

**¿Comunicación posmasiva?
Revisando los entramados comunicacionales
y los paradigmas teóricos para comprenderlos**

**Maricela Portillo Sánchez
Inés Cornejo Portugal
Coordinadoras**

2

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

COMUNIDADES VIRTUALES Y NUEVAS FORMAS DE CONSTRUIR COLECTIVIDAD. APORTES TEÓRICOS PARA PENSAR LA COMUNICACIÓN POSMASIVA

Marta Rizo García

Universidad Autónoma de la Ciudad de México
mrizog@yahoo.com

No deja de ser un enigma
la posibilidad de vida social real
en el mundo virtual.

FRANCESC NÚÑEZ MOSTEO

1. Presentación

Hablar de comunicación masiva es hasta cierto punto contradictorio si tomamos en cuenta las definiciones originales del término comunicación, más asociadas a la comunión, la puesta en común, el vínculo y la interacción humana. En las últimas décadas, el surgimiento de nuevos dispositivos tecnológicos ha traído consigo nuevas formas de concebir a la comunicación mediada, y parece que el concepto de “masa” está ya superado. De ahí que se hable, cada vez más frecuentemente, de la comunicación posmasiva, es decir, de nuevas formas de comunicación que superan y van más allá de lo masivo, pero sin excluirlo.

En las siguientes páginas abordamos un fenómeno concreto, la construcción de las denominadas comunidades virtuales, y lo hacemos a la luz de nuevos términos, como la comunicación posmasiva, pero también retomando conceptos ya antiguos, tales como comunidad, comunicación e intersubjetividad. La lectura de las comunidades virtuales a partir de conceptos como la intersubjetividad y el mundo de la vida –ambos de matriz socio-fenomenológica– permite complejizar la re-

flexión en torno a estos nuevos modos de comunicación que traen consigo las denominadas tecnologías de información y comunicación.

Es un hecho que los procesos de comunicación se están modificando, pero también es un hecho que la llamada comunicación masiva —con medios como la televisión y la radio, fundamentalmente— siguen estando muy anclados a la realidad social actual, al menos en nuestro país. No por ello, sin embargo, carece de sentido debatir acerca de las nuevas formas de ser y estar —y por tanto de las nuevas formas de comunicarnos— que promueven los espacios virtuales configurados por la red de redes, el Internet.

En primer momento se presentan reflexiones generales en torno a la relación entre comunidad y comunicación, con énfasis en las modificaciones que esta relación sufre a la luz de lo que podríamos llamar el fin de la distinción tradicional entre la comunicación interpersonal y la comunicación de masas; posteriormente, se plantea la relación entre comunidad y virtualidad, y se pone de manifiesto que las comunidades virtuales están construyendo nuevas formas de concebir el espacio y el tiempo y, sobre todo, nuevas formas de construir colectividad, nuevas formas de organización social cotidiana. Por último, el texto aborda, a modo de cierre, los cambios en la concepción de la comunicación humana en el entorno de comunicación posmasiva en el que nos encontramos en la actualidad.

El propósito final del texto es reflexionar en torno al concepto de comunidad virtual, tomado como ejemplo de las nuevas lecturas que sobre la comunicación pueden hacerse en el marco del debate actual en torno a lo posmasivo como eje articulador de las nuevas formas de comunicación humana.

2. Comunidad y comunicación

Si tomamos en cuenta el sentido etimológico del término “comunidad”, tenemos que proviene de la voz latina *communis*, que deriva en *cum* (con, conjuntamente) y *munus* (carga, deuda). De ello se puede inferir que la comunidad remite a una relación social caracterizada por obligaciones mutuas. Otro sentido del término *communis* está ligado a la noción de comunión, al acto de compartir y de situarse en conjunto. Este otro sentido aproxima el término comunidad al de comunicación.

Como otros conceptos, la *comunidad* ha sido definida desde múltiples ópticas y enfoques. En 1955, George Hillery analizó cuanti-

tativa y cualitativamente 94 definiciones sociológicas del término “comunidad”, y encontró que únicamente compartían un asunto: todas tenían que ver con las personas. Otros aspectos que, según este análisis, se repetían en las definiciones de la comunidad, eran la “interacción” y “la vida en común”, términos sin duda alguna relacionados con la “comunicación”, en el sentido original del término. Del análisis de Hillery (1955) se puede deducir que la comunidad es un grupo de personas que comparten interacción social, que tienen algunos lazos comunes entre sí y un área común por lo menos durante un tiempo determinado.

Así, toda comunidad requiere del establecimiento de una red de vínculos e interacciones y relaciones entre sujetos; requiere también de la gestación y mantenimiento de un sentido de pertenencia y de la realización de acciones colectivas impulsadas por los miembros de dicha comunidad.

Otra referencia histórica que vale la pena traer a colación es la ya clásica distinción entre comunidad y asociación establecida por Ferdinand Tönnies (1979), quien formuló, durante el último tercio del siglo XIX, la primera teoría de la comunidad como categoría sociológica. Para Tönnies, la comunidad se construye a partir de relaciones y vínculos de cierto tipo entre los individuos, formando así diferentes ideales de espacios colectivos. En su obra compara la noción de comunidad a la de asociación, dos categorías excluyentes que reposan sobre dos tipos de voluntad humana distinta: la voluntad reflexionada y la voluntad orgánica.

Por su parte, mucho más recientemente, Benedict Anderson (1993) afirma que la comunidad se convierte en una forma de organización social cuando es imaginada por los individuos; es decir, existe como imagen en sus miembros, lo que les permite reconocer que pertenecen a un grupo más amplio de personas y de actuar en función de esa representación o imagen según un conjunto de prácticas de comunicación comunes.

En la actualidad, la noción de comunidad “ha sido privilegiada para dar cuenta de la gama de espacios sociales y técnicos que emergen de las redes informáticas, permitiendo a los individuos interactuar y encontrarse de distintas formas” (Siles, 2005: 56). Estas concepciones más actuales, que retomaremos más adelante, no hacen sino confirmar que estamos ante un uso del término “comunidad”, que pone el acento en los requisitos siguientes: la interacción social, la autosuficiencia colectiva, los objetivos en común, un cierto sentido de perte-

nencia y compromiso al grupo y el cumplimiento de reglas específicas (Bell y Newby, 1974).

Por último, vale la pena retomar la distinción que establece Wilbur (2000) entre el uso coloquial del concepto "comunidad" y su significado etimológico –rocedente de *communis*, "común". Para el autor, una comunidad no se refiere tanto al espacio físico en el cual sus miembros se reúnen e interactúan, sino más bien a la cualidad de estas congregaciones de compartir objetos en común. De ahí que sea oportuno, en este sentido, el término comunidad virtual.

2.1 El fin de la distinción tradicional entre comunicación interpersonal y comunicación de masas

La distinción entre comunicación interpersonal y comunicación de masas está en entredicho en el actual contexto de comunicación mediada por computadora.

La comunicación interpersonal puede definirse, en el sentido tradicional, como aquella que requiere de la "proximidad física entre los interlocutores, la interdependencia de ambas partes entendida como una secuencia próxima en el tiempo de acción-reacción, el grado de empatía existente y [...] la interacción y la asunción del papel que cada interlocutor desempeña en la comunicación" (Berlo, 1981: 81 y ss). Por lo tanto, se trata de un tipo de comunicación con escaso grado de intervención de mecanismos de intermediación.

Por su parte, el concepto de comunicación de masas surge en los inicios de la investigación en comunicación, con la llamada *Mass Communication Research*, durante el primer tercio del siglo XX en Estados Unidos. La investigación funcionalista efectuada por esta escuela partía de entender a la masa como un conjunto homogéneo y amorfo de individuos sometidos y manipulados frente a los mensajes de los medios masivos de comunicación. Unas décadas después, la Escuela de Frankfurt, portavoz de la denominada teoría crítica, continuó usando el término "masa" para distinguir a la alta cultura –la cultura de las élites– de la cultura popular o de masas, lo cual fue expresión de una actitud aristocrática frente a la cultura. En ambos casos, "la comunicación de masas se caracterizaría por un cierto grado de pasividad de uno de los interlocutores, la existencia de un elevado grado de intermediación comunicativa y el escaso margen de reacción del sujeto receptor" (Llorca, 2005: 22).

Actualmente, se acepta que la noción de masa, y por ende la de comunicación de masas, es ya un término obsoleto, pero como nos dice Busquet, esta noción "se resiste a desaparecer especialmente en el ámbito de los estudios de comunicación" (Busquet, 2008: 148). El mismo autor, entre muchos otros, comenta que el concepto de comunicación de masas deja de ser útil para analizar los procesos de comunicación actuales, sobre todo aquellos que están mediados por las tecnologías de información y comunicación (TIC). Al respecto, nos dice lo siguiente:

Actualmente, dentro de un nuevo paradigma digital, ya no nos encontramos ante una comunicación caracterizada por la linealidad. En el caso de las TIC no existe una brecha clara entre emisor y receptor como sucede con los medios de comunicación convencionales (radio, prensa, televisión). Los modelos clásicos de la comunicación ... no sirven para analizar la comunicación mediada por las TIC (Busquet, 2008: 155).

O lo que es lo mismo, "la revolución digital y las nuevas formas de interactividad suponen un claro desafío a esta concepción obsoleta y completamente superada" (Busquet, 2008: 155). En el mismo tenor, Llorca argumenta por qué Internet no puede ser considerado un medio de comunicación como el que estudiaba la *Mass Communication Research*: "Internet responde más a la definición de espacio de comunicación en el que convergen o pueden darse diferentes tipos de comunicación, entre ellas, sin lugar a dudas también, la comunicación de masas: pasiva, unívoca y centrada en el emisor" (Llorca, 2005: 22).

Sin embargo, son aceptadas por la mayor parte de investigadores las limitaciones que presenta la concepción de "masa" en los discursos sobre la comunicación y la cultura contemporánea. Según Busquet (2005: 213-215), estas limitaciones son las siguientes: 1) El concepto de masa está, generalmente, cargado de connotaciones negativas hacia el público y, por extensión, hacia los contenidos de la cultura; 2) La masa es un término poco preciso. Al hablar de masa o masas se proyecta la idea de una vasta audiencia que comprende unos cuantos millares o, incluso, millones de personas; 3) El término masa es ambivalente; 4) La teoría de la sociedad masa parte de una concepción simplista del comportamiento humano; y 5) Las nuevas redes de comunicación exigen un individuo mucho más activo en el uso de las tecnologías, al mismo tiempo que estas tecnologías permiten nuevas formas de relación e interacción.

Lo anterior da cuenta de la debilidad del concepto de masa, y por lo tanto, de la comunicación de masas. Por ello, ante el advenimiento y consolidación de las tecnologías de información y comunicación, la distinción tradicional entre comunicación interpersonal y comunicación de masas parece no tener mucho sentido, pues las modalidades comunicativas que promueven las TIC son cada vez más masivas (cuantitativamente) y a la vez son formas de comunicación interpersonal, aunque no se den en situación de co-presencia espacial.

¿Significa lo anterior que ya no puede hablarse de comunicación de masas? En sentido estricto, no puede hablarse del fin de los tiempos de lo masivo, pero sí puede hablarse de un escenario comunicativo modificado por el surgimiento y consolidación de nuevos dispositivos de información y comunicación radicalmente distintos – sobre todo en la relación que establecen con los usuarios, muy distantes y distintos a las audiencias pasivas anteriores– a los medios anteriores que, sin duda, todavía se mantienen con fuerza. Lo que sí está claro es que, ante el advenimiento de las tecnologías de información y comunicación, la audiencia ya no es percibida como una masa homogénea, y la comunicación pierde algunas de sus características principales: la simultaneidad y la uniformidad en la emisión de información. En estos *nuevos* medios, por lo tanto, parece ser que “las relaciones de intercambio comunicativo superan las definiciones de interpersonal y masivo” (Llorca, 2005: 23).¹

El concepto de comunidad interpretativa, formulado por Benedict Anderson a inicios de la década de 1990, constituyó una primera aportación para reflexionar en torno a la debilidad de seguir hablando de comunicación masiva. El autor inició sus reflexiones concibiendo a la nación como la forma de comunidad política característica de la modernidad, contraponiéndola con las comunidades interpretativas (consumidores de los medios) como características de la época llamada posmoderna. Para él, las comunidades se definen por su carácter imaginado, y esto es lo que sucede con las comunidades de sujetos consumidores de los mensajes mediáticos. ¿Qué sucede cuando estas comunidades se relacionan en un espacio virtual y no físico? ¿Qué nuevas formas de comunidad se crean en estos nuevos entornos tecnológicos? Estas y otras interrogantes se retoman en el próximo apartado.

¹ Según el mismo autor, en Internet “se darían relaciones que exceden de lo interpersonal, en la medida en que son más de una las personas que intervienen en el proceso comunicativo, sin llegar a ser éste masivo” (Llorca, 2005: 23).

3. Comunidad y virtualidad

Howard Rheingold fue el primer autor en usar el término “comunidad virtual”, y la definió como “el conjunto de agregados sociales que surgen de la red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético” (Rheingold, 1996: 20). En esta definición es importante prestar atención a los conceptos de lo público, la suficiente cantidad de personas y la formación de redes de relaciones, tres de los requisitos básicos para la existencia de las comunidades, que al tener presencia en dispositivos tecnológicos –en el espacio cibernético, dice el autor– modifican las relaciones humanas y se desterritorializan, esto es, se dispersan geográficamente.

En otros términos, “la comunidad se desterritorializa e individualiza, se convierte en una red de relaciones sociales significativas que pueden ser muy dispersas geográficamente” (Ninova, 2008: 302). Hasta aquí, se pone el acento en la novedad de las comunidades virtuales en términos de ubicación espacial. Más interesantes son las definiciones que ponen el acento en las comunidades virtuales como proveedoras de nuevas formas de interacción entre las personas, para lo cual, retomamos la siguiente definición de Siles (2005: 58): “La comunidad virtual será desde entonces definida de forma entusiasta como un mundo de intercambios entre iguales, capaces de reorganizar los lazos sociales y de estimular la vida democrática”.

Hablar sobre las denominadas comunidades virtuales requiere, antes que cualquier otra cosa, tener claridad en torno a lo que estamos entendiendo por virtualidad, un término que ha dado lugar a múltiples definiciones y que ha generado muchas reflexiones en torno al concepto de realidad.

3.1 La virtualidad y las nuevas formas de ser y estar

El término virtual proviene de la voz del latín medieval *virtualis*, un derivado de *virtus*, que significa “fuerza, poder”. Lo virtual serviría, entonces, para designar lo que no es sino fuerza o en potencia, lo que es real pero no actual, nos dice Deleuze (1996).² Por otra parte, según Philippe Quéau

² Apud Siles (2005).

(1993),³ virtual viene también de *vertu*, que significa "poder o calidad", lo cual lo lleva a establecer un enlace entre virtual y virtud.

Hay muchas formas distintas de concebir a lo virtual, pero todas ellas comparten el considerar que la naturaleza de lo virtual se puede definir como "la generación tecnológica de un entorno de percepciones y experiencias en el que es posible la interacción, es decir, es posible modificar el entorno en función de los estímulos y las respuestas que se van produciendo" (Núñez, 2008: 210).

En el campo de las ciencias sociales, hablar de virtualidad implica retomar, al menos, la teoría de la luz y la teoría de las fuerzas. Según la primera, lo virtual se opone a lo real; mientras que según la segunda, lo virtual se opone a lo actual, como dos modalidades de ser tan reales la una como la otra.

En todos los casos, las dicotomías virtual/real y virtual/actual comportan "una reconfiguración del espacio y del tiempo en dos tendencias generales: lo virtual como una 'falsa aproximación' de lo real, o lo virtual como una 'resolución' de lo real" (Siles, 2005: 60). Así, hay dos grandes perspectivas para explicar la relación entre lo virtual, lo real y lo actual: la re-presentación y la resolución.

Siguiendo a Siles (2005: 60),

...lo virtual es a lo real lo que la copia es a lo original: un reflejo, una representación o una reproducción a veces fiel y a veces rebelde. Esta aproximación está basada en una posición teórica de representación según la cual lo virtual está subordinado a la entidad original de lo real. Las dos formas esenciales son inmutables y separadas la una de la otra: lo virtual no es sino una pálida imitación de lo real. En ese sentido, lo virtual degrada necesariamente lo real: en palabras de Baudrillard, lo virtual sería un 'simulacro' o un 'doble' de lo real". Como simulacros de lo real, así entonces, las comunidades virtuales son una especie de *copia* de las comunidades reales. Desde esta óptica, se puede afirmar que el grupo de personas que interactúan en las comunidades virtuales lo hacen de forma ficticia, de modo que se degradan las relaciones interpersonales cara a cara (Siles, 2005).

³ *Idem.*

Dicho de otra forma, la idea de la comunidad virtual como copia de la comunidad "real" nos acerca al concepto de simulación. Hay autores que consideran que las comunidades virtuales son simulaciones de los encuentros cara a cara, y por ello pueden ser consideradas como representaciones aparentes de los encuentros reales: "La comunicación cara a cara, el vínculo fresco entre personas, promueve un calor y una lealtad a largo plazo, un sentido de obligación en los que las comunidades mediadas por computadora no han sido probadas... En cuanto la cultura en línea crece geográficamente, el sentido de comunidad desaparece" (Heim, 1993: 102-103).

Esta última definición pone el acento en un debate que quizá todavía permanece sin respuesta: ¿es contradictorio hablar de comunidad virtual en tanto la idea de comunidad requiere de lealtades a largo plazo y de contactos cálidos afectivamente hablando? Como afirman Proulx y Latzko-Toth (2000), si las comunidades, por definición, consisten en relaciones sociales entre un grupo de personas cercanas en un espacio geográfico determinado, resulta casi paradójico asociar el término comunidad al adjetivo virtual, el cual remite a la idea de abstracción y de simulación.

En aras de complejizar el debate, retomamos algunos conceptos de la sociología fenomenológica de Berger y Luckmann, que apuntan hacia esta concepción de lo real de las relaciones cara a cara:

En la situación cara a cara la subjetividad del otro me es accesible mediante un máximo de síntomas ... el otro es completamente real. Esta realidad es parte de la realidad total de la vida cotidiana, y en cuanto tal, masiva e imperiosa ... puede alegarse que el otro, en la situación cara a cara, es más real para mí que yo mismo. Por supuesto que yo me conozco mejor de lo que jamás pueda conocerlo a él ... pero este mejor conocimiento de mi mismo requiere reflexión. No se me presenta directamente. El otro, en cambio, sí se me presenta directamente en la situación 'cara a cara'. Por lo tanto lo que él es, se halla continuamente a mi alcance, lo que yo soy no está tan a mi alcance (Berger y Luckmann, 2001: 47).

Veamos ahora qué sucede con estas interacciones cara a cara cuando los sujetos que interactúan lo hacen por medio de las tecnologías de información y comunicación:

En la situación cara a cara se comparte un espacio similar, una interacción con los otros, lo cual trae consigo una serie de consecuencias en los individuos interactuantes, sin embargo con el advenimiento de las tecnologías de comunicación vía internet, la realidad de la vida cotidiana se ve trastocada, siendo reemplazada por tecnologías que multiplican las relaciones entre los individuos, sacrificando el aquí y ahora físico por un aquí y ahora virtual (Jerjes, 2009: 7-8).

Todo tema polémico genera visiones encontradas que a menudo no hacen más que simplificar el debate. En este caso, existen visiones apocalípticas e integradas –o tecnófobas y tecnófilas, respectivamente–, igual que sucedió en décadas pasadas ante el advenimiento de los medios de comunicación de masas y la consecuente distinción entre la alta cultura y la cultura de masas. Desde un punto de vista optimista, hay autores que consideran a las comunidades virtuales como liberadoras: “lo virtual se convierte en una resolución de las imperfecciones de lo real. Por medio de lo virtual, el individuo es capaz de realizar –o de actualizar– los potenciales latentes del mundo” (Siles, 2005: 61). Según esta perspectiva, entonces lo virtual sería complementario y suplementario de lo real, y en ningún caso degradatorio. En la misma línea se sitúa Rheingold (1996, 2000), para quien la comunidad virtual es un espacio liberador para sus miembros, una alternativa ante las imperfecciones del mundo, un medio de igualación de las diferencias y de emancipación de las minoridades sociales, capaz de revitalizar la esfera pública.

Este tipo de afirmaciones se enmarcan en la consideración de que, en efecto, más que hablar de la dicotomía virtual/real, hay que considerar que ambos elementos no son opuestos, sino que hacen referencia a “diferentes grados de actualización a lo largo de un continuo que va de lo real a lo hiperreal” (Siles, 2005: 61).

En el otro extremo estarían todas aquellas visiones negativas o pesimistas que, casi de forma ingenua, consideran que la comunicación cara a cara está desapareciendo por el papel cada vez más importante que juegan las tecnologías de información y comunicación. Al respecto, Subirats habla de la pérdida de realidad, del “empobrecimiento de la experiencia humana o de la desrealización del sujeto” (Subirats, 2001: 14). Pero, ¿puede desaparecer la esencia del ser humano, es decir, la comunicación? Nada más alejado de la realidad. Ello no significa que, efectivamente, la comunicación interpersonal esté sufriendo cambios y modificaciones constantes, pero de ahí a

considerar que ésta va a desaparecer hay un trecho muy amplio que debe hacer repensar estas visiones tecnófobas. Por lo tanto, “la duda final está en saber si esta sociedad digital nos une más a los demás al potenciar la comunicación sin límites, o nos arrastra a nuestra burbuja de individuos aislados frente a una pantalla, en un universo virtual donde el contacto personal adquiere parámetros cuyas consecuencias psicológicas y sociales están todavía por definir” (Millán, 2005).

3.2 Nuevas concepciones del espacio, el tiempo y la vida cotidiana

La casi totalidad de textos en torno a las comunidades virtuales, y en general alrededor de la comunicación mediada por computadora, ponen énfasis en las modificaciones generadas en las concepciones del espacio y el tiempo que emanan de las nuevas formas de comunicación por medio de las TIC. Es muy común leer afirmaciones que apuntan hacia la desaparición de las barreras geográficas, la disolución de los espacios y los lugares fijos, la emergencia de nuevas formas de vinculación hiperespacial y el aumento de la comunicación simultánea, entre otros aspectos. Y es que las tecnologías digitales han tenido como consecuencia primera, y más visible, el nacimiento de nuevas formas de comunicarnos y, por lo tanto, de acercarnos a la realidad. Como afirma Finkelkraut (1998: 146), “la palabra *aquí* ya prácticamente no quiere decir nada”.

Lo que es un hecho es que en las situaciones de comunicación por medio de las TIC no le damos tanta importancia al contexto físico, elemento fundamental en la comunicación interpersonal cara a cara. El concepto de conexión, vinculado al de interacción, modifica incluso la concepción de la persona, hasta considerarla como un ente portátil. Lo anterior queda claro en la siguiente afirmación:

No necesariamente tenemos que estar fijados en un lugar para comunicarnos con otros, el contexto físico se vuelve menos importante. Las conexiones son entre personas y no entre lugares, así la tecnología proporciona un cambio: conectar las personas estén donde estén. Las personas se vuelven portátiles, pueden ser localizadas para interacción a través de la tecnología en cualquier lugar. De este modo, la comunicación persona a persona se vuelve central y apoya la desfragmentación de los grupos y las vecindades (Ninova, 2008: 303).⁴

⁴ Sobre este cambio en la concepción y percepción del tiempo, vale la pena recuperar lo que afirma Rojas (2006: 4): “Respecto del anclaje temporal de una comunidad, también

Hay autores que hablan del Internet como un espacio utópico, como un "ninguna parte-alguna parte", un ideal en el que los individuos son capaces de reencontrar los sentidos y la experiencia de la comunidad (Robins, 2000). El ciberespacio, entonces, más que un espacio irreal, es concebido como *otro* espacio, como una alternativa más para situarnos y situar nuestras relaciones cotidianas.

En términos de lo comunitario, cabe destacar que, como se comentó anteriormente, la virtualización provoca la deterritorialización de la comunidad. Al respecto, Pierre Lévy observa lo siguiente:

Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se ponen 'más allá', se deterritorializan. Una especie de desembrague los desliga del espacio físico o geográfico y de la temporalidad del reloj y el calendario ... Era entonces previsible encontrar la deterritorialización, la salida del 'ya', del 'ahora' y del 'esto' como una de las vías reales de la virtualización (Lévy, 1999: 18-19).

Esta pérdida de espacialidad y temporalidad ha sido concebida por otros autores como causante de la pérdida de la intersubjetividad y, al fin y al cabo, como pérdida del sujeto: "El hombre no es tal sin el ser-con-los-otros, es decir, sin reconocer y ser reconocido por los demás, sin interpelar y ser interpelado, sin la interlocución que implica comunidad" (Herrero, 2008).

La tecnologización del espacio privado no es algo novedoso en sentido estricto. La presencia de los medios masivos en dicho espacio data de casi un siglo en el caso de la radio y de más de 40 años en el caso de la televisión. Pero, efectivamente, el cambio que ha venido dado por las tecnologías de información y comunicación, primero con la computadora personal y, posteriormente con la conexión a Internet, ha generado nuevas formas de ocio y, de esta forma, nuevas formas de actuar en nuestra vida cotidiana.

evidenciamos en el actual contexto social, y gracias a las tecnologías de infocomunicación, una ruptura del modelo tradicional, ya que desde el punto de vista de la sincronía temporal, es posible establecer comunidades en modalidad virtual, las cuales se pueden desarrollar en un contexto asincrónico, por tanto y en propiedad, podemos determinar que una comunidad puede conformarse en un contexto virtual con un desanclaje absoluto espacio/temporal, compartiendo este nuevo constructo, todas las características y cualidades de una comunidad tradicional, para conformarse como tal, tanto desde el punto de vista objetivo como subjetivo".

El concepto mismo de vida cotidiana⁵ sufre cambios ante tal escenario. Lo que antes era concebido como un uso del tiempo en relaciones e interacciones cotidianas cara a cara, y con gran presencia de lo público como escenario, hoy parece diluirse en nuevos espacios para las relaciones humanas. Espacios que, sin embargo, no deben concebirse como promotores de la soledad y el aislamiento de las personas, elementos que siguen estando presentes en el espacio de lo *real*: "se ha exagerado el aislamiento al que puede conducir el uso de estas aplicaciones. Como si en la interacción cara a cara, en las relaciones tradicionales en las que se comparte el espacio físico, no existiera la soledad o el aislamiento" (Valiente, 2008: 3).

3.3 Nuevas formas de colectividad: redes sociales y comunidades virtuales

Como afirma Núñez (2008: 212), "la pregunta por la naturaleza de lo virtual deja de ser una pregunta por la estructura ontológica para convertirse en una pregunta por el sentido de la experiencia y de la relación (imbricación) de esta experiencia en la vida cotidiana". Así, la reflexión sobre las comunidades virtuales debe ir indisolublemente ligada a las preguntas sobre las formas de relación cotidiana que estas comunidades traen consigo.

Asociadas al concepto de comunidad virtual, se habla cada vez más de las redes sociales. Sin embargo, éstas no son nuevas, han existido siempre; no son algo propio de las relaciones que actualmente establecemos por medio de la red de redes. Los sujetos, a lo largo de la historia, han construido diversas formas de relacionarse y de crear grupos y colectividades. La novedad ahora es que estas posibilidades se están ampliando: "La comunicación *online* amplía el alcance de las redes, permite mantener y fortalecer más relaciones" (Ninova, 2008: 304).

Como las redes sociales en el espacio físico, las redes sociales en Internet, o *virtuales*, permiten la relación personal entre sus miembros y construyen nuevas formas de organización, nuevas culturas:

⁵ Comprendemos a la vida cotidiana desde la óptica de la sociología fenomenológica de Alfred Schütz. Para el autor, "el mundo de la vida cotidiana es el marco de referencia básico de toda otra experiencia, en la medida que la mente se aparta de la vida tanto mayores son los estratos del mundo del ejecutar cotidiano que son puestos en duda; la *epojé* de la actitud natural que suspende la duda en su existencia es reemplazada por otras *epojés* que suspenden la creencia en capas cada vez mayores de la realidad de la vida cotidiana, colocándolas entre paréntesis" (Schütz, 1974: 218).

...la Red es un lugar para habitar, el sexto continente que se ha ido poblando y, alrededor y por causa de la tecnología utilizada, se ha venido formando una cultura propia. Los rasgos de esta cultura (entre otros, la hipertextualidad, multimedialidad, pluralidad y, especialmente, la interactividad) moldean a los usuarios, creando un nuevo tipo de mentalidad, de forma de ver el mundo y las relaciones, de aprender y de interactuar entre nosotros. Tal vez está surgiendo una nueva antropología, una nueva forma de ser y estar por la presencia y el uso, cada vez más masivo —en extensión y en intensidad— y diversificado, de las nuevas tecnologías (Valiente, 2008: 1).

Lo anterior nos hace afirmar con total convencimiento que Internet se está convirtiendo en un nuevo espacio para las relaciones sociales, para la comunicación y la interacción entre las personas, creando, así, “verdaderas comunidades o redes sociales, que se han convertido en espacios de socialización” (Valiente, 2008: 1). Sin embargo, como se comentó, aunque aumenten las posibilidades de comunicación sigue habiendo soledad y aislamiento, pues “la posibilidad de comunicación no significa necesariamente que la comunicación tenga lugar” (Caron y Caronia, 2007: 15). Es decir, existe “descalificación de estas forma de relación social por considerarla pobre y mermada respecto a la riqueza propia de la comunicación cara a cara... pero también hay sobrevaloración de las relaciones electrónicas por considerar que harán posible un ideal de comunicación abierta, libre, democrática y plena de sentido” (Núñez, 2008: 211).

Como vemos, el concepto de comunidad virtual no está peleado con el concepto de comunicación, interacción y relación social. Los cambios en los escenarios comunicativos están propiciando nuevas formas de comunicación, mas no están haciendo desaparecer la esencia comunicativa del ser humano, que sigue comunicándose cara a cara con sus semejantes. Podemos hablar, entonces, de la vida en las comunidades virtuales como otro más de los ámbitos finitos de sentido de los que hablaba Schütz. Para el autor, la vida cotidiana es el espacio central desde donde nos trasladamos a otros ámbitos (finitos de sentido). Como ejemplos de estos otros ámbitos, Schütz se refería a quedarse dormido, presenciar una obra teatral, la risa y la perplejidad al oír un chiste, la experiencia religiosa, etcétera (Schütz, 1974). A estos ejemplos, dice Núñez, podemos añadir:

la experiencia de abrir la pantalla y conectar con los espacios de realidad y relación electrónica. Los pasos que nos llevan a acceder a un juego, como por ejemplo *Second Life* (o a los de cualquier videoconsola), la participación en un chat de relaciones personales, navegar por la blogosfera o sumergirse durante horas en *Youtube*. Éstas son otras tantas experiencias de transformación interior que nos dan acceso a un ámbito de sentido distinto —no separado— del mundo de la vida cotidiana (Núñez, 2008: 215).

Todo lo anterior pone en evidencia que, sin duda, las nuevas tecnologías de información y comunicación están modificando el escenario de la comunicación y, por tanto, están propiciando el surgimiento de nuevas formas de comunicarnos en nuestros entornos —físicos o virtuales— cotidianos.

4. Cierre: la comunicación humana en la era posmasiva

Como se ha podido comprobar a lo largo del texto, las llamadas comunidades virtuales generan un tipo de socialización diferente, “pero no por ello inferior a las formas anteriores de interacción social” (Castells, 2001: 146). De hecho, ni siquiera debiera hablarse de formas anteriores de interacción, pues las relaciones personales cara a cara, en situación de co-presencia espacio-temporal, siguen existiendo, y es imposible pensar que desaparecerán. En opinión de Valiente (2008: 3), “sería exagerado pensar en la existencia de comunidades virtuales, de las redes sociales *online*, como opuestas a las comunidades reales o sustitutas de éstas”.

Más bien hemos propuesto la necesidad de pensar las comunidades virtuales como una “nueva modalidad del actuar comunicativo, en grado de potenciar y tal vez hacer más abierto y democrático el sistema de las relaciones comunitarias, sociales e institucionales, dentro de las cuales cada uno de nosotros está inserto” (Ferri, 1999: 79).⁶ O dicho de otra forma, no podemos pensar las comunidades virtuales como algo separado de las otras formas de comunicación e interacción que empleamos cotidianamente.

Esto lleva, además, a la necesidad de pensar *lo virtual* como algo no separado de lo llamado *real*:

⁶ Citado en Valiente (2008: 3).

Situar la vida en la pantalla entre los diferentes ámbitos finitos de sentido a los que la conciencia humana puede acceder... no implica una separación de la realidad virtual de la realidad de la vida diaria, sino todo lo contrario, se trata de la inserción de la realidad virtual como parte constitutiva de los diferentes universos de sentido que, vertebrados desde la vida cotidiana, configuran la experiencia y el conocimiento humanos (Núñez, 2008: 216).

Queda claro que la comunicación humana, en el contexto actual de la comunicación posmasiva, incluye tanto a la comunicación masiva como a la comunicación interpersonal. Los entornos se modifican, las posibilidades de interacción aumentan. La esencia comunicativa del ser humano se manifiesta no sólo en la tradicional comunicación cara a cara sino también en estas otras modalidades comunicativas que han venido dadas por nuevos dispositivos tecnológicos que las hicieron posibles.

Más allá de situarnos del lado extremo de los tecnófilos o los tecnófobos, consideramos que debemos asumir una postura reflexiva frente a estas nuevas formas de comunicación a las que estamos asistiendo actualmente. Pensarlas implica generar nuevos conceptos o redefinir los ya existentes. Las comunidades *reales* no van a desaparecer ante la cada vez mayor presencia de comunidades *virtuales*, más bien ambas se alimentan mutuamente. Preferimos pensar, entonces, que las comunidades virtuales representan una nueva manera de concebir –y sobre todo de vivenciar y experimentar– las relaciones sociales.

En definitiva, estas nuevas formas de comunicación –que incluyen, pero también superan a la comunicación masiva en el sentido tradicional del término– promueven “nuevas formas de ser, nuevos lazos sociales, y con ellos nuevos colectivos. En definitiva, una nueva sociedad” (Vayreda, 2004: 6).

Por ello, no perdamos de vista que pensar e investigar las *nuevas* tecnologías de información y comunicación implica, antes que cualquier otra cosa, pensar estas nuevas formas de colectividad que están surgiendo gracias a ellas.

Bibliografía

- Anderson, Benedict (1993). *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bell, C. y Newby, H. (1974). *The Sociology of Community: a Selection of Readings*. Londres: Frank Cass & Company.
- Berger, Peter L. y Luckmann, Thomas (2001). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Berlo, David (1981). *El proceso de la comunicación*. México: Siglo XXI.
- Busquet, Jordi (2008). “Reflexiones críticas sobre el mito de la ‘sociedad de masas’”, en *Tripodos*, núm. 23, pp. 147-160. Barcelona: Universitat Ramon Llull. Disponible en Internet desde: <http://www.tripodos.com/pdf/Busquet.pdf35.pdf> Consultado el 22 de abril de 2010.
- Caron, A. y Caronia, L. (2007). *Moving Cultures. Mobile communication in everyday life*. Londres: McGill-Queen's University Press.
- Carrión, Hugo (2006). “Las redes sociales: el fenómeno de la sociedad interconectada”. Disponible en Internet desde: http://imagar.org/docs/A_redes_sociales.pdf Consultado el 1 de junio de 2010.
- Castells, Manuel (2001). *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Madrid: Plaza y Janés.
- Deleuze, Gilles (1996). “L'actuel et le virtuel”, en Deleuze, G. y Parnet, C. (eds.), *Dialogues*. París: Flammarion.
- Ferri, P. (1997). *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*. Milán: Mimesis.
- Finkelkraut, A. (1998). *La humanidad perdida*. Barcelona: Anagrama.
- García Hernández, Caridad (S/F). “La comunicación en la era informacional”. Disponible en Internet desde: http://www.cem.itesm.mx/derecho/sitio_observatorio/info/caridad/Articulos/FCPyS.doc. Consultado el 10 de mayo de 2010.
- Gómez Cruz, Edgar (2002). “Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora”. Disponible en el archivo del *Observatorio para la CiberSociedad*. Disponible en Internet desde: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>. Consultado el 25 de mayo de 2010.
- Heim, M. (1993). *The metaphysics of virtual reality*. Nueva York: Oxford University Press.
- Herrero de Miñón, Miguel (2008). “La ciudad sin horas (contribución a la fenomenología de la deshumanización)”. Disponible en Internet desde: <http://www.racmyp.es/noticias/2008/2008-10-28%20-%20Miguel%20Herrero%20de%20Minon.pdf>. Consultado el 7 de junio de 2010.

- Jerjes Loayza, Javier (2009). "Una aproximación al impacto de internet en las interacciones juveniles en Lima, Perú", en *Prisma Social*, Revista de Ciencias Sociales, núm. 3, diciembre de 2009. Fundación iS+D para la investigación Social Avanzada. Disponible en Internet desde: http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/05_N3_PrismaSocial_jerjesloayza.pdf Consultado el 27 de abril de 2010.
- Kiss de Alejandro, Diana (2002). "Los procesos de la comunicación interpersonal en Internet". Disponible en Internet desde: <http://www.sociedadde lainformacionycibercultura.org.mx/%20congreso2002/DianaKiss.doc> Consultado el 15 de junio de 2010.
- Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Llorca, Germán (2005). "Comunicación interpersonal y comunicación de masas en Internet. Emisor y receptor en el entorno virtual", en López García, Guillermo (ed.), *El ecosistema digital: Modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València, pp. 21-30.
- Millán, Tatiana (2005). "Los referentes virtuales en la construcción de la realidad", en *Global Media Journal*, vol. 2, núm. 3, primavera 2005, Centro de Investigación en Comunicación e Información. Monterrey: ITESM. Disponible en Internet desde: http://gmje.mty.itesm.mx/articulos3/articulo_3.html Consultado el 23 de mayo de 2010.
- Ninova, Maya Georgieva (2008). "Comunidades, software social e individualismo conectado", en *Athenea Digital*, núm. 13, primavera 2008, pp. 299-305. Disponible en Internet desde: <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/viewArticle/460> Consultado el 20 de abril de 2010.
- Núñez Mosteo, Francesc (2008). "El sentido de la caverna. Lo virtual como un ámbito finito de sentido", en *Ontology Studies*, núm. 8, pp. 209-216.
- Proulx, S. y Latzko-Toth, G. (2000). "La virtualité comme catégorie pour penser le social: l'usage de la notion de communauté virtuelle", en *Sociologie et Sociétés*, XXXII(2), pp. 99-122.
- Quéau, Philippe (1993). *Le virtuel : vertus et vertiges*. Seyssel : Champ Val-lon, Institut National de l'Audiovisuel.
- Rheingold, Howard (1996). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Rheingold, Howard (2000). "Community Development in the Cybersociety of the Future, en D. Gauntlett (ed.) *Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. Oxford: Oxford University Press.
- Robins, K. (2000). "Cyberspace and the world we live in", en D. Bell & M. Kennedy (eds.) *The Cybercultures Reader*. Nueva York: Routledge.

- Rojas Muñoz, Angélica María (2006). "Comunidades virtuales, un propuesta de implementación". Disponible en Internet desde: <http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2006/10/angelica.pdf> Consultado el 21 de mayo de 2010.
- Schütz, Alfred (1974). *El problema de la realidad social*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Serres, Michel (1994). *Atlas*. Madrid: Cátedra.
- Siles González, Ignacio (2005). "Internet, virtualidad y comunidad", en *Revista Ciencias Sociales*, núm. 108, pp.55-69. Disponible en Internet desde: http://www.eccc.ucr.ac.cr/pdf/Siles_Internet_Virtualidad.pdf Consultado el 30 de abril de 2010.
- Sloterdijk, Peter (2001). *El desprecio de las masas*. Valencia: Pre-Textos.
- Subirats, E. (2001). *Culturas virtuales*. Madrid: Biblioteca nueva.
- Tönnies, F. [1887] (1979). *Comunidad y Asociación*. Barcelona: Ediciones Península.
- Valiente, F. Javier (2008). "Redes sociales y nuevos espacios de socialización". Disponible en Internet desde: <http://www.csviator.es/2009-11-21%20Redes%20sociales%20y%20nuevos%20espacios%20de%20socializaci%C3%B3n.pdf> Consultado el 15 de mayo de 2010.
- Vayreda, A. (2004). "Las promesas del imaginario de Internet: las comunidades virtuales", en *Athenea Digital*, núm. 5, primavera 2004, pp. 57-78. Disponible en Internet desde: <http://antalya.uab.es/athenea/num5/vayreda.pdf>. Consultado el 4 de junio de 2010.
- Wilbur, S. (2000). "An archaeology of cyberspaces: Virtuality, Community, Identity", en David Bell y Barbara Kennedy (eds.), *The Cybercultures Reader*. E.U.A.: Routledge.