

**Relaciones de Poder en las Comunidades Virtuales, caso de estudio: Lista de Correo
LIEDU**

Jorge Humberto Avellaneda Cordón

Trabajo de Grado para optar por el título de Comunicador Social

Campo Profesional: Producción Editorial y Multimedia

Directora de tesis: Lina Manrique

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Comunicación y Lenguaje

Carrera de Comunicación Social

Bogotá, jueves 31 de Julio de 2008

Bogotá, 30 de julio de 2008

Doctor

Jürgen Horlbeck Bonilla

Decano Académico

Facultad de Comunicación y Lenguaje

Ciudad

Estimado Jürgen:

Me complace presentarle el trabajo del estudiante Jorge Humberto Avellaneda Cordón, identificado con C.C. 79.891.426 de Bogotá, titulado: "Relaciones de poder en las Comunidades Virtuales. Caso de estudio: lista de correo LIEDU de Nueva Alejandría".

La monografía para optar al título de "Comunicador Social con énfasis en Producción Editorial y Multimedia" ha cumplido con los requisitos metodológicos y conceptuales que exige la Facultad y responde al novedoso ámbito de la reflexión sobre el ciberespacio y cómo se construyen en él nuevas formas de comunicación o se perpetúan y proyectan las viejas formas de dominación y construcción de relaciones.

Cordial saludo,

Lina María Manrique

C.C. 52030519

l.manrique@javeriana.edu.co

Asesora del proyecto

Bogotá, 30 de Julio de 2008

Doctor

JÜRGEN HORLBECK BONILLA

Decano Académico

Facultad de Comunicación y Lenguaje

Pontificia Universidad Javeriana

Ciudad

Presento a usted mi trabajo de grado “Relaciones de poder en las comunidades virtuales, caso de estudio: lista de correo LIEDU” para optar al título de Comunicador Social con énfasis en Producción Editorial y Multimedia.

Cordialmente,

Jorge Avellaneda

C.C. 79'891.426 de Bogotá

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION	3
Capítulo I: Comunicación en espacios virtuales digitales	5
1. Virtualidad: los mundos virtuales, confluencia de lo virtual y lo real	5
2. Espacios virtuales habitados	10
3. La Vasta Red: El Ciberespacio	16
3.1. La Comunicación en red	17
3.2. Cibercultura	19
3.3. Creación Colectiva	22
3.4. Comunicación Interactiva	25
3.5. Nuevas formas de comunicación	26
4. La Comunidad Virtual	28
4.1. Recursos de una Comunidad Virtual	29
4.2. Clases de comunidades virtuales	30
4.2.1. Listas de correo o Listas de envío	32
4.2.2. Salas de conversación	33
4.2.3. MUD (Calabozo Multiusuario)	34
4.2.4. GMUK (Conversación Gráfica Multiusuario)	34

<u>Capítulo II: Teorías del poder y conceptualización</u>	35
1. <u>Conceptualización del poder y perspectivas históricas</u>	35
2. <u>Estudios y teorías contemporáneas sobre la conceptualización del poder</u>	43
2.1. <u>Soberanía</u>	44
2.2. <u>Hegemonía</u>	44
2.3. <u>Intención, Conductismo y Acción</u>	46
<u>Capítulo III: Relaciones de poder en la comunidad virtual</u>	49
<u>Capítulo IV: Método de observación y caso de estudio</u>	60
1. <u>Metodología</u>	60
2. <u>Caso de estudio</u>	62
3. <u>Recolección de datos y categorías de análisis</u>	63
<u>CONCLUSIONES</u>	82
<u>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</u>	84

INTRODUCCIÓN

Si bien la presente investigación se dedica a observar el ejercicio y la configuración del poder en las relaciones de los miembros de una comunidad virtual, cabe enfatizar que en la tesis subyace la reflexión de el ejercicio del poder en las relaciones interpersonales, tanto en espacios físicos como en espacios virtuales; aquí se identifica el poder como aquello que nos permite la existencia en lo social, que nos lleva a persuadir o a ser persuadidos.

Este trabajo interpretativo se lleva a cabo tomando como punto de partida la teoría propuesta por Michel Foucault sobre las relaciones de poder. No se pretende establecer un tratado sobre el poder, sino identificar en qué aspectos de las relaciones interpersonales tiene lugar el ejercicio del poder.

La relevancia del tema radica en que al preguntar por los lugares donde se ejerce el poder, estos suelen ubicarse en espacios lejanos al espacio personal como el estatal, el institucional o el corporativo; y que además el poder es visto como una fuerza negativa de represión pues se ve como coercitivo, algo que existe sólo como imposición y no como negociación, una fuerza que se debe recuperar del opresor. Pero al ver el poder de forma positiva es en sí mismo una forma de alcanzar la libertad de expresión y participación, la forma de socializar los intereses individuales.

Para empezar, nuestro análisis sitúa al lector en el terreno en el que se lleva a cabo esta investigación: la virtualidad como concepto que representa la comunicación digital. La decisión de realizar la investigación como una observación del entorno virtual, en específico la comunidad virtual, obedece a que estos colectivos son los responsables de

que Internet y la comunicación digital haya salido de los entornos académicos a los públicos; y que además promuevan dos aspectos fundamentales de la vida en comunidad: la inteligencia colectiva y la creación colectiva.

Estas tecnologías en un comienzo sólo se utilizaban en instituciones estatales y corporativas dedicadas a la investigación, pero fueron 'liberadas' extendiendo su uso a espacios públicos, tanto para su aprovechamiento social como medio de comunicación como para su explotación comercial, porque aún siendo un medio flexible para la libre participación, su desarrollo y crecimiento acelerados obedecen a su potencial económico.

Al entender la virtualidad como otra forma de vivir la realidad y no como su opuesto, llegamos a reconocer en los espacios virtuales un lugar más en el que se vive y no una forma de escapar de la realidad. Tal vez la virtualidad sirva para escapar de las dificultades que conlleva socializar en los espacios tradicionales o para burlar las limitaciones de los espacios físicos, pero en sí misma la virtualidad y las tecnologías de la información y la comunicación no son ni la causa ni la solución de todos los problemas sociales. Pueden ser parte de la solución pero siempre y cuando seamos conscientes de sus potencias y de su flexibilidad como medios de expresión y producción de conocimiento colectivo.

CAPITULO I

COMUNICACIÓN EN ESPACIOS VIRTUALES DIGITALES

1. Virtualidad: los mundos virtuales confluencia de lo virtual y lo real

Cuando era niño mis series de televisión favoritas tenían como escenario mundos extraterrestres ingravidos. Estos mundos estaban formados por 'espacios virtuales' contruidos con materiales flexibles y permeables por objetos en cualquier estado: sólido, líquido, plasma o gaseoso. La materia de la cual estaban hechas las bases espaciales, los habitáculos de las naves o los trajes que usaban los viajeros que protagonizaban estas series no obedecían las leyes de la física newtoniana; simplemente se adaptaban según las circunstancias: mutaban su forma, su estado y su tamaño actualizando su configuración y relativizando su ubicación en el tiempo y en el espacio.

Las vidas de los habitantes de estos 'mundos virtuales' no estaban limitadas por la rigidez de los espacios físicos convencionales, podían transportarse a cualquier lugar en el tiempo y en el espacio, incluso sus propios cuerpos habían alcanzado un estado de mutación y adaptabilidad a sus deseos, que ya nada parecía detener su ímpetu exploratorio. No obstante, los mundos orgánicos convencionales, como los que habitamos en la actualidad no habían desaparecido, sólo habían quedado obsoletos y casi inhabitables por causa del agotamiento de los recursos naturales o de la devastación provocada por una guerra nuclear. Tanto la organización y el funcionamiento, como el desarrollo de estos mundos virtuales estaban a cargo de tecnología controlada por computadores y sistemas de redes desplegadas por toda la galaxia.

Aunque estas series de televisión de los años 80's estaban basadas en literatura de ciencia ficción y en la naciente cultura *Ciberpunk*¹, el auge y la implementación de *dispositivos*² de Realidad Virtual en los juegos de video, prometían la posibilidad de experimentar mundos virtuales similares en *tiempo real*³; como bien podían ser un viaje interestelar o una batalla en el siglo X, y lo mejor de todo, se podía compartir la experiencia sumergiéndose en el mismo espacio con otros usuarios.

El usuario de estos dispositivos se sumergía en un mundo de imágenes y sonidos por el que se podía desplazar y palpar con sus manos; además de experimentar cierta sensación de espacialidad ingravida. Estos dispositivos: que consistían en un casco y un guante o guantes (en su configuración básica) se conectaban a una consola de video juegos o a un computador y el jugador los vestía para iniciar la travesía. No obstante, la simplicidad y la corta extensión de las historias narradas, la precariedad, imprecisión y la baja resolución de los efectos sonoros y de los efectos gráficos, se alcanzaba la inmersión y la habitabilidad de estos espacios virtuales.

Desde esta perspectiva la virtualidad no es vista como una irrealidad, sino como otra forma de experimentar la realidad. Con la aparición y popularización de los dispositivos de Realidad Virtual la virtualidad pasó de ser una ilusión, a ser una realidad intangible pero posible de ser vivida.

En la actualidad el uso de dispositivos de Realidad Virtual se halla ampliamente implementado en simuladores para juegos como el Wii de Nintendo y en investigación

¹ El Ciberpunk es un género literario convertido en contracultura, el cual mezcla elementos del movimiento punk y la ciencia cibernética. Sus historias se desarrollan en ambientes tecnológicos sofisticados que contrastan con la descomposición social y el bajo nivel de vida de los habitantes de estas ciudades futuro.

² Periféricos que se conectan a un computador o consola de videojuegos para poder interactuar con el mundo virtual recreado

³ “Velocidad a la que, en nuestra mente, podemos recuperar una imagen o una idea” (De Kerckhove, 1999, p. 115)

médica como el simulador para cirugías de corazón de Johnson & Johnson, en el entrenamiento y la enseñanza como los utilizados en la aviación, en ingeniería militar y en casi todo tipo de actividad comercial. Pero los espacios virtuales más populares no son los basados en este tipo de Realidad Virtual, sino los pioneros y precursores de Internet: Las Comunidades Virtuales.

Estas primeras experiencias con los mundos virtuales digitales construidos por computador traen a discusión la idea convencional que opone lo virtual a lo real, para lo que Pierre Lévy propone el siguiente orden: “En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo y formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla” (Lévy, 1999, p.17).

En este punto se establece una diferencia entre lo ‘posible’ y lo ‘virtual’; se define lo posible cómo idéntico a lo real pero que le falta la existencia. Lo posible está predeterminado por ciertas características fijas y estables, no es una creación, en tanto la creación es una producción innovadora de una idea.

En cuanto a lo virtual, no se opone a lo real sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nodo de tendencias o de fuerzas que acompañan una situación [...] y que reclama un proceso de resolución: la actualización [...]. La actualización es creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades. Es distinto a asignar una realidad a un posible o a la elección entre un conjunto de predeterminados. La actualización es una producción de cualidades nuevas, una transformación de ideas, una verdadera conversión que, por contrapartida, alimenta lo virtual (Lévy, 1999, P. 18).

Lo actual se explica como una respuesta a lo virtual. “La virtualización puede definirse como un movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una elevación a la potencia de la entidad considerada. La virtualización no es una des-realización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (Lévy, 1999, P. 19).

De esta forma se desencadena una infinita respuesta entre actualización y virtualización entre solución y problemática, un continuo juego dinámico propio de la virtualidad encargado de mantener siempre activas las potencias de la realidad.

Los espacios virtuales son una forma de actualización de lo que se entiende por realidad, la transgresión de los límites, la negación de la inmovilidad, la afirmación de un universo dinámico. Las imágenes virtuales no son una ilusión, porque a diferencia de los espejismos, nos permiten la inmersión en un espacio que se puede habitar.

Internet, la red mundial construida a partir de la interconexión de redes locales, es el ejemplo por antonomasia de los mundos virtuales digitales, los cuales han desarrollado sus propias dinámicas de funcionamiento para evitar la circunscripción y lograr mantenerse en un estado de actualización continua.

“La información puede seguir tantas rutas alternativas cuando se quita uno de los nodos, que la red es casi inmortalmente flexible” (Rheinhold, 1996, p. 23). Internet ha adquirido la facultad artificial de auto determinar su funcionamiento, pues para detener su actividad tendríamos que desconectar todos los equipos electrónicos con capacidad de procesamiento e interconexión del planeta.

Hasta aquí se ha llevado a cabo el desarrollo conceptual del término *virtual* con el propósito de abordar la construcción del objeto de estudio de esta investigación. Ahora es importante mostrar que la ambigüedad fundamental que incurre sobre lo que se entiende

por virtual, radica en la confusión de los términos virtual y digital como un mismo concepto.

Si partimos del ejemplo de Pierre Levy que dice que “el árbol está virtualmente presente en la semilla” (Lévy, 1999, p. 17) se entiende que la virtualidad radica en la potencia de actualización de la semilla para desarrollarse como árbol; de la misma forma, los dígitos almacenados en un medio digital pueden actualizarse para alcanzar la forma de uno u otro objeto en la pantalla de un computador, dependiendo de los requerimientos de un usuario. Pero ni la semilla ni los dígitos son objetos virtuales en sí mismos.

La virtualidad radica siempre en la actualización de un estado, por ejemplo el de la información en estado digital (almacenada en un servidor y disponible para cualquier usuario de la red) la cual por no poseer unas coordenadas espacio-temporales determinadas, puede estar en cualquier lugar donde sea requerida casi de forma inmediata. La información virtualiza su presencia al no ocupar un lugar específico y permitir su acceso casi de forma inmediata, sin importar el lugar en el que se encuentre. Por ejemplo, la distancia que separa a dos usuarios interconectados o a un usuario y un servidor.

El mismo software al interactuar con el usuario virtualiza su existencia al estado requerido por el usuario. “El software es la materia más plástica que hayamos creado nunca ¡puede convertirse en lo que queramos!” (Casacuberta, 2003. p. 76). Este se encuentra almacenado en el disco duro del computador en forma digital (0s y 1s) y se actualiza al convertir esos dígitos en información específica requerida por el usuario: imágenes, texto, sonidos o gráficos.

2. Espacios Virtuales Habitados

Uno de los aspectos ‘problemáticos’ de la comunicación en los espacios virtuales es la ubicación del ‘lugar’ en el que se hallan los participantes de una conversación.

En los sistemas de Realidad Virtual el lugar se construye a medida que este se explora, conforme el usuario o habitante se mueve por el *espacio*⁴, simulando la exploración de un *espacio físico*⁵ convencional: el habitante del ‘mundo virtual’ obtiene respuestas al tacto, visualiza los límites del lugar mediante una exploración del entorno gráfico y percibe sonidos que le permiten determinar su ubicación en el espacio; todo esto se logra por medio de los dispositivos (guantes, casco, lentes, etc.) que sirven de *interfase*⁶ entre el cuerpo y el mundo virtual.

Aún cuando imita a los espacios materiales, el espacio virtual no permanece estático y localizable en unas coordenadas fijas; por el contrario está en constante reconfiguración de las relaciones entre y con los objetos. “El espacio deja de ser una condición a priori. El mismo se convierte en una imagen que hay que formalizar, modelar [...] los objetos ya no se contentan con habitar un espacio. Lo constituyen tanto como son constituidos por él” (Quéau, 1995. p. 22.).

Pero en los sistemas virtuales construidos como entornos gráficos basados en texto e imágenes a dos dimensiones y cuya interfase es la pantalla del computador, el espacio toma una connotación más subjetiva: el sujeto ocupa un lugar indeterminado en el

⁴ “Para Emmanuel Kant, el espacio es una representación necesaria *a priori* que sirve de fundamento a todas las intuiciones externas [...] El espacio no representa una propiedad de las cosas en sí, ni éstas en su relación entre sí. Es la condición previa de la relación del sujeto a las cosas”. (Quéau, 1995. p. 21.)

⁵ Se usa el término físico para hacer referencia a los espacios conocidos como reales y para diferenciarlos de los espacios virtuales.

⁶ (Lévy, 1999, p.19) “Una interfase es un dispositivo que permite la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario”. [traducido del inglés]

espacio virtual. Aquí la conciencia de ‘inmersión’ en el espacio virtual se ve mediada por las posibilidades *hipertextuales*⁷ de la interface y por la *interconectividad*⁸ con los demás usuarios o habitantes de este entorno virtual.

El hipertexto permite ‘navegar’ por el espacio y sentir el movimiento exploratorio por el lugar. Se puede saltar entre páginas, ambientes y entornos, que aunque no rodean al ‘explorador’, transportan su atención a algún ‘lugar’ en el *ciberespacio*⁹. La interconectividad con otros habitantes del entorno virtual lleva a la certeza de estar compartiendo y construyendo una realidad en ‘algún lugar’, aunque inmaterial e ilocalizable.

El aspecto ‘problemático’ reside en desconocer las propiedades particulares de los sistemas de comunicación virtual. La imposición de semejanzas con espacios orgánicos convencionales busca establecer paralelos para legitimar los espacios virtuales como realidades objetivas.

En el caso de la realidad virtual por ser una simulación-reproducción de espacios físicos, se puede delimitar un ‘lugar’ en el espacio simulado, aún siendo virtual, como lo hacemos en los espacios orgánicos tradicionales. Pero para los entornos gráfico-textuales en donde no existe un espacio definido por coordenadas, ni tampoco un imagen compartida¹⁰ del lugar

⁷ (De, Kerckhove, 1999) El término hipertexto fue acuñado por Ted Nelson y se refiere a la escritura no secuencial con enlaces controlados por el usuario a través de símbolos gráficos, textos, imágenes o sonidos.

⁸ Interconectividad es la interacción con otros usuarios a través de símbolos gráficos, textos, imágenes o sonidos.

⁹ El término *Ciberespacio* apareció en la novela *Cyberpunk* de William Gibson *Neuromante* y se refiere al espacio virtual, en la red, por el cual viajan los navegantes que exploran en medio de un mar de información. El Ciberespacio es el “Lugar” en sí.

¹⁰ (Rheinhold, 1996, p.90). “En las comunidades virtuales, el sentido del lugar exige un acto de imaginación individual”.

(la fotografía o el video en tiempo real del otro no crean un lugar, tan sólo un referente) se hace necesario redefinir ciertos conceptos inherentes a la comunicación.

“La comunicación, de hecho sólo es posible si es directa, y sólo puede ser directa, o sea inmediata, si el ser mismo está presente en la expresión, como así ocurre en efecto. Y además, de estar presente en el ser de quien expresa, se hace presente en la expresión verbal algún otro ser que constituye el objeto intencional de la intercomunicación. La expresión no es mediadora, sino inmediatamente comunicadora del ser” (Nicol, citado en Martínez, 2006, p.26).

Según Eduardo Nicol, la presencia es fundamental para la comunicación. Pero si el lugar se ubica en un espacio indeterminado ¿Qué sucede con la presencia? ¿Cómo se hace “presente” un individuo en el proceso comunicativo dónde no hay una corporeidad?

En la interacción en tiempo real entre individuos mediada por computador se hace referencia al término ‘tele-presencia’ como una presencia a distancia, pero la presencia es imposible a distancia por el hecho de que presencia es lo opuesto a distancia. La presencia sólo es posible en cuerpo, *“lo único que se transporta a distancia son representaciones”* (Quéau, 1995. p.19).

¿Entonces se transporta una representación o se simula una realidad física?

Philippe Quéau lo explica como una simulación simbólica de la realidad, que funciona como “una ventana artificial que nos da acceso a un mundo intermedio” (Quéau, 1995, p.19). En estos espacios virtuales no se transporta una representación como en la televisión, por ejemplo, sino que se simula la presencia por medio de impulsos eléctricos que dibujan un avatar en una pantalla; el avatar me simula en la pantalla, no es la imagen real de mi cuerpo la que se proyecta en la pantalla como en un video, sino es un avatar que simula ser mi cuerpo, que construye una imagen de mi identidad.

Para las comunidades virtuales tipo lista de correo, que es donde se ubica el objeto de esta investigación, la simulación se hace a través del texto que cada miembro de la comunidad postea sobre un tópico y por medio del cual interactúa con los demás habitantes del entorno virtual. Aquí la comunicación no es llevada a cabo por medio de representaciones, sino mediante la simulación de su propia personalidad.

El rostro de un participante de una comunidad virtual es su 'Nick Name' (nombre que lo identifica como miembro). Lo que él dice por medio del texto, les permite a los otros miembros formarse una imagen de él como individuo con un discurso y una postura política, con sentimientos, creencias y prejuicios que lo identifican como persona y como ciudadano.

De lo que se trata más que pretender ser otro (como la suplantación de cambio de sexo, por ejemplo) es de simular ser alguien con algo que decir. Aquí la palabra simular no se refiere a suplantar, sino al significado que se le ha venido otorgando en los últimos párrafos, es decir, el de construir un 'rostro' y una identidad en lo virtual. Como no se está presente en cuerpo se debe recurrir a la palabra para construirse un rostro, es decir, una imagen referencial que le permita existir. Aquí es importante traer a discusión la idea del engaño y citar como ejemplo un miembro de una comunidad que se hace pasar por alguien completamente diferente a lo que es en su vida en el mundo físico (cambiar de sexo, de nacionalidad, de profesión, de religión, por citar algunos aspectos).

Hoy por hoy es común pensar en la suplantación de identidades en los chats o las comunidades virtuales, pero a mediados de la década de los años ochenta, cuando la primera comunidad a nivel mundial la WELL (Whole Earth 'Lectronic Link') cumplía seis meses de edad, la revista Ms. Publicó el artículo "El extraño caso del amante electrónico" por Lady Van Gelder que habla sobre la historia de "Joan", el cual causó controversia, indignación y desconfianza en las relaciones construidas en espacios virtuales.

Joan simulaba ser una neuropsicóloga de casi 30 años, que había quedado desfigurada y había perdido la facultad del habla en un accidente de tránsito. Joan había despertado simpatía y generado carisma suficiente entre los miembros de la comunidad para establecer relaciones íntimas con otras mujeres discapacitadas. El hecho de engañar a otras mujeres que habían pasado por circunstancias como se suponía era la situación de Joan, fue lo que más indignación causó en la comunidad cuando se descubrió que era un hombre de nombre Alex, un siquiatra que había creado a Joan como parte de un experimento en el que pretendía ser tratado como una mujer (Rheinhold, 1996, p.215).

Joan pasó de ser una simulación para convertirse en una farsa, como consecuencia de la creencia que las relaciones construidas en espacios virtuales son extensiones de las relaciones que se construyen en espacios físicos, materiales. Las comunidades virtuales, aunque han tenido como propósito la socialización a distancia o no presencial de los problemas de las comunidades en espacio materiales, desarrollan sus propias dinámicas como espacios virtuales. Y es precisamente en su virtualidad donde se halla su potencial.

Olvidar o desconocer estas dinámicas es lo que facilita el engaño y la suplantación. Otros medios de comunicación no presencial como la televisión, la radio o el teléfono han demostrado sus 'peligros' con numerosos casos como el de Joan. Un ejemplo histórico del impacto que causan las tecnologías entrantes en la sociedad, es el caos que produjo en su audiencia la transmisión radial del programa de ciencia ficción de Orson Wells "la Guerra de los Mundos" en 1938, año en que la radio ya llevaba 40 años de existencia como medio de comunicación masivo pero era novedosa la transmisión de novelas de ficción. Los que escucharon la transmisión creyeron que se trataba de un hecho real, se sintieron amenazados por una fuerza extraterrestre invasora.

Pero las dinámicas de comunicación en las comunidades virtuales son más complejas. La simulación así como puede convertirse en suplantación o engaño, también es una forma

de crear realidad. El anonimato¹¹ y el uso de avatares¹² por ejemplo, han demostrado ser facilitadores de la comunicación. Considero que el punto clave de la comunicación por medios virtuales está en que medios como la radio o la televisión son representaciones de la realidad física, mientras las comunidades virtuales son simulaciones de esta realidad, no una representación de esta. A diferencia de estos medios, en la comunidad virtual, se vive y se construye una realidad simulada. Simular significa construir modelos digitales, no físicos, tomando como referencia las experiencias que se viven en los espacios físicos, como por ejemplo los simuladores de vuelo o las simulaciones de los juegos de video.

Es por ello una ilusión esperar que la personalidad proyectada en el espacio virtual sea la misma que se proyecta en un espacio físico en donde se está en cuerpo presente. En el espacio virtual se construye la identidad sobre el anonimato y la incorporeidad, con las facilidades y dificultades que ello impone. Por ello no se puede esperar ingenuamente que todo lo que se dice pertenezca a una verdad de la vida física, es una simulación en un espacio virtual que solo existe en ese espacio.

Sin embargo, es importante señalar que las comunidades virtuales que se construyen como espacios de socialización de problemáticas de la vida diaria, como es el caso de los foros o las listas de correo, se crean ante la necesidad de mantener la comunicación entre individuos que se encuentran distantes geográficamente o que por tiempo o por economía les es más fácil encontrarse por este medio.

Ray Oldenburg dice que las comunidades virtuales aparecieron como respuesta a la progresiva desaparición de lo que él llama los 'terceros lugares'. Con 'terceros lugares' se refiere a sitios de esparcimiento como los cafés, las tabernas o las plazas públicas.

¹¹ (Rheinhold, 1996, p.90) "...las personas que a menudo dominan las conversaciones cara a cara, debido a su rango y a su actitud agresiva, no son más visibles que aquellas que prefieren quedarse calladas o decir poco en una reunión en persona, pero dicen mucho vía las CMC".

¹² (Holtzman, 1997, p.32). Caricaturas que interactúan en los mundos virtuales como simulación de la persona que las controla.

Dentro de estos lugares, la conversación es la actividad primordial y el vehículo más importante para el despliegue y la apreciación de la personalidad y la individualidad humanas [...] Aunque tiene una ubicación radicalmente diferente a la del hogar, el tercer lugar es notablemente parecido a un buen hogar por la comodidad y el apoyo psicológico que aporta (Oldenburg, citado en Rheinhold, 1996, p. 44).

En este tipo de comunidades virtuales las relaciones interpersonales nacen de necesidades y problemas que se viven en la realidad física. Pero la realidad de lo virtual se construye sobre lo que se dice, la identidad de un individuo se construye y se proyecta sólo en el texto publicado, lo que sea en los espacios físicos, su cuerpo, su sexo, su profesión, etc., pertenece, es real y compete sólo al mundo físico, material.

3. La vasta Red: el Ciberespacio

¿Y a dónde va la recién nacida desde aquí? La Red es vasta e infinita.

[Motoko Kusanagi - *Ghost in the shell*]

La información toma caminos inesperados, se transporta cada vez a velocidades más rápidas, se hace incontenible y se multiplica de forma exponencial pronosticando su eterna existencia. Somos la evolución de un código que es la organización sistémica y altamente especializada de la información: el ADN. Todo en el universo está hecho de información. La simplicidad del código inicial, presente en el polvo estelar, se hizo más complejo respondiendo a la aparición de nuevas relaciones entre las moléculas como una forma de adaptación a las exigencias del medio. Esta evolución ha dado vida a un ser con capacidad de procrearse, con una fuente de energía propia y con la capacidad de cambiar

el código genético él mismo ha voluntad, más allá de la mutación, espontánea y accidental. Un ser creado por la naturaleza ahora está en la capacidad de crear vida artificial. Su espíritu exploratorio y avidez de conocimiento ha dado vida a la Red. Una red autosuficiente que se hace cada vez más compleja como el código que dio luz a su creador. Su capacidad de procreación responde a las exigencias del medio.

La red de redes se ha convertido en el sistema nervioso de las relaciones a nivel global, tanto interpersonales como corporativas, ha condicionado la globalización de la cultura y de los negocios, ha establecido una forma dinámica de comunicación, la comunicación en red.

3.1. La comunicación en red

“La conectividad es un estado humano casi igual que lo es la colectividad o la individualidad. Es esa condición de fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí, por ejemplo, conversando o colaborando. La Red, el medio conectado por excelencia, es la tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana.” (Derrick De Kerckhove)

Al hablar de comunicación en red se hace referencia a conceptos como interactividad¹³, conectividad, sincronía¹⁴ o asincronía propiedades todas presentes en un solo medio:

¹³ Sheizaf Rafaeli define interactividad como "una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos" <http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html#Interactivity> 29 de mayo de 2008.

Internet. A diferencia de la comunicación por otros medios análogos o digitales, una de las características más importantes de Internet, la característica que hace de internet un medio apto para la participación en una comunidad es el hecho de ser una red multipunto, es decir, la posibilidad de emitir y recibir mensajes entre todos los usuarios. No existe un centro emisor único, sino que por el contrario hay múltiples nodos de emisión y recepción. Y es precisamente en la imposibilidad de ejercer un control total sobre la red donde reside el potencial conectivo de Internet, pues permite a los individuos de una comunidad participar de forma menos coercitiva que en otros medios en los que la censura es rígida.

Otra de las ventajas que presenta la red es su capacidad expansiva de conexión, es decir, que su crecimiento busca una continua ramificación en todas las direcciones con otras redes. Una comunidad comienza por un miembro o miembros creadores, pero la posibilidad de envío de correos promocionales a bases de datos, el intercambio de vínculos con otras páginas web o la publicación de anuncios en grandes portales facilita la suscripción de nuevos miembros y la interconexión con otras comunidades, su entorno es hipertextual.

La tecnología informática y su constante desarrollo hacia soportes más veloces de procesamiento, de mayor capacidad de almacenamiento y de una plataforma multimedia más eficaz, facilita las demandas adaptativas de los complejos procesos de la sociedad de la información. Esta condición fortalece a Internet como un medio versátil y la hace responsable del desplazamiento progresivo de los centros presenciales de producción a espacios virtuales dispersos por la red 'el teletrabajo', cambiando profundamente las condiciones de trabajo y comunicación desplazando la presencia por lo que se ha dado por llamar 'telepresencia'.

¹⁴ Se refiere a que tanto el envío como la recepción del mensaje se dan al mismo tiempo como una conversación cara a cara. El chat en el ciberespacio se considera una comunicación sincrónica aunque hayan desfases de segundos.

La introducción de tecnologías con base informática y en especial de Internet permiten que las redes demuestren sus características de adaptabilidad evolutiva y eficiencia en la coordinación de actividades complejas humanas, por la extrema competitividad en los campos en las que estas tareas se desenvuelven, tanto para la toma de decisiones como para su ejecución, de manera descentralizada, con expresión individualizada y comunicación global y horizontal (Martínez, 2006, p. 49).

Pero Internet no sólo es la Red, es además el espacio habitado por la cultura interconectada, la cultura digital. David Casacuberta define la cultura digital como “una forma concreta de tratar el material, a un estado mental determinado en la forma en que el artista construye su producto y el público interactúa con él” (Casacuberta, 2006). Es en este mundo digital donde ha nacido una contracultura, la Cibercultura.

3.2. Cibercultura

La invención de sistemas de comunicación en tiempo real como el telégrafo y el teléfono, aumentaron la velocidad con que se producía y se transmitía la información. Así mismo aumento la capacidad de compartir información y como consecuencia de des institucionalizarla, siempre y cuando los usuarios contaran con los medios para modificar esa información.

Después de la Segunda Guerra Mundial las tecnologías computacionales desarrolladas para la defensa y como armas de precisión para el combate, evolucionaban para mantener el capitalismo como sistema político y como un estilo de vida. Como parte de la revolución social en la búsqueda de mejores relaciones entre las naciones y tras medio siglo de guerras, se organizaron movimientos ideológicos a favor de la integración y el intercambio cultural a nivel mundial. Si las instituciones tradicionales dirigidas desde un mando

centralizado estaban en decadencia, cabía la esperanza de dar a los individuos las herramientas para que ellos mismos construyeran la cultura desde su individualidad, manifestaran sus inquietudes, ampliaran sus capacidades productivas y reconfiguraran el conocimiento, su uso y su significado.

Desde esta perspectiva la concepción y el desarrollo de computadores personales como herramientas cada vez más eficaces y fáciles de usar, fomentó la cultura de la producción económica e intelectual a nivel individual y la transformación de las costumbres del consumo, creación y emisión de la información.

El principio central de esta contracultura se inspiró en el diseño de empaquetado y envío de información propuesto por Paul Baran (Ingeniero de la corporación RAND (Research And Development)):

En vez de tener una jerarquía de centro de comandos en el sistema de comunicaciones que se equiparará a la organización jerárquica de control y comando militar, Baran propuso eliminar el centro de comando de las comunicaciones. Fragmentar todas las comunicaciones en pequeños paquetes de datos y anteponer a los datos del mensaje en cada paquete, información acerca de dónde se originó, hacia donde va y con que otros paquetes se conecta cuando llegue a destino [...] si se construye una red para pasar mensajes con este sistema y se usan ordenadores para el ruteo, esta podrá sobrevivir aun cuando un nodo tras otro sea destruido (Citado en Rheinhold, 1996, p.104).

Los sistemas de red construidos a partir de esta estructura buscaban evadir cualquier forma de obstrucción o centralización de la información. De la misma forma la Cibercultura pretende promover la cultura de la libre producción, emisión y transformación de contenidos con el propósito de evitar la centralización y la censura.

A partir de la digitalización de los productos culturales: sonido, texto, fotografía, video, etc., y gracias a que la información se convierte en un material maleable y mutable se pueden reconfigurar los significados que se han perpetuado en la cultura de emisión centralizada, por medio de la intervención y transformación de contenidos llevada a cabo por aquellos usuarios que tienen acceso a la tecnología digital y a la red global. De esta forma se construye la cultura a partir de manifestaciones individuales y comunales.

La digitalización permite la apropiación y el reciclaje de obras y material cultural de todo tipo, y así crear otras obras a partir de este reciclaje. Pero no se debe confundir apropiación de material con copia de obras. El reciclaje se hace con el fin de construir a partir de la reutilización y actualización de significados. No obstante, la libertad de manipulación y mezcla de material digital; en el espacio digital es aplicable el derecho de autor.

La Cibercultura parte de la digitalización de la información como principio de la apropiación, por parte de los individuos, de los significados que se construyen en la socialización. La digitalización de productos culturales análogos, como los libros que se encuentran impresos o una pintura que se encuentra en un lienzo, o la música grabada en celuloide, o el cine grabado también en cintas para lectores análogos, etc., es parte de esta apropiación, pero el cambio a la creación directa de productos digitales es el establecimiento de la cultura digital en sí misma.

Recordando la definición que David Casacuberta asigna a la cultura digital “la forma concreta de tratar el material, a un estado mental determinado en la forma en que el artista construye su producto y el público interactúa con él” (Casacuberta, 2003, p.63), el objetivo es que el público sea consumidor y productor al mismo tiempo, que los productos culturales estén al alcance de su público para poder actualizarlos, reformarlos, adaptarlos a necesidades de un individuo o de un colectivo en particular.

La Cibercultura es la apropiación de la cultura considerada un material hecho de información que puede ser digitalizado y configurado constantemente.

El uso de la tecnología y su explotación a nivel individual es la herramienta que permite reconfigurar los significados en el ámbito social. La cibernética permite amplificar las capacidades del hombre como sistema, amplía su memoria, su fuerza física, su capacidad de asociación, de cálculo, de construcción, de comunicación y de desplazamiento.

Si la cultura está hecha de manifestaciones en espacios sociales y de acumulación de una memoria que nos recuerda qué somos, qué tenemos, qué queremos y de qué estamos hechos, atrapando esa memoria en sustancias tan maleables como los dígitos que pueden construir simulaciones de prácticamente todo, podremos transformarla más fácilmente. Es precisamente esta forma de creación la característica sobresaliente de la Cibercultura: la creación colectiva.

3.3. Creación Colectiva

El contenido más revolucionario de la cultura digital, aquello que mejor facilita su distinción de la cultura tradicional es la posibilidad de construir una cultura realmente colectiva [...] puesto que para que la creación colectiva tenga sentido, y sea realmente democrática, cualquier persona debería ser capaz de participar fácilmente, el desarrollo de programas con 'inteligencia artificial' capaz de facilitar el diálogo hombre máquina, sin necesidad de aprender ningún complejo protocolo informático se convierte en una de las piezas virtuales para que la creación colectiva tenga verdadero sentido. (Casacuberta, 2003, p. 68)

El segundo paso a la producción individual fue el establecimiento de redes para construir colectivamente el conocimiento y la cultura.

En los colectivos formados en espacios virtuales se habla de una creación colectiva porque los habitantes del ciberespacio tienen la posibilidad de publicar sus propias creaciones y compartirlas en la red.

“Por creación colectiva entiendo un cambio de paradigma en los sistemas de creación y uso de la cultura que pone por primera vez en la historia, de forma sistemática, los aspectos creativos en manos del público, dejando este de ser meramente pasivo, para convertirse en un participante activo en el mundo del arte y de la cultura.” (Casacuberta, 2003, p.15).

Un miembro de una comunidad o un cibernauta que viaja por la red siempre y cuando tenga los conocimientos necesarios para manejar las tecnologías a su disposición, estaría en la capacidad de hacer un aporte a la sociedad con una creación de su autoría.

Una obra publicada en la red o simplemente puesta en ella para su circulación está al alcance de todos aquellos interesados o que simplemente se tropiecen con ella. Aquí entra en discusión el tema de los derechos de autor, puesto que muchas veces se utilizan, manipulan, reproducen o copian obras con derechos reservados, por ejemplo cuando se publica en una página web o se usa en parte o en su totalidad un obra o material protegido por las leyes de copyright, sin permiso del autor o de quien posea los derechos de publicación. También se considera violación de derechos de autor la copia y el intercambio, por programas P2P (emule, kaza, ares), de archivos que contienen dichas obras.

Por este motivo y con el propósito de proteger los derechos de uso de obras de creación intelectual digital; fomentar la producción, el intercambio y la reutilización de dichas obras han aparecido proyectos que promueven el correcto uso y la libre circulación de la información en la red. Un caso destacado es el de Creative Commons. Esta organización provee herramientas para determinar qué derechos de uso y explotación tiene una creación digital. Mediante la aplicación de licencias un autor o propietario de los derechos de copyright de una obra determina si esta puede ser utilizada de forma parcial o total para la creación de otra obra. Este sistema de aplicación de licencias parciales, es decir que sólo restringe algunos derechos, facilita la creación de material en forma colectiva al permitir que una obra o parte de esta sea reutilizada, ampliada, mezclada o reproducida por diferentes autores. El reciclaje de las obras digitales es promovido por la Cibercultura al considerar que es una propiedad inherente al mundo digital, además de ser una táctica que permite la mezcla y la recomposición de los códigos significantes de dichas expresiones culturales.

Otra ventaja de la creación colectiva, en el ciberespacio, es la posibilidad de proveer una inmensa cantidad de material proveniente de diferentes partes del planeta, lo que permite la integración y mezcla de diversas expresiones culturales. Estas expresiones multimedia (audio, video, fotografía, texto, etc.) son de fácil reproducción y combinación por estar construidas a partir del mismo material: dígitos.

La conectividad permanente con bases de datos disponibles las veinticuatro horas en la Red, modifica y actualiza en forma constante un mundo que a cada momento envejece y se hace obsoleto ante las entrantes necesidades sociales. Así como los avances en cibernética ponen de manifiesto los límites que sufre el cuerpo ante las demandas de capacidad productiva que exige la sociedad actual; la velocidad e instantaneidad de la conexión a la Red hace obsoletas las representaciones de otros medios de comunicación.

“Internet es revolucionaria porque retiró del centro de control de las herramientas de publicación a los grandes medios y nos puso a nosotros” (Casacuberta, 2003, p.52)

Más que pretender acabar con los líderes de opinión o las grandes editoriales, se promueve la manifestación y apropiación por parte del individuo de la producción de cultura y conocimiento.

Howard Rheinhold señala al respecto: “La tecnología que hace posibles las comunidades virtuales, tiene la posibilidad de acercarles un poder enorme a los ciudadanos comunes a un costo relativamente pequeño: poder intelectual, social, comercial y lo más importante, poder político” (Rheinhold, 1996, p.19).

3.4. Comunicación Interactiva

Interactividad, intermedia o multimedia son algunas de las palabras que se han convertido en lugar común en el ámbito de la comunicación mediada por las nuevas tecnologías digitales. No obstante, cabe recordar que dichos términos no nacieron con la comunicación digital. La invención del microchip y la invasión del mundo digital en los últimos 30 años han hecho parecer nula la versatilidad del mundo análogo e incluso arcaica su tecnología.

A pesar de que estas palabras anteceden a la aparición de la tecnología digital, es innegable que son las características más destacadas de las nuevas formas de comunicación; y que es precisamente la interactividad de la comunicación digital, sobre todo la llevada a cabo en el ciberespacio, la que permite que sobresalga como medio flexible y de relativa libre participación.

Pero esta interactividad ha de ser pensada desde la posibilidad más amplia que permiten los medios digitales, en especial el ciberespacio, de que el espectador participe en forma activa en el proceso comunicativo como creador de contenido, que exprese su opinión dejando de lado la recepción pasiva de información como solía suceder con los medios análogos.

3.5. Nuevas formas de comunicación

Lo que hace nuevas a estas formas de comunicación es la concepción subjetiva del espacio y el tiempo (se lleva a cabo en un lugar no físico, en tiempo real o asincrónico), sus dinámicas descentralizadas y sus posibilidades de participación (todo tenemos la posibilidad de emitir desde nuestra posición). La revolución cultural que ha provocado su uso les permite tomar ventaja sobre las formas tradicionales y perfilarse como más populares, personales y versátiles, al menos en el segmento de los que tienen a su alcance la tecnología que las soporta, aunque más que contar con el soporte físico de lo que se trata es de aprovechar lo que las hace diferentes y novedosas.

Cabe aclarar que lo que se entiende por nueva forma de comunicación no es el alternante digital de la forma análoga [como el mail - e-mail], malentendido generalizado como consecuencia de que en un comienzo la comunicación por medios digitales se presentaba como emuladora de la comunicación por medios análogos, como su reemplazo y su actualización, como su modernización.

Pero, ¿Qué características son novedosas con respecto a los medios tradicionales? Pues en primera instancia y como principal característica, que es un medio mutable, es decir, que las reglas que organizan sus dinámicas, su estética o su funcionamiento cambian constantemente, y en esto puede influir el usuario, no dependen de un poder central de

organización o de una cultura específica, sino que obedece al dinamismo propio inherente a lo digital, porque es precisamente su flexibilidad lo que la hace novedosa.

Debido a esta característica es difícil establecer una descripción concreta de la cultura digital, por lo que se hace más práctico pensar en comunidades virtuales o medios virtuales de socialización, que tienen reglas diferentes de comportamiento a las comunidades tradicionales y son difíciles de definir por su constante transformación.

Siguiendo con nuestra inspección y definición de las características generales que identifican los medios digitales como novedosos, valdría la pena enumerar las propiedades que Janet Murray considera como esenciales de los entornos digitales “Los entornos digitales son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos. Las dos primeras propiedades explican lo que queremos decir cuando usamos el término tan vago de «interactivos», y las otras dos ayudan a que las creaciones digitales tengan la apariencia explorable y extensible del mundo real, justificando nuestra afirmación de que el ciberespacio es «inmersivo»” (Murray, 1999).

Janet Murray se refiere con «secuencial» a la capacidad del ordenador de ejecutar una sucesión de órdenes, es un motor hecho para procesar y ordenar información. Aunque se hable de sistemas inteligentes aún no existe ningún ordenador que sea capaz de tomar decisiones más que partiendo de órdenes pre programadas, por complejas que parezcan siguen una lógica preestablecida y matemática.

Al hablar de «participativo» se refiere a la posibilidad del individuo de provocar ciertos comportamientos particulares de respuesta en el ordenador, es decir que la interactividad es posible gracias a la multiplicidad de respuestas o “caminos” a seguir en la interacción con el ordenador, proceso en el que es indispensable nuestra participación para la construcción del mundo virtual.

La propiedad «espacial» del entorno digital se caracteriza por su poder para representar espacio navegable. De esta forma se recrea o se representa una imagen que permite movilidad, desplazamiento. Aquí hablamos de inmersión, experimentar la virtualidad a través de la simulación, comunicarse y transportarse por un mundo alternativo que permite recrear los tradicionales espacios físicos o inventarse otros nuevos. La forma de inversión más común permite que un avatar me permita simular mi cuerpo dentro de un espacio virtual, el avatar permite a otros mostrar una imagen de lo que yo quiero simular; simulo una personalidad a través de este.

Y «enciclopédico» se refiere a la capacidad de almacenamiento y organización avanzada y de acceso rápido y remoto de la información, de búsqueda dinámica y distribuida en bases de datos. La capacidad enciclopédica del computador y las expectativas enciclopédicas que despierta lo convierten en un medio atractivo para la narrativa. Esta característica que permite almacenamiento en expansión desmesurada convierte al ciberespacio en un universo caótico de información, pero al mismo tiempo dificulta las labores de control y de contención de la información.

4. La Comunidad Virtual

Causa y consecuencia de la comunicación en red. Propósito de la conectividad a nivel global. La comunidad virtual, es la responsable de que un proyecto que nació para intercambiar información entre grupos de desarrolladores del departamento de defensa de Los Estados Unidos –ARPA Project– sea hoy una red de colectivos interconectados por todo el mundo.

Desde un comienzo las comunidades virtuales han funcionado como espacios de debate y socialización de problemas de la vida cotidiana, como por ejemplo grupos de apoyo a

enfermos y familiares de enfermos de cáncer, aficionados a los gatos, debates políticos, juegos de rol, debates sobre educación como la lista de correo que se observó para esta tesis o cualquier motivo que pueda interesar a una persona o grupo de personas para formar o pertenecer a un colectivo. Estos colectivos se forman en torno al interés o intereses de las personas que lo constituyen, un estilo de vida, deseo de participación, de compañía, conocer nuevos amigos o la simple curiosidad por experimentar la comunicación en espacios virtuales.

Una comunidad virtual es básicamente un grupo de usuarios de una red que intercambian mensajes y que mantienen la comunicación, es decir que se vuelven a conectar o siguen conectando o ingresando a la página web, en que tienen lugar las charlas, por el tiempo suficiente para que se establezcan lazos de unión entre los miembros, participando de forma activa y comprometida con el colectivo.

4.1. Recursos de una Comunidad Virtual

Con el propósito de organizar y establecer una estructura de la comunidad virtual se ha hecho una clasificación de los recursos básicos para constituir una comunidad virtual. Algunas comunidades pueden presentar mayor complejidad y utilizar más recursos para su funcionamiento.

Existen tres tipos de recursos en una comunidad virtual: Los recursos humanos, los recursos técnicos y las actividades.

Los **recursos humanos** son: los habitantes, los visitantes, el moderador y el webmaster, que habitan o visitan la comunidad.

Los visitantes son aquellos miembros, que hacen parte del colectivo y cuya participación es pasiva, se dedican a observar pero no intervienen en las actividades que se llevan a cabo. Mientras los participantes activos, son aquellos miembros que intervienen en las actividades y son visibles en los lugares de debate o intercambio comunicativo.

El moderador es un miembro que se encargan de gobernar la comunidad. Por lo general es el mismo webmaster y fundador de la comunidad. Gobernar es el proceso de vigilancia para que se cumplan las normas de convivencia, conducta y participación de los miembros; se encarga de la revisión de los mensajes posteados y de autorizar su publicación.

El webmaster se encarga del funcionamiento de las interfaces o lugares de la comunidad, así como de la admisión o expulsión de los miembros registrados.

Los **recursos técnicos** son las interfaces de acceso, botones, buscadores, listas, etc., todo el entorno gráfico que define los 'lugares' de la comunidad.

Las **actividades** son todos los intercambios y la dinámica de interacción entre los miembros de la comunidad. Debates, juegos, recitales, avisos clasificados, etc. También hace parte de las actividades el proceso de registro: llenado del formulario con los datos de identificación y la promesa del cumplimiento de las normas de conducta fijadas por el moderador.

4.2. Clases de Comunidades Virtuales

Inmaculada García¹⁵ hace una clasificación de las comunidades virtuales dependiendo del factor de adhesión:

¹⁵ <http://www.delitosinformaticos.com/trabajos/comunidades1.htm> visitada en julio de 2008

1. *Comunidad centrada en las personas.* La gente se reúne fundamentalmente para disfrutar del placer de su mutua compañía. A esta clase pertenecen los chats o cuartos de charla. Aquí la gente intercambia sus comentarios en tiempo real. Por naturaleza, las relaciones aquí son bastantes efímeras, por lo que no se suelen decir cosas excesivamente trascendentales, ya que los mensajes permanecen en pantalla durante algunos segundos, nada más. Resultan ideales para relajarse, hacer amigos y ligar, de hecho es la actividad responsable del éxito de casi todos los chats.

2. *Comunidad centrada en un tema.* Las personas que la componen sienten un interés concreto hacia algo externo. Es decir, se reúnen para charlar de algo en concreto o para contribuir juntos a la creación de su contenido o de un proyecto. Por ejemplo, un foro de discusión de política o una lista de correo de colaboradores de una publicación. Al permanecer los mensajes expuestos más tiempo, los participantes se encuentran motivados para leer las contribuciones realizadas por participantes anteriores y discutir sobre ellas. Los mensajes son de mayor longitud e incluyen argumentaciones, no simplemente opiniones.

3. *Comunidad centrada en un acontecimiento.* Es una agrupación de personas interesadas en un acontecimiento externo concreto, como pueden ser los oyentes de un programa de radio o los participantes en un chat con invitados. A diferencia de los tipos anteriores, aquí los miembros de la misma coinciden en una ocasión concreta (el acontecimiento) y pueden no volver a verse más o no tener más contacto entre sí.

Por otro lado está la clasificación que Howard Rheinhold (1996) hizo de acuerdo a las características de la Comunicación Mediada por Computador (en adelante CMC) que se usa en la comunidad.

Esta clasificación reúne los cuatro grandes grupos dentro de los cuales se ubican subtipos que van apareciendo a medida que se reestructuran, actualizan o desarrollan las características de la CMC. Con características me refiero al entorno gráfico (2 o tres dimensiones, textual o por medio de imágenes), al entorno multimedia (video, audio) y demás formas de interactuar con el computador y entre los usuarios. El aumento de las velocidades de conexión, la versatilidad en crecimiento del multimedia y la promesa de inmersión (en un futuro cercano) de sentidos como el gusto y el olfato, ampliará las posibilidades de la CMC y por consiguiente las dinámicas de comunicación en la comunidad virtual.

4.2.1. Listas de correo o listas de envío

Este tipo de comunidad virtual fue la primera clase que apareció por la simplicidad de su estructura: entorno gráfico a 2 dimensiones, fondo a color o blanco y negro, interacción por medio de mensajes de texto, asincronía (los mensajes no se reciben en tiempo real).

El mensaje es enviado por el usuario desde su correo personal a la página de la comunidad para ser publicado en un tablero que los demás miembros leen y deciden si entran o no en la conversación. Los mensajes permanecen archivados como listas en la página de la comunidad, para ser revisados en cualquier momento. Todos los miembros reciben un correo cada vez que se publica un mensaje. Algunas listas publican los mensajes sin ejercer ningún tipo de moderación, pero las comunidades mejor establecidas moderan las conversaciones para mantener la convivencia entre los

participantes de la comunidad. ARPANET y los BBS (sistemas computarizados de boletines) pertenecían a este tipo.

Las listas más organizadas ordenan los mensajes por tema y envían correo sólo a usuarios interesados, previamente suscritos a listas específicas. De este modo la comunidad tiende a subdividirse en grupos de interés, aunque un miembro puede estar participando en varias listas a la vez.

Un subtipo de las listas de correo son los grupos de noticias que se caracteriza por no usar moderador, los mensajes son entregados directamente al usuario, sin ningún filtro.

Los usuarios al registrarse son libres de usar su nombre de pila o adoptar un 'nickname' o seudónimo con el que se identifican en las conversaciones.

4.2.2. Salas de conversación

Este tipo de comunidad al igual que la lista de correo utiliza básicamente un entorno gráfico textual a dos dimensiones, a color o blanco y negro, requiere de un registro para poder identificarse, pero a diferencia del tipo anterior la comunicación se lleva a cabo en tiempo real. Los usuarios visualizan una interface dinámica que se actualiza cada vez que se publica un mensaje. La conversación es supervisada por un moderador de sala que se encarga de vigilar la conducta de los participantes y velar por las normas de convivencia. Los mensajes no son filtrados, por lo que la moderación se hace en forma de amonestaciones en tiempo real. Las conversaciones pueden ser vistas por todos los usuarios que estén dentro de la sala, o cerrarse a parejas o pequeños grupos. Los temas de discusión pueden limitarse a tópicos específicos o estar abiertos a cualquier tópico.

4.2.3. MUD (Calabozo Multiusuario)

Su nombre proviene de los juegos de rol. Funciona de forma similar al tipo anterior, pero se discuten temas específicos y se recrean ambientes virtuales construidos por medio de descripciones textuales. Funciona como un juego de roles pero en línea. Se construye una historia, se describen situaciones específicas como un combate, todo a través del texto. Se construye el espacio, las acciones, las emociones; se recrea una situación, se pone en escena como si fuera una obra de teatro, se interactúa por medio de sentencias, se construye un espacio por el que se desplazan los habitantes del mundo virtual recreado. También se utilizan nicknames. El moderador se convierte en operador y se encarga de dirigir y mantener la coherencia del juego.

4.2.4. GMUK (Conversación Gráfica Multi-Usuario)

En esta comunidad la dinámica es similar a la del tipo MUD, pero el entorno gráfico aprovecha todas las posibilidades de la plataforma sobre la que este montada la CMC. Puede ir en dos o tres dimensiones, usar sonidos, permitir sensaciones táctiles. Hace uso de las posibilidades de la tecnología de realidad virtual. Pero la diferencia de tipo más importante radica en que el entorno no se recrea por medio de texto sino que está construido con imágenes, es simulado en la pantalla por medio de avatares, objetos y demás elementos usados en simulación 2d o 3d. Los usuarios usan avatares que los simulan en la pantalla. No es una simulación textual, sino una simulación gráfica. Es como un video juego.

CAPITULO II

TEORÍAS SOBRE EL PODER Y CONCEPTUALIZACIÓN

1. Conceptualización del término poder y perspectivas históricas

Con el propósito de identificar asociaciones comunes al término poder que lo consideran exclusivo de instituciones como el Estado y la Iglesia o de organizaciones políticas y económicas y para situar su ejercicio en las relaciones interpersonales, que es el espacio que nos ocupa, se han revisado teorías y estudios representativos sobre su ejercicio en la época moderna y en la sociedad contemporánea. Para esta tarea se ha seguido la organización propuesta por Stewart Clegg (1989) quien intenta unificar dichas teorías y estudios en dos perspectivas históricas: la una de carácter legislativo y la otra de carácter interpretativo, distinción derivada de Zygmunt Bauman.

La perspectiva *legislativa* nace con “Leviatán” de Thomas Hobbes (1994) quien provee una cuenta racionalizada del orden que un estado de poder, sobre el ejercicio de su soberanía, llegaría a producir. Esta teoría de origen mecanicista se encarga de definir lo que es el poder, las cualidades o acciones asociadas a los efectos y logros del poder.

Reputación de poder es poder, porque con ella se consigue la adhesión y afecto de quienes necesitan ser protegidos.

También lo es por la misma razón, la reputación de amor que experimenta la nación de un hombre (lo que se llama popularidad).

Por consiguiente, cualquier cualidad que hace a un hombre amado o temido de otros, o la reputación de tal cualidad, es poder, porque constituye un medio de tener la asistencia y servicio de varios.

El éxito es poder, porque da reputación de sabiduría y buena fortuna, lo cual hace que los hombres teman o confíen en él.

La afabilidad de los hombres que todavía están en el poder, es aumento de poder, porque engendra cariño.

La reputación de prudencia en la conducta de la paz y de la guerra, es poder...
(Hobbes, 1994, p. 69)

En *Leviatán* Thomas Hobbes describe lo que cada hombre debe ser, la forma en que se constituye su poder de hacer o tener algo como individuo dentro de un grupo social. Establece que el máximo poder que hay que buscar es el poder construido por todos los individuos unidos por el consentimiento. Al enumerar y definir las cualidades o virtudes que un hombre debe tener para construir poder, instituye un nivel de conciencia superior para aquellos que como ciudadanos controlan sus pasiones como seres racionales y delegan su poder al gobernante para que este sea el soberano del mayor poder de los poderes humanos; el poder del Estado.

Los individuos han de llevar su conciencia individual al nivel de la conciencia colectiva, abandonar sus pretensiones individuales en beneficio de todo el cuerpo social, que en últimas funciona como una sola entidad, representada en la figura del gobernante.

Esta forma de pensamiento mecanicista, causal y moral del comportamiento, de la conciencia y del proceder humano es característico del pensamiento precursor del modernismo y ha sido el de mayor influencia en el estudio de las ciencias sociales en el siglo pasado (antropología, etnografía, sociología, etc.); y como veremos más adelante en

la mayoría de los estudios llevados a cabo sobre el ejercicio del poder en los espacios sociales; estudios que se caracterizan por su perspectiva causal, conductista y hegemónica de la organización social.

Al parecer la inclinación, por parte de la mayoría de propuestas teóricas, hacia la perspectiva legislativa de Thomas Hobbes obedece a que es un procedimiento que construye sus propias normas de constitución del poder, al ser en sí mismo un método científico que funda sus propias leyes de verdad y a que su mecanicismo condiciona los resultados obtenidos en estudios de naturaleza causal y hegemónica de producción de poder. Estas características hacen más fácil la definición y circunscripción del ejercicio del poder en el análisis de los resultados de un estudio.

Esta teoría pretende edificar un poder único que se ejerce desde la buena voluntad del soberano; el poder se construye a partir de la unión de los poderes de cada uno de los ciudadanos, teniendo lugar en el ámbito de las relaciones sociales interpersonales.

La teoría de Thomas Hobbes partía de la existencia del poder a nivel individual y veía en la suma de estos poderes individuales la construcción de un Estado fuerte y moralmente correcto, si se seguía la voluntad divina como lo estipulaba el orden canónico y las leyes modernas de la razón.

La firme creencia en la racionalidad y en los preceptos morales religiosos como la base para la formación de hombres correctos y una sociedad funcional, procede de la idea de un orden natural o justicia social estática que asegura a cada individuo lo que le corresponde acorde al lugar fijo que ocupa en la escala social.

Las buenas maneras son poder, porque siendo un don de Dios, recomiendan a los hombres el favor de las mujeres y extraños.

Ser distinguido, es decir, conocido por las riquezas, los cargos, las acciones grandes o la bondad eminente, es honorable, porque constituye un signo de su poder.

Descender de padres distinguidos es honorable, porque así se obtiene, más fácilmente la ayuda y las amistades.

En efecto, es apto para ser director o juez, o para tener otro cargo cualquiera, quien está mejor dotado con las cualidades requeridas para el buen juicio de dicho cargo; y el más excelente de los ricos es aquel que tiene las cualidades requeridas para el buen uso de la riqueza. (Hobbes, 1994, p. 70).

En “Leviatán” se ejemplifica el pensamiento moderno aplicado a todas las ciencias, al construir un estado de orden que organiza a sus ciudadanos para que sirvan al grupo, más que así mismos, dejando aspectos claves del poder como la toma de decisiones políticas, la creación de conocimiento y la declaración de verdad en aquellos ciudadanos aptos intelectualmente y por naturaleza para dicha tarea.

“Como Wolin remarca, esto parece innegable de Hobbes que ‘dispuesto con el método adecuado, y mejor aún con la oportunidad, un hombre puede construir un orden político tan eterno como el teorema euclidiano. Esta combinación de estado y poder, recursos y un marco discursivo es precisamente lo que Bauman llama ‘modernidad’, un contexto en que el rol de los intelectuales clave actuará como ‘legislador’ en el correcto estatus de conocimiento” (Traducido de Clegg, 1989, p.24).

La inclusión o exclusión social está determinada por reglas de conducta y autodisciplina que aseguran el orden y la obediencia. Los juicios se emiten sobre las bases del conocimiento objetivo y predeterminado, que se mantiene como una verdad inamovible y acumulada en la memoria colectiva.

“Esto debe ser hecho por medio de la estricta atención a las reglas y a la disciplina de un ser autoconsciente, con respecto a la conducta de cada uno y acorde a dichas reglas [...] para esos quienes jueguen otros juegos, uno no debe tener otra actitud que la compasión, dependiendo en como uno juzgue su arrogancia”. (Traducido de Clegg, 1989, p. 25)

En su perspectiva teórica sobre la construcción y el ejercicio del poder, Thomas Hobbes buscaba conseguir un orden secular por medio de la gracia divina, establecer un método racional capaz de constituir el cuerpo político a través de pactos y convenios como un acto divino de fe. Este ‘convenio social’ buscaba el abandono de las pretensiones individuales y en su lugar adoptar un conjunto de reglas o procedimientos; en pocas palabras el poder debía ser ‘normalizado’.

Esta perspectiva se presenta entonces como un contrato social en el que cada sujeto se identifica con el poder soberano, en el que cada individuo gobierna su albedrío, suprime sus pasiones individualistas y cede su poder para formar un solo poder que fortalece y consolida el cuerpo colectivo. La firme creencia de Thomas Hobbes de que los organismos naturales, incluido el del hombre, seguían reglas precisas de funcionamiento, lo llevaba a pensar que la conducta también debía seguir reglas precisas fijadas por la razón.

El mayor de los poderes humanos es el que se integra con los poderes de varios hombres unidos por el consentimiento de una persona natural o civil; tal es el poder de un Estado; o el de una gran número de personas, cuyo ejercicio depende de las voluntades de las distintas personas particulares [...] Por consiguiente, tener siervos es poder; tener amigos es poder, porque son fuerzas unidas, también la riqueza, unida con la libertad, es poder, porque procura amigos y siervos. Sin liberalidad no lo es, porque en este caso la

riqueza no protege, sino que se opone a las asechanzas de la envidia. (Hobbes, 1994, p. 69)

Dichas restricciones fijadas por un orden moral son producto de la represión de unos “poderes reservados” que ocuparían la esfera de lo socialmente aceptado o no aceptado. Stewart Clegg cita a Michel Foucault quien encuentra que la noción del poder como una reserva se origina en la institución de la monarquía en el periodo post-feudal y es lo que en la modernidad, asocia al poder una función legislativa y negativa.

Por otro lado se encuentra la perspectiva *interpretativa* que comienza con “El Príncipe” de Nicolás Maquiavelo quien se interesa por lo que hace el poder, más que por definirlo y componerlo. Su conceptualización se enfoca en describir estrategias en las relaciones interpersonales e interinstitucionales para conseguir poder. Para Maquiavelo el poder no es una cuestión de fe, de auto restricción o auto represión de pasiones, tampoco se relaciona con mecanismos o reglas morales estrictas. Los preceptos morales, políticos o religiosos se hacen volubles en el intercambio social que supone la competencia por los beneficios de hacerse con el poder.

“Cualquiera puede comprender lo loable que resulta en un príncipe mantener la palabra dada y vivir con integridad y no con astucia; no obstante, la experiencia de nuestros tiempos demuestra que los príncipes que han hecho grandes cosas son los que han dado poca importancia a su palabra y han sabido embaucar la mente de los hombres con su astucia, y al final han superado a los que han actuado con lealtad.” (Maquiavelo, 2003, p. 119)

No se trata de crear un nuevo orden, sino de entender y adaptarse al que existe, de descubrir los intereses, los prejuicios, las necesidades y las intenciones de aquellos con los que se establece una relación, de los que se espera favores y demandas, obediencia o credibilidad. Un punto álgido de la perspectiva de Nicolás Maquiavelo es el poner en

evidencia la doble moral que entretienen las relaciones humanas al negociar los beneficios del poder. El cinismo y la puntualidad en sus declaraciones tácitas descubren el juego de las persuasiones y las simulaciones que conllevan las relaciones de poder. De hecho, dedica varios capítulos a descifrar el juego de las apariencias y a poner de manifiesto la utilidad que presta a un individuo el parecer que tiene virtud en exceso para luego practicarla en defecto.

Aún cuando el escrito estuvo dedicado a Lorenzo de Médici (Príncipe de Florencia) a forma de consejo, partiendo Maquiavelo de su experiencia al servir en cancillerías en distintos lugares de Europa, su contenido propone la observación de estrategias en circunstancias particulares. Pero más que un tratado de reglas indiscutibles, persigue descifrar las reglas del juego.

Para Maquiavelo el espacio social es un ambiente contingente, impredecible políticamente, altamente competitivo y construido por una combinación expresa de relaciones de poder. Sus observaciones se ajustan más a un mundo en movimiento que pretende descifrar la inestabilidad de las posiciones, que a un mundo estático detenido por un orden 'justo'. "Machiavelli's aim was political master not political sculpture" (Wolin citado en Clegg, 1989, p.32).

Aquí el poder no se produce, ni se juzga; se consigue. El poder es la sustancia misma de la que están hechas las relaciones, el producto de las estrategias que ha de planear un sujeto –en este caso un príncipe– para conseguir su propósito. El poder es el medio y el fin en sí mismo, porque lo que se persigue es hacerse a una imagen con capacidad de liderazgo. "El poder no es una cosa o una necesidad inherente en cada uno; este es una tenue producción y reproducción de efectos que es contingente en las competencias estratégicas y las habilidades de los actores quienes pueden ser poderosos" (Traducido de Clegg, 1989. P.32)

Un aspecto relevante y discrepante en las distintas teorías, al cual hace amplia alusión Maquiavelo, es el uso de la fuerza como medio para ejercer el poder. La estructura de su teoría se organiza alrededor de las características que él considera convenientes e inconvenientes a un príncipe, para mantenerse en el poder. Tanto su imagen personal, su riqueza, como el dominio y el apoyo de su ejército son claves para su fortaleza. En especial esta última juega un papel preponderante en el dominio del pueblo. El apoyo del ejército puede utilizarse como una forma intimidante de represión pero en un momento dado se hace necesario llegar a la acción en sí, haciendo uso de la violencia para hacer del poder algo tangible que recuerde a los dominados la temeridad de su líder. No obstante, no se trata de abusar de su uso y menos hacerlo de forma injustificada, porque al contrario de fortalecer una imagen implacable, puede transformar el respeto en odio y animar una conspiración en su contra.

Para Maquiavelo el uso de la fuerza en forma de violencia física hace parte del ejercicio del poder, porque en cierta medida el respeto al príncipe radica en la temeridad de sus actos, pero insiste en la necesidad de proteger la imagen de una asociación con la barbarie y la inhumanidad hacia sus súbditos. El respeto es más efectivo que el miedo para conseguir la obediencia; porque en caso de necesitar apoyo, el respeto aporta incondicionalidad, mientras que el miedo sólo será una forma de escape a la muerte.

La violencia puede funcionar como una forma de recordar la fortaleza de quien la ejerce, pero cuando se aplica desmedidamente desaparece el objeto con el que se relaciona el poder; no se puede eliminar por completo la oposición, porque no habrá a quien gobernar.

Otro aspecto que considera Maquiavelo en “El Príncipe” es la disciplina del cuerpo como una forma de organización del poder, en este caso la disciplina del cuerpo del soldado. Michel Foucault –quien más adelante aparecerá como parte de la perspectiva

interpretativa— demuestra que la disciplina del soldado, es una forma de marcar, de escribir en el cuerpo, de llevar siempre presente la obediencia. Relaciona esta incorporación del poder con la forma como se imparte la educación contemporánea, siendo la educación prusiana la educación característica del sistema capitalista.

2. Estudios y teorías contemporáneas sobre la conceptualización del poder

Los estudios y teorías sobre la configuración y el análisis del poder, posteriores a las dos perspectivas inicialmente descritas, tomaran, como punto de partida aspectos tanto de la perspectiva *legislativa* como de la *interpretativa* para definir su orden conceptual y construir el objeto de estudio; aunque es la teoría de Thomas Hobbes la que más influencia ha tenido. Algunos modelos han partido de la idea causal expuesta en “Leviatán” como de su método mecanicista de orden soberano. Otros han desarrollado la idea de la intención de los sujetos para llevar a cabo acciones relacionadas con el ejercicio del poder. La concepción de una ideología hegemónica de algunos estudios, en especial relación a la teoría de Carlos Marx sobre la organización social, también ha sido desarrollada como una forma de continuidad del eje legislativo.

Desde la perspectiva inicial de Nicolás Maquiavelo, teóricos post-estructuralistas y post-marxistas han desarrollado la idea del ejercicio del poder como producto de capacidades de los individuos para conseguir un resultado deseado. Otras propuestas, en especial la de Michel Foucault, han surgido como contraparte a la visión tradicional represiva y legislativa del poder y en lugar de situar su ejercicio y su procedencia en la idea causal, lo hacen en el campo de las estrategias como un ejercicio relacional entre individuos más que entre individuos e instituciones.

En seguida se hace una breve descripción de las teorías predominantes en los estudios y análisis del poder.

2.1. Soberanía

Una de las ideas centrales de la propuesta de Thomas Hobbes reside en un pacto de fe de los ciudadanos, en el que estos actúan siguiendo un orden moral y político implícito en el sistema social. Todo ciudadano da por hecho la existencia de un conjunto de reglas de comportamiento, pensamiento y creencia compartidas. Se parte del principio prohibitorio y represivo en el que cada individuo entrega su poder de decisión política y moral al soberano. Se define un símbolo asociado al cuerpo del Estado como un todo al que debo obediencia y sumisión. El deber de cada individuo está en seguir las reglas que mantienen ese orden. A nivel político, moral y económico se debe pensar en todo el cuerpo social antes que en sí mismo. No existen espacios para la iniciativa o el criterio personal, simplemente se comparte un sentido común único e irrefutable. Todo mi poder como individuo lo entrego al conjunto, para construir un poder que nos dirige a todos. En el modelo de la hegemonía dominante esta concepción del poder se identifica como la idea de la “falsa conciencia”.

2.2. Hegemonía

El origen de este concepto proviene de la idea de orden desarrollado por Tomás Hobbes. La teoría marxista refiere el término Hegemonía dominante para señalar el centro o lugar

desde donde se ejerce el poder sobre un colectivo pasivo. La desorganización que produce la individualización de los intereses en el sistema capitalista facilita la opresión.

La hegemonía se convierte en la base metafórica para la constitución del dominio de la soberanía, incluso para los individuos que no actúan: de hecho esta se reserva precisamente para traducir pasividad en no actividad y no actividad en actividad prohibida (Clegg, 1989. p. 29)

El poder hegemónico se proyecta negativo en su ejercicio, se encuentra en este sistema de poder la limitación del libre albedrío del hombre, lo inhabilita para pensar y expresar su verdadero yo. Aquí los sujetos no actúan por voluntad propia, aunque crean hacerlo lo hacen bajo una "falsa conciencia" que niega su individualidad. El espacio social se convierte en un mundo de roles. "La concepción suprema del poder como prohibitorio viene a mantener su dominio precisamente a través de la constitución de individuos en la forma que ellos no son actores que niegan sino actores quienes a través de su inactividad pueden vivir sus vidas únicamente como una in-auténtica negación de su individualidad" (traducido de Clegg, 1989, p. 29)

La hegemonía toma el lugar de la soberanía pero al contrario de partir de un acto de fe voluntario como la soberanía supone, es un acto de imposición a un pueblo desorganizado políticamente que desconoce sus verdaderos intereses como clase, quedando bajo el dominio de la organización especializada de las élites que tienen el poder. La hegemonía como la soberanía son una forma simbólica de darle cuerpo al poder, pero mientras la segunda supone la existencia de un colectivo consiente que otorga su poder al soberano justo y sabio, la hegemonía entrega el poder a las clases dominantes y opresoras. "En las sociedades capitalistas es característica la presencia de una clase dominante que controla la producción de significados. Este control es la fuente base del poder en la sociedad. Con este viene la habilidad para dar forma a las

instituciones más súper-estructurales de la sociedad, incluyendo la habilidad para implementar la ideología hegemónica” (Whitt citado en Clegg, 1989, p. 105, traducido de).

El principio básico que fundamenta la teoría hegemónica del ejercicio del poder es la creencia de que la sociedad es una totalidad inteligible, puesto que los significados y la ideología en general están fijos y cerrados a cualquier posibilidad de cambio. Tanto las percepciones y preferencias son moldeadas para su reproducción, las opciones para escoger están limitadas y han sido ordenadas en beneficio de un orden irrevocable.

2.3. Intención, conductismo y acción

El conductismo y la idea de la dominación han influido a manera de método para delimitar espacios de poder y construir el objeto de estudio. De esta manera se da continuidad al propósito de legislar y construir poder, más que a descubrir la forma como circula el poder en círculos sociales tan inestables como los actuales.

El conductismo en particular describe el poder como una cadena de respuestas causa-efecto. “las respuestas son los efectos, registrados a través de B, de la causa que puede ser atribuida al poder de A”. (Traducido de Clegg, 1989, p. 66).

Desde la visión conductista, se prevé, intuye o deduce que la relación de poder establecida entre un sujeto (A) y un sujeto (B) se ejerce de una manera no recíproca, es decir no existe un ejercicio de poder explícito de A en el que ordene o induzca a B a hacer algo, sino que B intuye lo que A espera que el haga. Esto ocurre gracias a que A tiene poder sobre B. Al estar A en la estructura social o política en una instancia superior a B. Stewart Clegg usa el siguiente ejemplo tomado de Robert Dahl para argumentar esta

postura: un senador vota regularmente a favor de lo que él cree incurrirá en una retribución positiva futura por parte del presidente. Pero el presidente no ha hecho nada para persuadir al senador de que actúe de esta manera, ni siquiera está al tanto de las intenciones del senador.

Para esta teoría los individuos no son autónomos, sino que actúan dentro de una cadena causal. Sin embargo, no son inconscientes de ello pues actúan según sus expectativas esperando favores, algún tipo de retribución o de indulgencia posterior.

La idea conductista, establece que el poder no es una cuestión de intención sino que, por el contrario, obedece a que una causa externa proveniente de otro individuo o de una institución empuja a que se realice una acción o deje de realizarse alguna que vaya en contra de intereses particulares.

Aquí los sujetos pierden su identidad porque su temor, su inseguridad o su complacencia los lleva a actuar de este modo, o porque en el mundo de ritmo productivos tan acelerados en que vivimos se nos empuja simplemente a hacer cosas. “No hay cambio sin una presión inicial. Este es un mundo en el que las relaciones de poder causal ocurren entre entidades individuadas y atomísticas ‘girando a través del espacio social’, un mundo en movimiento constituido por fuerzas en colisión, de cuerpos presionando y presionados” (Watkins, citado en Clegg, 1989, p. 42 traducido de)

El comportamiento de los sujetos en una comunidad se encuentra limitado a ciertas reglas, y sólo a estas reglas de juego, en donde por ejemplo un individuo (X) sólo lleva a cabo una acción que su rol le permite o más concretamente que otro individuo (Y) espera que él haga. La auto coerción se lleva a cabo por miedo al rechazo o a la exclusión. El poder se limita a una jerarquización en donde la dominación ubica las partes, en donde los individuos están ‘sujetos’ a la organización del sistema.

Max Weber (1964) llama “estructura de dominación” a dichas estructuras donde las reglas del juego conducen a un individuo a comportarse de formas más o menos predecibles, invocando respuestas automáticas en circunstancias particulares. El hecho de que no sean del todo predecibles obedece a que para Weber estas respuestas si proceden de una intención del individuo que participa en un acto de poder. Weber define el poder como la probabilidad que un actor en una relación social esté en posición de conseguir sus propósitos a pesar de encontrar resistencia; el poder es un ejercicio de dominación guiado por intereses. La dominación a su vez es una cualidad otorgada por las relaciones sociales y los derechos políticos. Según Weber existen dos tipos de dominación: la otorgada por la posesión de bienes o económica y la que otorga la autoridad. Esta última a la vez se subdivide en: autoridad cedida por legitimidad legal, autoridad por tener una apariencia carismática y autoridad por tradición. Esta visión estructural de la sociedad organiza y determina el poder como un valor social predeterminado.

Tanto las teorías pioneras sobre el poder –Hobbes y Maquiavelo- como los estudios y conceptualizaciones posteriores sobre su forma, uso y localización del poder han centrado su atención en el espacio de la macro política de su ejercicio: el poder del estado, de la institución o de la organización. Y aunque dichas teorías y subsecuentes estudios reconocen que el poder, en algún momento pasa por los espacios interpersonales sostienen que es algo que se produce siempre de arriba hacia abajo, que es algo que se reproduce en serie como una cadena causa-efecto y que se encuentra ligado a significados fijos.

En el siguiente capítulo se aborda el poder en el ámbito de las relaciones interpersonales desde una perspectiva menos determinada por el orden social y más por las nuevas formas de comunicación e interacción social.

CAPITULO III

RELACIONES DE PODER EN LA COMUNIDAD VIRTUAL

Las teorías post-marxistas y post-estructuralistas localizan el ejercicio del poder a nivel micro político, en ámbitos interpersonales e individuales y enfocan su interés en el cuerpo individual más que en el cuerpo colectivo.

El poder disciplinario, por ejemplo, se concibe como una técnica que se manifiesta a través del cuerpo para ejercer constantemente el poder, cada individuo está sujeto a una política de comportamientos y obediencia; la autodisciplina y la auto represión son formas ejemplares del ejercicio del poder en los individuos. Esta política, entendida como una estrategia, persigue la fijación de significados que identifican al individuo con la institución de la que hacen parte: el ejército, la escuela o la fábrica. Desde esta perspectiva el poder se construye a partir de la educación y adecuación del cuerpo de los sujetos para que sirvan a una institución y se cumpla un propósito colectivo.

Uno de los polos, al parecer primero en formarse, fue centrado en el cuerpo como máquina: su educación, el cumulo de sus aptitudes, el arrancamiento de sus fuerzas, el crecimiento paralelo de su identidad y su docilidad, su integración en sistemas de control eficaces, económicos, todo aquello quedo asegurado por procedimientos del poder característico de las disciplinas: anatomo-política del cuerpo humano [...] las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población constituyen los dos polos alrededor de los cuales se desarrolló la organización del poder sobre la vida. (Foucault, 1991, p. 168).

La propuesta post estructuralista es tal vez la que mejor analiza el ámbito personal e interpersonal del poder. Luego de revisar las teorías pioneras del poder y la posterior conceptualización inspirada por estas teorías, se va a analizar el ejercicio del poder en espacios interpersonales.

Habiendo partido de la división del estudio del poder en dos ejes: uno legislativo, en su mayoría productor de poder, y el otro interpretativo de las estrategias y capacidades; y luego de describir teorías contemporáneas del estudio del poder, surgen preguntas como ¿en qué momento atraviesa el poder por los individuos? ¿Es el poder la razón del intercambio y la comunicación en las relaciones personales? ¿Cómo evoluciona el poder en un grupo? ¿Qué es el poder?

Esta última pregunta es tal vez la primera que surge. ¿Pero cómo se puede definir qué es exactamente el poder? Se sabe que de una u otra forma afecta a todos los individuos, al cuerpo individual como lo descubre el poder disciplinario, o al cuerpo colectivo como lo recuerdan todas las teorías descritas.

El poder es eso que permite que las cosas cambien o se queden como están. Es en síntesis lo que hace que el mundo 'exista'. Una acción o la intención para llevar a cabo esa acción o el motivo por el que se quiere actuar.

Michel Foucault (1991) define el poder como “un juego de acciones sobre otras acciones”. Sin duda el poder es una forma de actuar o de no hacerlo, de permanecer indiferente o ajeno, de conseguir algo por medios directos (propios) o indirectos (ajenos). Controlar los resultados de estas acciones, poseer la fuerza para ejercer ese control es lo que se ha llamado tener el poder. Pero si el poder es una acción sería ambiguo decir que se posee esa acción, como el poder es más que la capacidad de inducir a que se actué, es algo más que la intención, la causa, el motivo o la misma estrategia, se puede decir que es algo que atraviesa los cuerpos o los individuos, que no se queda en ellos, que se desliza

constantemente, que no se puede asir, que es algo que se experimenta, se siente, se sufre y que sin duda alguna produce efectos.

El poder es una fuerza en movimiento, en constante desplazamiento que permite la existencia de las relaciones. Toda relación es movida por el poder, puesto que en toda relación hay acciones que comunican o informan de algo. Es por esto que el poder es un juego, porque esta negociándose todo el tiempo una posición, una verdad, un discurso.

“Me parece que por poder hay que entender, primero la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del dominio en que se ejercen, y que son constitutivas de su organización; el juego que por medio de luchas y enfrentamientos incesantes las transforma, las refuerza, las invierte, los apoyos que dichas relaciones de fuerza encuentran las unas en las otras, de forma que forman una cadena o sistema”. (Foucault.1977, p.112).

El discurso o lo que el post-estructuralismo denomina “prácticas discursivas” es la forma como el lenguaje construye la verdad de un estado de cosas. “La verdad está ligada circularmente a sistemas de poder que la producen y la sostienen y a efectos de poder que inducen y la prorrogan –régimen– de verdad” (Foucault, 1984, p.18).

En las relaciones interpersonales el poder fluye y se ejerce como una verdad asociada a ciertos significados y aunque no es fácil establecer asociaciones se pueden establecer filiaciones y descubrir estrategias. En lo personal–individual se busca ejercer un dominio del cuerpo, de una estética, de la imagen que se proyecta, de los pensamientos, del concepto de sí mismo.

El poder en estos espacios micro-políticos es una cuestión negociada. La pertenencia a una pareja o a un grupo persigue ciertos objetivos que van desde la autoafirmación a la proyección en otros, la expansión de nuestros límites corporales; pretendemos entrar en

el espacio de existencia del otro, que nos lleve con él, que nuestra existencia trascienda los límites físicos.

El poder es un hecho imposible de rechazar, se ejerce o se padece porque se participa del entramado social; la postura activa o pasiva es una opción.

“El poder funciona y se ejerce a través de una organización reticular. Y en sus mallas los individuos no sólo circulan, sino que están puestos en condición de sufrirlo y ejercerlo; nunca son el blanco inerte o cómplice del poder, son siempre sus elementos de recomposición. En otras palabras, el poder no se aplica a los individuos, sino que transita a través de los individuos” (Foucault, 1992, p.39).

Al respecto de si el poder oprime habría que pensar en sus posibilidades. Si reconocemos que el poder es una fuerza ineludible de la existencia, cabe pensar que no hay otra forma que hacerse a ella con la mejor disposición, negar su existencia o estigmatizar su ejercicio, asociarlo con la maldad o con valores siempre negativos significa adoptar una posición victimaria, desconocer que de todas formas se hace uso de él continuamente para trascender, para existir.

“Lo que hace que el poder se sostenga, que sea aceptado, es sencillamente que no pesa solo como potencia que dice que no, sino que cada hecho, produce cosas, induce placer, forma saber, produce discurso; hay que considerarlo como una red productiva que pasa a través de todo el cuerpo social en lugar de cómo una instancia negativa que tiene por función reprimir” (Foucault, 1984, p.137).

Al parecer el significado otorgado al poder supera cualquier valoración moral. Se acostumbra otorgar un valor negativo o positivo al poder, pero si se retira el estigma de violencia con que se le asocia, se descubre que las costumbres asociadas a su ejercicio no son en sí características propias de este.

En las relaciones de poder en espacios virtuales, la no presencia cambia significativamente las circunstancias con relación a los espacios físicos. Cuando hablaba de la disciplina corporal como forma de inscripción y de identificación con la institución o con el grupo ponía en evidencia una vía de existencia del poder a través del cuerpo.

El lenguaje corporal funciona como una forma de comunicación y de ejercer poder a través de los gestos o de técnicas específicas que comunican algo muy particular. También sirve o cumple la función de establecer distancias, como demostración de fuerza física o debilidad, es la actitud y la presencia en sí misma.

Pero en la comunidad virtual se habla de una relación a través del texto, en particular en la lista de correo donde no hay imágenes gráficas, sino una mediación estrictamente textual. En este entorno hay que hacer especial referencia al manejo de los recursos expresivos del lenguaje textual y de la capacidad para establecer una posición dentro de una conversación.

La relación entre los participantes de una discusión se ve mediada por la interface y sus posibilidades expresivas. El conocimiento y el aprovechamiento tanto del espacio visual (fuente ideal, ubicación, tamaño, etc.) como la capacidad de hacerse entender y de persuadir, que lo que se está diciendo es un hecho, es legítimo.

El texto mismo, lo que es dicho y como es dicho simula al que lo dice, es parte de su poder como conocimiento, como individuo pensante, le da vida y existencia como participante, constituye su identidad y su discurso en el grupo.

“La identidad no es algo natural e inmanente al individuo, sino la creación resultante de las experiencias que moldean en distintos grados nuestra propia percepción y la que formamos de los demás en ámbitos sociales y a través de actos comunicativos, convirtiéndose en un instrumento cognitivo fundamental para desarrollar control sobre el mundo de la vida” (Habermas citado en Martínez, 2006, p. 182).

Esta simulación de la presencia del que habla, toma forma a medida que se consolida su participación, que se construye el discurso. Es por esto que aún estando ausente su cuerpo y permaneciendo anónimo (oculta su identidad que le da existencia en los espacios físicos), un miembro debe mantener coherencia en la construcción de su identidad virtual, si pretende que la existencia de esta sea consistente, creíble, estimada, fuerte, persuasiva.

En la simulación digital de la comunidad, la interface viene a ser el lugar en el que se construye la identidad, es la imagen que los participantes del grupo comparten porque todos los que lo habitan pueden dar testimonio de su experiencia. Es ese lugar no material al que hace referencia Betty Martínez cuando habla del lugar antropológico de Marc Augé “el lugar de la memoria, de la añoranza, la referencia inmediata de la interacción humana, el lugar simbolizado cargado de significación y habitado por las innumerables imágenes de otros, la esencia misma de la reflexividad y el punto de apoyo de la autoestima y la confianza” (Martínez, 2006, p.4).

El sujeto miembro de la comunidad y participante en una discusión se construye y simula asimismo a través de lo que manifiesta, de sus emociones, puntos de vista y en la misma conducta que se evidencia en lo que publica. El poder en este tipo de espacio está en lo que se dice y como se dice, en la actitud de lo dicho, en la capacidad expresiva y demostrativa de conocimiento, su contestación, su argumentación, su participación dentro de una discusión. El poder es participación, es agonístico (enfrentamiento discursivo). Cada individuo construye una imagen de sí mismo, descubre el reconocimiento que los otros hacen de su imagen y sobre este reconocimiento funda su existencia en este espacio comunicativo y de socialización.

“Los actos comunicativos establecen no solamente los vínculos esenciales con la comunidad, sino que proveen de la sensación de poder y control sobre la realidad, dentro

de la cual se erige la propia ubicación frente a los demás. La palabra crea el mundo de la realidad, lo vuelve perceptible y comprensible a través de la relación [...] con los demás, a través de la objetivación de su mundo simbólico” (Martínez 2006, p. 27).

En estas relaciones se construyen entonces una identificación con el grupo y una imagen de sí mismo. La comunidad virtual se convierte en un espacio de colaboración construido a partir de signos, voluntades, diferencias y consentimientos.

Hasta el momento se ha hablado de la construcción de la identidad y el proceso de simulación como una forma de existencia en los mundos digitales, pues es precisamente esta característica lo que hace singular la comunicación en la comunidad virtual. El hecho de no estar presente, de evitar contacto físico o visual obliga a reconfigurar la imagen mediante un discurso que ya no parte de la presencia sino de la misma ausencia. Aquí el texto simula la voz, la fuerza de la presencia se desplaza a lo persuasivo de la ausencia. La imagen de una persona se construye a partir de lo que se dice y de lo que el otro percibe.

Cuando se construye un perfil en el que se describen los gustos, las preferencias, los hobbies, la inclinación política, sexual, el estado civil, se publican fotos, videos o textos propios o de cosas que hablan de los referentes que componen el discurso de ese individuo como un sujeto social, se establecen asociaciones, vínculos con estilos de vida y con pensamientos particulares, pero esta lectura es siempre una cuestión individual y transitoria, los significados no permanecen fijos, no son estables, en primer lugar porque el mismo medio digital permite cambiar constantemente los objetos dentro de un perfil y porque la misma velocidad con que se actualiza la red, las discusiones y los símbolos hacen del espacio virtual un lugar inestable y dinámico.

Una de las ventajas de esta inestabilidad y de la posibilidad de actualizar cualquier característica de ese “Yo” dinámico que se construye cada participante de la comunidad virtual, es la posibilidad de ser otro: el anonimato el no estar en cuerpo presente permite

que uno sea lo que le simula a los otros que uno es. La identidad se vuelve circunstancial, permeable, difusa. Aquí el engaño opera como en las interacciones en los espacios físicos, es decir, es el discurso el que engaña. Mientras en el mundo físico existen referentes materiales que operan en un nivel de verdad y de constatación, en el mundo virtual los referentes son simulaciones digitales intangibles las que construyen ese nivel de verdad.

Por esta razón se puede pensar que el poder opera por medio de un texto persuasivo y superficial. Es un mundo hecho de imágenes, imaginarios y asociaciones: “hay muchas personas que experimentan la identidad como un conjunto de roles que se pueden mezclar y combinar, cuyas demandas diversas necesitan ser negociadas” (Turkle, 1997, p. 228)

Los espacios virtuales permiten reconfigurar identidades que tienden a estar fijas en los espacios físicos, demuestran la maleabilidad de la personalidad, de las creencias y de las afirmaciones, permiten expandir las fronteras de lo que se considera real.

Dadas las circunstancias que determinan una relación de este tipo, donde el texto simula una persona y habla por ella, es fundamental todo lo que el texto pueda decir. Pero como difícilmente llena todas las expectativas es lógico que los espacios de la personalidad y la identidad del otro que queden por llenar, se completen a través de la proyección que amplifica las sensaciones, percepciones e interacciones que se construyen de la otra persona.

“En los MUD (calabozo Multi-Usuario), la falta de información sobre la persona real con la que uno habla, el silencio en el que uno teclea, la ausencia de pistas visuales, todo esto alienta la proyección. Esta situación conduce a preferencias y antipatías exageradas, a la idealización o a la demonización. Así que es natural que la gente se sienta defraudada o confundida cuando conoce en persona a sus amantes virtuales” (Turkle, 1997, p. 262). Es la falta de información sobre la persona que es en los espacios físicos, la que tiene un

cuerpo y una identidad asociada a ese cuerpo. Porque como se ha dicho, tanto la persona simulada virtualmente como la persona física (con un cuerpo) manejan un nivel de verdad.

“Existen dos significados de la palabra sujeto: sujeto a alguien por el control y la dependencia y el de ligado a su propia identidad por una consciencia o autoconocimiento” (Foucault, 1991, p. 60).

En la propiedad hipertextual, multi-significante e inestable del mundo virtual digital surge la oportunidad para activar la resistencia a la sujeción de significados en las relaciones de poder. La oportunidad para hacer obsoletos los vínculos que mantienen fija la sumisión de la subjetividad.

Los códigos establecen los modos de comunicación posibles y también las posibilidades de percepción y conducta lingüísticamente instruida (quien puede hablar, para decir qué, en qué relaciones de fuerzas, bajo qué autoridad, en qué dirección y sentido). Así, por ejemplo, un mitin político no dice tanto a través del contenido del discurso, de la transferencia efectiva de información entre el público y el político, sino sobre todo a través de la instauración de roles (quién tiene derecho a habla y quien el deber de escuchar), de posibilidades de acción (silencios y aplausos) o separación de espacios. (Barandiaran et al 2003, p. 425)

La sujeción a identidades predispuestas y convencionales articuladas en las relaciones de poder, podrían ser revertidas por las propiedades hipertextuales de la interacción y la comunicación entre individuos en espacios virtuales, objeto perseguido por el activismo y diferentes formas de resistencia. “El activismo inserta en la experimentación con las condiciones de verdad de los juegos lingüísticos y las posibilidades tecnológicas, a través

de movimientos tácticos, reinterpretaciones, apertura de espacios de creación colectiva o reestructuración de poder locales” (Barandiaran et al 2003, p.431)

La red como productora de imaginarios, “autopista de la información”, simuladora de roles, difusora de significados, unificadora de culturas, globalizadora de costumbres se convierte en el escenario ideal, desde sus propiedades re-codificadoras, para ejercer y activar resistencia. El juego de representación de roles que pretenden ser estáticos en el mundo físico, se hace difuso e inestable en el mundo virtual, la simulación de la virtualidad desacredita el discurso de las jerarquías y de las identificaciones preestablecidas, un hombre puede ser cualquier cosa, en un espacio virtual, se libera cuando menos de la sujeción que le obliga su cuerpo a significantes como masculino, blanco, viejo.

“El activismo se convierte así en una forma de experimentación colectiva en la que pone a prueba el tejido de relaciones de poder que nos constituyen, a través del desplazamiento de símbolos, de la búsqueda de nuevos usos tecnológicos, del conflicto comunicativo, de la inversión de roles o la ruptura de dicotomías (emisor-receptor, aprender-hacer, etc.) que predeterminan la percepción y la acción sobre el mundo” (Barandiaran et al 2003, p.431)

Espacios virtuales de simulación en tres dimensiones como por ejemplo, reconstrucciones virtuales digitales de una ciudad funcionan como una representación del espacio físico-material de esa ciudad, pero la simulación de comunidades en el espacio virtual digital, va más allá de la mera representación porque aún siendo un espacio creado como extensión de comunidades físicas, ha desarrollado sus propias reglas. Por eso aunque se quiera reproducir un espacio físico convencional, inevitablemente se decodifican estas convenciones, se relativizan las posiciones creando relaciones entre individuos, y entre

individuos y sus identidades, meramente circunstanciales, es decir que los roles pueden ser un opción y no una imposición.

CAPITULO IV

MÉTODO DE OBSERVACIÓN Y CASO DE ESTUDIO

1. Metodología

Para la selección, observación y el análisis de la comunidad virtual sobre la que se va a llevar a cabo el estudio y la comprobación de los objetivos propuestos, se recurre al método etnográfico introducido por Robert Kozinets (Beckmann, 2008) como una herramienta de investigación del comportamiento y las dinámicas comunicativas de los grupos sociales que interactúan en internet o en cualquier plataforma CMC (Comunicación Mediada por Computador): La Netnografía. Este método se deriva de la etnografía tradicional utilizada en comunidades físicas (no virtuales). La etnografía es un método antropológico desarrollado para la observación y el estudio de las prácticas y los significados de las representaciones de una comunidad. Este método tiene un carácter de tipo analítico e interpretativo de la información obtenida, lo que significa que los resultados son producto del conocimiento, la observación y el punto de vista del investigador. Por lo cual la credibilidad y objetividad en el análisis se convierten en principios éticos del proceso investigativo.

Este tipo de investigación construye el conocimiento en lo local y lo específico, por lo que se hace necesario adaptar la técnica a cada caso particular, en donde el investigador puede intervenir de forma participativa o como observador pasivo.

La netnografía o etnografía en línea se introduce en el estudio de las CMC como una herramienta de recolección de información y de desarrollo de los entornos virtuales colectivos.

Antes de comenzar la observación, el investigador debe definir las preguntas específicas que desea resolver e identificar y definir el tipo de comunidad más apropiado para resolver dichas preguntas. Para determinar qué comunidad es la más apropiada se debe prestar especial atención a la interacción entre los miembros de dicha comunidad.

Entre los criterios recomendados para la selección de la comunidad se encuentran: el tema de mayor relevancia en la comunidad, el nivel de tráfico y actividad, el número de miembros suscritos, el nivel de dinamismo y número de interacciones entre miembros que sean relevantes para el objetivo de la investigación.

La recolección de datos procede de la transcripción textual de las conversaciones entre los habitantes de la comunidad virtual, de las notas obtenidas en la observación de las interacciones y las actividades realizadas por el colectivo. La recolección específica de datos y el direccionamiento particular de la metodología y los puntos de interés estarán guiados por el objetivo de la investigación.

La categorización de los posts (textos), con base en los niveles de participación, frecuencia, roles y actividad, facilitan el proceso de conclusión, argumentación y contextualización interpretativa de la información obtenida.

En el plano ético de la observación en línea algunas perspectivas lo relacionan con el nivel restrictivo de acceso que la comunidad interponga. El acceso a las discusiones sin necesidad de registro evidencia un nivel de privacidad bajo. No obstante, la debida presentación y petición de permiso a la comunidad es aconsejable, incluso como una forma de obtener ayuda o con la intención de participar en las actividades del grupo. “Sin embargo, incluso desde una perspectiva etnográfica cubrir la investigación del

conocimiento de la comunidad puede ser apropiado metodológicamente, en particular cuando se estudian tópicos sensitivos” (Beckmann, 2005, traducido de).

2. Caso de estudio

Para la realización de la etnografía y luego de revisar varias comunidades virtuales del tipo lista de correo, grupos de noticias y calabozos multiusuario, se ha optado por la realización de la observación en la lista de correo LIEDU alojada en el portal educativo www.nuevaalejandria.com. Se escogió este tipo de comunidad porque es el que mejor se adapta a la teoría y argumentación expuestas en los capítulos anteriores, donde se habló del poder en el discurso textual. En cuanto a la selección específica de la comunidad se hizo teniendo en cuenta: primero, que es una comunidad latinoamericana y segundo, las características específicas de su entorno (es una lista de correo para educadores e instituciones educativas de Iberoamérica que funciona como grupo de discusión y como foro de intercambio sobre temas de interés educativo). Esta información es aportada por los miembros y por el mismo portal. La información distribuida (está prohibida la información comercial) es toda referente a temas educativos: metodologías de enseñanza y aprendizaje, artículos, recordatorios de alguna fecha o evento especial, sugerencias sobre el uso de software, debates sobre alguna ley o reglamentación local que afecte el ejercicio de la docencia, etc.

Para la observación se han revisado los archivos publicados en la lista, no la información enviada a los correos. Hay información que recibe el WebMaster y es redistribuida a toda la lista de correos particulares, pero que no es publicada. Se han analizado conversaciones que desarrollaron algún tipo de debate sobre un tema específico.

Otras razones para la escogencia de esta lista es el número de miembros registrados (17.000 en junio 2008), los correos son despachados como digesto (lista de conversaciones) diario (lunes a viernes), se publica en español, es moderada por el dueño y WebMaster de la lista 'monk' (docente y experto en tecnología educativa) (los Nick Names han sido cambiados), funciona desde 1997, participan docentes de toda Iberoamérica, la lista está organizada en digestos que no sobrepasan las 600 líneas de texto cada uno; además de estar debidamente indexado en el encabezado, por lo que se puede leer de forma fácil y rápida.

3. Recolección de datos y categorías de análisis

La muestra de tipo aleatorio fue tomada de entre los 2000 digestos que había en el momento de la búsqueda. Se revisó el digesto con el interés de encontrar conversaciones, debates sobre algún tema en el que se identificaran relaciones de poder más o menos claras entre los miembros. La recolección de datos parte de la transcripción textual de fragmentos del digesto que interesen para el objetivo de la observación. Se seleccionó una serie de digestos que contenían una discusión seriada, la cual establece puntos de vista diversos entre los participantes.

Categorías de análisis

Para el análisis de los datos obtenidos de la lista de correo (discusiones transcritas de los digestos revisados) se parte de Factores que establecen la actuación del poder en una relación.

1. *Conocimiento*: se refiere al manejo del lenguaje, la forma en se expresa el saber o el entender sobre un tema.
2. *Autoridad*: se refiere a la atribución de un derecho por el rol asumido o por la admiración expresada por otros.
3. *Conducta*: asume una posición moral o política de apoyo, de oposición, de identificación, de rechazo.
4. *Autonomía*: iniciativa para actuar.

Los textos extraídos fueron organizados en dos temas de discusión: En estas discusiones participaron docentes de varios países. (Los nombres de los participantes han sido cambiados).

El encabezado de cada digesto lleva el correo del remitente y Nick del moderador 'monk', el número del digesto, fecha de publicación, título de la lista, el número de miembros hasta ese momento y la advertencia: "LIEDU es una lista *moderada* y estrictamente educativa. Todos los mensajes comerciales serán devueltos, sin excepción".

Índice del digesto. En él aparecen el número total de temas que incluye el digesto y el título de cada uno.

Los siguientes comentarios pertenecen a digestos diferentes y fueron reunidos cronológicamente organizando la discusión en su totalidad.

TEMA 1: Reforma educativa

Date: Mon, 21 Jun 1999 09:25:23 -0300

From: Javier Benoti

Subject: **Reforma Educativa**

Hola amig@s de la lista...

Como cordobés y "víctima" de la Reforma Educativa (que aquí, por ser en aquel entonces provincia de distinto color político que la nación, se llamó "Transformación"), le contesto a Manuela, a Antonia, y a todos los docentes argentinos que han vivido o vivirán la reforma.

Manuela tiene razón en casi todas sus afirmaciones. Hemos "sufrido" una reforma violenta, impuesta e improvisada. Cómo será que a principios del 97 se había incluido a "Ciencias Naturales" como especialidad de "Humanística" y pese a las quejas de todo el mundo, persistieron en el tema hasta este año, cuando de buenas a primeras cayeron en la cuenta de que Cs. Naturales era una orientación aparte....Conclusión: vuelta a cambiar planes, cargas horarias, currículo, etc etc.

Ni que hablar de lo que tienen que sufrir los alumnos que piden un pase en 5to año de la especialidad porque se mudan de pueblo!!!! Si cada colegio inventó el plan que quiso (en la especialidad). Pero también tiene razón Antonia, cuando dice que de alguna manera salimos adelante... Es cierto porque el que deja alma, vida, familia y tantas otras cosas en

la lucha es el docente!!!! Y para colmo somos culpables de tantas cosas... como se dijo en números anteriores!!!!.

Y esto me lleva a repetir lo dicho antes en este foro (También lo dijo Manolo Martínez) que el problema pasa por NO TENER DEFINIDO UNA POLITICA EDUCATIVA COMO PAIS!!! (ni presupuesto digno claro). Entonces, en la víspera del día del Maestro y a pocos días del "Día del profesor", un saludo gigante para todos los colegas que están en esta lucha diaria en pro de una Argentina mejor.

Análisis:

Javier adopta una posición *"Como cordobés y "víctima" de la Reforma Educativa"* buscando identificarse, cuando dice: *"Hemos sufrido una reforma violenta, impuesta e improvisada"*, con otras personas que hacen parte en la discusión Manuela, Antonia y Manolo que, como argentinos, también manifiestan su descontento con la ley de reforma educativa. Se identifica con otros miembros del grupo y expresa su apoyo.

El poder se configura como un consenso, se comparte una posición moral y política con otros miembros del grupo.

Date: Tue, 14 Sep 1999 03:49:22 PDT

From: Rubén Olmos

Subject: **Un granito**

Queridos amigos:

Como lo sugirió nuestro WebMaster, quisiera aportar mi granito en esta anatomía. Permítanme participar, y discrepar con algunos de ustedes.

Cuando Manuel Martínez hablaba de que la nueva Ley de Educación, no estaba de acuerdo con la sociedad argentina, creo que se equivoca y por otro lado acierta, ya que lo que todavía no está claro es ¿cuál es el proyecto de Argentina de acá a 15 o 10 años?, y yo se que sería un iluso si pidiera ¿cuál es el proyecto Educativo de la Argentina?

Sin embargo creo, estoy convencido, y la voy a defender, la Ley Federal de Educación, tiene sus errores pero es un marco que como toda ley permite interpretaciones, y está en nosotros el utilizarla a nuestro favor y no dejar que los arribistas nos ganen de mano.

Estuve trabajando un tiempo en EEUU, y hablando con gente de educación me comentaban que la educación se maneja por Políticas Educativas, y éstas las diseñan los políticos. Por lo tanto habría que trabajar y pelear con ellos para que entiendan qué es educación.

Un beso para todos, Rubén

PD: Perdón por estar atrasado con la lectura de los digestos pero estoy haciendo un trabajo que me deja poco tiempo para leerlos.

Análisis:

Utiliza un lenguaje cordial, habla a los demás miembros de la lista como compañeros, pero asume una posición intermedia de desacuerdo con otro de los miembros diciendo el porqué defiende su posición. Da una explicación y se identifica con el grupo, como educador, cuando dice “...la educación se maneja por Políticas Educativas, y éstas las diseñan los políticos. Por lo tanto habría que trabajar y pelear con ellos para que entiendan qué es educación”.

La relación de poder se configura por medio de la estima que se tiene de sí mismo y de los otros demostrando respeto hacia el grupo, pero establece su posición política en desacuerdo a la de otro miembro; al mismo tiempo busca alianzas con otros miembros, apoyo a su posición al identificarse como educador.

Nota del WebMaster:

Ricardo: es extremadamente difícil que una Ley Federal contenga elementos con los que se pueda estar demasiado en desacuerdo, y la mayoría de las veces todo se reduce a la forma en que se la implementa. No obstante, hay fallas gruesas en ésta. Por ejemplo, la reestructuración en EGB y Polimodal, que es una copia del sistema norteamericano en desmedro del sistema europeo de "liceos" y "bachilleratos" que seguimos desde el principio. Llevar a cabo esta transformación en las condiciones de ajuste económico y con la infraestructura que tenemos es desenfocarnos de lo verdaderamente importante, y se convierte en un gasto inútil de energía y dinero.

Sin embargo, disiento contigo en lo de las interpretaciones. Una ley debería tener las mínimas indispensables; si no, se convierte en una herramienta para el descontrol. Ejemplo típico: el mandamiento bíblico: "no matarás" (y casi diría que el resto de los nueve), es tan preciso y definitivo que no admite interpretación alguna. Matar está prohibido, en todos los casos. De hecho, la idea de que las leyes pueden ser "interpretadas" en forma arbitraria ha permitido a los propios seguidores de la Ley Mosaica a iniciar guerras y matar a incontables seres humanos sin que se les moviera un pelo.

Interpretar una ley es un arma de doble filo, porque tanto permite adaptarla a las circunstancias como torcer su propósito con los peores fines. Y si una ley es demasiado "interpretable"... es una mala ley. Si estamos donde estamos tras el tajante "no matarás",

imagina qué habría pasado de haber escrito Dios en las tablas: "haz lo posible por no matar"...

Análisis:

El WebMaster asume su rol como mediador: destaca los argumentos de ambas partes, al aceptar la posición de Rubén y así mismo recordar los motivos en contra de la ley. Pero desde su autoridad como moderador asume una posición moral en la discusión.

En la relación de poder interviene la autoridad que se otorga al WebMaster como moderador y desde su rol asume una posición moral a través de su discurso, al emitir un juicio de valor sobre la interpretación de la Ley Mosaica.

Date: Wed, 15 Sep 1999 08:27:16 -0700 (PDT)

From: Mario Borja

Subject: Disidencia frente a comentario del WebMaster

Estimado Humberto:

Respecto de tus comentarios relacionados a "los seguidores de la Ley Mosaica... que mataron sin que se les moviera un pelo..." realmente quedé anonadado de semejantes comentarios proviniendo de una persona a la que le tengo mucho respeto por lo equilibrado y lúcido de sus comentarios.

Todo conflicto humano y social tiene múltiples aristas y factores complejos, que llevan a tomar políticas muchas veces ajenas a los deseos de sus propios integrantes, (a veces no tan ajenas también). Si te referís por ejemplo al conflicto de Oriente Medio, a esta altura

del siglo, donde los buenos dejaron de ser la Unión Soviética y sus aliados árabes, y los malos los israelíes aliados del imperialismo yanqui, ver la cuestión con tal maniqueísmo resulta distinto a lo que fue y es la realidad.

Por haber conocido el ejército israelí desde adentro, te puedo asegurar que la defensa de la vida es un valor que está por encima de los demás, incluidos el de los árabes (que quieren vivir en paz). Pero no faltan locos y loquitos, extremistas, nacionalistas y estúpidos. En ambos lados. Pero las circunstancias hacen ver las cosas desde afuera de distinta manera.

Si bien creo que el problema de medio oriente se hubiese podido solucionar bastante antes, de no haber mediado gobiernos extremistas y nacionalistas de ambos lados, no todo es del mismo color y está en la misma bolsa.

A la gran mayoría de los seguidores de la ley mosaica, aquellos a los que no nos mataron, aquellos a los que por suerte tenemos padres que sobrevivieron al holocausto y tenemos hermanos que sobrevivieron (o no) al atentado a la AMIA, se nos mueve un pelo, dos, un millón cuando alguien inocente muere.

Por eso condeno a todos quienes atentan contra la vida y su valor, así como también los que atentan contra el derecho de determinación de todos los pueblos del mundo, incluido el judío y el palestino.

Análisis:

Este miembro de la comunidad interviene en la discusión para responder al comentario del WebMaster, le responde llamándolo por su nombre. En su mensaje reconoce la

autoridad del WebMaster por su conocimiento y manejo del lenguaje, lo que sirve para mostrar su desacuerdo, sin desconocer la autoridad del WebMaster. Al reconocerse ofendido por el comentario se defiende buscando identificación con otros miembros del grupo como judío *“A la gran mayoría de los seguidores de la ley mosaica, aquellos a los que no nos mataron, aquellos a los que por suerte tenemos padres que sobrevivieron al holocausto y tenemos hermanos que sobrevivieron (o no) al atentado a la AMIA, o que comparten su posición moral “se nos mueve un pelo, dos, un millón cuando alguien inocente muere”.*

Aún sintiéndose ofendido por el comentario reconoce la autoridad de quien lo hizo. Sin embargo, busca apoyo dentro del grupo reconociendo su respeto por los derechos de los diversos pueblos.

Nota del WebMaster:

Estimado Mario, lamento profundamente haber sido tan displicente con mi comentario respecto de "los seguidores de la ley mosaica". En honor a la verdad, jamás cruzó por mi mente al utilizar esa frase referirme al pueblo judío en particular. Antes bien, pensé en TODOS los "seguidores" de la ley divina, desde Moisés a esta parte, incluidos los cristianos de todas las denominaciones, porque ellos también aceptan esos diez mandamientos como ley suprema, y es un hecho histórico que aún haciéndolo se han enfrascado en sangrientas guerras "sin que se les mueva un pelo".

Y si sirve de alguna manera de desagravio a quienes pudiera haber ofendido mi comentario, diré que siendo la mitad de mi familia de origen judío mal podría haber concentrado mis críticas en la violencia ejercida por el pueblo hebreo, o, cuando menos esto habría sido una claudicación inaceptable.

Pido entonces disculpas a todos por mi desafortunada adjetivación, y espero que me perdonen Marcelo y los "paisanos" de todas las latitudes. ¡Shalom!

Análisis:

Desde su autoridad ofrece excusas por su comentario pero da una explicación del malentendido. En su explicación subraya que se refiere a todos los seguidores de la ley no sólo a los judíos, *"Antes bien, pensé en TODOS los "seguidores" de la ley divina, desde Moisés a esta parte, incluidos los cristianos de todas las denominaciones..."* pero mantiene parte de su comentario *"es un hecho histórico que aún haciéndolo se han enfrascado en sangrientas guerras "sin que se les mueva un pelo"*. Desde su posición no se retracta, sino que ofrece una aclaración del comentario.

Una posición de autoridad supone una actitud firme para mantener la imagen. Como miembro lamenta su error, pero como WebMaster mantiene su discurso aclarando el malentendido. Un error en el manejo del lenguaje pone de manifiesto un conocimiento limitado sobre el tema disminuyendo su reputación, como lo manifiestan los que critican su conducta.

Date: Wed, 15 Sep 1999 10:04:17 -0300
From: Cindy Hoffman
Subject: Más críticas...

Estimado WebMaster:

Hablando de ambigüedades... ¿podrías explicar qué quisiste decir cuando comentaste, refiriéndote a las ambigüedades de la Ley Federal, que "de hecho, la idea de que las leyes

pueden ser "interpretadas" en forma arbitraria ha permitido a los propios seguidores de la Ley Mosaica a iniciar guerras y matar a incontables seres humanos sin que se les moviera un pelo."

¿De qué estás hablando? Me parece que la que es arbitraria es tu sentencia, no entiendo como de un tema referido a la política educativa argentina (la Ley Federal de Educación) te derivaste hacia una sentencia tan prejuiciosa, por lo amplia y general. Las generalizaciones encierran ambigüedades, y las ambigüedades derivan en prejuicios. Y los prejuicios... ya sabemos.

¿Estabas hablando de política educativa o de religión? Si la discusión es religiosa, me parece que tendría que plantearse con profundidad y altura. De todas maneras, creo que sería tema de otra lista.

Análisis:

Se refiere al WebMaster con respeto, pero lo hace claramente ofendida y pidiéndole una explicación. Determina la conducta del WebMaster como prejuiciosa y su discurso como arbitrario y superficial. Se pone en discusión la capacidad del WebMaster como autoridad al cuestionar su conducta y la ambigüedad de su comentario.

Aquí el poder otorgado por los roles es cuestionado. La respuesta demuestra autonomía y una posición de autoridad al cuestionar el enfoque del moderador. El poder es negociado ante la ambigüedad del discurso, se cuestionan los roles adoptados y se pone en entredicho el manejo del lenguaje del WebMaster.

Nota del WebMaster:

Querida Cindy, ya veo que he metido la pata más allá de la rodilla con este comentario mío. Lo que quise decir fue que una ley no debe dejar lugar a ambiguas interpretaciones, y como ejemplo tomé lo que considero la ley más tajante de todas las conocidas: los Diez Mandamientos. Mi razonamiento seguía esta línea: si una ley explícita como el "no matarás" puede ser interpretada por las personas hasta el punto de justificar guerras y masacres, ¿qué no sucederá con leyes menores, como la Ley Federal, si nos permitimos (o nos permite) muy diversas interpretaciones?

En ningún momento hablé de religión, ni me dediqué a considerar si Dios existe, si la Ley Mosaica (los Diez Mandamientos) fueron inspirados o escritos por Él, ni si los judíos son sus únicos herederos o si los cristianos son "mosaicos" o no. Coincido contigo en que no es tema de esta lista discutir cuestiones religiosas, y ahora veo que tampoco conviene utilizar estos ejemplos para ilustrar las opiniones.

Mis sinceras disculpas. He aprendido la lección.

Ofrece disculpas y aclara una vez más que ha sido un malentendido, pero mantiene su posición. Ofrece una explicación intentando aclarar que no fue un comentario religioso, que no asume ninguna inclinación religiosa. El mismo modera su posición diciendo que está de acuerdo con que se ha desviado del tema de discusión. La discusión sobre temas religiosos es un tema que el WebMaster reconoce, no debe tocar a pesar de su autoridad y credibilidad. Cada comentario identifica y da existencia a su autor, construye progresivamente la identidad del que habla a medida que sus intervenciones organizan su discurso; a pesar de la autoridad de su rol como WebMaster, la claridad y parcialidad de sus comentarios tienen una función determinante en el ejercicio de su rol. Modera su conducta e intenta una vez más demostrar claridad en el uso del lenguaje y por consiguiente de la relevancia de los conocimientos expuestos en la discusión

Date: Thu, 16 Sep 1999 22:04:51 -0600

From: Mariana

Subject: Sobre la ley Mosaica

Querido Humberto y demás colisteros:

Tomo el atrevimiento ante la discusión surgida, de contar un chiste que alguna vez en Córdoba, me contó el padre de una amiga, judía para más datos. Dice así: no hay que quejarse de los males que nos atañen, porque es bien sabido que la culpa de todo lo que pasa la tienen los judíos y los ciclistas...

Si, la respuesta mental de todos es esa que a vos se te ocurre: ¿Por qué los ciclistas?... Pues bien, pensemos hasta qué punto podemos manejar nuestro racismo, que a veces aflora más allá de lo que nuestra ferviente convicción frena nuestro inconsciente.

Un saludo a todos, y en especial a Humberto. Porque creo que no somos tan culpables si estas cosas pasan.

Saludos a todos, Mariana.

PD: y cambiando de tema: ¿Cómo me inscribo en las JIE con alguna gente de mi escuela?

NOTA DEL WEBMASTER:

Yendo al sitio de las JIE, entrando por la página inicial de Nueva Alejandría.

Análisis: Este miembro de la comunidad asume una posición mediadora. Su saludo se dirige tanto a Humberto (el WebMaster) como a los demás miembros de la lista y aunque su comentario toma una posición que se identifica con los atacados y critica cualquier postura moral o religiosa ofensiva, defiende al WebMaster argumentando que ha

cometido un error inconsciente. Reconociendo lo problemático del tema defiende al WebMaster sin desconocer la gravedad de su comentario. No compromete su posición como miembro y además protege la posición del WebMaster. Media su posición a través del conocimiento, pero limita su autonomía al mantenerse imparcial. No hay una conducta clara.

Tema 2: Educación sexual

Date: Fri, 10 Sep 1999 23:19:25 -0300

From: Juana Alberti

Subject: Enfoques en educación sexual

Ante todo, muy feliz día del maestro para todos los que comparten este medio de comunicación.

En digestos anteriores se ha hablado y disertado sobre la educación sexual, sus alcances, competencias de la escuela y/o la familia, carteles o no dentro de los establecimientos, etc. Como justamente estoy tratando este tema en 6to grado y me gustaría escuchar respuestas sobre cómo encararían las siguientes preguntas teniendo en cuenta la edad de los alumnos:

- - ¿Por qué hay preservativos que vienen con sabor? (recordar la publicidad que publicó mediante afiches los preservativos Tulipán en ocasión de la semana de la dulzura).

- - ¿Qué es el sexo oral?

- - ¿Qué es un consolador?

Apreciare todos los comentarios que me hagan llegar.

Desde ya gracias.

Nota del WebMaster:

Querida Juana, creo que las respuestas a esas preguntas para el nivel de niños de once años son obvias: ir al punto, ser breve y conciso, y no dar más detalles que los necesarios. Pero lo que a mí me gustaría poner de relieve ante tu "encuesta" es que resulta lamentable que tanto los maestros como los propios padres ya nos hayamos rendido ante las aberraciones de los medios, que difunden todo tipo de información sin tener en cuenta el nivel madurativo de su audiencia. Si a mí me fuese dado el poder, haría que esas preguntas las tuvieran que responder las personas que piensan esos avisos, las que excitan la imaginación de los chicos con sexo y violencia indiscriminados, las que carecen por completo de PUDOR, ese mínimo respeto a la intimidad que todos nos debemos. Deberían concurrir a un colegio público por día y contestar cualquier cosa que se les pregunte, de cara a los niños de todas las edades, y así, tal vez, comprenderían el daño que causan. Días pasados se elogió aquí la virginidad como un valor que podía prevenir los "males" del sexo. Yo creo que mucho antes debemos preservar la INOCENCIA, y respetar a la Naturaleza en los tiempos madurativos que nos ha impuesto.

No podemos sacar de contexto el problema de la sexualidad. Y si somos racionales, deberíamos entender primero que un problema puede atacarse en sus efectos con paliativos, pero que sólo eliminando las causas habrá de desaparecer por completo. Mientras no nos preguntemos cómo es que niños muy pequeños manejan información más allá de su nivel madurativo y mientras no encontremos una manera de poner coto a esto, seguiremos respondiendo a preguntas cada vez más difíciles y empujando los límites más allá de lo razonable.

Análisis:

De entrada ejerce el uso de su autoridad como WebMaster ofreciendo una solución tácita a la petición de Juana. En su conducta toma una posición moral rotunda. Su manejo del lenguaje intenta argumentar su posición y establecer un punto de vista explícito sobre el tema. Es autónomo en su contestación y ofrecimiento de solución a la problemática.

Date: Sun, 12 Sep 1999 17:08:06 -0300

From: Marcela Cabo

Subject: Publicidad MMC - Valores

Estimados co-listeros:

A propósito de una reflexiva lectura acerca de las preguntas de los niños sobre la sexualidad, y del siempre significativo y pertinente comentario de Humberto, me animo a insistir- sobre el tema de lo que podría llamarse la "mercantilización de la cultura" y/o la "cosificación del hombre" en la que los MMC asumen una función relevante, mal que nos pese. Creo, como dice Humberto que no se debe sacar el problema de la sexualidad - ni ninguno- de contexto.

No quiero permitirme los extremos: ni "apocalíptica ni integrada"(Umberto Eco) Pero como educadora no puedo renunciar a transmitir y defender, aún con el riesgo de parecer extemporánea, el valor "PERSONA", aunque políticas educativas, programas y contenidos curriculares enfaticen -no obstante a veces parezca de soslayo- en la formación de alumnos adaptados a las imposiciones de la Posmodernidad -con todo lo que el término conlleva: ausencia de proyectos, imperio de la "razón débil", descreimiento en las Instituciones, endiosamiento del valor dinero, la hipertecnologización, la erotización del ambiente, la "flexibilización" (palabra que me suena a chicle) etc. etc.-

Mi postura es de rebeldía frente a todo lo que es impuesto arbitrariamente y, por fortuna, trabajo con colegas que aún impartiendo asignaturas propias de la Orientación - Gestión en Bienes y Servicios- jamás descuidan la formación humanística, por lo que no me siento pregonando en el desierto. Pero...pero...pero...sin duda, es una actitud inocente. Acercamos la luz de una vela, intentamos demostrar que tiene otro arder...pero...pero...pero... afuera están las luces de neón...

Un cálido abrazo

Reconoce la autoridad del WebMaster, se identifica con él y a través de su exposición sobre el tema se identifica con otros compañeros de oficio que comparten su perspectiva. Establece una relación que identifica intereses del grupo como comunidad.

Conclusiones de la observación

En la comunidad virtual LIEDU se usan las identidades (nombres) usadas en la vida física, muchos de los miembros de la comunidad se conocen y se reúnen en espacios físicos. Estas identidades se hallan ligadas al discurso y al proceso de construir identidad en el espacio virtual puesto que la lista fue creada con el propósito de resolver problemas de la práctica de la docencia en espacios físicos.

En la comunidad la autoridad central es el WebMaster, administrador y creador de la lista de correo. El WebMaster asume el rol de autoridad moderadora y de compañero a la vez, rol reconocido por los demás miembros; los cuales a su vez asumen el rol de compañeros entre ellos. Todos se identifican con la comunidad como educadores y habitantes de un espacio en el que se persiguen los mismos intereses y se evidencian las mismas necesidades. Los habitantes asisten a la lista para pedir u ofrecer apoyo en alguna cuestión educativa. El WebMaster siempre está presente en su rol de moderador y de administrador.

Las relaciones de igualdad que se establecen de entrada (en las conversaciones observadas se asumen roles igualitarios) se alteran o se ven negociadas por distintos factores como las posiciones éticas o morales o por el uso del lenguaje. En el análisis de las conversaciones se observa cómo se negocia todo el tiempo la relación de poder que se establece por medio del conocimiento: del uso o la propiedad para expresarse en una conversación, de su configuración como discurso y de la intención de establecer posiciones morales, éticas, políticas o religiosas.

El WebMaster es considerado una autoridad por su rol moderador y por su manejo del lenguaje. Pero dado que se espera una posición siempre neutral en sus comentarios, esta

autoridad entra en discusión cuando toma posiciones que afectan o discriminan un grupo social, como en el caso visto, cuando establece diferencias de tipo religioso. Los miembros se reconocen como comunidad porque todos son docentes y cualquier aspecto o posición que localice diferencias y las discrimine afecta la identificación y pertenencia de los discriminados con el grupo. Sin embargo, la admiración, el apoyo y el respeto por dicha autoridad encuentran reivindicaciones entre los habitantes de la comunidad. Por esta razón aparecen acciones mediadoras que más que defender una posición protegen la integridad y la identidad de la comunidad.

Un aspecto importante a destacar es la posibilidad de llevar a cabo discusiones, como la observada, en las que se demuestra que a pesar de las diferencias, la comunidad mantiene su identidad como grupo. El objetivo principal de la comunidad es la integridad como colectivo, el funcionamiento de la comunidad misma como medio para solucionar problemas específicos.

Los consensos y el respeto por las diferencias mantienen el estatus y la estabilidad de los roles en el grupo; por el contrario, el señalamiento y la actitud de rechazo de esas diferencias ponen en riesgo el poder otorgado a la autoridad y a la reputación otorgadas por el uso del lenguaje. La estima está relacionada a la pertinencia en los comentarios y a la exposición retórica en general.

CONCLUSIONES

La creación de los mundos virtuales digitales, hechos impulsados por la literatura y el desarrollo de la tecnología electrónica digital, ha permitido la aparición de nuevas formas de comunicación e interacción a nivel global. La distancia, el tiempo y el espacio antes fundamentales como factores de referencia y distinción de los intercambios comunicativos, se relativizan en los espacios virtuales en los que no encuentran una ubicación estable, fácil de definir. Estos mundos virtuales han puesto en discusión la noción de realidad que antes parecía muy clara, permitiendo experimentar una forma de realidad diferente, alternativa a la que se vive en cuerpo presente.

La aparición de la tecnología digital ha cambiado la forma en que nos relacionamos, la forma en que creamos, reproducimos y distribuimos la información; ha hecho que la cultura se construya a partir del reciclaje y la actualización de prácticas. La creación de esta nueva cultura digital permite que las expresiones culturales y la elaboración del conocimiento se hagan de forma colectiva pero a partir de manifestaciones de individualidad y de resistencia a la significación convencional de la cultura tradicional.

La comunidad virtual aparece como una forma alternativa de comunicación e interacción, superando las limitaciones que impone la reunión de personas en espacios físicos. El éxito de la comunidad virtual como espacio de socialización recae en el hecho de que estos colectivos se construyen a partir de los intereses de sus habitantes por comunicarse y construir conocimiento, el deseo de compartir inquietudes y pasiones.

Por otro lado encontramos que en las comunidades virtuales, tipo lista de correo, se ejercen y configuran relaciones de poder de forma dinámica, determinadas en gran parte por el uso del conocimiento y el manejo del lenguaje. El texto configura la identidad de quien lo dice y a partir de la construcción del discurso otorga la existencia. La autoridad, en el caso de la lista observada, se configura en primera instancia como un derecho propio del dueño y moderador de la lista. Pero su capacidad para ejercer dicha autoridad se encuentra todo el tiempo en prueba, las posiciones adoptadas por el moderador afectan dicha autoridad, la cual está lejos de ser fija e inamovible.

Los miembros de la comunidad se hallan todo el tiempo negociando su posición. A través de sus comentarios buscan alianzas, establecen resistencias, definen límites, construyen su identidad grupal e individual, pero siempre a través de su discurso textual.

En la comunidad virtual las relaciones de poder evolucionan cuando se establecen relaciones personales duraderas, y el discurso adquiere consistencia y credibilidad cuando las posiciones adoptadas mantienen una coherencia.

La imagen se configura en torno al compromiso con la comunidad y a la popularidad obtenida a partir de sus posiciones morales, religiosas o políticas en una situación determinada.

Las relaciones de poder en espacios virtuales como la comunidad observada se hacen menos estables y más dinámicas que las relaciones en espacios físicos, pues no existe un componente material que mantenga una identificación o representación del sujeto. De hecho el sujeto puede reconfigurar constantemente su imagen, sin que ello signifique engañar o cambiar su discurso de forma arbitraria.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. Barandiaran, X. (2003) "Activismo digital y telemático. Poder y contrapoder en el ciberespacio", en Aparici, R y Marí, V. (comps.), (2003), *Cultura popular, industrias culturales y ciberespacio*, Madrid, UNED.
2. Casacuberta, D (2003), *Creación Colectiva, en internet el creador es el público*. Barcelona, Gedisa.
3. Clegg, Stewart R (1989) *Frameworks of Power*, London, Sage Publications.
4. De Kerckhove, D (1999), *Inteligencias en conexión hacia una sociedad de la web*. Barcelona, Gedisa.
5. Foucault, Michel (1991) *Historia de la sexualidad*, Tomo 1, México, Siglo XXI
6. — (1977) *Historia de la sexualidad*, Mexico, sigloXXI.
7. — (1985) *Un dialogo sobre el poder*, Madrid, Alinaza.
8. — (1992) *La genealogía del racismo de la guerra de las razas al racismo de estado*. Madrid, La Piqueta.
9. — (1991) *El sujeto y el poder*, Bogotá, Carpe Diem.
10. Hobbes, Thomas (1994) *Leviatán o la materia, forma y poder de una república, eclesiástica y civil*, México, Fondo de cultura económica.
11. Holtzman, Steven (1997) *Digital mosaics the aesthetics of cyberspace*, Nueva York, Simon & Schuster.

12. Lévy, P (1999), *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós
13. Maquiavelo, Nicolás (2003), *El príncipe*, Madrid, Espasa
14. Martínez Ojeda, Betty (2006). *Homo digitalis etnografía de la Cibercultura*, Bogotá, Universidad de los Andes.
15. Murray, J (1999), *Hamlet en la Holocubierta*, Barcelona, Paidós.
16. Quéau, Philippe (1995), *Lo Virtual, virtudes y vértigos*. Barcelona, Paidós
17. Rheinhold, Howard (1996), *La comunidad virtual*, Barcelona. Gedisa.
18. Turkle, Sherry (1997), *La vida en la pantalla la construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona. Paidós.
19. Weber, Max (1964), *Economía y sociedad esbozo de sociología comprensiva*, México, Fondo de cultura económica.
20. Rafaeli, Sherizaf. *Networked Interactivity* [en línea] disponible en :
<http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html#Interactivity>, 29 de Mayo de 2008.
21. Beckmann, Suzanne C. *Netnography: Rich insights from online research* [en línea] disponible en: <http://frontpage.cbs.dk/insights/670005.shtml>, 2 de junio de 2008.