y socioculturales.
- Se evitan o minimizan los roces y conflictos derivados de la convivencia.

Estos tres puntos, que expresan una valoración positiva, contrastan con los puntos siguientes:

- “La comunicación y los vínculos establecidos en Internet, son percibidos como “incompletos” o parcialmente “irreales” o incluso “casi deshumanizados”, y ello por la ausencia de todo contacto corporal directo, lo que constituye, la limitación más importante del ciberespacio”⁵

Ésta valoración puede derivarse del aprendizaje mencionado anteriormente.

Presumiblemente, nuevas generaciones de usuarios, aprenderán éste nuevo modo de relación con mayor “naturalidad”.

⁵ <http://www.starmedia.com/personales/virtual/contacto>. Visitada el día 15 de mayo del 2007.

- Ocasionalmente, suelen existir malos entendidos que derivan en ásperas discusiones, Aquí, la ausencia del cuerpo da lugar a otra limitación: no poder expresar cabalmente por escrito el estado de ánimo que se quiere transmitir.

Sí bien, al igual que en nuestras comunicaciones habituales, resulta más o menos sencillo transmitir un texto, en cambio resulta mucho más dificultoso transmitir el estado de ánimo concomitante.

Los sentimientos, por definición, no son expresables (totalmente) por palabras. Sólo podemos brindar un acercamiento a ellos.

En el espacio de nuestra experiencia cotidiana, la presencia del cuerpo (con nuestras posturas, nuestros gestos, nuestro tono de voz, etc.) califica a los mensajes que emitimos y estos así son entendidos (esto es el conocido “como lo dijo”). En el ciberespacio todo se reduce a lo que escribimos y, en gran parte, de aquí surgen los malos entendidos.

2.1 TIPOLOGIA

Consecuentemente con lo sostenido hasta el momento, el instrumento más utilizado y valorado es el más básico y antiguo: el correo electrónico. La grandiosidad de la www, queda en un segundo plano.

El e-mail abre el camino a un nuevo mundo, permitiendo (o propiciando) que los usuarios se comuniquen con facilidad con cualquier otra persona.

En un principio, las comunicaciones estaban limitadas a aquellas personas que vivían más o menos cerca unas de otras. El teléfono aportó alguna solución, con limitaciones: resulta muy caro y su uso se limita por lo general a comunicaciones “de cabotaje”. El mundo seguirá fuera del alcance de la mayoría.

Y existe otra salvedad respecto a las comunicaciones mantenidas por teléfono: su carácter online, vale decir, inmediato. Uno de los rasgos distintivos de las comunicaciones establecidas vía e-mail es su carácter diferido, lo que permite un lapso de tiempo que sirve a la reflexión (se amplía más adelante).

Los vínculos que se establecen vía e-mail, simplificado, pueden considerarse de dos tipos:

- profesionales
- personales

Ésta tipología, a su vez, define dos actitudes distintas con respecto al uso de Internet:

- Actitud instrumental o utilitaria, por la cual se privilegia la búsqueda de información específica (“En mi caso los vínculos en la red están subordinados a un propósito definido: buscar información para mi tesis.”; “Me conecto porque me es útil, si no lo fuera, no lo haría”).
- Una actitud humanitaria, por la que se privilegia la relación interpersonal (“He conocido gente magnífica con a que comparto opiniones, sentimientos y más”).

Éstas actitudes delimitan una suerte de lógica de la acción, según la cual se definirá en cada caso, la satisfacción o frustración en el uso de Internet:

En sus contactos profesionales el usuario aspira a la eficacia y valorará entonces la calidad de la información, la rapidez de su obtención, la facilidad de acceso, etcétera.

En sus contactos personales el usuario aspira al vínculo en si mismo, y, en consecuencia, valorara los diversos factores que hacen a una relación interpersonal satisfactoria: reciprocidad, afecto, afinidad, autenticidad, etcétera.

A ésta altura del análisis, cabe hacer dos salvedades:

1. Las diferenciaciones (profesional / personal; utilitaria / humanitaria) se establecen a título analítico, ya que suele existir una zona intermedia donde coinciden ambos extremos;
2. Los contactos profesionales (como se señaló al comienzo) suelen redundar en vínculos personales.

2.1.1 El e-mail y su función interpersonal

El correo electrónico permite superar dos tipos de limitaciones, en lo que hace a nuestra comunicación: objetivas y subjetivas.

Respecto a las primeras, permite establecer fácilmente vínculos con personas muy alejadas en el espacio (en rigor, todo lo alejadas que pueda concebirse), vínculos que de otra manera nunca se realizarían o de poder realizarse carecerían de la fluidez y capacidad comunicante del e-mail, en cuanto medio técnico.

En cuanto a las segundas, se observa que el correo electrónico permite una expansión de la subjetividad, expansión orientada en más de un sentido:

- Permite superar o soslayar la timidez que puede presentarse en los contactos “cara a cara”;
- Permite expresar aspectos de la personalidad que habitualmente permanecen latentes u ocultos (ya sea que esto sea hecho de manera consciente o inconsciente por el sujeto);
- Permite una mayor elaboración introspectiva de la relación y del propio rol en la misma.

El establecimiento de estos vínculos suelen ir acompañado por un importante monto de efecto que actúa como una suerte de refuerzo positivo que sirve de motivación para seguir conectado a la red.

Éste último concepto (“la red”) tiene connotaciones que van mucho más allá de su aspecto tecnológico. Lo valorado es pertenecer a una red de personas relacionadas por algún aspecto en particular.

Lo anterior es expresado, de distintas maneras, “una red de solidaridad que de hecho existe y se disfruta”, “...estar en contacto con personas valiosas de diferentes partes del mundo”, “...tejí relaciones de muchísimo efecto”, etcétera.

Incluso quienes se conectaron a Internet para facilitar su comunicación con familiares que viven en otras ciudades, terminan privilegiando su pertenencia a ésta comunidad virtual: “el contacto familiar, si bien importantísimo, queda chico frente al mundo entero”.

Obviamente, también existen aquellos que privilegian sólo los contactos profesionales, para quienes el correo electrónico es sólo una suerte de “fax sofisticado”. Sin embargo, ni aun en estos casos, el vínculo personal puede ser descartado por completo.

2.1.1.1 El e-mail, su estructura y sus efectos

Un rasgo estructural básico que caracteriza al e-mail es su carácter diferido (offline), pues independientemente del tiempo real con que se cierre el circuito de la comunicación (mensaje del emisor al receptor – respuesta del receptor), lo cierto es que el e-mail impone una estructura diferida a la comunicación.

Las implicaciones de ésta modalidad de comunicación son sumamente importantes a la hora de evaluar los efectos de éste medio técnico sobre la intersubjetividad.

Analizaremos los efectos de la comunicación diferida, en dos niveles: la reflexividad de la comunicación y la estructura temporal de la misma.

- Reflexividad: Los usuarios, casi sin excepción, han mencionado el aspecto “más reflexivo” que el e-mail brinda a sus comunicaciones, en comparación con cualquier otra forma de intercambio. En éste sentido, el e-mail sólo es comparable (en cierto sentido) al intercambio epistolar, del cual resulta su sucedáneo moderno.

En realidad, supera ampliamente al intercambio vía correo tradicional, debido a que permite un feedback mucho más dinámico. Además, el intercambio epistolar suele estar limitado a personas a quienes se conoce con anterioridad (exceptuando los intercambios con desconocidos que suelen fomentar algunas revistas).

Los efectos de esa reflexividad, se constatan en dos planos:

- Efectos en el tratamiento de la información o de los contenidos (es decir, el asunto de que trata la comunicación): el e-mail permite una elaboración más meditada de los temas compartidos, permitiendo incluso descubrir, según muchos entrevistados, posibilidades nuevas en el seno de una relación ya establecida: intercambio de escritos (poesías, artículos, etc.) y/o imágenes (fotos, dibujos, etc.), así como el despliegue de recursos expresivos antes desconocidos por el propio usuario: “descubrí que me gusta escribir”.
- Efectos sobre la relación misma: la reflexividad que permite éste medio de comunicación, se traslada mas allá de los contenidos, a la relación en sí misma: “eres capaz de llevar con más cuidado la relación...”, “es uno el que maneja los tiempos...”, etc. De modo que, independientemente de la mayor o menor demora consciente con que cada cual vive el proceso, lo que se encuentra como resultado general es que el e-mail, debido a su mayor reflexividad, afecta a la relación interpersonal misma y a la evaluación que los involucrados hacen de su participación en ella.

Ambos aspectos de la reflexividad se conjugan, haciendo del e-mail un medio propiciador del diálogo.

- **Temporalidad:** El e-mail, por su carácter diferido, modifica la estructuración temporal de las comunicaciones habituales. El tiempo de la comunicación vía e-mail es, por una parte, un tiempo “real” u objetivo, entendiéndose por esto, un tiempo medible: un minuto, una hora, un día, una semana, etc. Pero por otra parte éste tiempo objetivo es subjetivado durante el proceso de comunicación.

La temporalidad estructurada a partir del e-mail como medio, se caracteriza por un suspenso, un corte, que le imprime a la relación un ritmo interno distintos a los habituales en las comunicaciones directas.

Éste proceso de comunicación manifiesta dos efectos casi antagónicos, pero coexistentes. Por una parte, hay ansiedad “el que espera desespera” y por otra parte, una mayor reflexividad (en los dos sentidos vistos más arriba) y una mayor apropiación del tiempo de respuesta. Esto último, en una comunicación directa, es vivido como un imposible y aquí constituye un factor estructural básico.

Resumiendo ambos aspectos de la reflexividad y la temporalidad, podría decirse que el e-mail permite un grado mayor de apropiación subjetiva del tiempo y de las modalidades de comunicación, además de una elaboración mayor de los contenidos de la misma.

2.1.1.2 Internet y la falta de personalidad física

Como se mencionó anteriormente, la ausencia del cuerpo es un hecho vivido por los usuarios de Internet, como una limitación en las relaciones establecidas o sostenidas en el ciberespacio. Ésta limitación no es experimentada del mismo modo en todos los casos, de manera que respecto a éste punto quedan configurados dos segmentos actitudinales:

1. Para algunos constituye un antivalor, puesto que esa ausencia es vivida como carencia, como algo que falta en la relación.

En éste segmento de usuarios, dicha carencia se anuda a diversos sentimientos como ansiedad, frustración, y expectativa. La necesidad de conocer en forma “directa”, presencial, a quienes se ha conocido previamente en el ciberespacio, en una consecuencia necesaria de la profundización del vínculo. Las relaciones creadas en la red, a pesar de su riqueza y atractivo (lo que no es cuestionado) son incompletas o precarias: ejemplo, “falta lo humano”, “no hay llanto, risa...”, “faltan olores, tacto...”, “se extraña el calor humano”, etc.

Se debe aclarar que las citas anteriores pertenecen a quienes a su vez reconocen como algo característico del ciberespacio la “calidez” de los intercambios, la riqueza de los mismos y su carácter humano (“humano” como opuesto a utilitario y socialmente condicionado). Es decir, que la ausencia de la percepción, de la inmediatez y accesibilidad del cuerpo, constituyen un punto de conflicto importante puesto que relativiza y/o debilita las vivencias y valoraciones hechas acerca de la comunicación en si.

Merece señalarse, a modo de digresión, que con frecuencia al hablar de comunicación y relaciones entre cibernautas aparecen la palabra “alma”. Éste vocablo se reitera varias veces y siempre con el mismo contexto: ligado a la ausencia de la percepción directa del cuerpo y al carácter inaccesible del mismo, lo cual dotaría a la comunicación en el ciberespacio de una connotación espiritual. En éste contexto, “espiritual” significa lo opuesto a material, corporal, sexual, etc., y revela un efecto idealizante de la comunicación escrita en ausencia del cuerpo.

Éste aspecto “espiritual”, sin embargo, tiene un valor paradójico: La comunicación es considerada por una parte “más profunda” y “más esencial”, pero por otra parte, también y simultáneamente, es considerada más “irreal” y “no del todo humana”.

2. Para el otro segmento, la ausencia del cuerpo sólo constituye un límite, el cual no necesariamente es vivido de manera negativa. Incluso para algunos usuarios es un estímulo: “un desafío”.

Otros señalan las ventajas potenciales de dicho límite, como por ejemplo la posibilidad de eliminar un factor de discriminación en personas con discapacidades físicas.

2.1.1.3 El chat

“El chat (o IRC, acrónimo de Internet Relay Chat, Grupo de discusión de Internet) difiere en su ausencia del mail en un aspecto fundamental: su carácter online. Vale decir, que en la comunicación por chat la respuesta es inmediata (o en “tiempo real”)⁶, por lo que no juegan aquí los aspectos reflexivos vistos en el e-mail.

El chat aparece caracterizado entre los usuarios, como un medio de comunicación mucho menos valioso que el correo electrónico.

Las razones de ésta indiferencia hacia el chat, están asociadas a todo lo que se ha comentado del e-mail, dado que el chat representa para la mayoría la antítesis de aquel. Y lo es justamente en los aspectos más valorados, porque el chat carece esa reflexividad y temporalidad que hacen del e-mail un medio privilegiado.

Entre los aspectos positivos del chat destacan:

- la inmediatez del intercambio lo que le otorga un aspecto “más vivo” y más dinámico. “Es la chispa” (ésta inmediatez lo acerca a la función habitual del teléfono, pero con la ventaja de poder conectar a varias personas simultáneamente, aún en distintas latitudes, mejor que éste último);

⁶ <http://www.starmedia.com/personales/virtual/contacto>. Visitada el día 15 de mayo del 2007.

- un aspecto lúdico, ya que de hecho para los usuarios el chat constituye un espacio de juego y cumple una función de entretenimiento más que una utilitaria.

Con respecto al uso de nicks (sobrenombres) en los chat (el uso de nicks en contactos por e-mail, aparece sólo en casos paradójicos), aparece relacionado con el aspecto lúdico mencionado. El nick tiene varios significados:

- es un modo de recrear la propia identidad: “es un corte con el apellido que es el deber ser, el nombre de familia”, y también es la posibilidad de “vivir un personaje”;
- es un modo de acentuar o recrear aspectos de la propia personalidad, de compensar aquellos que se viven como defecto o limitación y también de expresar las tendencias inhibidas habitualmente.

Ciertos usos del nick, aun situados en la esfera del juego, no dejan de tener para los usuarios una significación subjetiva de peso.

Debido a limitaciones propias de éste proyecto de investigación, así como del material obtenido, nos se han podido explorar al máximo las implicancias del uso de nicks en las comunicaciones, pero cabe sospechar que una investigación específica sobre el tema daría resultados sorprendentes.

2.2 LA INFORMACIÓN Y LA WWW

Mí contacto con Internet, data de diez años aproximadamente.

Si bien el e-mail constituye la herramienta más valorada del ciberespacio, la w.w.w. tiene también sus efectos objetivos y subjetivos de importancia. El contacto con la web ha sido vivido en la mayoría de los casos como una experiencia impactante de apertura y

expansión: “se me abrió una ventana al mundo”, “tiene proyecciones casi ilimitadas”, “me lanzo al universo”.

Ésta característica de la www, a la que podría denominarse expansividad, genera una nueva imagen de la realidad, pues materializa la noción abstracta de globalización dándole un aspecto concreto: “la aldea global”, como lo menciono Marshall McLuhan “En el próximo siglo la tierra tendrá su conciencia colectiva fuera de la superficie del planeta en una densa sinfonía electrónica donde todas las naciones (si es que todavía existen como entidades separadas) puedan vivir en una nidada de sinestesia simultánea, dolorosamente consciente de los triunfos y heridas de cada uno.”⁷

Sin embargo también se constatan límites: las fronteras físicas son reemplazadas por las fronteras idiomáticas. La imposibilidad de leer en inglés o la dificultad para hacerlo fluidamente. Los programas traductores no son valorados como una solución suficiente, aunque generan expectativas positivas para el futuro.

Otro efecto subjetivo favorable de Internet, está referido a la vivencia generada por la disponibilidad anticipada de información y la seguridad personal que deriva de esto.

Los usuarios que utilizan la información disponible en la red para sus tareas profesionales (investigación, docencia, etc.) comentan que el uso y la familiarización con Internet les ha generado un sentimiento de seguridad nuevo, derivado del hecho de “contar de antemano con la información” que se necesitará en el futuro.

Así, el profesional, el investigador, el docente y otros, pueden aventurarse en un proyecto o emprendimiento “sabiendo” que encontrarán los datos que necesitan en el momento de tener que disponer de ellos.

⁷ MCLUHAN, Marshall y POWERS, Bruce. **La aldea global**. España. Ed. Gedisa, S. A. 1993. Pág. 101.

Otro punto destacado, y que genera cierto estupor dado su carácter paradójico, es el siguiente: “la multiplicidad de fuentes y la inmensidad de la información disponible termina por ser un problema y no una solución”.

Lo paradójico de la situación está dado por tener demasiada oferta de información sobre un tema, lo que redundará en una disminución de la capacidad para procesarla o disponer de ella eficazmente.

La sobrecarga de información (lo que ha sido llamado “infoxicación”) lleva al sujeto a la incapacidad de procesamiento de la misma. En los casos extremos esto acarrea problemas de salud (estrés, ansiedad, etc.) reconocidos en un síndrome que ya ha sido identificado como IFS (Síndrome de Fatiga por Exceso de Información). “El síndrome de fatiga por exceso de información -Information Fatigue Syndrome (IFS)- es una expresión acuñada por especialistas de la agencia Reuters para caracterizar el elevado nivel de estrés de quienes a toda costa intentan asimilar el caudal de información que les llega constantemente a través de la televisión, de celulares, periódicos, libros, faxes y, sobre todo, de la Internet. El IFS se caracteriza por un estado psicológico de "hiperexcitación", "ansiedad" e "inseguridad" que provoca la "parálisis de la capacidad analítica", pudiendo conducir a "decisiones imprudentes y a conclusiones distorsionadas".”⁸

La web muestra mucho de caótico y aquello más específico puede resultar muy difícil de hallar: “es un caos”, “hay que internarse en oscuros laberintos”.

Esta dificultad muestra tres caras igualmente aversivas y todas relacionadas entre sí:

1. El problema de la búsqueda de la información que atañe a los programas de búsqueda (buscadores), los cuales a pesar de la potencia que se les reconoce, no son

⁸ <http://www.cubdest.org/0206/gsendro.html>. Visitada el día 15 de abril del 2011.

considerados como instrumentos suficientemente eficientes, porque dan tantas respuestas a nuestros pedidos, que en vez de ayudar lo complican todo.

2. El problema de la calidad de la información, ya que en el ciberespacio no rige ningún mecanismo de selección previo a los que realiza el interesado: no existen los filtros sociales como la intervención de editores o institutos que califiquen la información que publican, etc.
3. El problema de la lentitud en la transmisión, que resulta en cierto sentido dependiente del punto anterior y del número cada vez mayor de usuarios. Además, la velocidad es adictiva (una vez que uno prueba una máquina más rápida todas las demás pasan a ser automáticamente una porquería) los servicios actuales me siguen dejando tan insatisfecho como antes (dicho en relación a que los servicios de hace unos años eran “realmente” rudimentarios).

Pese a lo anterior, se confía en que se desarrollaran instrumentos cada vez más finos y personalizados de búsqueda y selección del material de la web. En rigor, los buscadores se van refinando y haciendo más potentes constantemente.

En el mismo sentido, una herramienta esencial para la búsqueda de recursos en Internet, lo navegadores o browser (literalmente: examinadores, programas que se usan para buscar diferentes recursos de Internet), también presentan mejoras constantes.

2.3 LA COMUNICACIÓN EN LA WWW

Todo lo que se ha comentado anteriormente, concierne a la comunicación, pero a continuación se verán algunos efectos derivados de las características comunicacionales propias de Internet respecto de los signos y códigos empleados en la misma.

Existen dos grandes áreas que aparecen claramente recortadas: una es Internet en sí misma como un campo multimedia.

Aquí lo sobresaliente es la riqueza expresiva, riqueza vinculada directamente a la diversidad de medios combinables en un mismo canal de comunicación: podemos combinar fotos, videos, audio, texto, es más creativo que otros medios conocidos.

Éstas apreciaciones se asocian directamente no sólo a la diversidad y combinación de códigos utilizados en la red (pictóricos, cinéticos, fonéticos, musicales, textuales, etc.), sino también a su interactividad, es decir a la posibilidad de interactuar en Internet, la cual no somete a los involucrados a un rol pasivo como sucedería con otros medios de comunicación.

En el mismo sentido, el hipertexto (texto que contiene enlaces a otros documentos; el lector selecciona determinadas palabras o frases del documento original, que están unidas al otro documento mediante un enlace, lo que le permite acceder a ese otro documento) resulta un instrumento privilegiado.

Nótese que en éste nivel de respuesta, la red está siendo posicionada por el público a nivel de los mass media, aunque justamente en un papel revolucionario de ruptura y superación de las limitaciones de aquellos.

2.4 LA COMUNICACIÓN CON EL CORREO ELECTRÓNICO

El e-mail es el medio privilegiado de contacto interpersonal. Los vínculos establecidos mediante éste instrumento presentan características diferenciales que justifican un análisis detallado.

El e-mail aparece como un medio de comunicación por escrito. Si bien hay algunas menciones a los programas para audio y voz, así como al intercambio de imágenes visuales, la mayoría absoluta de los usuarios (tal vez por lo novedoso y aún poco difundido de estos instrumentos) identificó el e-mail con la letra. De esto se derivan ciertas significaciones de importancia.

El e-mail aparece como un canal carente de códigos analógicos, es decir de aquellos aspectos de la comunicación que no pueden digitalizarse, en los cuales la señal mantiene con lo que señala una relación que podría llamarse figurativa (un ejemplo corriente y claro de codificación analógica es la imagen fotográfica).

En nuestras comunicaciones habituales con otras personas (“cara a cara”) nos comunicamos con lo que decimos (lo digital, el texto del mensaje) tanto como con la manera en que lo decimos (lo analógico, esto incluye el tono de voz, los gestos, la expresión facial, las posturas corporales, etc.).

Toda comunicación supone también otros dos aspectos: el contenido (el texto, la información contenida en el mensaje) y la relación (que califica al contenido, es decir, indica como debe ser entendido).

Estos aspectos (analógico/digital, contenido/relación) se complementan entre sí: el aspecto relativo al contenido se transmite digitalmente, mientras que el aspecto relacional es eminentemente analógico.

En nuestras comunicaciones habituales, “presenciales”, recibimos y transmitimos todos esos elementos en un conjunto y debemos traducir constantemente los mensajes que nos envían para interpretarlos tanto por su contenido (digital) como por la relación que el emisor intenta mantener con nosotros (analógico).

En las comunicaciones mantenidas por e-mail está ausente el componente analógico, por lo que se desprende en consecuencia que la calificación de los mensajes en lo que hace a la relación entre el emisor y el receptor se torna dificultosa, ya que la misma no puede ser hecha a través de la comunicación analógica, debiéndose realizarse por lo tanto mediante la comunicación digital.

Filogenéticamente, la comunicación digital es una adquisición reciente y no resulta especialmente útil para transmitir emociones, estado de ánimo o para establecer la relación en una comunicación.

Ésta carencia debe repercutir en los vínculos que se establecen por vía del e-mail.

Lo que se opera, es una reducción de todo lo comunicado a la letra, al trazo, a la marca; o, dicho en términos propios de otro marco teórico, al puro significante.

Los efectos de éste proceso son varios. Por una parte, ésta experiencia puede ser percibida y valorada positivamente de distintas maneras: algunos aprecian del lenguaje escrito sus aspectos intelectuales: “el mensaje se hace más analítico, más racional..”; otros descubren en el acto de escribir una dimensión de goce: “descubrí que me gusta escribir”, “me produce un placer que no sabía que podía sentir”; etcétera.

Si bien, la expresividad del lenguaje verbal no aparece cuestionada por el hecho de expresarse por escrito, en cambio la falta de esas señales cinéticas y paralingüísticas, propias del lenguaje analógico y que se describieran más arriba, sí es vivida como una carencia: “se extrañan los cruces de miradas”, “faltan los gestos...”, etcétera.

Es en éste contexto donde los smileys (pequeños rostros con distintas expresiones, dibujados con letras y signos ortográficos y que representan el sentimiento del autor) y otros recursos (onomatopeyas, uso de mayúsculas, subrayados, etc.) adquieren significación y valor, pues aunque sea precariamente permiten recuperar cierto pathos analógico en un espacio donde rige lo digital puro: permiten dar un sentido de humor, te permiten expresar una sonrisa, sirven para que no sea tan rígido, el que más se usa es la sonrisa :-), también utilizado :-@ (gritando), :_((llorando)... se consideran muy útiles pues te permiten expresar un estado de ánimo o le señalan a la otra persona cuando hablas en serio y cuando no, etcétera.

Lo que éstas aseveraciones nos están diciendo es que en el ciberespacio falta la posibilidad de expresar los sentimientos tal como lo hacemos en la vida “real” (el entrecomillado implica que el término debe ser entendido sólo como opuesto a virtual. La vida del ciberespacio es tan real como nuestra vida diaria). Y se buscan entonces sustitutos, paliativos, los cuales nunca llegan a cumplir cabalmente su cometido.

En síntesis, los recursos expresivos habituales en el uso del correo electrónico buscan devolver a la comunicación sus aspectos analógicos, cuya falta pueden ocasionar que muchos mensajes se tornen equívocos. Sin embargo, esos recursos nunca son suficientes. Son inventos ante las limitaciones.

Todo lo anterior no debe hacer perder de vista los recursos propios del lenguaje escrito. Un número significativo de usuarios manifiestan manejarse muy cómodamente a través de la comunicación exclusivamente digital. Ésta comodidad debe ser puesta en función tanto de factores internos (facilidad para escribir, buen manejo del teclado y de la computadora en general), como de factores externos (la riqueza del idioma).

2.5 REDES SOCIALES (LO DE HOY)

Las Redes Sociales se definen como “un sistema abierto que a través de un intercambio dinámico entre sus integrantes y con integrantes de otros grupos sociales, posibilita la potencialización de los recursos que poseen. Cada miembro de una familia, de un grupo o de una institución se enriquece a través de las múltiples relaciones que cada uno de los otros desarrolla.”⁹

Las Redes son formas de interacción social, podríamos definir como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción y evolución permanente que involucra a conjuntos que se

⁹ DABAS, Elina Nora. **Red de redes**. México. Ed. Paidós. 2001. Pág. 21

identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos.

Una **red social** es una estructura social compuesta de personas (u organizaciones u otras entidades), las cuales están conectadas por uno varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes, intercambios económicos, relaciones sexuales, o que comparten creencias, conocimiento o prestigio.

John Barnes definió a las redes sociales como un “conjunto de puntos algunos de los cuales están unidos por líneas. Los puntos de la imagen son personas o a veces grupos, y las líneas indican qué individuos interactúan mutuamente. Podemos pensar claro está, que el conjunto de la vida social genera una red de éste tipo.”¹⁰

La definición más simple para una red social es un grupo de amigos. Todos tenemos grupos de amigos diferentes. Las personas que conocemos haciendo negocios, o en el equipo de fútbol, o en la escuela. Las redes sociales son comunidades por diferentes tipos de afición. Es por eso que en LinkedIn encontramos una red social de gente interesada en los negocios. Mientras que en Facebook encontramos generalmente estudiantes, y en Flickr gente aficionada a la fotografía. Todos los ejemplos anteriores son formas de interacción social.

El Internet, no hace más que amplificar nuestras redes sociales. De pronto podemos contactar a todos nuestros amigos por e-mail no importa en qué parte del mundo se encuentren. Ahora podemos ingresar en grupos que comparten nuestros gustos aunque nunca los hayamos conocido personalmente, y lo mejor de todo es que la información se queda allí; en los comentarios, fotos y videos que cada quien escribe en los foros.

¹⁰ BARNES, John. **Clases y comités en una parroquia de la Isla Noruega**. EE. UU. Ed. Human Relations. 1954. Pág. 34.

Las redes sociales llegan a Internet entre el año 2003 y 2004 con el nombre Myspace, Tribe y Friendster, redes creadas para fomentar lazos de amistad, éstas redes fueron el parte aguas de las redes que actualmente conocemos.

El funcionamiento y desarrollo de la red social en Internet se basan en montar un soporte técnico, un grupo de iniciadores invitan a amigos y conocidos a formar parte de la red social y así cada miembro traerá consigo a muchos nuevos miembros teniendo así un crecimiento de la red.

Para el desarrollo de las redes sociales Internet como hoy las conocemos, fue elemental el perfeccionamiento y especialización de software capaces de administrar la red y que son conocidos como “servicios de red social”.

Los servicios de red social son capaces de administrar directorios por categorías (amigos, compañeros de trabajo, etc.) y brindan diferentes vías para interactuar con los miembros de una red como: chat, mensajería, correo electrónico, video conferencia, chat de voz blogs y foros de discusión.

En el 2007 redes sociales como FACEBOOK y TWITTER permitieron el desarrollo y utilización de servicios de red externos y con esto alcanzaron la evolución que hoy tienen misma que los ha llevado a convertirse en grandes negocios.

En las redes sociales en Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos, el sistema es abierto y se va construyendo obviamente con lo que cada suscripto a la red aporta, cada nuevo miembro que ingresa transforma al grupo en otro nuevo. La red no es lo mismo si uno de sus miembros deja de ser parte.

Intervenir en una red social empieza por encontrar otros con quienes compartir nuestros intereses, preocupaciones o necesidades y aunque no sucediera más que eso, eso mismo ya es mucho porque rompe aislamientos de muchos individuos que se manifiestan en retraimientos y otras veces en excesiva vida social sin afectos comprometidos.

Las redes sociales en Internet suelen posibilitar que la pluralidad y comunidad se conjuguen y allí quizás esté gran parte de toda la energía que le da vida a los grupos humanos que conforman esas redes. Las redes sociales dan al anónimo popularidad, al discriminado integración, al diferente igualdad, etc., siempre que éste lo busque consiente o inconscientemente.

La fuerza del grupo permite sobre el individuo cambios que de otra manera podrían ser difíciles y genera nuevos vínculos afectivos y de negocios.

Para que una red social sea competitiva debe contar con las siguientes herramientas:

1. Actualización automática de la libreta de direcciones
2. Perfiles de usuarios visibles
3. Capacidad de crear nuevos enlaces y diversidad de conexión

Las redes sociales son un aparato de comunicación masiva capaz de trascender fronteras y son sumamente efectivos. Además de brindar entretenimiento y servicios de comunicación, han sido utilizados como aparatos movilizadores de masas hacia un hecho o meta específica.

Twitter y Facebook han sido redes sociales utilizadas para divulgar y comunicar información en línea de interés para diferentes segmentos de la sociedad, por ejemplo:

1. Divulgar ubicación en línea de alcoholímetros
2. Comunicar noticias sobre algún círculo de amigos determinado
3. Medio publicitario

A las redes sociales se han sumado además de millones de usuarios, diversas empresas con fines distintos como:

1. Medios de comunicación para interactuar con sus seguidores
2. Partidos Políticos con fines de promoción y encuestas de opinión

3. Organismos Gubernamentales con la finalidad de comunicar a sus demandantes sus requisitos
4. Instituciones no Gubernamentales como Greenpeace buscando seguidores que apoyen sus fines
5. Instituciones educativas para formar grupos de estudio, sociedades escolares y seguimiento de sus alumnos
6. Todo tipo de empresa con fines de mercadeo

¿Las redes sociales son una moda?

NO. Lo revolucionario de la Red es que se trata de crear valor, comunicarse con amigos, familiares, gente a fin, con los clientes actuales y potenciales y generar retorno sobre la inversión. No se trata simplemente de informar o de comunicar. La red social hoy invita a una transparencia colaborativa, sin miedo a la crítica.

Las redes sociales en un mundo de reducción de gastos, de optimización de la utilidad en un ambiente repleto de competidores, de crear valor de manera sostenible, cobran un protagonismo hegemónico dado que la publicidad convencional se ha transformado y estamos siendo testigos de ello.

2.6 ÉTICA Y ETIQUETA EN INTERNET

Los usuarios de Internet consideran al carácter autorregulado (es decir, de no responder a ninguna legislación “externa”), como uno de sus rasgos propios más originales y positivos de Internet. A su vez, expresan su confianza respecto a dicho proceso autorregulativo y manifiestan no haber experimentado en forma directa ningún fenómeno negativo, de una gravedad tal, que haga necesario un control accesorio y exterior a la red.

Con respecto a los criterios que rigen esa autorregulación espontánea de los cibernautas, los usuarios expresan que las reglas de netiquette (etiqueta en la red –net-) no harían sino explicitar algunos valores de sentido común que intervienen en cualquier convivencia: son relativas, cada una sabe lo que es el respeto. Aun así, el código es ampliamente conocido y se considera una falta de respeto y una agresión su violación reiterada.

Existe consenso acerca de que el ciberespacio es un lugar donde prevalecen más las actitudes positivas (cooperación, libertad, tolerancia, creatividad, etc.) que las negativas y que su carácter libre y autorregulado deber ser no sólo mantenido sino también defendido.

No se encontraron menciones a ciertos problemas habitualmente considerados como graves por la prensa especializada, como los hackers, la pornografía infantil, el fraude comercial, etcétera.

Conforme a los resultados obtenidos en la muestra, toda la problemática ética del ciberespacio se resume en dos términos: Libertad y respeto por el otro.

La libertad es el elemento sin el cual Internet se convertiría en un espacio social con características más similares a los otros espacios conocidos. Y el respeto es el valor sin el cual esa libertad terminaría por autodestruirse.

Íntimamente asociado a ésta temática de la libertad y el respeto aparece la cuestión de la autenticidad: no teniendo Internet procedimientos de autenticación formal de sus contenidos (cualquiera que fueren) la autenticidad y la falta de garantías sobre la misma se convierten en un tema de preocupación. Ésta preocupación da lugar a ansiedades y miedos en los casos en que está el juego la constitución de un vínculo personal importante o teñido de afecto: “cuando más te involucras, también hay más dudas”.

Para los usuarios de Internet la legislación interna en el ciberespacio generaría más abusos e inconvenientes que los que se supondría que debiera solucionar.

2.6.1 Transformaciones de la vida privada y de la vida pública

La cibercultura afectó de manera gradual los aspectos de la vida privada y la pública. En las comunicaciones mediatizadas por el Internet, la palabra es interactividad. La interactividad es escritura, es lenguaje, es otra antología del lenguaje mediatizado por la computadora. Los teléfonos incorporaron la interactividad a través de los contestadores automáticos, como respuesta automatizada, el mensaje grabado y la voz de quien deja el mensaje, pero en la Internet la interactividad modifica no solo las correspondencias entre lenguajes sino los presupuestos y las energías de los seres. Las comunicaciones en la Internet permiten la modificación del modelo mecánico de comunicación con una nueva participación. Desde ésta perspectiva la comunicación se transforma en casi presencial, en la que existen demandas y respuestas alternativas.

Ya no se habla de grupos que interactúan en la Internet, sino de comunidades o sociedades virtuales. Las personas entran en comunicaciones en tanto estén dispuestas a interactuar mediante el acceso y manejo a un ordenador. “Comunidad es un término que utiliza la sociología, que es otra cosa que un tipo de grupo social, personas que persiguen fines comunes y que establecen relaciones entre sí, como resultado de su interacción y comunicación”¹¹. En el ciberespacio las comunidades se transforman en redes de relaciones que van más allá del espacio geográfico, que tienden a especializarse, que son contextualizadas y globalizadas al mismo tiempo. Una persona se relaciona con otra no de una manera total o integral, sino en ciertos contextos específicos y establecerá relaciones con otras personas distintas aún si el contexto y el objetivo de la relación es diferente. Ésta red de relaciones sufre variaciones en el tiempo y también encuentra nuevas relaciones con personas en puntos muy distantes del espacio geográfico. “Las comunidades ó sociedades virtuales están definidas como: agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio. De manera que los elementos de las comunidades virtuales

¹¹ GALLARDO CANO, Alejandro. **Curso de teorías de la comunicación**. México. Ed. Cromocolor S. A. de C. V. 1998. Pág. 57.

son la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad, que son las características que poseen las comunidades en general”¹².

Las comunidades virtuales son una extensión de la vida cotidiana en las que podemos encontrar diferentes áreas institucionales de la sociedad. Relaciones empresariales, científicas, culturales, de amistades, de recreación, de educación, de trabajo, de vecindad, de salud, de centros comunitarios, y también relaciones que buscan afectividades de distinta índole. Existen tipologías de comunidades virtuales tales como las orientadas hacia usuarios, geográficas, demográficas, temáticas. La intensidad de las relaciones dependerá de la focalización del tema de interés por las comunicaciones, de los temas de discusión y del grado de cohesión social que logran establecer las personas que las integran. Pero también cada comunidad virtual pasa por diferentes etapas desde su formación y posee un ciclo de vida. Es probable que en los comienzos de su creación, las comunidades logren atraer a diferentes tipos de miembros y esa es una etapa de una intensa interactividad, luego se clasifican en temas específicos y posteriormente se crea una base de identidad entre los miembros, de manera que las comunicaciones se estabilizan en temas y subtemas.

“Lo público y lo privado son términos que corresponden a la escisión de las actividades humanas relacionadas a lo económico con predominio del sexo masculino sobre el femenino. Lo público en la cultura tradicional corresponde al ciudadano, al varón que actúa en la ciudad y garantiza la supervivencia de la organización social, en oposición a lo privado, lo femenino, al que le corresponde el ámbito doméstico, destinado a la alimentación, al vestir, a la socialización de niños y niñas y de la perpetuación del habla. Las culturas aún contienen elementos en el lenguaje que refuerzan éstas divisiones por demás transformadas. Especialmente por el avance de la mujer en la vida pública y los cambios de los ámbitos domésticos. Éstos son hoy en día ámbitos públicos”¹³.

La radio, el teléfono, el cine, la televisión, la videocasetera, sin olvidarnos de los folletos o las ediciones de literatura popular transformaron el ámbito doméstico, especialmente para

¹² <http://www.barcelona.es/universidades/estudiantes/trabajos/pedro> . Visitada el día 11 de junio 2007.

¹³ MCQUAIL, Denis. **Sociología de los medios masivos de comunicación**. Argentina. Ed. Paidós. 1972. Pág. 57.

las mujeres. Fueron ellas quienes se beneficiaron con los avances tecnológicos generando redes propias de interacción. Y las casas, los hogares están cambiando con otros tipos de infraestructuras tecnológicas fundamentadas con la electrónica. Ello da lugar a que los hogares se conviertan en ámbitos de representación de la vida pública. A través de los nuevos artefactos llegamos a la economía, a la política, al entretenimiento, a la educación, a la ciencia, a la información, y a nuevas relaciones sociales.

La opinión pública que se generó en los espacios externos, en los cafés, en las tertulias, en las iglesias, en los ateneos, en las fábricas y en los barrios, por enumerar algunos. Eran las fuentes de la comunicación y de la difusión de ideas y de propuestas. Para recabar información era necesario salir a la calle, aún con la prensa gráfica. Éste esquema fue modificado, tanto por la radio como por la televisión, hoy la opinión pública se genera en las propias casas. Información radiada y televisada, en la que actúan políticos, deportistas, artistas, foros de debates, actividades comerciales. La vida pública adoptó un formato doméstico y los hogares se enlazan con puntos geográficamente alejados. Ésta posibilidad de conectarse con el mundo, nunca vista antes, salvo en la literatura de la ciencia-ficción, posibilita nuevas formas de participación activas en los debates políticos, civiles y culturales, a la vez que da lugar a las posibilidades de información sin que la gente salga de sus casas. Con ésta nueva cultura de la comunicación y de la información cambian las socializaciones y las estructuras psíquicas de las personas.

La Internet cambió las formas de comunicación por la existencia de una nueva plataforma, por otro soporte que además de haberse desarrollado sobre todo en las oficinas, en las empresas y en las instituciones, transformando el sector productivo, permitió el enlace de hogares. La transferencia de sonidos, de textos, de imágenes de un punto a otro del planeta es también el cambio de los sectores privado y público y los compromisos de las personas con esos sectores. Al transformarse la direccionalidad de la comunicación los sujetos involucrados cambian los espacios de las relaciones sociales. La Internet retrotrae un flujo comunicativo a lugares privados que son también públicos y éste movimiento permite nuevamente la gestación de opiniones y de transformaciones en la participación de los sujetos y de la vida en las sociedades. Suele calificarse a estos flujos informativos como

autopistas de la comunicación, por la cantidad de servicios que prestan, telemedicina, telebanco, teleenseñanza y otros. Pero el hecho más importante es que los incluidos en éstas plateas de la teleinformación, aunque puedan situarse en el lugar de voyeurs como en los espectáculos cinematográficos, no resisten mucho tiempo sin tomar intervención en algún foro de participación cerrado de la autopista cibernética.

2.6.2 Los lenguajes

La interactividad, término que nace de las relaciones sociales en la Internet, de los foros de comunicación, producción y también interacción, es pública, aparentemente en ella se pierden las diferencias de sexo, de género. Para que exista interactividad los usuarios tienen que aportar algo al sistema interactivo. En las relaciones sociales de la red al igual que en la sociedad los usos del lenguaje son fundamentales. Por el lenguaje es posible conocer a las personas y éstas se conocen mediante el lenguaje que utilizan. Hay quienes afirman que las comunicaciones vía Internet, que los chat lines llevan a una lengua internacional perfecta. Los chat inventan formas de comunicación, simbolismos culturales, que tienden a homogeneizar las interactividades dispersas. Expresiones abreviadas, caritas, que expresan alegrías, dolor, soledades, amistades. Son elementos de un intercambio elemental, pero es necesario su conocimiento para entrar en las salas de chat de usuarios experimentados, incluso hay en divulgación hasta un diccionario de las simbologías.

Para encontrar textos con buena escritura es necesario navegar, la narrativa hipertextual es una exploración que trastoca los moldes de las narrativas tradicionales de ficción lineal o de otro tipo de narración. Es un tipo de narración que asocia las palabras o que relaciona pensamientos. Suele denominarse hibridación, término conocido para los sudamericanos ya que recuerda las confluencias de la inmigración en los contextos nacionales de fines del siglo XIX. La intercomunicación en la Internet es un lenguaje híbrido como producto de mezclas. Cada comunicación en su idioma posee las cargas semánticas específicas y la aplicación de las estructuras de esas mismas lenguas. La escritura deviene de otra manera, las operaciones mecánicas afectan la manera de escribir. La interactividad modifica los

presupuestos básicos del lenguaje porque espera la reacción del otro o de los otros. A diferencia del modelo clásico de comunicación, la interactividad en la red permite la posibilidad de incidir en las fuentes de control de los textos y deja de lado el modelo vertical establecido por instituciones, o por las relaciones sociales jerarquizadas. Sin embargo aquello que ocurre en el mundo virtual es un espejo y una ampliación de lo que ocurre en la sociedad.

El hipertexto es la estructura más conocida para describir ese mundo de relaciones que parte de un discurso verbal, de imágenes, de diagramas y de sonidos. ¿Es posible hallar hipertextos en las relaciones de Internet?. Poco explorados como formas de interconectar nuevos lenguajes, el hipertexto es quizás la mejor forma de realizar investigaciones sobre una literatura que sin duda está relacionada con el posmodernismo. Los nexos electrónicos son conexiones que irrumpen en las linealidades de los textos convencionales. El lenguaje del Internet en las relaciones privadas abandona todo los cánones de la linealidad para convertirse en multilinealidad, en nodos, en nexos, en redes. El soporte es el de una naturaleza que revoluciona el mundo de los sentidos y el de la cultura. A diferencia de una obra literaria, el hipertexto de los diálogos en la Internet nos acerca al mundo de la acción. Cada relación, cada frase en la búsqueda de palabras clave decide los intereses de las conversaciones. Son focos de diálogos. Sí bien el hipertexto es una forma de lenguaje que permite la edición, la crítica, la investigación y la docencia, es posible hallar al igual que en las relaciones epistolares hipertexto en las conversaciones de la red. Hay escritos y lectores, perdiendo la primacía los autores.

El hipertexto en las relaciones sociales del Internet es una producción derivada de las IRC: Internet Relay Chat, o charlas por escrito a través de la red, en que varias personas pueden comunicarse a la vez al modo de los radioaficionados, todos hablan a la vez construyendo historias. Es una dinámica grupal, cuyos antecedentes son los juegos del rol de los años setenta, en el que los postulados implícitos son los de la liberación de ansiedades. En los juegos del rol hay un narrador, que prepara el esquema de una historia y ejerce de árbitro regulando las acciones de los jugadores que son personajes de la historia. Los jugadores hablan y van solucionando los conflictos que plantea el narrador, como si fueran actores de una película pero van inventando las partes del guión. Cada posibilidad es un decir, una

posibilidad o una afirmación, es una acción que genera reacciones en los otros. Es un entramado de historias, pero la historia principal la cuentan todos. La historia final será la resultante de la historia de todos. En toda sala de chat alguien ejerce el control, puede ser visible o no, es el que dirige en última instancia la historia que van intercalando los participantes. Hay reglas mínimas, que son las de la aceptación para entrar e incluso para salir y también las del intercambio textual. No se controla la narración sino la interacción. Hay una autoría compartida, que es más lúdica que estética. Existe la improvisación, pero en el juego en que entran los jugadores establecen reglas de las cuales se entran y salen en instantes. La continuidad de los textos narrativos de los chat es heterogénea. Hay una multiplicidad de opciones posibles, son caminos del lenguaje que va creando hiperhistorias. Lo efímero no solo está en relación con el tipo de ficción que presenta el lenguaje, sino con la desaparición de los actores del juego e incluso la desaparición de la propia historia. Tampoco los lectores son sujetos implicantes, los hay como dije anteriormente, voyeurs, sin participación. El descubrimiento de esa mirada vigilante puede ser fatal. De ser descubierto deberá implicarse. Tampoco es lineal el tiempo de las historias personales, así como no son lineales las historias en estos pequeños foros público-privados de relación.

A diferencia de los chat los textos de los correos electrónicos reconocen una pretendida linealidad de actividades. El encuentro fortuito entre amigos, o potenciales amigos reconvierte la recepción de los textos. En el e mail, la recepción es fundamental, el receptor o la receptora de e mail es el que construye los nexos entre los textos. Tanto el chat como emails poseen en común que receptores como emisores de los hipertextos pueden dar como finalizada la historia textual o la relación social. Final feliz o dramático que será analizado por otras variables.

El chat es la fantasía del posmodernismo, es un continuo fluir sin horarios, es la representación de la anulación del tiempo. Es el que atropella cualquier realidad. Categorizado como tiempo del ocio, o tiempo libre, el chat es la nueva posibilidad de la interactividad en las autopistas telemáticas. Sumergido en las simulaciones se presenta como el camino para la pérdida de las identidades sexuales y personales, sin embargo al

recorrer las letras, las palabras, las identidades emergen. Aparenta no estar sometido a la gravedad, pero sin embargo lo está y los nicks, o sobrenombres, apodos, falsas personalidades, terminan por blanquearse cuando la gravedad de las interacciones así lo requiera. El chat está lleno de figuras, de símbolos, de ideas, de pasiones, de interacciones emocionales y psicológicas, de neurosis, de héroes y heroínas, de delincuentes y de gente cuerda. Aparentemente no hay lugar para el pensamiento erudito, con excepción de los foros exclusivos y lenguajes especiales, las acciones son rápidas y pragmáticas.

El chat aparece de manera masiva como el lugar por excelencia de las relaciones virtuales. A la vez que es una forma de conectarse, de encontrar amistades y en los que gracias al anonimato los sentimientos pueden ser frágiles, mitómanos, o pueden transformarse en ritos. La computadora es el lugar privado y público, no solo las palabras reducidas, empuñadas, por la rapidez de las conversaciones y la espera de las respuestas, sino que se convierte en cuarto compartido, en cama, en mesa, en silla, la imaginación permite todas las posibilidades de efectuar sexo virtual. El chat es también la exposición del voyerismo, la expansión del ojo, más que para comunicar ideas es una especialización del Internet y una extensión de la televisión. Sin embargo el chat es comunicación interactiva de multitudes. Cercano al voyerismo, la pornografía salta constantemente en los chat, incluso es posible encontrar comercio de sexo, pero no es lo mismo que el video porno, sino que continúa el camino iniciado con las hot lines en los que la variabilidad y el sexo como mercancía son parte de los códigos. Catalogar a todo chat de búsqueda de sexo es un despropósito, hay foros especiales de amigos, de encuentros de todo tipo. La seducción es un mecanismo frecuente en las conversaciones, y competencias entre jóvenes.

En el chat, no se plantean controversias culturales acerca de la revolución sexual, ni hay defensas a ultranza de reivindicaciones sexuales. Los grupos de gays y de lesbianas poseen foros especiales en los que es fácil intercambiar conversaciones. Adaptado al cambio de las relaciones sociales diferentes, la indefinición sexual o la androginia digital es una disposición psicológica que facilita la adaptación del individuo o diferentes contextos sociales. Al mismo tiempo existe mayor tolerancia y favorece la declinación de los estereotipos de roles sexuales.

Chatear es tener una conversación, una charla de Internet. Considerado como espacio virtual las personas pueden comunicarse al estilo de una sala de reuniones, en algunos sistemas pueden compartir voz, video, texto, depende de la programación de los ordenadores. El estilo de conversación del chat es el de la rapidez, del instante, no importa cómo se escriba, con o sin faltas de ortografía, el énfasis está puesto en la velocidad. Es por ello que los fans de los chat crearon los símbolos de las abreviaturas, incluso tampoco el idioma, aunque puede decirse que cada canal posee sus expresiones idiosincrásicas especiales. El más antiguo es el IRC Internet Relay Chat, (Charla Apoyada en Internet). La terminología del chateo requiere una socialización adecuada. Para entrar a un chat hay que utilizar un nickname, un apodo, cualquier palabra que te permita ser identificado en el canal, en tanto no la use otra persona. Un canal es como una habitación donde la gente habla una con otra de algún tema. Los canales pueden ser privados o públicos. El inicio en la sala está precedido por un signo #; el operador del canal, op, es el que manda en éste como mediador y por ende tiene el control. Puede haber varios, puede crear nuevos ops y se distingue de otros usuarios porque lleva una arroba @, antes del nombre.

CAPÍTULO 3. Desarrollo del chat

3.1 ¿QUÉ ES C.H.A.T.?

“Las letras C.H.A.T. significa Conversation Human Adult Talk, que es una guía básica con la historia, los secretos y las funcionalidades básicas de la forma de comunicación que revolucionó la Web”.¹⁴

Alguna vez alguien dijo que la televisión son pedazos de programas entre un discurso de publicidades (como una forma de expresar que sin publicidad no habrá TV). Utilizando el mismo criterio, se podría decir que los portales Web son canales de contenidos y servicios mezclados entre salas de chat. Se sabe que el chat es una de los servicios que más tráfico genera en los portales.

Por esto se denomina a los chat como fuentes generadoras de cibernautas y tráfico de usuarios a través de la red.

Para hablar históricamente de los chat, no tenemos antecedentes muy certeros, algunos afirman que nació como motivador en los años 90's, mientras otros aseguran que nace mucho antes de darle ésta utilidad, nace como medida de apoyo y asesoría entre científicos e investigadores. Se asegura que estos utilizaban el chat para compartir experiencias.

¿Por qué? En éste informe no vamos a analizar el porqué de ésta situación, sino todo lo contrario, repasaremos los conceptos básicos que se necesitan para ser un perfecto chatero.

“Chat” es solo una palabra en inglés cuya traducción literal sería “conversar”. Pero a ésta altura, “chatear” es un término específico para designar el encuentro de dos o más personas en Internet que mantienen, a su modo, una “conversación en tiempo real”.

¹⁴ Fuente: L.C.C. Alejandro Valdés García. ENTREVISTA.

El proceso para chatear es simple, basta con conectarse a Internet, buscar alguna “sala” (denominación que reciben los lugares virtuales donde se produce la conversación), elegir alguna identidad, nombre o “nick” (forma en que nos presentamos frente a los otros usuarios) e ingresar.

3.1.1 ¿Cómo funciona?

Al igual que la mayoría de los servicios montados en Internet (la Web, el correo electrónico, los mensajeros instantáneos tipo ICQ, MSN, etc.), el chat funciona bajo el llamado esquema cliente/servidor.

Esto quiere decir que cada uno de los integrantes de una sala se conecta mediante un programa que recibe el nombre de “cliente”. Todos los clientes, a su vez, se conectan a un servidor que muestra o “sirve” toda la información de los conectados.

Las normas técnicas o protocolo utilizado para que se realicen las comunicaciones en un chat se llama IRC o Internet Relay Chat). Existen diferentes normas de conectarse a ese protocolo. Cada estilo estará determinado, en rigor, por el cliente que se utilice.

3.2 DEL WEBCHAT A LOS PROGRAMAS ESPECIALIZADOS EN CHAT

Contra lo que muchos suelen creer, el chat no es un atributo de la Web, sino un servicio más de Internet. Es decir, el chat, la Web, el FTP, y el correo electrónico son servicios independientes montado sobre esa red física de computadores conectadas entre sí que llamamos Internet.

Ocurre que en los últimos años la Web se convirtió en un pulpo que atrajo con sus tentáculos a otros servicios. De ésta forma, aunque se trate cuestiones técnicamente diferentes hoy de se puede chequear el correo y chatear desde una página Web.

El mismo navegador que se utiliza para recorrer la Web se convierte entonces en un cliente de chat. Sólo hay que conectarse al sitio que alberga la sala. Básicamente existen dos tipos de sala de webchat: una llamada “HTML” (haciendo referencia el lenguaje en el que se construyen las páginas Web) y otras llamadas Javachat (como las que tiene, entre otros, Terra, Talkcity, entre otros).

Para poder chatear en las salas con Java, es necesario que el navegador esté técnicamente preparado para recibir esa clase de información. Para eso es fundamental tener las versiones 4.0 o mayor del Internet Explorer o del Netscape Navigator.

3.3 IRC (INTERNET RELAY CHAT)

Otro método utilizado para conectarse a una sala de chat es recurrir a los llamados “clientes IRC”. Estos programas surgieron antes de que la Web y el chat contrajeran matrimonio. Con una interfaz menos agradable las salas de los portales, el chateo por IRC todavía no ha perdido vigencia.

Si bien conserva su “estado puro” de solo texto, los clientes IRC evolucionaron considerablemente y mediante scripts, cualquiera con mínimos conocimientos de programación puede realizar cierto tipo de animaciones o hasta transferir archivos.

“Algunos de los clientes IRC más populares para Windows son el [href='http://www.mirc.co.uk/'>Mirc](http://www.mirc.co.uk/) y el [href='http://www.pirchat.com/'>Pirch](http://www.pirchat.com/), entre otros.

Los usuarios de Mac pueden recurrir al [href='http://www.snak.com/'>Snako](http://www.snak.com/) al

href='http://www.ircle.houseit.com/'>Ircle.

Por su parte, los usuarios de Linux suelen optar por el href='http://www.cs.vu.nl/~ivo/circus/'>cIRCus o también por el href='http://www.ircle.houseit.com/'>IRCIT. Todos se pueden descargar de Internet en forma gratuita¹⁵.

- **10 años de formación en chat**

Con más de 15 años de antigüedad, el chat ya forjó su pequeña “cultura virtual”. El ejemplo más claro son los “emoticones” o caritas, signos del teclado que combinados se utilizan para reflejar estados de ánimo. De ésta forma :) representa una cara sonriente; ;) un guiño de complicidad, :))) una carcajada, etc.

Una aclaración importante y que nunca está de más, guarda relación con la conducta que los usuarios deben mantener en el chat. Por más divertido que resulte, el chat no es un juego y detrás de los “nicks” hay personas, por lo tanto deben de ser tratados como tal. Si uno insulta en el chat está ofendiendo, las personas en un chat deben ser tratadas como si se les estuviera hablando personalmente.

- **Los chat y las comunicaciones en Internet**

Los chat son medios de comunicación escrita, permiten establecer comunicación entre 1, 2, o varios usuarios que se reúnen en un mismo sitio, también recibe el programa que permite ésta comunicación el mismo nombre.

¹⁵ <http://www.mirc.co.uk/client> . Visitada el día 17 de junio 2007.

- **Hay tres tipos de chat**

- Públicos

- Privados

- Personales

“Todos los servidores de chat tienen canales; cuando un usuario desea que su **chat** sea personal tiene que contratar un canal, todos los **chat** trabajan sobre servidores **IRC**, que permiten manejar al mismo tiempo un número muy grande de canales, se puede acceder a ellos por dos formas.

a).- Por medio de una página web (mediante su applet correspondiente) en el caso de era21, puedes acceder mediante ésta dirección:

<http://www.era21.com.mx/chat-era21.html>

b).- Por medio de programas cliente servidor como el Mirc, el cual se configura el número de puerto del servidor así como al canal donde debe conectarse.”¹⁶

Los programas como Icq, tienen un chat integrado multifuncional que permite conectar a dos usuarios de manera privada o abrir la posibilidad de invitar a otros usuarios a participar en la charla al mismo tiempo, siendo la más frecuente por adultos en forma privada.

De la misma manera Phonefree, maneja también las dos posibilidades de chat, así como la transmisión de voz, de igual forma que MSN y el Netmeeting, sin embargo para el uso eficiente de Netmeeting se requiere un servidor de poco tráfico, Phonefree trabaja bajo su propio servidor proveedor del sistema, sin embargo Netmeeting tiene la posibilidad de manejar video.

¹⁶ <http://www.era21.com.mx>. Visitada el día 15 de mayo 2007.

3.3.1 ¿Cómo se establece la comunicación por estos programas?

El correo electrónico POP3, tiene la cualidad de ser fijo dentro de la ruta del servidor de correo, esto permite tener un domicilio (llamado dirección IP), de tal forma que en Netmeeting se utiliza como número a llamar la dirección de correo electrónico del usuario, ICQ, aplica la base de conexión del servidor para comunicarse y referir sus comunicaciones con la ventaja de suplantar la dirección fija por un alias que es el número ID, que equivale a lo mismo pero en el funcionamiento lo hace más versátil, ya que el usuario puede activar la ruta que es dirigida a sus servidor POP3 de manera confidencial desde cualquier computadora.

De igual forma Phonefree, utiliza el mismo criterio de ID, por dirección de correo electrónico, para gozar de los beneficios de ambos programas hay que contar con una cuenta individual de e-mail POP3, es decir para los usuarios con cuenta de Internet propia, sin embargo en el caso de las empresas que cuenta con dominios propios es decir www.empresa.com sus cuentas de correo son administradas por su propio servidor de correo de tal forma que sus departamentos o personal pueden contar con un e-mail propio de tipo POP3, y si ésta tiene sus equipos en red pueden compartir una única cuenta de conexión pero aprovechar múltiples acceso y beneficiarse que cada empleado administrativo con PC, pueda gozar de un medio más ágil para la productividad de la empresa ya que al tener ventaja de éstas herramientas puede generar grandes beneficios para la misma reduciendo el consumo de telefonía standard o convencional.

“Los avances en las telecomunicaciones han hecho posible que aprovechando la conexión a Internet pueda efectuarse una llamada desde la Pc, a un teléfono standard sin conexión a Internet, reduciendo el costo de la conferencia hasta de un 90% del valor de la telefonía actual en México, por medio de la contratación de tiempo la cual puede hacerse mediante el comercio electrónico seguro con la empresa NET2PHONE”.¹⁷

¹⁷ <http://www.net2phone.com>. Visitada el día 15 de mayo 2007.

3.3.2 Descomposición Cualitativa y la Estructuración Temática en IRC

La escuela etnometodológica ha proporcionado a las ciencias sociales útiles de trabajo que permiten analizar textos e interacciones sociales cotidianas de forma científica. La etnometodología se fija, precisamente en interacciones usuales, en prácticas triviales, en conversaciones cotidianas e intenta extraer de ellas conclusiones sobre la vida social que tienden a ser obviadas por demasiado evidentes, profanas ó de poco significado. “La etnometodología, en palabras de su padre fundador, Harold Garfinkel, pretende hacer descriptibles racionalmente las acciones prácticas cotidianas, tratándolas como una materialización, una actualización, un proceso práctico, continuado e inacabable”.¹⁸

El trabajo de la etnometodología es altamente pertinente para entender la lógica, estructura y dinámica de la materia prima de la sociabilidad, los átomos de lo social. Conversaciones e interacciones mínimas son esa materia prima, negligencia a menudo en provecho de otros focos de atención aparentemente más importantes. No obstante, lo que la etnometodología nos enseña es a prestar atención a esas formas mínimas de lo social que son las que componen, precisamente, un chat. Pequeños mensajes, interpelaciones, gestos deconstruídos y esquematizados en el trazo de un par de caracteres ASCII. La etnometodología nos recuerda que lo obvio es fundamental y que es necesario tomar una cierta distancia antropológica para poder captar su estructura y funcionamiento.

3.3.3 La aldea global

Se dice que hay que evolucionar o desaparecer. La nueva súper carretera de la información (Internet) ha colocado a nuestras juventudes a una tecla del mundo (la aldea global); sin embargo ésta super-apertura, reduce los criterios y adopta nuevos valores que fomentan la perdida de la idiosincrasia que un día nos constituyó como nación. En vista del nuevo acceso, sin censura ni limites, a los mas grandioso y a lo mas bajo de las culturas

¹⁸ KANTOWITZ, Baron Byrne. **Psicología un enfoque conceptual**. México. Ed. Interamericana. 1980, Pág. 256.

mundiales, ¿Debería el gobierno mexicano tomar cartas en el asunto, como legislador y vigilante de los límites saludables para una sociedad que aun no es capaz de llegar a la autocensura?. La respuesta, como en la mayor parte de los cuestionamientos, la encontraremos en la historia. Quién sino la cultura ha sido la base de los cambios sociales y las revoluciones tanto en nuestro país como mundialmente; solamente para mostrar un ejemplo de la influencia de la educación en los grandes cambios, mencionaremos la Revolución Mexicana, movimiento que encontró sus bases en la Ilustración Francesa. Pero, si la Ilustración nos abrió los ojos a las injusticias sociales, la red ¿A que tipo de revolución nos conducirá? Usando un mucho de imaginación, se llegar a la utopía (desde ahora planteada por los sociólogos y comunicólogos de todo el mundo) de una “Aldea Global”, ¿Será esto posible? ¿La desaparición de instituciones y el nacimiento de un comunismo perfecto?. Volviendo a la realidad, la red, por el momento, es una válvula de escape de un mundo convulsionado y donde se desfogan las presiones políticas, económicas y sociales de los jóvenes. Los conocidos chat y e-mails, cumplen con su función de intercambiar sonidos, imágenes y textos de todo tipo. Éste tipo de información no debería de llegar a todo el mundo; sin embargo, lo hace. No todo lo que viaja por el Internet es cultura saludable. Muy lejos del conservadurismo, no se puede decir que la insania en los medios provoca gran parte de los crímenes y desajustes sociales. La sociedad, y muy en particular la mexicana, encuentra su idiosincrasia en sus valores; desgraciadamente la información amoral a la única revolución que nos está conduciendo es al decadentismo y al libertinaje. Los lineamientos para señalar la clasificación de la información que viaja por Internet, los debe marcar definitivamente el Gobierno. Claro que un control absoluto es imposible, pero mínimo, la imposición de leyes y sanciones limitarían a gran parte de los viajeros. El niño, debe ser como lo han recomendado los psicólogos respecto a la televisión violenta, vigilado y acompañado de un responsable al momento de utilizar la red. El adolescente deben tener acceso a todo tipo de información, excluyéndose únicamente aquella que se refiera a la exaltación de los actos masoquistas, sádicos, pedastas, bestiales, homicidas, viciosos y degradantes. El adulto es capaz de decidir por criterio propio lo que accesa o no. Sin embargo, ésta legislación no puede estar deslindada de la educación que debe impartirse tanto en las aulas como en los hogares, y se deberá promocionar a través de una campaña concientizadora, una propaganda en lugar de amenazante, ilustre. Con la acción conjunta de

legislación y propaganda la decisión de autocensurarse quedara limitada a un criterio adulto, y la censura a la reacción de la sociedad que aún es incapaz de distinguir lo bueno de lo malo.

3.3.4 Sobre los personajes: verdades, ficciones y mentiras

Detractores y entusiastas de las interacciones cibernéticas –especialmente de los chat– subrayan a menudo que estos entornos permiten el desarrollo de narrativas del ego diferentes a las que se producen en la vida real. Los detractores dicen que así se fomenta la mentira, el fantaseo e, incluso, conflictos de múltiple personalidad, así como huída del mundo y de sus problemas reales. Los entusiastas, por su parte, nos llenan los oídos de la facultad imaginativa, creadora y positiva que éstas experiencias suponen, llegando a decir que, de éste modo, cualquiera puede llegar a ser lo que desee.

El travestismo electrónico, un fenómeno social extraordinariamente común, puede ser considerado por los primeros como una aberración, una mentira, una traición o un ataque a la intimidad de los usuarios cuyos personajes están interaccionando con el travestí electrónico. Desde la esquina opuesta, podría considerarse ésta experiencia como enriquecedora, imaginativa, creativa e ilustrativa, al permitir un conocimiento profundo del otro género, al poder interiorizar lo que éste siente, vive y piensa en tanto que ser socialmente sexuado. De todos modos, el travestismo electrónico sólo es una forma concreta de las múltiples formas de mentira/ficción que permiten los chat. Vamos a detallar a continuación dos posiciones exegéticas de la construcción de personalidades en los chat, que son igualmente válidas para otros entornos ciberespaciales en general. Hablaremos de sinceridad y falsedad como simplificaciones explicativas de las dos posturas, tal y como son presentadas, en éste caso, por usuarios de IRC. Ambas son posturas nativas, expresadas a partir del punto de vista del personaje.

- **La sinceridad**

Como he dicho, el único dato imprescindible para abrir una conexión de IRC es suministrar un nombre con el que identificarnos. El *nick*. En torno a ese *nick*, el usuario define un personaje. Al respecto, puede actuar de muy diversos modos. Puede ser absolutamente fiel a él mismo –al menos, creerlo así- e interactuar a través de ese *nick* como si fuera él/ella mismo/a. No sería raro que, además, escogiera su propio nombre como *nick*, algo que ocurre en un personaje pequeño pero significativo de los casos. Si éste personaje aparece a menudo, por acumulación de respuestas, contenidos, formas de reaccionar, de relacionarse, etc., deberíamos pensar que el usuario y el personaje son una sola cosa y que se da a conocer abiertamente. Ésta es la opinión de muchos usuarios. Asiduos, incluso con cargos de operadores de canal, con un cierto poder sobre el medio, con un buen número de conocidos en el mismo chat con los que coinciden a menudo y establecen una cotidianidad propia, casi íntima, a pesar de que se establezca entre personas que jamás se han visto.

Por lo que he podido observar hasta ahora, una buena parte de los habituales, de los operadores de canal y de los que asisten a los eventos físicos convocados por los mismos usuarios para conocerse en persona, siguen éste modelo de comportamiento. En cierto modo, podríamos llamarles los *sinceros*. En su caso, personaje y usuario se funden en un solo ser y no hay forma de distinguirlos. Al preguntar a algunos de ellos, nos narran su forma de interactuar en los chat como “normal”. Algunos dicen que el chat es como un lugar de reunión, donde charlar con otras personas. Otros van más allá y dicen que en el chat les es más fácil mostrarse *como realmente son*, venciendo su timidez real o su vergüenza. En teoría, el chat es un lugar lúdico y ajeno a cualquier otra relación que forma parte de la vida del usuario. De éste modo, al no verse complicado con presiones laborales, emotivas, familiares ni de cualquier otro tipo, el usuario dice liberarse de éstas ataduras y poder decir *lo que realmente* piensa sin tener necesidad de reprimirse. Desde la postura de los *sinceros*, el chat es el espacio de la transparencia, de la desinhibición y la libertad de expresión. Veamos la transcripción de una conversación privada en la que un personaje nos contó, parcamente, la evolución de sus nicks y la forma de identificarse con el que ha

escogido con el definitivo, en el que es “ella y punto”. Entrevista realizada el día 2 de febrero del 2001 en el IRC servidor UNDERNET (amsterdam.nl.eu.undernet.org).

indra es la entrevistada, {--_--} es mi nick como investigador

<indra---> a ver
 <indra---> empece
 <indra---> con lewinsky
 <indra---> después
 <indra---> con mary
 <indra---> hasta q lo registraron
 <indra---> después con
 <{--_--}> mary es el que es tu nombre?
 <indra---> mary?
 <indra---> si
 <indra---> después
 <indra---> indra
 <indra---> y vanderbilt
 <indra---> a veces uso
 <idnra---> lucecita
 <indra---> pero esta registrado
 <indra---> en fin
 <indra---> q indra--- es el mio
 <indra---> me identifiko con el
 <{--_--}> eres tú o es tu “yo” virtual?
 <indra---> soy yo y punto

- **La falsedad**

Hay, no obstante, otro tipo de personajes que se oponen a ésta forma de ser y hacer. Algunos usuarios deciden crear personajes, inventarlos. En éste caso, el margen es amplísimo. Hay personajes que responden a los parámetros contextuales del usuario pero su actitud es del todo diferente a la que el usuario percibe como la suya propia.

Un usuario nos explico, en una conversación de chat privada, que en “Hector”, su personaje, deposita agresividad y violencia verbal, ofensivo y ácido. No obstante, cuando le preguntamos si no podía ser que él fuera realmente así, al menos un poco, él dijo que no,

que en absoluto. En estos términos se explicaba en un e-mail que tuvo la amabilidad de enviarme:

“Yo soy normal. Me considero amable. Hablo correctamente y no me dedico a ir faltándole el respeto a la gente. Hacer eso casi siempre te provocaría problemas. Mi personaje, en cambio, es hiriente. Ofende, insulta, pero no con palabrotas. Con verdades. La verdad es que soy gracioso, pero mis gracias siempre tiran a dar.

[...] Yo jamás me comportaría como él.

[...] Ficticio? Sí, supongo que puedo decir que “Hector” es un personaje ficticio. A veces, cuando pienso en la manera en la que lo he ido creando, lo imagino como un tío de las películas del Oeste, un bandido malencarado, pero al que no se le puede hacer nada porque es intocable. “Hector” también es intocable ;)

[...] No, insoportable no soy. Hablo con la gente, en los abiertos. Hablo de lo que se hable. Pero lo especial de “Hector” es su manera de decir las cosas. Su punto de vista cínico y desagradable. Me gusta la forma en la que lo he construido y me la paso bien jugando con él.

[...] No, él no soy yo. Es alguien que juego a ser.”

Estos personajes que aquí me tomo la licencia de llamar falsos no siempre son tan enfáticos al respecto. No obstante, son abundantes los personajes creados con una intención que podemos etiquetar como poca sincera. Otro personaje, <AGR>, nos decía que su único objetivo al conectarse a un chat es “conocer chicas y ligar con ellas”. Brevemente, nos comentó que no, que él no era así en la vida real, pero que sí utilizaba a su personaje para ese fin. Que lo de charlar en abiertos le parecía aburrido. Así, el usuario no considera que <AGR> sea él mismo, sino un instrumento suyo. No se identifica con él; lo utiliza.

3.3.5 Personas, Máscaras y Roles

Éstas son, esquemáticamente, las dos maneras en que un usuario puede describir su relación con su o sus personaje(s). La primera es una relación de identidad. La segunda, de diferencia.

“Sherry Turkle (psicoanalista) ofrece tres posturas para explicar la relación entre usuario y personaje. La primera es la que predica la facilidad y diversión que produce crear personalidades alternativas –falsas- y jugar con ellas. Dar a luz personajes de éste tipo es una experiencia enriquecedora y creativa, con un alto contenido dramático. La segunda de ellas dice que no es posible mantener éstas identidades “falsas” durante mucho tiempo, y que lo normal es terminar identificando al personaje con el propio “self” *real* del usuario”.¹⁹

Éstas dos posturas, invertidas, son las que hemos presentado como las falsas y sinceras. La tercera es, no obstante, por la que aboga Turkle y la que más nos interesa, a la luz de la evidencia etnográfica que hemos ido recolectando. Según ésta tercera postura, “el ciberespacio proporciona oportunidades para jugar con aspectos de uno mismo que no son totalmente ajenos a uno mismo, pero que pueden estar inhibidos en la vida real”.

Es decir, que el personaje, salvo excepciones extremas, no puede dejar de ser jamás uno mismo a la vez que nunca puede llegar a serlo del todo. Por otro lado se mantienen dos vertientes de la persona: la representación y lo que hay detrás, el ser pre-representacional, un ser que podríamos llamar pre-social. Evidentemente, fijaremos la atención en el primero.

Goffman niega la naturalidad o espontaneidad pura del ser social. Dice que:

“En lugar de realizar simplemente la propia tarea dando salida a los propios sentimientos, el actor expresa en ella su ejecución, transmitiendo de una manera aceptable lo que siente. Generalmente la representación de una actividad es en cierta medida distinta de la actividad misma y, por lo tanto, inevitablemente falsa”.²⁰

La representación, la expresión, la elaboración y puesta sobre el tapete de lo social es lo que interesa y lo que resultó igualmente el objeto de nuestra atención. Ésta representación también es algo que se mueve entre lo falso y lo sincero, sin poder jamás llegar a ninguno de estos extremos.

¹⁹ Ibidem p.280

²⁰ Ibidem p.85

Nevka es el personaje de un usuario habitual de chat. Al preguntarle por su relación con su nick y su personaje, nos dijo que sólo utilizaba el nick de Nevka, ya que para él es algo así como un segundo nombre. “Quien me conoce, me conoce por éste nombre”. Durante una entrevista el día 3 de febrero del 2001 en el servidor UNDERNET, me explicó la biografía de su nick. Cuando empezó a conectarse a Internet lo hacía a través de una BBS checa (red por medio de servidor web). Allí se repetía mucho la palabra cevka. Un día entro en el chat de una BBS holandesa de donde se convertiría en habitual. A la hora de bautizarse a sí mismo, quiso usar aquella palabra, pero se confundió y se llamó Nevka. Al cabo de un tiempo, se enteró del significado real de la palabra cevka y decidió que era “demasiado depravado” y se quedó con Nevka. Buscó a través de Internet y descubrió que aquel era el nombre de un río ruso. Le gustó y lo adoptó. “Cuando alguien me pregunta digo que es eso, un río ruso”. Sin embargo, como su nick acaba en –a, a menudo le toman por mujer. Según su estado de ánimo, a veces adopta la personalidad de una monja checa que escapó a España. El entrevistado en éste caso fue un usuario español.

Ahora el nick que utiliza actualmente una usuaria de chat de IRC que frecuenta el canal “#celaya”. Ésta es fue su historia, que paso por sucesivos nicks hasta dar con el suyo, el que considera su auténtica personalidad virtual. Entrevista realizada el día 6 de febrero del 2001 en el IRC servidor UNDERNET en el canal (sala) antes mencionada (amsterdam.nl.eu.undernet.org).

ahra es la entrevistada, {--_--} es mi nick como investigador

<ahra> tuve musho nicks
 <ahra> pero al final...me kede con este
 <ahra> el primero..se me ocurrió sobre la marsha...
 <ahra> nada importante
 <ahra> luna
 <ahra> pero habia cientos..
 <ahra> asi ke mi mejor amigo..
 <ahra> empezo a escribir
 <{--_--}>...
 <ahra> y me puse el nombre de la mejor amiga del prota de su relato
 <ahra> Paula
 <ahra> luego..
 <ahra> alguien me puso zyra
 <{--_--}> alguien?

<ahra> es una estrella
 <ahra> y luego...yo misma elegí
 <ahra> el mio
 <ahra> una noshe
 <ahra> no significa nada
 <ahra> solo soi yo
 <ahra> es clavadito a mi
 <ahra> sencillo..
 <ahra> y con una h
 <ahra> :)
 <ahra> transparente
 <ahra> se pronunca ara...no arra (es ke casi todos me llaman arra)
 <{--_--}> esa “h” significa mucho, no?
 <{--_--}> es como la característica que define tu “yo” virtual?
 <ahra> si...es lo unico verdaderamente mio

Sea como sea, las identidades de los personajes se muestran complejas y elaboradas. Incluso personajes que se definen a sí mismos como muy sencillos y naturales, como <ahra> demuestran un cierto grado de elaboración consciente con la que se identifican. Del mismo modo, <indra--->, cuyo caso hemos visto más arriba, también nos contó que el nick que ella ha elegido y que la representa, según sus palabras, de forma absolutamente fiel, es su marca preferida de perfume y el nombre de una diosa hindú , contenidos simbólicos con lo que le gusta asociar su identidad ciberespacial.

3.3.6 Personajes Urbanos

Formó parte de mí planteamiento metodológico considerar las relaciones ciber sociales como un epítome de las relaciones urbanas. Louis Wirth (sociólogo estadounidense) subrayaba el carácter complejo, construido, polifacético y “esquizoide” de la personalidad del urbanita. Los roles *secundarios* o *segmentarios* caracterizan el abanico de vínculos sociales del urbanita, que ha conseguido alejarse de los roles totales a que estaba sometido en la “sociedad tradicional”. La faceta que ponen en juego los roles segmentarios, que son algo así como la marca de clase de la urbanidad, llegan a su máxima expresión en los entornos ciber sociales, donde la segmentariedad de la relación, su hipotética imputabilidad

y su distancia efectiva del resto del mundo social de la persona, hacen de estos roles unos vínculos absolutamente electivos, intrínsecamente urbanos. La urbanidad de la que habla Wirth seguramente ha exagerado sus características en los más de sesenta años que han pasado desde que las describió. No obstante, su caracterización siempre puede ser tomada de un modo “idealista”, porque incluso en la ciudad, los roles pueden no ser todo lo “segmentarios” que alguien pudiera llegar a desear. Los entornos cibernéticos, sin embargo, permiten la materialización de ese ideal. Si las siguientes palabras de Wirth son aplicables a la vida del urbanista, no cabe duda de que lo son aún más para la vida de un personaje cibernético:

“Es característico de los urbanitas que se relacionen entre ellos en papeles sumamente segmentarios. Dependen, desde luego, de más individuos para la satisfacción de sus necesidades vitales que los habitantes de las zonas rurales y están por ello relacionados con mayor número de grupos organizados, pero dependen menos de personas concretas, y su dependencia de los otros se limita a un aspecto sumamente fraccionalizado de la esfera de actividad de éstos”.²¹

La definición que Louis Wirth hace de “ciudad” se basa fundamentalmente en tres características: que es muy grande, muy densa y muy heterogénea. La última es, sin embargo, la que consideramos auténticamente definitoria. La heterogeneidad de la ciudad, es, seguramente, su marca de agua. En Internet, en los “chat” y en los entornos cibernéticos, ésta marca de agua alcanza también una expresión superior. “La cultura de IRC”, Elizabeth Reid, decía que es esencialmente heterogénea. Poco nos interesa la densidad demográfica como poco nos interesa la velocidad de transmisión de un módem. Ambas son peculiaridades técnicas que no deben ensombrecer la verdadera característica de lo urbano, epitomizado en lo cibernético; la naturaleza de las relaciones que establece, de sus vínculos y de su vida cotidiana: su heterogeneidad, plasmada a la perfección en la heterogeneidad de los personajes que en ambos entornos se dan cita.

²¹ WIRTH, Louis. **El urbanismo como modo de vida**. Argentina. Ed. Ediciones 3. 1962. Pág. 35.

Comentan sociólogos que “las ciudades tienen en común el hecho de volver a las personas físicamente más accesibles unas a otras en un espacio más o menos compartido y limitado”.²²

El espacio socioeconómico se diluye en Internet. Podríamos considerarlo el más limitado y compartido de los espacios como también podríamos definirlo como el más solitario e infinito de todos ellos, llegando a dinamitar la idea de espacio. Si en la ciudad, los personajes/urbanistas pueden sentirse mucho más accesibles que en una “sociedad tradicional”, en los entornos cibernéticos, ésta accesibilidad se convierte en aberrante. Bastan dos *clicks* de ratón para abrir una conversación con un extraño. No obstante, en ninguna ciudad es tan fácil adoptar una actitud de “reserva” como lo es en los entornos cibernéticos. La ausencia de la dimensión física hace del *trauma urbano* de la accesibilidad algo mucho menos traumático.

Aunque no lo suficiente como para eliminarlo. Nuestro personaje <Nevka> nos comentó que se vio obligado a buscar otro nick para evitar determinadas compañías. <Indra---> también dispone de un nick alternativo que utiliza como una enorme capucha con la que se cubre para echar una ojeada al canal sin ser vista. El anonimato absoluto tampoco es posible en estos entornos, porque la creación de un personaje establece vínculos que siempre acarrearán consecuencias sociales. Por ejemplo: conocí a una usuaria <Heidi> quien disponía de un *alter ego* secreto para cuando quiere hablar con su novio sin ser molestada, que sólo él reconoce. El caso de <Hector> (mencionado anteriormente como agresivo) es especialmente ilustrativo a éste respecto: después de encontrar una personalidad con la que se identificó, su exceso de popularidad como alguien agresivo y pedante le obligaron a buscarse una personalidad alternativa –<Mandil>- con la que puede mantener su presencia en su “chat” evitando consecuencias sociales para su personalidad *fuerte*, <Hector>. No obstante, éste ejercicio de ocultación no le llegó a convencerle, y en el 2003 dio de baja la dirección electrónica con la que creó a sus personajes y ha cometido un “suicidio virtual”, tal vez no definitivo. Por otro lado, <Coelho>, un personaje del que aún no he hablado,

²² <http://www.geocities.com/priv/person/virtual.html> . Visitada el día 15 de marzo 2001.

escogió su nick por el apellido del célebre escritor, ya que sabe que son muchas mujeres que adoran a Paulo Coelho.

Aprovechando su conocimiento de los libros del autor, se ha dedicado durante meses a flirtear con personajes femeninos en privado, y, en sus ratos libres, a incordiar a otros personajes en canales abiertos. No obstante, al darse cuenta de que <Coelho> estaba muy *quemado*, ha decidido crear un nuevo personaje, <Jaguar>, <Jaguar> recibe su nombre por el clásico automóvil, que a su vez lo recibe por el felino con el que iconográficamente se identifica. Éste coche siempre ha sido uno de los sueños irrealizables del usuario en cuestión. Su reputación fue intachable y pretendió conseguir ser operador de algún canal. Pero eso no significó que eliminara a <Coelho> de su repertorio, puesto que “siguió siendo tal y como siempre Coelho”. Ante éste tipo de explicaciones y de evidencia etnográfica, debemos subrayar un par de conclusiones.

En primer lugar, el trabajo reflexivo y consciente que los usuarios realizan sobre sus personajes es notorio. Significa esto que no podemos considerar a tales personajes meras improvisaciones sin importancia. La correspondencia entre el nombre y la cosa desprende un cierto nominalismo: el nick define y puede llegar a determinar el contenido social e identidad del personaje. Por supuesto, la operación también puede ser descrita en términos inversos: teniendo en cuenta las peculiaridades y características del personaje, se le otorga - o se le modifica- el *nick*. Sea como sea, la relación entre nombre y contenido –significante y significado- es estrecha e importante. Los *nicks* constituyen un elemento simbólico crucial dentro de IRC. Bechar-Israeli recurre a trabajos etnográficos para demostrar éste punto, recordándonos que Frazer afirmaba que los “pueblos primitivos” consideran su nombre como una parte esencial de ellos mismos, un elemento sujeto a las manipulaciones de la magia y que los sitúa, por tanto, en conexión con el mundo de lo trascendente. Así mismo, la tipología que proporciono sobre *nicks* resulta interesante. Veamos una pequeña lista propia de nicks extraída de varios canales mexicanos de IRC durante el día 7 de Enero del 2001, en el servidor amsterdam.ml.eu. UNDERNET, sólo a modo ilustrativo:

Seducor	[MiSS]	[MoRGaN]	[NiTrO]	^Isis^	^Rayito^
^Saint^	_Isabel_	_kr1st1n3	_pegaso_	{Mariam}	polak
Abetito	Lestatvmp	AFRODYTA	alzira	angelus	AquaMan
Azruuull	BATMAN	BUFFOR	carabelli	CarloX	Copechin
DALILA^^	Damon	Dana^^	DatiL	Davor	debussy
Dinin	Djbad	DW-LOiS	E_Clapton	ElFicha	escupitaj
Fernan28	FrEaK	FuL	GuardiaN	guarrillo	Hobo
Humbert	IceAway	ivan21	lestat	JuKeBoX	KaimaN
Kaneda_	Ddana	Kriom_	LE0	Ramflo	LiNCe
Pallolla	Lucki_	luis27	LuLuSiTa	Magui	malakai
MaPeT	Matriz	max	misstral_	Mr_Pooya	Nautilus
Negre	T_sick	NeoCroix	nohup	NyKA_	OdiAway
PaCeNSiS	VanNoten	PaLOS_	parapapa	Peaso	Pedro_de_
Pellt	Perverse	piolin	Pity	Protor	psicodeli
Pt_Benson	Randall	SABINA	gorde	Salvatore	SEMEN
Shandil	SNAC	Son_Gohan	TiGRETON	TuroK_	U2
Vidal	Vulcan	wuapeton	Y0N1ZzZzz	yomehmo	Yota_

Los *nicks* son, así, una parte importante del proceso de identificación de las personalidades cibernéticas. Supimos, por los casos vistos algo que no hemos podido constatar en nuestro trabajo de campo que se considera la usurpación del *nick* de otro usuario como la mayor de las afrentas que se pueden perpetrar en un “chat”. Si éste hecho se produce por equivocación algo frecuente, dado que muchos *nicks* son palabras e incluso nombres habituales, y el usuario depone su actitud una vez advertido, nada suele ocurrir y el *orden ceremonial* se mantiene intacto. Sin embargo, si ésta acción se realiza con premeditación y alevosía y el usuario insiste en utilizar un *nick* de otro personaje/usuario, se expone a sanciones sociales de todo tipo. Durante varios años ha funcionado un sistema de control de éste tipo de “delitos” mediante el programa Nickserv, que impide técnicamente que un usuario utilice el *nick* de otro si desconoce su clave de acceso. En abril de 1994, sin embargo, el sistema fue deshabilitado por su programador, Armin Gruner, ante las discusiones que su uso provocaba. Así, se retornó al sistema original de control y sanción social de éste comportamiento.

De éste modo, podemos referirnos a una regla social y al establecimiento más o menos espontáneo y autoorganizado de las sanciones para detener un comportamiento considerado inmoral. Rheingold afirmaba que usurpar la personalidad de un personaje constituye un

tabú, “porque ataca una de las fuerzas fundamentales que mantiene unida la cultura de IRC –un mínimo de certeza sobre la identidad de todos los participantes en un discurso”.

En segundo lugar, quiero referirme a un concepto que se utiliza a menudo para referirse a las identidades en entornos cibernéticos: el *anonimato*. Se afirma a menudo que el anonimato es la característica causal que hace de los entornos cibernéticos un *lugar* propicio para la desinhibición y la socialización. Afirma Reid que los usuarios de estos entornos “tienden a comportarse de un modo más desinhibido que en encuentros cara a cara”. Reid sostiene que esto se debe a que estos entornos se fundamentan en el anonimato y en la inexistencia del control social que los aspectos no-verbales de una interacción proporcionan. Habla incluso Reid de la inexistencia “de autorregulación entre usuarios de IRC”.

Sin descartar éstas interpretaciones, nos vemos obligados a matizarlas. Ya hemos dicho que, efectivamente, hay una serie de aspectos no-verbales que no pueden transmitirse en los chat. Y también es cierto que se puede observar una cierta desinhibición entre los personajes de éstos. No obstante, no estamos de acuerdo en que se dé una falta de autorregulación entre éstos, ni en que no exista un control social en éste medio. En todo caso, el control social se muestra más laxo y se efectúa de modo distinto al que existe en otro tipo de relaciones sociales. Así mismo, no considero que éstas relaciones sean, en absoluto, anónimas. He intentado demostrar reiteradamente a lo largo de éstas páginas que los entornos cibernéticos están poblados por personajes que, por muy lúdico que sea el tono y el entorno, se toman completamente en serio sus interacciones y su vida virtual.

Una vida que, no por haber recibido convencionalmente el apelativo de virtualidad deja de ser real e importante para muchos de sus usuarios. Es obvio que también existen usuarios sin especial apego a sus personajes, y que no tienen problema alguno en deshacerse de ellos, o *quemarlos*. No obstante, los usuarios experimentados de estos entornos desarrollan personajes con los que se identifica, y de los que muestran un aspecto en absoluto *anónimo*.

Que el personaje de un estudiante alto y gordo, se defina a sí mismo como mujer, profesional, esbelta y mexicana, por ejemplo, no significa que éste usuario esté funcionando en régimen de anonimato. En todo caso, a través de éste personaje “falso”, el usuario está transmitiendo y, en último término, *viviendo*, su noción de persona adecuada a éstas características. Conocerá a otros personajes a través de ese personaje y sus características, *sentirá* a través de ellas y experimentará a través de su inexistente carne.

Por otro lado, un personaje de los que vagamente podríamos clasificar como sincero aún menos se está aprovechando de ningún tipo de *anonimato*. Anonimidad significa ausencia de nombre. Y si hay algo que tienen todos los personajes, por efímeros que puedan llegar ser, es nombre. Todas las acciones significativas de ese personaje serán atribuidas a ese nombre, a esa personalidad definida expresa y expresivamente.

Lo que no existe en los entornos cibernéticos es el cuerpo real. La apariencia física no sólo desaparece como recurso comunicativo sino que también se esfuma como constreñimiento del referente real. Descargados de la opresión de su referente corpóreo real, los usuarios dan rienda suelta a unos personajes cuya corporalidad es, sencillamente, libre. No obstante, también queremos subrayar que no consideramos que los entornos cibernéticos sean no-físicos. Basta observar una transcripción cualquiera de una primera conversación privada entre dos personajes para darse cuenta de que la corporalidad no ha desaparecido en absoluto. Los personajes describen sus cuerpos, los recrean, los expresan y los dramatizan sin tener que ajustarse a su referente corpóreo real. Incluso la más detallada y sincera de las descripciones corpóreas no será jamás equivalente a una percepción visual real. El mero hecho de enumerar ciertas características y silenciar otras; de ordenar de un modo u otro la descripción, etc., hacen que toda descripción cibernética de una corporalidad algo necesariamente ficticio. Pero ficticio no significa acorpóreo. Del mismo modo que las características vitales de un personaje son ficticias –en tanto que producidas, creadas, escritas- lo es su corporalidad. El personaje no es anónimo ni acorpóreo. En todo caso, ni su nombre (con todo lo que lleva asociado el nombre, es decir, todas sus facetas vitales, su biografía, su moral, etc.) ni su cuerpo deben ajustarse necesariamente al referente real.

A partir de ahí, de esa liberación del constreñimiento del referente real, se construye una identidad del mismo modo que se construye una corporalidad. Con los mismos aspectos que hemos ido enumerando repetidamente para todo el entorno en cuestión: teatralidad, diferentes recursos narrativos, interactividad, etc. Un personaje que guarde la menor fidelidad imaginable con su referente real seguirá sin ser anónimo. Su carrera en los chat solidificará –aunque sea contradictoriamente- a su personaje, y se irá convirtiendo en un nuevo referente, electivo, auto-narrado. No creemos que una entidad cuya personalidad es evidente y mantenida, y que tenga un nombre claramente indicando su identidad, pueda ser considerado anónimo.

No obstante, a pesar de toda ésta argumentación, coincido con Reid y otros en que se da una cierta desinhibición entre los usuarios a través de sus personajes cibernéticos. Los factores explicativos para tal hecho, no obstante, no pueden simplificarse en un mal entendido uso del concepto de anonimato, y pueden hacerse oscilar desde la ya mencionada liberación de la dependencia hacia el referente real hasta consideraciones que entiendan que la mayor parte de la población de estos entornos está dirigida por usuarios menores de treinta años, que pueden no estar del todo satisfechos con su aspecto físico o sus características vitales, ó incluso, que deseen experimentar a través de la personalidad – jamás del anonimato- de seres diferentes a ellos mismos en su referente real. Se daría, en todos estos casos, el aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen el medio de los chat, para probar, para jugar, para experimentar con sus personajes, en una especie de moratoria psicosocial, de cancelación de las obligaciones de coherencia con los referentes reales de cada uno.

3.3.7 Moratoria Psicosocial y la adolescentización del adulto

Para desarrollar la perspectiva que consideramos más válida para analizar el fenómeno de las personalidades en entornos cibernéticos debemos recurrir de nuevo a Sherry Turkle. La autora utiliza la teoría del psicoanalista Eric Erikson sobre la “moratoria psicosocial” para explicar aspectos sobre las personalidades de los personajes cibernéticos. Ésta teoría,

desarrollada durante los años 50 y 60, presenta la adolescencia como un período de moratoria en el cual se fomenta la experimentación de situaciones que permiten ir forjando –como si de metales de aleación se tratará- el ego coherente y compacto propio de la madurez. Se basaba en una concepción de estadios sucesivos en la evolución de la personalidad humana, que idealizaba, de modo exageradamente modernista, el ego fuerte de la madurez, fundamentándolo en fases previas de desarrollo en las que se iban superando aspectos psicológicos que se considerarían patológicos o desequilibrantes una vez llegada la fase definitiva de la madurez.

Para Erik Erikson, el adolescente era fundamentalmente alguien en busca de su identidad. La pregunta: ¿quién soy? Era la más angustiante y también la más importante que podía hacerse. Y ¿cómo podía ese adolescente encontrarse, saber quién era?

Erikson lo contestaba:

“El adulto era el frontón necesario para que el joven tenista hiciera sus prácticas, se probara, probara los golpes, mejorara sus tiros y resultara, no sin desgastes para el frontón, un adulto hecho y derecho, es decir un buen jugador.”²³

Las diversas corrientes de la psicología actual han desidealizado la madurez como fase de absoluta solidez psicológica, coherencia, estabilidad y racionalidad, permitiendo la entrada de factores de desorden, de complejidad y de inestabilidad. Habiendo realizado éstas pertinentes puntualizaciones, la teoría de la “moratoria psicosocial” ofrece sugerencias interesantes para pensar la forma en que se producen las identificaciones de los usuarios con sus personajes, y la forma de conceptualizar y vincularse a sus relaciones cibernéticas. En éste sentido, Erikson apelaba a una moratoria de obligaciones y, sobre todo, de consecuencias. La adolescencia que imaginó Erikson se caracterizaba por su proclividad a la experimentación sin que ésta acarrearra consecuencias significativas para el período serio de la vida humana, la madurez.

²³ ERIKSON, Erik. **Identidad, juventud y crisis**. Argentina. Ed. Paidós. 1968. Pág. 45.

Ésta moratoria sería similar a la que se disfruta durante los períodos vacacionales, momentos en los cuales se les permite, a los adultos, jugar. Los chat proporcionan un campo abierto para la experimentación y el juego que también está desprovista de la obligación de cargar con todo el fardo de sus consecuencias. En los entornos ciberales, el componente lúdico es ineludible y crucial.

Dice Turkle:

“Las vacaciones son tiempo durante el cual los adultos tienen permitido jugar. Proporcionan una estructura finita para una moratoria adulta periódica. El tiempo en el ciberespacio reformula la noción de vacaciones y de moratoria, ya que pueden existir simultáneamente en ventanas del ordenador permanentemente abiertas”.²⁴

En la teoría de la moratoria adolescente de Erikson había una fuerte presencia más o menos implícita, como he dicho, de un ideal modernista de la personalidad. El “self” se encontraba descargado de responsabilidades puesto que ésta era una forma –considerada constructiva– de llegar al período definitivo y realmente importante de la persona, una vez superada la adolescencia y llegada al estado de adulta. La adolescencia y los períodos vacacionales serían pues, concebidos como un período anti-estructural, no productivo, cuasi-larvario, cuya función sería compensatoria y constructiva para la realización de la personalidad auténticamente humana, la madurez, y su función realmente importante, la producción. Así pues, la adolescencia y las vacaciones serían a la madurez y la jornada laboral lo que el consumo es a la producción. Gary Cross (1993), en un lúcido trabajo de sociología histórica, nos ilustra de qué manera se construyeron éstas dicotomías y cómo bajo éstas consignas trabajaba activamente el discurso del capitalismo industrial.

Baudrillard, Cross y Rodríguez tienen en común, entre otras cosas, algo muy concreto: hacen una deconstrucción histórica de los factores que sostienen un determinado concepto de “normalidad” propio de la era del capitalismo industrial y de la Modernidad. Una definición de “normalidad” acorde con las teorías psicológicas y psicoterapéuticas en boga

²⁴ TURKLE, Sherry. **La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet**. España. Ed. Paidós ibérica. 1997. Pág. 312.

cuando se popularizó la teoría de Erikson sobre la “moratoria psicosocial del adolescente”. Correspondían a una conceptualización ideal donde la personalidad sana debía ser sólida, unitaria, unidimensional y estable. Racionalismo, positivismo y cientifismo aunaban esfuerzos para hacer de ésta concepción Moderna del ser humanos el rasero por el que medir a la humanidad entera. Y como bien sabemos, la imposición de tal criterio implicaba –e implica- la infantilización y peyorativización de todos aquellos que no se ajustaran a tal rasero, ya sean mujeres, católicos, exóticos en general o, sencillamente, humanos que no eran lo suficientemente Modernos. Es evidente que bajo estos postulados, la elaboración de personalidades alternativas en entornos virtuales recibe vótores tan poco satisfactorios como “pérdida de tiempo y dinero”, “escapar de las obligaciones reales”, “adolecer de una personalidad estable”, “desorden de múltiple personalidad”, “inmadurez” y un etcétera tan largo como la imaginación permita.

Sherry Turkle (1997) opone éstas teorías psicológicas –a las que engloba bajo la denominación de teorías del self unitario- a otras vertientes psicológicas más acorde con la corriente cultural postmoderna. Habla en abundancia de la perspectiva de la Psicología Emergente, donde el self que se toma como modelo, es, por contraposición al descrito anteriormente, fluido, flexible, heterogéneo, mutable, inconstante, incoherente, polifacético, pluridimensional y emotivo. Es evidente que dentro de ésta conceptualización de “normalidad psicológica” es mucho más fácil entender las funciones y funcionamiento de las identidades sociales que se juegan y escenifican en el ciberespacio. Frente a la dicotomía entre personalidades “sinceras” y “falsas”, ésta concepción permite pensar los personajes de los entornos cibernéticos como roles activos y válidos de éste tipo de self. Los personajes en los chat reciben a menudo la denominación de *personas*, y en inglés, se suele utilizar el latinismo *personae*. Etimológicamente, el término implica algo “para sonar”, es decir, algo a través de lo cual llega el sonido. Una máscara. La utilización abierta y extendida de la palabra “persona” implica que la cara pública de ser social es, en definitiva, una máscara, algo intrínsecamente diferente de la esencia interior, ontológicamente real. La oposición entre máscara y ser, puede asociarse entre ser representacional y ser pre-representacional. O a la dicotomía platónica entre mundo de las formas y las apariencias y mundo de las ideas y las esencias. Y, por supuesto, siempre que

las ciencias sociales deban escoger entre ocuparse de lo humano o lo divino, nosotros optaremos por ocuparnos de lo primero.

El establecimiento y validación de un modelo emergente de personalidad permiten utilizar de otro modo la teoría de Erikson. Él entendía la “moratoria psicosocial” como algo propio de la adolescencia, cuya existencia se fundamentaba en una razón teleológica constituida por el ideal de la construcción de una personalidad “madura”. La pérdida de validez de éste ideal y de ésta razón teológica, junto con la definición de “self” que ofrecen la psicología emergente y los trabajos que se engloban bajo el vasto paraguas del postmodernismo, convierten ésta “moratoria” en algo sin final ni finalidad directa. En éste contexto, el ocio ha dejado de ser el *feedback* que alimenta a las sociedades virtuales –etimológicamente, no–ocio-, del mismo modo que el ocio ya no se entiende como la antítesis de los chat. Ocio y sociedad virtual; ocio y chat, se mezclan y se hacen realidades simultáneas, confundiendo sus límites e hibridándose irremisiblemente. En lo personal encuentro auténticas dificultades para no considerar ocioso mi trabajo etnográfico, al mismo tiempo que no puedo sino entender “productivamente” mi lúdica cibernsidad. El trabajo por ordenador con conexión a Internet ha convertido mi investigación es un escritorio virtual donde conviven, en diversas ventanas abiertas, ocupaciones que alternan un lúdico “chat” en IRC con una seria base de datos. Del mismo modo, los ordenadores han clavado su piolet en mi hogar, con sus múltiples ventanas e híbridas posibilidades. El teletrabajo es una de las últimas evidencias de ésta confusión de fronteras entre lo lúdico y lo laboral, entre el ocio y el trabajo.

3.4 LA FUNCIÓN DEL SALUDO EN IRC

Vamos a dedicarnos ahora a hacer unos recuentos estadísticos que nos permitan esbozar una imagen de una interacción chat durante un lapso de tiempo concreto y en un chat concreto. Consideramos que éstas estadísticas son escasamente representativas y no quiero que se tomen como generalizaciones ni afirmaciones sólidas de ningún tipo. Su intención es

meramente ilustrativa y nos permitirá introducir nuevos aspectos de los chat, ya con un sustento etnográfico concreto.

En primer lugar, vamos a comparar el volumen de movimiento que tienen, simultáneamente, dos de los canales más concurridos del servidor UNDERNET: #mexico y #celaya. El canal #mexico es, con mucho, uno de los más concurrido de los servidores, al igual que ocurre en muchos otros servidores. Es habitual que los personajes estén nominalmente en él pero que no lo utilicen para interactuar. La mayoría de los personajes conectados al servidor están en #mexico, pero muy pocos de ellos hablan a través de él. Su utilidad, como veremos, es otra. El canal #celaya sí es un canal donde se habla e interactúa con mayor frecuencia y continuidad. Dentro de los canales abiertos, es de los que goza de más popularidad en el servidor, y durante los meses en que lo observamos, rara vez ha bajado de ocho o diez personajes conectados. Dependiendo de las horas, es frecuente encontrar a algunos de ellos con cierta asiduidad, interactuando en abierto a la vez que inmersos en conversaciones privadas.

Cabe precisar que son muchos los factores que pueden incidir en el volumen de interacciones en un canal en diferentes momentos del día o en diferentes días. No obstante, una multitud de circunstancias podrían incidir en el funcionamiento de los canales de IRC, desde un partido de fútbol retransmitido a la misma hora hasta la no presencia de los dos o tres animadores habituales del canal. Sin embargo, a pesar de esta variabilidad, vemos que se corrobora la menor incidencia de los saludos en un canal como #celaya respecto a un canal masivo como #mexico. A esta tendencia cuantitativa vamos a referirnos a continuación.

Consideramos una intervención a cualquier cosa dicha, hecha o narrada por un personaje. No contabilizamos las operaciones de conexión y desconexión, así como los mensajes de información variada generados por el servidor ni por los *agentes automáticos* de éste. Consideramos saludos a todas las formas simples de abrir o cerrar una conversación. Es decir, para nuestro cómputo, es un saludo “hola”, “buenos días” o “adiós” pero no lo es un “¿cómo te va?”.

La razón por la que he puesto un énfasis especial a los saludos es que éstos tienen un peso considerable dentro de los chat. Cumplen un mayor número de propósitos que los saludos utilizados en una conversación oral y nos facilitan claves de interpretación del entorno social al que nos enfrentamos.

En primer lugar, podemos explicar la abundancia de saludos en base al frenético movimiento de gente en un canal como #celaya. En canales como #mexico, no obstante, ésta velocidad de idas y venidas llega a dimensiones aún mayores. De todos modos, en un caso y otro, la presencia de los saludos es muy numerosa y debemos entenderla no como una anomalía social o conversacional sino como un factor característico de éste medio.

Por la abundancia de saludos y la facilidad de trenzar conversaciones, podríamos decir, en un sentido muy idealizado y bucólico, que el canal #mexico funciona como una plaza y el #celaya, como un bar. El primero ve a multitud de gente pasar, saludarse, e irse a otro lado. Buscar, quizá, a alguien en concreto. O buscar, quizá, alguien con quien sentarse y charlar sobre cualquier cosa. El segundo ve a la gente entrar y quedarse un rato. Observar la concurrencia, sentarse en un taburete de la barra junto a un grupo que está hablando pausadamente. Escuchar la conversación. Participar, quizá, en ella. O, también, compartir mesa con alguien desconocido y abrir una conversación trivial, superficial e impredecible. En el *bar*, a diferencia de la *plaza*, hay más habituales y el personal –los operadores de canal- es más accesible y participa también de la conversación, acodándose a la barra, siempre y cuando sus obligaciones se lo permitan- los operadores de canal, teóricamente, deben atender a peticiones de ayuda, información o reparación de ofensas. La plaza es lugar de paso y paseo. El bar, de permanencia momentánea. De estancia reducida, puesto que quizá sólo se pasa para saludar e ir a otro lugar.

El bar –el canal #celaya-, idealizado, bucólico, recupera imaginariamente la sensación de comunidad perdida entre los deshilachados hilos de la ciudad *deshumanizada* y magmática, proporcionando –siempre idealmente- ese motivo de trivialización y retribalización, ese lugar que, *todo el mundo conoce tu nombre*.

Al hablar de atmósfera de bar no hablo de hechos constatables, sino de construcciones ideales. De todas formas, éstas palabras nos ilustran la opinión de dos personajes sobre el canal que estamos tratando de analizar. Un entorno como un chat, del tipo que sea, comporta voluntad de acción. Muchas veces incluso, implica un gasto económico, además de una inversión de tiempo. En el chat, el factor del voluntarismo es muy importante. Y, por ello, las construcciones ideales, los deseos, las formas de concebirlo imaginariamente, también deben ser tenidas en cuenta. La atmósfera de un verdadero bar no puede ser reproducida, ni en el canal *#celaya* ni, ni siquiera, en ninguno de los canales de IRC. Las conversaciones fragmentarias, descontextualizadas, triviales y a veces soporíferas del canal *#celaya*; sus reiteraciones de saludos, gestos emotivos y voluntarismo vehemente; el trato de favor a los habituales, la hospitalidad con que se recibe a los nuevos... todo ello, nos permite comparar éste canal –y los similares, que son abundantes- a un bar.

Una segunda razón –ésta vez, aún más pragmática- para explicar la abundancia de saludos, es que la estabilidad técnica de los chat no es tanta como sus usuarios desearían. A menudo se producen desconexiones- a veces masivas- que hacen que se deba iniciar de nuevo, al restablecer la conexión, el proceso de saludar al personal en los canales abiertos de los que se desee participar. Además de éstas desconexiones, la forma de utilizar los chat por parte de muchos usuarios hacen ellos una ocupación más entre otras en marcha. De éste modo, los personajes aparecen y desaparecen constantemente. Sobre todo aquellos que se conectan desde su lugar de trabajo, que van alternando el chat con sus tareas laborales, que tan pronto están activos como inactivos en su chatear. Esto provoca que los saludos también se multipliquen, para ir aseverando una presencia más o menos elíptica, irregular, pero voluntariosa. Un saludo también cumple la función de comprobar el canal de comunicación, la atención de aquel personaje al que va dirigido, su disposición o viabilidad de entrar en conversación.

Éstas son un par de explicaciones directas y más o menos autoevidentes de la abundancia de saludos en éste entorno. Vayamos, sin embargo, un poco más allá.

Los canales abiertos de los chat funcionan, en muchos casos, como un lugar de paso. Como espacios públicos que son, en los chat hay gente que pasa y gente que se queda un rato. No obstante, a diferencia de otros espacios públicos, los chat son lugares de una marcada voluntad participativa e interaccional. La mayor parte de la gente que pasa por la calle –por citar el paradigma del espacio público- va de un lugar a otro sin demasiado interés en relacionarse verbalmente con los demás, en lo que se llamaban relaciones de tránsito. En cambio, la motivación principal para entrar en un chat es, precisamente, relacionarse verbalmente con los demás personajes ahí presentes o de paso. En éste sentido, podemos definir los saludos en un chat como una *manifestación vilmente de presencia y disponibilidad pública*. En los chat debemos replantearnos las llamadas “relaciones de tránsito”.

En los chat esa particular actitud urbana pierde razón de ser, puesto que la total accesibilidad a la que se somete el ser social deja de ser traumática y se convierte en ansiada. En éste sentido, el saludo cumple una función de visibilidad vilmente, de hacer patente la presencia del personaje. Tanto si el saludo es abierto como si se dirige a alguien en concreto, su intención es la de hacerse visible y manifestar su voluntad de interaccionar con la concurrencia. No hay lugar, pues, a la *reserva*. Los chat como epítome interaccional de las sociedades urbanas, desproveen de sentido la actitud de *reserva*. La abundancia de saludos, de intentos de abrir sociabilidades, es una prueba de ello.

En los chat, el factor contacto físico se diluye por causa del vilmente voluntarismo de la presencia social. El autoalejamiento no tiene sentido. El ensimismamiento no conduce a nada. La *reserva* no se pone en práctica porque la presencia misma de alguien en un chat la contradice.

3.5 EL CONCEPTO DE MIEMBRO DESDE LA ÓPTICA ETNOMETODOLÓGICA

Lo que los etnometodólogos categorizar como miembro es lo que, para nosotros, es un personaje de chat. Un miembro es, aquel que posee el manejo del lenguaje natural, la competencia social de la colectividad en la que vive. Es decir, un personaje de chat en tanto que interactuante hábil en su entorno, que dispone de los conocimientos prácticos suficientes para relacionarse en él. Un personaje que dispone de ésta competencia representa un miembro con conocimiento tácito de las formas y contenidos de su entorno social. Así, la noción etnometodológica de miembro comporta un conjunto de capacidades interaccionales. Una persona se convierte miembro –en personaje, dentro de un chat- en tanto que posea ésta competencia interaccional, en tanto que conozca las reglas tácitas y las operaciones concretas que rigen su entorno social. Un miembro es un ser inmerso en su cultura, entendiendo cultura como ese conjunto de disposiciones, reglas, normas e ideales que permiten a estos seres relacionarse como nativos de su entorno social.

Por otro lado, el miembro –el personaje- está dotado de una facultad reflexiva, que hace que no se cuestione directamente ni de forma expresamente consciente, todo aquello que haga en tanto que sea miembro. Ésta facultad reflexiva es la que confiere naturalidad a su interacción con su entorno. Así, podemos aplicar la siguiente definición etnometodológica de miembro a nuestro sujeto de estudio, el personaje de chat: “es una persona dotada de un conjunto de procedimientos, de métodos, de actividades, que la hacen capaz de inventar dispositivos de adaptación para dar sentido al mundo que le rodea”.

Nuestros personajes de chat gozan de estos conocimientos tácitos, a los que han llegado a través de la práctica. Es conocimiento local, situado, tan físico como una experiencia no-física como la cibernsialidad permita. Es conocimiento materializado, corporizado en cuerpo inexistente, aquel que encarna imaginariamente/virtualmente al personaje. Éste corpus de sabiduría de a pie debe ser tenido en cuenta al analizar una interacción en un chat. Es preciso tener presente que, en un grado habitualmente desigual, todos los

participantes de la interacción tienen un acceso práctico a éste corpus de sabiduría y hacen un uso diverso de él. No obstante, hay unos mínimos prácticos compartidos por cualquier personaje, puesto que los aprende en su primera experiencia con el medio.

En ésta primera experiencia, como chatter no pude evitar comparar mi conversación con aquellas a las que está habituado en *la vida real*. Aprendí por comparación y asimilación. Me di cuenta de que mis comentarios son más apreciados si son más cortos y directos. Aprecie la eficacia simbólica y comunicativa de los smilies, descubrí sorprendido los emotes, emoticones y quise aprender a utilizarlos. Percibí que nada de lo que se diga en el chat es necesariamente verdad ni mentira, que los personajes que allí se reúnen son eso, personajes, a veces coinciden en todo y a veces divergentes completamente de los usuarios que los manejan. Asimilé rápidamente que ni la edad ni el sexo son autenticables en el chat sino solamente narraciones.

Todos estos conocimientos se fueron acumulando y se me fui haciendo nativo, convirtiéndome en miembro, haciendo de mí un personaje de chat, uno más. Que habrá aprendido a manejarse en su entorno con naturalidad, que harán de éste un lugar común, habitual, cotidiano, trivial y cada vez menos extraordinario. Los personajes de un chat, cuanto más expertos son, más trivializan su experiencia en éste. Lo que no quiere decir que desprecien su importancia. Al contrario: al trivializarlo, lo normalizan. Hacen del chat un entorno social más, válido en sí mismo y con sus propias reglas de interacción. Con sus pros y sus contras. Lo desproblematizarán y dejarán de verlo como algo extraordinario o exótico. Habrán adquirido ese régimen de miembro que les permite interactuar en él y observarlo, *desde el punto de vista del nativo*.

3.6 ANÁLISIS DE CONVERSACIÓN: TRES DISPOSICIONES ETNOMETODOLÓGICAS

El análisis de la conversación fue desarrollando originariamente, dentro de la línea de trabajo etnometodológica, por Harvey Sack a mediados de los años 60. Coulon lo define

como “el estudio de las estructuras y las propiedades formales del lenguaje”, aunque nosotros lo observaremos desde un análisis menos detallado puesto que lo que nos interesa no es tanto desentrañar las estructuras y propiedades formales del lenguaje sino el lenguaje concreto y los contenidos temáticos tal y como son utilizados en los chat.

En primer lugar, indicaba que la interacción está organizada estructuralmente. Nuevamente, no debemos dejarnos engañar por la aparente revoltura del enunciado, puesto que sus implicaciones son interesantes: en los chat la estructura de las intervenciones está pautada según unas reglas que tienen por referente el de las conversaciones orales, pero que no reproduce de forma exacta. Las estrecheces del medio y lo concurrido del mismo actúan para alterar esa dinámica que todos tienen como referente elíptico.

La estructura interaccional del chat difiere si la conversación es abierta –y a menudo, múltiple- o si ésta es privada –y, por lo tanto, dual. La segunda suele regirse por la alternancia de la voz, aunque esto no implique la alternancia de las intervenciones. Quiere esto decir que es frecuente que cuando dos personajes chatean en un privado, vayan alternando metódicamente sus comentarios. No obstante, cada uno de estos comentarios puede verse repartido en varias intervenciones. La información que se quiere transmitir aparece dividida en dos, tres o más intervenciones. Por otro lado, tanto las intervenciones como los comentarios producidos en una intervención múltiple, tienden a ser más elaborados y gramaticalmente complejos en los privados que en los canales abiertos. El scroll (mensaje demasiado amplio en caracteres) no es una amenaza en los privados- mientras que en los abiertos, una intervención extensa puede esfumarse de la pantalla antes de que los destinatarios hayan podido leerla. El grado de atención también es más concreto, puesto que la presencia del Otro Interaccional está mucho más definida. La conversación permite cerrar con mayor efectividad preguntas y respuestas; las apelaciones son siempre directas y existe la obligación tácita de leer lo que el “par conversacional” haya escrito- mientras que en los abiertos, ésta desatención es tan fácilmente excusable que casi no necesita excusa.

Por otro lado, la estructura y el ritmo conversacional en un canal abierto se muestra más errática, vaga y desprovista de dirección. Las preguntas e interpretaciones no suelen dedicarse a conocer los pormenores de la vida de la concurrencia (tal y como suele ocurrir en los privados, donde las conversaciones tienden a desarrollarse, en una primera fase, describiendo aspectos biográficos de cada uno de los personajes) sino a comentar otro tipo de asuntos, más coyunturales. Los temas de conversación que aparecen en un canal abierto pueden cortarse súbitamente, interrumpirse sin previo aviso o prolongarse indefinidamente sin que haya ningún guión para ello. En tanto que los participantes de un canal público son muchos y volátiles, los factores de digresión se multiplican, haciendo de la conversación, su tema y su ritmo, algo impredecible.

El ritmo y la estructura de participación son variados e irregulares, puesto que cada interactuante puede estar sometido a otros estímulos *online* y *offline*, y estos pueden ir variando. En éste sentido, es habitual que aquellos que participan más en una conversación abierta reciban alguna o algunas intenciones de establecer conversaciones privadas por parte de aquellos personajes que están sólo observando, o participando mínimamente en la conversación. Son muchos los que buscan en los chat alguien con quien hablar en un privado, sea por los motivos que sea. La evidencia de un personaje más o menos dicharachero, que cumpla con las expectativas conversacionales del primero, hace de éste un objeto de interés. De éste modo, aquellos personajes que están volcando gran parte de su actividad en una conversación abierta pueden verse requeridos y atraídos a conversaciones privadas, disminuyendo así su participación en las anteriores y dejando lugar a otros, para que el ciclo continúe.

De modo inverso, cuando un personaje termina una conversación privada, suele volver al canal abierto de donde surgió, reincorporándose en la conversación, aunque el tema ya haya cambiado diametralmente, y quizá no quede nadie de los que había cuando él partió. Así, se produce un flujo continuo en la atención, dedicación y participación de los personajes entre los canales públicos y privados que condicionan y ayudan a entender el ritmo estructural de los chat.

En segundo lugar, las contribuciones de los participantes están orientadas contextualmente. Es decir, que el ajustamiento o la adaptación del enunciado o la intervención al contexto es algo inevitable. Puesto de otro modo, podríamos decir que se establece una relación de contraposición e influencia mutua entre el contexto (la estructura) y la intervención (la acción). El contexto o estructura condiciona la intervención y acción. Al mismo tiempo, el contexto o estructura resulta modificado, reproducido, por la intervención y acción.

Por lo que se refiere a la influencia del contexto, diremos que la intervención de un personaje en un chat debe guardar una cierta compostura formal. Deberá tener en cuenta un contexto que se sitúa a dos niveles: en primero lugar, el nivel de lo tácito, de las reglas del medio, que él, como “miembro” conoce perfectamente. En éste nivel, el personaje se adecuará a las convenciones formales, protocolarias y sociales que ha asimilado en conversaciones de chat en general y como personaje de alguna de ellas en concreto. Podemos llamar momentáneamente a éste primer nivel contextual la *superestructura comportamental* de los chat. Es el nivel que se sitúa en un pasado atemporal, o en un presente distante. En éste primer estadio, observamos el tipo de influencia que la superestructura normativa ejerce sobre las situaciones concretas, sobre lo coyuntural, sobre el presente activo.

A un segundo nivel de influencia del contexto, hablaremos del chat y del canal preciso en el que el personaje se introduce. Éste es el contexto concreto, y ya no se basa tanto en normas y disposiciones formales sino en contenidos e improvisaciones realizadas ya según la influencia de la *superestructura comportamental* antes señalada. Si el anterior era el nivel de lo tácito, éste es el de lo expreso. Se materializa en forma de oleaje discursivo, de texto, de conversación plurifocal y polifónica. En éste punto, la influencia se ejerce a través del tema de conversación en marcha; de los temas precedentes, pasados pero recientes, que pueden todavía recurrir en la conversación en marcha; de los personajes conectados, sus relaciones entre ellos y con el sujeto que produce la interacción, etc. Llamémosla, provisionalmente, *estructura concreta*. Éste nivel es el del presente activo y del pasado inmediato. Es personal, concreto y se compone más de contenidos que de indicaciones.

La intervención recibe la influencia de la *superestructura comportamental* y de la *estructura concreta*. El ego actúa pues, ponderando espontáneamente su voluntad de acción, su determinación individual, con éste doble juego de presiones contextuales. El resultado de ésta ponderación es una acción singular. Una acción singular que, a su vez, emprenderá un camino inverso a las presiones recibidas. Influirá en la perspectiva del ego. En el proceso de exteriorización y escritura se produce una aleación de vectores de influencia que ejerce también un efecto sobre el ego. En segundo lugar, influye en la *estructura concreta*, al pasar, automáticamente, a formar parte de ella. La textualidad del medio de los chat hace que todo lo que en éstos sucede sea formalmente homogeneizado al instante: toda acción, pensamiento, parlamento, etc., se convierte en texto y como texto pasa a formar parte del contexto concreto, de la estructura concreta que va a actuar como vector de influencia sobre futuras acciones. Por último, existe una tercera vía de influencia provocada por la acción, en la que puede llegar a alterar de alguna manera aquella esfera a la que hemos llamado *superestructura comportamental*. Puede que la modificación se produzca sólo de forma momentánea; puede que ni siquiera se dé. Puede, sobre todo, que en el contenido ni en la interpretación de la acción haya el más mínimo interés de que ésta esfera superior sea alcanzada. No obstante, en un entorno cuyas reglas y disposiciones están sujetas a la experimentación y la dramatización como éste, éstas variaciones tienen una importancia reseñable.

Cada una de éstas intervenciones, verosímiles según el contexto, tendrían unos efectos determinados, más o menos divergentes, dentro de la situación planteada. De formas igualmente diferentes, pasarían a formar parte de la estructura concreta en la que se inscriben. De ahí, podrían influir, a su vez, a los otros personajes que están tomando parte en la conversación. Su acción, incluso, tendrá algún peso dentro de la decisión que se tome con respecto a ésta norma de comportamiento que se está queriendo discernir. Finalmente, su propia expresión, la materialización de su acción, puede llevarle a entender de otro modo, a matizar, su propia decisión. Por ejemplo, el segundo de los casos podría hacerle pensar que en su forma de expresarse en el canal le es preciso utilizar muchos signos de exclamación y que si eso ralentiza la velocidad de transmisión, eso es un mal menor a cambio de ver recortadas sus facultades expresivas.

En tercer y último lugar, indico que las dos propiedades indicadas anteriormente (que la interacción está organizada estructuralmente y que las contribuciones de los participantes se ajustan al contexto de la misma manera que lo reformulan) se llevan a cabo en cada detalle de la interacción, de modo que nada puede ser rechazado por accidental o no pertinente.

Con esto se indica que, puesto que lo que analizamos es la estructura de la conversación, nada en ella debe ser descartado, puesto que para tal análisis, todo resulta significativo. Tanto el análisis de conversación de la escuela etnometodológica como nuestras descomposiciones temáticas de la conversación chat se basan, precisamente, en la total significatividad de cualquier fragmento de conversación. La estructura de ésta y la relación de tipo dialéctico que se establece entre estructura y coyuntura (*superestructura comportamental, estructura concreta y acción*) están presentes en cada porción del flujo interaccional.

CAPÍTULO 4. Caso y conclusiones del chat y la sociedad virtual

4.1 IRC: CASO PARADIGMÁTICO DE LOS CHAT

En las páginas anteriores he pretendido hablar de los “chat” de un modo genérico. Las características que he descrito son, en su mayor parte, compartidas por todos los chat. De todos modos, los fragmentos que hemos utilizado para ilustrar éstas características provienen del Internet Relay Chat, conocido popularmente como IRC. IRC es, con mucho, el más concurrido, célebre y accesible de los “chat”. En 1988 Oikarinen, en la Universidad finlandesa de Oulu, escribió el programa original de IRC, que permitiría que las interacciones simultáneas que se establecían desde hace años, en una base de uno-a-uno, pudieran ocurrir y popularizarse en un modo que permitía hacerlo entre muchos usuarios a la vez. El programa de IRC fue probado primero en un solo servidor con una veintena de usuarios conectados. A continuación, se interconectaron tres servidores finlandeses. Seguidamente, se puso en funcionamiento a lo largo de la rama nacional de Finlandia y después en NORDUNET, la subsección de Internet que reúne a los países escandinavos. En Noviembre del mismo 1988, IRC se había expandido por todo el mundo por Internet y funcionaba con un éxito asombroso. Elizabeth Reid define IRC como un “recurso de comunicación sincrónica para múltiples usuarios que está disponible en todo el mundo para aquellos que tengan acceso a la red de Internet en sus sistemas informáticos”. Éstas posibilidades convierten los chat de IRC en “una oportunidad para la reconstrucción de fronteras sociales”. Lo que hace de él algo que podemos considerar “esencialmente postmoderno”. Todo esto lo convierte en un objeto de estudio extremadamente pertinente para la mirada de las ciencias sociales y la comunicación.

Así pues, nuestra mirada se va a centrar en diversos aspectos provenientes de los “chat” de IRC. No obstante, hay que señalar, como mínimo la existencia de otros tipos de “chat”. Las mejoras tecnológicas, tanto en *hardware* como en *software*, han permitido introducir, con unas presentaciones cada vez mayores (aunque siguen sin poder igualar la velocidad de

transmisión de los IRCs), chat basados en páginas web. A través de aplicaciones en lenguaje JAVA, muchas son las páginas web que proporcionan servicios de chat. Casi todos los motores de búsqueda o portales más conocidos proporcionan éste tipo de posibilidad. Otras *sites* que han sido diseñadas como espacio de encuentro, debate e interacción social también permiten “chatear” e, incluso, organizarlos a los usuarios. Páginas de periódicos o información deportiva también han abierto “chat” donde se puede discutir sobre aspectos relacionados con su temática o, incluso, entrevistarse, en *tiempo real*, con personajes célebres. Otras páginas de contenido erótico o pornográfico también albergan chat de contenido afín. Aplicaciones informáticas (independientes de los buscadores de web) enfocadas a la comunicación cibernética también ofrecen la posibilidad de chatear en canales públicos o privados. Otro caso es el también conocido ICQ, un programa que otorga un número de registro mundial y sirve para saber quién, de nuestros conocidos, está conectado. ICQ, no obstante, también permite entrar a chatear con desconocidos, elegidos al azar o según las características personales que aparecen en su ficha (gustos, hobbies, lengua, ocupación, lugar de origen, edad, género, etc.). De todos modos, el sistema de chat por excelencia es el Internet Relay Chat.

4.2 CASO SOBRE: MORATORIA PSICOSOCIAL Y LA ADOLESCENTIZACIÓN DEL ADULTO

<Mandil/Hector> sólo se conecta desde su puesto de trabajo, donde el sistema de ventanas le permite atender todo tipo de ocupaciones lúdicas y laborales. <Mandil/Hector> ha trabajado durante años de webmaster, haciendo de su lúdica actividad en los “chat” una fuente de difusión y documentación más para su trabajo, a la vez que ahora pasa un buen número de horas diarias dedicando la conexión a Internet de su empresa a trabajar en su personaje. Otro de nuestros entrevistados nos contó que, durante el mes de Marzo de 2001, estaba sentado ante su workstation entre doce y dieciséis horas diarias. En una ventana, fluía la conversación del chat de IRC; en otra, iba desarrollando su proyecto de fin de carrera de Telecomunicaciones. Una tercera y una cuarta ventana le sumergían en el juego MedinaMUD, donde lleva las riendas de dos personajes, Dimber y Deider. Un icono a pie

de pantalla le informaban del estado de su cuenta de correo electrónico, avisándole de inmediato de la llegada de mensajes. Finalmente, mantenía en estado latente la ventana de su navegador de Internet, al que recurría frecuentemente a la búsqueda de alguna información pertinente para su proyecto o bien de algo relativo a su actriz preferida o la edición electrónica de algún periódico.

Turkle afirma que los usuarios de entornos cibernéticos pueden desarrollar una forma de pensar en la cual la vida está hecha de muchas ventanas, y la Vida Real es sólo una de ellas. Cuando Louis Wirth mencionó el carácter esquizoide de la personalidad urbana, seguramente jamás llegó a imaginarse una situación que llegara a éstas dimensiones.

La disolución de las fronteras claras que, durante la Modernidad, han pretendido mantener bifurcados el ocio y el negocio, la diversión y el trabajo, el consumo y la producción, la adolescencia y la madurez, nos aboca a una nueva forma de entender al ser social. Del mismo modo que la adolescencia no constituye un limbo de responsabilidades, y dudo que así lo haya hecho alguna vez, el patrón ideal de la madurez normativa se ha relajado víctima del resquebrajamiento de los ideales motores de la Modernidad. Aquel adulto modélico, paradigma de las concepciones del “self” unitario, se ha vuelto frágil y vulnerable, y juega tanto como cualquier adolescente. Juega con facetas de su personalidad, las difiere, es creativo con ellas y de ellas extrae máscaras, personajes, roles. Serían muchas las evidencias que apuntarían, para nuestro mundo, al juego de palabras forzadas con que he encabezado estos últimos párrafos: la *adolescencia del adulto*.

- ¿Qué son, pues, estos personajes?

“El peligro de la conciencia falsa no consiste ahora en que no acierta a aprehender una realidad absoluta e inmutable, sino más bien en que impide la comprensión de una realidad que es el resultado de una constante reorganización de los procesos mentales que

constituyen nuestros mundos.”²⁵ Intentar considerarlos “falsos” o “siniestros” es, a mí entender, nadar contra corriente. Perseguir una respuesta cada vez menos pertinente. Puesto que estos personajes son, a la vez, auténticos y simulados; son ficticios; artificiales, elaborados y complejos. Turkle decía que el ciberespacio proporciona oportunidades para jugar con aspectos de uno mismo que no son totalmente ajenos a uno mismo, pero que pueden estar inhibidos en la vida real.

No obstante, a la hora de intentar comprender la función social que estos personajes juega, la posición de Turkle resulta sugerente: los personajes que pueblan un chat son roles. Roles contruidos mediante la acumulación escénica de características. Roles propios de usuario, que realiza, a través de ellos, un trabajo de exteriorización y dramatización de sus propias fantasías o realidades. Del mismo modo el usuario puede jugar a socializarse con aquellas cargas que cree tener en su mano o “*farolear*”, imaginándose otro rol, otra mano, otra combinación de figuras, de características. En el proceso de *imaginación* de esa combinación de características, de ese juego de naipes y factores, el usuario se dispone a echar sobre el aterciopelado tapete del “chat” una mano que ya no debe ser juzgada por real ni por imaginaria. En todo caso, su competencia como “miembro” le permitirá que su mano, que su personaje, sea verosímil. Cada personaje juega *su* partida. Sus objetivos y sus cartas pueden ser diferentes, pero la barrera de la competencia es siempre la misma: la verosimilitud. Y no una verosimilitud que tiene como referente la vida real y sus parámetros o, al menos, cada vez con menos asiduidad. La verosimilitud a la que hago referencia es de tipo comportamental y interaccional.

La autenticidad, la naturalidad y la espontaneidad, en éste medio y en la sociedad urbana y mediática actual en general, se han convertido a la moneda única de lo elaborado, de lo ficticio.

El personaje de un entorno cibernético, como en una alegoría al pragmatismo se construye a sí mismo escogiendo para sí las características que cree oportunas, los naipes que considera

²⁵ WIRTH, Louis. **Ideología y utopía: Introducción a la sociología del conocimiento**. España. Ed. Aguilar. 1958. Pág. 83.

adecuados, dentro del mazo de cartas de lo imaginable. El objetivo del juego, la verisimilitud. La competencia comportamental. Funcionar como “miembros” de una interacción o de una sucesión de interacciones. Escoger de entro lo posible para lograr lo plausible. Máscaras creíbles sobre el escenario de éste *género confuso*.

4.3 EL ROL DE LOS PADRES Y LA EDUCACIÓN COMO MIEMBROS PASIVOS EN LAS SOCIEDADES VIRTUALES

Según el licenciado en sociología y filosofía, Marcelo Urresti, “los adolescentes construyen espacios propios en los que procuran una mayor independencia respecto de las miradas de sus mayores, rearticulan los mecanismos de identificación a través de los que construyen las diversas facetas de su identidad.”²⁶

En éste sentido entre los múltiples factores que actúan en ésta fase el más importante es el grupo de pares. Por lo general está conformado por miembros de la misma edad y género, son los grupos de amigos más cercanos.

Los cibernets (café Internet) y los chats en particular, se han convertido en muchas ocasiones en espacios de contención afectiva, donde realizan actividades en común, se trata de un campo de atracción libidinal que brinda una pertenencia efectiva y sirven para dar lugar a la deconstrucción de las identidades infantiles heredadas.

El lugar por excelencia adonde el adolescente se dirige es la calle, espacio exterior a la escuela y al hogar. Dentro de la calle hoy los cibernets ocupan un lugar de privilegio en las elecciones de los jóvenes, allí se encuentran lejos de las miradas de los padres, jugando con sus pares.

²⁶ URRESTI, Marcelo. **Ciberculturas juveniles**. Argentina. Ed. La crujía ediciones. 2008. Pág. 87.

El adolescente jugará con las ideologías y jugará a ser adulto, el chat da la posibilidad de adoptar multiplicidad de roles, cambiar su identidad sexual, su edad, etc. Haciendo uso de su fantasía podrá adoptar una personalidad diferente, jugar a ser otro.

Con respecto a la afectividad de los 12 a los 14 años el joven se afana por la conquista de su personalidad y la inserción en la vida adulta.

Comienza la organización autónoma de reglas, de valores, y la afirmación de la voluntad como regulación moral. La personalidad no puede construirse más que a nivel de la adolescencia ya que supone un pensamiento formal y reflexivo, hay personalidad a partir de que se forma un programa de vida.

El adolescente se coloca como un igual ante los mayores, pero se siente diferente, quiere sorprenderlos, está lleno de sentimientos altruistas y de fervor mítico, con rasgos de mesianismo y de querer salvar la humanidad.

Tal vez en el juego virtual mitológico se expresen estos sentimientos de justicia, valor, altruismo, venganza a ultranza al encarnarse en las figuras de los héroes, dioses o guerreros antiguos.

El adolescente se prepara para ingresar en la sociedad, por medio de proyectos o programas de vida, de sistemas teóricos, de planes y reformas políticas, pero sus pensamientos y su imaginación son muy alejados de la realidad, quiere reformar la sociedad, y su adaptación se logrará cuando de reformador pase a realizador.

El adolescente descubre el amor, es como la proyección de un ideal en un ser real, de ahí las decepciones tan repentinas, ama en el vacío y a través de una novela.

En las relaciones virtuales que se dan en el chat, vemos plasmados estos conceptos de amor novelado, amor idealizado a la distancia, que permite el predominio de la fantasía.

El pasaje de lo familiar a lo extra familiar que se produce en la adolescencia es una verdadera metamorfosis. Lo extra familiar deviene lo más importante, cuando esto no ocurre hay un trastocamiento del normal desarrollo. Lo extra familiar tiene mucho peso porque aparece la función simbólica de los amigos, éste hecho aparece en la pubertad.

La familia como institución no está aislada del contexto socio cultural, está cada vez más ausente, ya sea por largas jornadas laborales, o la multiplicidad de empleos, o las distancias que separan geográficamente a los mismos o bien el hallarse desocupados y por lo tanto deprimidos, malhumorados y abatidos, y a la hora de comunicarse con sus hijos o satisfacer sus intereses, sus propios problemas les impiden hacerlo dejando a los niños huérfanos con padres.

La familia ha dejado de ser un lugar de encuentro, de contención, no hay intercambio afectivo, ha dejado de cumplir su rol.

La familia se ve influenciada por una cuestión histórica ya que muchos de los padres han sido criados en el autoritarismo y el poner límites los asusta ya que temen ser tildados de autoritarios.

El psicólogo Espeche opina que más allá del SI y NO el padre debe mostrar al hijo ejes de referencia.

Sherry Turkle nos advierte como ésta cultura de la simulación está afectando nuestras ideas sobre la mente, el cuerpo, el yo y la máquina y cómo Internet produce una erosión entre lo real y lo virtual, lo animado e inanimado, el yo unitario y el yo múltiple.

La INTERNET no es una empresa u organización acotada, sino un recurso tecnológico que comparten los proveedores de acceso a la red, los que brindan aplicaciones específicas como por ejemplo, e-mail, diseño de páginas Web, e-commerce, etc. Es dable resaltar que ésta inmensa red, que hoy nos avasalla tiene como todo avance tecnológico cosas a favor y en contra.

Sin embargo, debemos tener presente que pese a todo el material e información contenido en la red, el usuario muy pocas veces se encuentra accidentalmente con la información, atento que debe realizar una serie de pasos insalvables para poder acceder a la información buscada, y que por lo general, siempre aparece un título o una descripción del contenido antes de que el usuario acceda al documento en sí. De ésta manera el navegante dará o no su consentimiento con el clic del Mouse para ver el contenido, o no.

Antes de analizar temas como el de la regulación legal de los contenidos de pornografía infantil en Internet, hay que entender que, para abordar la problemática de la red imaginaria y geográficamente debemos situarnos en el lugar físico o en el país donde esté instalado un servidor computacional que provea dichos contenidos (cosa que tecnológicamente puede no ser tan fácil de determinar). No hay que atender al Estado o país en que estén ubicados los usuarios/ navegantes de la red, porque estos a través de lo que denominamos ciberespacio acceden a determinado servidor y a las páginas en él alojadas, con contenidos diversos, porque esos individuos lo desean así y porque libremente han optado por acceder a dichos sitios, acción virtual que tecnológicamente se materializa porque varios servidores o proveedores de conectividad lo posibilitan mundialmente.

La educación es el desarrollo integral o perfeccionamiento de las aptitudes y facultades físicas, intelectuales y morales de una persona, para ayudarle a perfeccionar su formación adulta y a integrarse en el medio en que debe vivir. Éste es un concepto de alto contenido ético, e implica dirigir, encaminar y adoctrinar al individuo, siendo los valores y virtudes su base y referente constante. Generalmente se confunde la educación con la instrucción y con la enseñanza. La instrucción es la parte de la educación del hombre dirigida a la inteligencia. La educación, es la totalidad de las acciones que se ejercen sobre el individuo, en forma espontánea o reflexiva, hasta lograr la integración de su personalidad. Finalmente, la enseñanza, que abarca los dos conceptos anteriores, puede definirse como el conjunto de sistemas, métodos, procedimientos y formas de transmitir conocimientos a un individuo para que realice su aprendizaje.

Por otra parte, nos encontramos que tanto los padres como los institutos de enseñanza y la sociedad en su conjunto, tienen la obligación de velar por la educación de los niños y adolescentes, así como protegerlos en su integridad física, síquica y moral. El objetivo final debería ser la formación integral del menor para su adecuada inserción en el medio social; objetivo que en definitiva apunta a la protección de la dignidad humana, otro de los bienes jurídicos fundamentales cuya tutela también ha sido recogida por la Constitución y los Tratados de Derechos Humanos.

CONCLUSIÓN

Al término de ésta investigación y de acuerdo a la información que aquí se expone, nos es más fácil inferir algunas de nuestros cuestionamientos originales.

El hecho que se cuestionó sobre si eran las sociedades virtuales una manera de comunicación destructivas o simplemente malas, llegué a la conclusión de que todo depende del uso que le des, ya que el Internet es solo un medio más, un medio nuevo si así lo queremos ver, pero no por nuevo desconocido. Éste medio me refiero a que puede ser malicioso o destructivo si la persona que lo usa crea una personalidad muy distinta y con fines destructivos hacia una tercera persona, la otra vertiente es que no es malo si se aplica para bien, tal es el caso que puede permitir el intercambio de experiencias, una manera de desahogar muchos sentimiento. Retomo lo que se dijo dentro de los capítulos de ésta tesis, éste medio comunica, informa, y hasta puede servir al individuo para conocer su otro yo, nos da una nueva manera de conocernos y llevar la comunicación intrapersonal a nuevos niveles.

También concluyó que la Internet, y en particular las sociedades virtuales a las que les llamamos chat, son simplemente un medio de comunicación, no una forma. Así como la televisión, la radio, y muchos otros avances tecnológicos, son medios para llevar a cabo la comunicación, lo único nuevo en éste medio, es la oportunidad de desarrollar una comunicación más reflexiva.

El hecho de usar éste medio, de participar en una sociedad virtual y el ser un miembro activo en ésta, crea en el usuario un sentimiento de pertenencia, lleva al individuo a ser y sentirse miembro de una “aldea global”. En éste medio no existen fronteras, limites, nada detiene al usuario su libertad de expresión y comunicar sus sentimientos, simplemente existe tanta diversidad de sociedades donde puedas desarrollar y compartir tus sentimientos. Aquel que quiere estar dentro de una sociedad debe ver, leer lo que son las reglas y maneras de desenvolverse dentro de cada sociedad.

En éste medio de comunicación, la retroalimentación es más eficiente, más reflexiva, esto se debe a que el usuario tiene más tiempo para comprender lo que se le dice, y el tiempo no es tampoco tanto como para perder el sentido de un tema, el usuario que ocupa el lugar de emisor, emite su mensaje, a su vez lo estará leyendo el receptor y a la vez que lo lee, éste reflexiona los cuestionamientos y emite su pensamiento. Por todo lo anterior aludo el hecho de la reflexividad del medio.

Concluyo un punto muy importante, la comunicación se da aún y cuando no existe personalidad física, no es necesario como muchos puedan pensar, que la comunicación se da cara a cara, en éste medio se da de tal manera que ni voz, ni personalidad física existe, se da una comunicación directa y escrita. La comunicación existe siempre que exista una persona que quiere comunicar algo, desde ese momento está comunicando su necesidad de expresar aunque sea así mismo, y esto le llamamos comunicación intrapersonal; si ésta persona encuentra a otra quien escuche, lea, vea su mensaje, en éste momento se da la comunicación interpersonal y de mayor grado si ésta segunda persona a quien llamamos receptor no guarda su pensamiento o comprensión de lo dicho, sino que lo emite dándose la retroalimentación.

Una sociedad virtual, se da de manera sola, al momento que dos o más personas se reúnen en un chat y comienzan a compartir ideas, experiencias, o simplemente entablar una conversación, se ha creado una nueva sociedad virtual, a la que muchos se unen de manera constante obtenido mayor nivel o status dentro de ésta sociedad, el que se aleja de ésta, pierde su status a falta de la presencia que da el hecho de ver un nick o su seudónimo dentro del chat o sala de conferencia.

Cada individuo crea una personalidad, en lo general ésta se forma al momento de que el individuo comienza a expresar sentimientos que su “yo real” no expresaría, recordemos que el “yo virtual” no es irreal, simplemente es una manera de diferenciarlos.

Los individuos que crean una personalidad ficticia y muy alejada a lo que son o a quienes son, llega un momento que dejan de mentir o jugar con su personalidad al momento que se les considera miembro de la sociedad, su “yo virtual” comienza a compartir sentimientos del “yo real” formando su “yo interno”. Por esto concluyo que no por no existir el contacto físico, no por todo lo que una persona pueda mentir al describirse o comportarse, no por la distancia que exista entre la gente, no por todo esto se deja de dar la comunicación, por el contrario, se da en la mayoría de los casos mucho más profunda, ya que la sociedad virtual al permitir mayor reflexividad nos da la oportunidad de conocer de mayor manera a la otra persona y lo más importante, conocer cosas de nosotros que en muchas ocasiones no las percibimos.

Notas:

Como simple apunte daré una cifra: *Habitat* es un mundo virtual muy popular en Japón, que cuenta –según datos aportados por Turkle (1997) y que tiene ya un mínimo de cuatro o cinco años de desfase- con algo más de un millón y medio de usuarios registrados (de pago). Según cálculos hechos en base a la información de registro proporcionada por los usuarios y a los datos que ofrece el mismo *Habitat*, que puede contabilizar el número de personajes de cada género que están conectados, se llegó a la cifra de que como mínimo un 15% de los usuarios conectados, en cualquier momento, están jugando con personajes cuyo género no coincide con el suyo. Éste 15% es una cantidad muy considerable para un fenómeno social que tendremos a calificar de marginal.

El célebre caso del varón psiquiatra que se hizo pasar por mujer psiquiatra para conseguir mayor intimidad con las mujeres que, al conocer su profesión, le pedían consejo es un hito en la corta e intensa historia de las relaciones cibernéticas. La publicación de los datos de éste caso, sus interpretaciones y tomas de posición, los diferentes tipos de animadversión que generó, las excusas y explicaciones que se ofrecieron, etc., demuestran no sólo lo controvertido de sus posturas sino también lo masivo del interés.

En un estudio de caso de nicks en IRC, Haya Bechar-Israeli cifra el porcentaje de nicks coincidentes con el nombre real del usuario en un 7.8% de las ocasiones.

El trabajo de Bechar-Israeli resulta ilustrativo en éste punto y ofrece datos etnográficos que corroborarían mis observaciones. El nick no fue, no es, ni será el nombre real del individuo, sino su personaje a desarrollar.

Reid sostiene que el melting pot de la 'Electropolis' de IRC, sirve para destruir, aunque valorar, las diferencias entre culturas. Animados por la intimidad entre los usuarios y la tendencia a ignorarse las reglas y prejuicios sociales convencionales en IRC, se hace posible que la gente investigue las diferencias que hay entre sus culturas. La diferencia

cultural ha creado y seguirá creando recelos: que IRC sea la más heterogénea de las *ciudades o sociedades virtuales*, no debe hacernos olvidar que las ciudades no han sido jamás ajenas –quizá al contrario- de las manifestaciones de intransigencia cultural y desprecio por la diferencia. En todo caso, podemos esperar la altísima heterogeneidad de IRC sea un factor de comprensión y conocimiento intercultural, pero esto es algo que la tecnología, por sí sola, no puede conseguir. Invirtiendo una de las frases de un agente de la película *The Matrix*, “no mandes a una máquina a hacer el trabajo de un hombre”.

Traduje la confesión que fue publicada en un servidor de noticias de UNDERNET en Marzo del 2001, a la disposición de quien se interesa por ésta. Así mismo, en los canales donde se perpetró la usurpación, se publicitó el delito, la acusación y la ubicación de la confesión. Confesión que dice así:

“Admito haber usado el pseudónimo “allison” en varias ocasiones, el nombre de una conocida y amiga “virtual” de otra universidad. Bajo éste nick, he hablado en los canales #usa #sexo, así como en unas cuantas conversaciones privadas. Esto fue un acoso, un acto engañosa e inmadura, y me siento apenado y avergonzado de mí mismo. Deseo pedir disculpas a todos aquellos a quien engañé, especialmente a los usuarios “jack” y “kired”... Siento profundamente lo que he dicho y me arrepiento incluso de haber utilizado alguna vez IRC, ya que pienso que tiene el potencial de ser un foro y un medio de comunicación maravilloso. Realmente, hace que el mundo parezca un lugar pequeño. Jamás volveré a entrar en IRC con un nick falso”.

Lo anterior se debió a que éste usuario fue localizado y demandado ante legislación estadounidense, por la usuaria que registro dicho nick bajo el argumento de usurpación de personalidad y acoso sexual (caso llevado a corte en Noviembre del 2000) aunque no se legisla a modo penal por falta de pruebas y sustento jurídico pues no existe derecho de autor sobre el nick, si se le obligo a pedir una disculpa pública por el mismo medio donde se cometió el delito.

Afirma Reid que los IRC son “esencialmente un patio de recreo” y articula su trabajo siempre teniendo en cuenta éste aspecto. Por otro lado Nancy Baym (autora de investigaciones sobre comunidades virtuales) enfoca su artículo a destacar la función esencial que juega el humor en los entornos ciberales, para demostrar que éstos no son un espacio “socialmente pobre” y lo considera como “un mecanismo primario para el establecimiento de la individualidad”. En un ambiente lúdico, el humor es, seguramente, el más accesible de los instrumentos con el que demostrar un cierto “mérito”, con el que identificarse, individualizarse y *distinguirse*. En éste sentido, los personajes con un cierto *carisma* y *distinción* de los “chat” (donde no hay otro sistema de puntuación) son *necesariamente* humorísticos.

Bibliografía

1. BARNES, John. **Clases y comités en una parroquia de la Isla Noruega.** EE. UU. Ed. Human Relations. 1954. P. P. 58.
2. DABAS, Elina Nora. **Red de redes.** México. Ed. Paidós. 2001. P. P. 175.
3. DU NOÛY LECOMTE, Pierre. **El destino humano.** México. Ed. Diana. 1970. P. P. 289.
4. ERIKSON, Erik. **Identidad, juventud y crisis.** Argentina. Ed. Paidós. 1968. P. P. 260.
5. FICHTER, Joseph. **Sociología.** España. Ed. Herder. 1994. P. P. 454.
6. GALLARDO CANO, Alejandro. **Curso de teorías de la comunicación.** México. Ed. Cromocolor, S. A. de C. V. 1998. P. P. 169.
7. GRANOVETTER, Mark. **La fuerza de los vínculos débiles.** EE.UU. Ed. Johns Hopkins University. 1973. P. P. 56.
8. KANTOWITZ, Baron Byrne. **Psicología un enfoque conceptual.** México. Ed. Interamericana. 1980, P. P. 542.
9. MCLUHAN, Marshall y POWERS, Bruce. **La aldea global.** España. Ed. Gedisa, S. A. 1993. P. P. 203.
10. MCQUAIL, Denis. **Sociología de los medios masivos de comunicación.** Argentina. Ed. Paidós. 1972. P. P. 165.

11. TURKLE, Sherry. **La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet.** España. Ed. Paidós ibérica. 1997. P. P. 416.
12. URRESTI, Marcelo. **Ciberculturas juveniles.** Argentina. Ed. La cruzía ediciones. 2008. P. P. 288.
13. WIRTH, Louis. **El urbanismo como modo de vida.** Argentina. Ed. Ediciones 3. 1962. P. P. 44.
14. WIRTH, Louis. **Ideología y utopía: Introducción a la sociología del conocimiento.** España. Ed. Aguilar. 1958. P. P. 453.

Otras Fuentes

1. <http://www.university2000.net/alt/work/chat.html>. Visitada el día 15 de mayo del 2001.
2. <http://www.starmedia.com/personales/virtual/contacto>. Visitada el día 15 de mayo del 2007.
3. <http://www.cubdest.org/0206/gsendro.html>. Visitada el día 15 de abril del 2011.
4. <http://www.barcelona.es/universidades/estudiantes/trabajos/pedro> . Visitada el día 11 de junio 2007.
5. <http://www.mirc.co.uk/client> . Visitada el día 17 de junio 2007.
6. <http://www.era21.com.mx>. Visitada el día 15 de mayo 2007.
7. <http://www.net2phone.com>. Visitada el día 15 de mayo 2007.
8. <http://www.geocities.com/priv/person/virtual.html> . Visitada el día 15 de marzo 2001.
9. Fuente: L.C.C. Alejandro Valdés García. ENTREVISTA.