Comunicación interpersonal digital y nuevas formas de comunidad. Reflexiones sobre la comunicación pos-masiva

Digital interpersonal communication and new community forms.
Reflections on pos-massive communication

Marta Rizo García

Universidad Autónoma de la Ciudad de México

mrizog@yahoo.com

Resumen

El artículo aborda la construcción de las denominadas comunidades virtuales a partir de nuevos términos como la comunicación pos-masiva o la comunicación digital interactiva, pero también se retoman conceptos clásicos como comunidad e intersubjetividad. La lectura de las comunidades virtuales a partir de conceptos como intersubjetividad y mundo de la vida permite complejizar la reflexión en torno a estos modos de comunicación que traen consigo las tecnologías de información y comunicación. El propósito final es reflexionar sobre el concepto de comunidad virtual como ejemplo de las lecturas que pueden hacerse en el marco del debate actual en torno a lo pos-masivo como eje articulador de las nuevas formas de comunicación.

Palabras clave: comunicación digital, comunidad virtual, interacción, comunicación pos-masiva.

Abstract

The article approaches the construction of virtual communities from new terms like pos-massive communication or interactive digital communication, but also old concepts are retaken already, such as community and intersubjectivity. The reading of virtual communities from concepts as intersubjectivity and world of the life allow to make complex the reflection around these new ways of communication that bring with himself the technologies of information and communication. The final intention is to reflect around virtual community concept like an example from the new readings that on communication can be made within the framework of the present debate around pos-massive thing as articulator axis of new forms of communication.

Keywords: digital communication, virtual community, interaction, pos-massive communication.

1. Una mirada introductoria al abordaje de las nuevas formas de comunicación.

Si se toman en cuenta las definiciones originales del término comunicación, asociadas a la comunión, la puesta en común, el vínculo y la interacción humana, puede parecer algo contradictorio hablar de comunicación masiva. En las últimas décadas, el surgimiento de nuevos dispositivos tecnológicos ha traído consigo formas nuevas 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 pos-masiva, es decir, de nuevas formas de comunicación que superan y van más allá de lo masivo, aunque no lo excluyen.

Los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. La comunicación es, por tanto, un proceso fundamental y determinante de toda relación social, es el mecanismo que regula y que, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas. Y con ella, la existencia de las redes de relaciones sociales que conforman la sociedad. Esto equivale a decir que toda interacción se fundamenta en una relación de comunicación. Aunque es un hecho que en la actualidad los procesos de comunicación se están modificando, también lo es el que la llamada comunicación masiva sigue muy anclada a la realidad social actual.

En este ensayo se presentan, en un primer momento, reflexiones generales en torno a la relación entre comunidad y comunicación, con énfasis en las modificaciones que esta relación sufre a la luz del fin de la distinción entre comunicación interpersonal y 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 nuevas formas de construir colectividad; por último, el texto aborda los cambios en la concepción de la comunicación humana en el entorno de comunicación pos-masiva actual.

2. Comunidad y Comunicación: una relación indisoluble.

Con base en el sentido etimológico del término “comunidad”, ésta proviene de la voz latina *communis*, que deriva en *cum* (con, conjuntamente) y *munus* (carga, deuda). De ello, se infiere que la comunidad remite a una relación caracterizada por obligaciones mutuas. Otro sentido del término *communis* está ligado a comunión, al acto de compartir y estar en conjunto. Este sentido aproxima el término comunidad al de comunicación.

Hace más de medio siglo, George Hillery (1955) analizó cuantitativa y cualitativamente 94 definiciones del término, y halló que estas definiciones únicamente compartían un asunto: todas tenían que ver con las personas. Otros aspectos que, según el análisis, se repetían en las definiciones, eran la interacción y la vida en común, términos sin duda relacionados con la comunicación. De ahí que toda comunidad requiera del establecimiento de una red de vínculos e interacciones, de la gestación y mantenimiento de un sentido de pertenencia y de la realización de acciones colectivas.

Otra referencia histórica a la comunidad es la 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 reciente en el tiempo, Benedict Anderson (1993) afirma que la comunidad se convierte en una forma de organización social cuando es imaginada por los individuos, es decir, cuando 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.

Actualmente, 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 confirman que el uso del término pone énfasis en requisitos como la interacción social, la autosuficiencia colectiva, los objetivos en común, un cierto sentido de pertenencia y compromiso al grupo, y el cumplimiento de reglas específicas (Bell y Newby, 1974).

3. Comunicación interpersonal y comunicación de masas: ¿una distinción superada?

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 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 poca 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, que entendía 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 teoría crítica, continuó usando el término “masa” para distinguir a la alta cultura 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 comunicación de masas es ya un término obsoleto, aunque “se resiste a desaparecer especialmente en el ámbito de los estudios de comunicación” (Busquet, 2008: 148). El mismo autor comenta que el concepto de

comunicación de masas deja de ser útil para analizar los procesos de comunicación actuales, sobre todo los mediados por las tecnologías de información y comunicación:

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) (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 comunicación²¹ 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).

Lo anterior da cuenta de la debilidad del concepto de 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 tecnologías de información y comunicación (TIC) son cada vez más masivas y a la vez promueven formas de comunicación interpersonal, aunque éstas puedan no darse en situación de co-presencia espacial entre los sujetos que se comunican.

Aunque en sentido estricto no puede hablarse del fin de los tiempos de lo masivo, sí puede hablarse de un escenario comunicativo modificado por el surgimiento y consolidación de nuevos dispositivos de información y comunicación radicalmente distintos 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. ¿Qué sucede cuando las comunidades se relacionan en un espacio digital? ¿Qué nuevas formas de comunidad se crean en los nuevos entornos tecnológicos?

4. Comunidad, virtualidad e interacciones digitales: imaginarios tecnófilos y tecnófobos.

Howard Rheingold fue el primer autor en usar la palabra *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

²¹ Para profundizar sobre la consideración del internet como medio de comunicación, no necesariamente masivo pero sí medio de comunicación, se sugiere la lectura de la siguiente obra: Pérez Salazar, Gabriel (2012) *Internet como medio de comunicación. Teoría y análisis de actos comunicativos en los entornos virtuales*, Universidad Autónoma de Coahuila y Plaza y Valdés, México.

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 énfasis 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, y es que como afirma 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”.

5. 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, así entonces, para designar lo que no es sino fuerza o en potencia, lo que es real pero no actual, enuncia Deleuze (1996, citado en Siles, 2005). Por otra parte, según Philippe Quéau (1993, citado en Siles, 2005), 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).

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). Por lo tanto, 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, las comunidades virtuales son, desde esta perspectiva, 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). Dicho de otra forma, la idea de la comunidad virtual como copia de la comunidad “real” es cercana 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 aún 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 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, se exponen a continuación algunas ideas 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).

Lo interesante de la reflexión anterior es explorar qué sucede con estas interacciones cara a cara cuando los sujetos que interactúan lo hacen por medio de las tecnologías de información y comunicación, pues

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 –también denominadas tecnófobas y tecnófilas, respectivamente-, igual que sucedió en décadas pasadas ante el advenimiento de los medios de comunicación 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, que aquí se comparte, lo virtual sería complementario y suplementario de lo real, y en ningún caso degradante. 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. Por lo tanto, 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, por ejemplo, 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.

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).

Ninguno de los dos extremos es del todo válido, toda vez que es ciertamente ingenuo pensar que con las interacciones digitales la comunicación *no tiene límites*, e igualmente ingenuo, o al menos poco sólido, pensar que las personas que se comunican por medio de interacciones digitales son, en todos los casos, seres aislados. Lo que sí es un hecho indudable es que la cada vez mayor presencia de las tecnologías de información y comunicación en las vidas cotidianas de millones de sujetos implica repensar algunas nociones clave en el ámbito de las ciencias sociales y humanas, tales como el espacio, el tiempo y la vida cotidiana.

6. Nuevas concepciones del espacio, el tiempo y la vida cotidiana

La mayoría de textos en torno a las comunidades virtuales ponen énfasis en las modificaciones generadas en las concepciones del espacio y el tiempo que emanan de las nuevas formas de comunicación. Es 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.

Es un hecho que en las situaciones de comunicación digital no se le otorga tanta importancia al contexto físico, elemento fundamental en la comunicación cara a cara. El concepto de conexión, vinculado al de interacción, modifica incluso la concepción de la persona, hasta considerarla como un ente portátil:

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).

En cuanto a la definición de lo comunitario, cabe destacar que la virtualización provoca la deterritorialización de la comunidad. Al respecto, Lévy observa lo siguiente:

Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se ponen 'más allá', se desterritorializan. 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, en último extremo, incluso, 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). Sin embargo, son muchas las voces que reclaman que las tecnologías, lejos de impedir que el hombre sea-con-los-otros, lo fomenta, lo diversifica, amplía estas formas de estar con los otros, de interactuar y de construir sentidos.

La tecnologización del espacio privado no es un tema novedoso. 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 TIC, primero con la computadora personal y, posteriormente, con la conexión a la internet, ha generado nuevas formas de ocio y, por lo tanto, nuevas formas de uso del tiempo libre y de actuación de los sujetos en la vida cotidiana.

El concepto mismo de vida cotidiana²² 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).

²² Vale la pena mencionar que en este ensayo se adopta una concepción socio-fenomenológica de la vida cotidiana. Para Alfred Schütz, uno de los máximos representantes de la Sociología Fenomenológica, "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" (Schütz, 1974: 218).

7. ¿Nuevas colectividades?

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”. Por lo tanto, las reflexiones sobre las comunidades virtuales son indisolubles 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. 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). De ahí que el término “redes sociales”, hoy empleado casi exclusivamente para referirse a las interacciones digitales sea, de algún modo, incorrecto, toda vez que las redes sociales han existido siempre y han sido el vehículo principal de los procesos de socialización.

Como las redes sociales en el espacio físico, las redes sociales en los entornos digitales permiten la relación personal entre sus miembros y construyen formas de organización distintas a las tradicionales, o al menos, a las ancladas a un espacio físico determinado:

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).

El reto es, entonces, pensar esta nueva forma de ser y estar que deriva del uso cada vez más frecuente de la tecnología digital en la vida cotidiana. Lo anterior permite afirmar 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, 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).

Nuevamente se observa cómo el debate en torno a la comunicación digital lleva a posiciones encontradas: la consideración de la red como potenciadora de las comunicaciones libres, abiertas y democráticas se confronta con aquellas miradas que observan a la red como potenciadora del aislamiento, el cierre y la soledad.

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. Puede hablarse, 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 el sujeto se traslada a otros ámbitos (finitos de sentido). Como ejemplos de estos otros ámbitos, Schütz se refería, entre otros, a quedarse dormido, presenciar una obra teatral, la risa y la perplejidad al oír un chiste, la experiencia religiosa, etc. (Schütz, 1974). A estos ejemplos, dice Núñez, se pueden añadir las experiencias que los sujetos viven en los entornos digitales:

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. Estas 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).

El acceso a las nuevas formas de interacción y comunicación propiciadas por los entornos digitales amplía, por lo tanto, los ámbitos de sentido en los que el sujeto se mueve en el escenario de la vida cotidiana.

Todo lo anterior pone en evidencia que las tecnologías de información y comunicación están modificando el escenario de la comunicación y, por tanto, están propiciando el surgimiento de nuevas formas de comunicación en los entornos cotidianos. Nuevas formas que, como ya se ha reiterado, no implican la desaparición de las formas y escenarios *tradicionales* de la comunicación, sino su ampliación, diversificación y, en cierto sentido, re-definición, pues ambas formas se conectan, se complementan y se modifican mutuamente.

8. Retos teórico-conceptuales para pensar la comunicación humana en entornos digitales.

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). Ni siquiera debiera hablarse de formas anteriores de interacción, pues las relaciones personales cara a cara, en situación de co-presencia, siguen existiendo y es imposible pensar que desaparecerán. Según 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 se considera pertinente 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, citado en Valiente, 2008: 3). O dicho de otra forma, no se deben concebir las comunidades creadas en entornos digitales como algo separado de las otras formas de comunicación experimentadas cotidianamente.

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

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 pos-masiva, 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 digitales.

Más allá de las posturas sostenidas por los tecnófilos o los tecnófobos, se debe asumir una postura reflexiva frente a estas nuevas formas de comunicación potencializadas por las tecnologías digitales. Pensar estas nuevas formas de comunicación implica generar nuevos conceptos o re-definir 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. Entonces, las comunidades emanadas de las interacciones en entornos digitales representan una nueva manera de concebir, vivenciar y experimentar las relaciones sociales. Relaciones que sin duda han modificado las ecologías cotidianas de los sujetos. Edgar Gómez *et. al.* (2005) hablan de la tecnologización de los espacios cotidianos y de la virtualización de los espacios privados. Ambos son efectos producidos por los diversos usos y apropiaciones de las tecnologías por parte de los sujetos. Usos y efectos tan reales como *la realidad misma*:

Las personas (reales) se comunican mediante dispositivos tecnológicos (computadoras, celulares, etc.) lo que permite que se genere un espacio (virtual). Ahora bien, las consecuencias, las relaciones, los diálogos y los sentimientos, se interiorizarán en cada una de las personas, es decir, se regresa al punto en donde la realidad existe (Gómez, *et. al.*, 2005: 164-165).

El debate en torno a si las interacciones son o no reales parece zanjarse: la interacción existe, es real; lo que cambia es el soporte o vehículo, y los entornos que de él se desprenden.

En definitiva, estas nuevas formas de comunicación –que incluyen pero superan a la comunicación masiva- promueven “nuevas formas de ser, nuevos lazos sociales, y con ellos nuevos colectivos. En definitiva, una nueva sociedad” (Vayreda, 2004: 6). Por ello, pensar e investigar las tecnologías de información y comunicación implica, antes que nada, pensar estas nuevas formas de colectividad que están surgiendo gracias a ellas.

Referencias Bibliográficas

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 *Trípodos*, núm. 23, pp. 147-160. Barcelona: Universitat Ramon Llull. Recuperado el 8 de julio de 2011 en <http://www.tripodos.com/pdf/Busquet.pdf35.pdf>

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". Recuperado el 1 de agosto de 2011 en http://imaginar.org/docs/A_redes_sociales.pdf

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. & Parnet, C. (eds.) *Dialogues*. Paris: Flammarion.

Ferri, P. (1997). *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*. Milán: Mimesis.

García Hernández, Caridad (S/F). "La comunicación en la era informacional". Recuperado el 3 de agosto de 2011 en <http://www.cem.itesm.mx/derecho/sitioobservatorio/info/caridad/Articulos/FCPyS.doc>

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*. Recuperado el 3 de agosto de 2011 en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>

Gómez, Edgar (et. al.) (2005). "Apuntes sobre la realidad como marco teórico para el estudio de la Comunicación Mediada por Computadora", en *Andamios. Revista de Investigación Social*, Vol. 2, Núm. 3, Diciembre 2005, pp.159-174, México, Universidad Autónoma de la Ciudad de México. Recuperado el 8 de agosto de 2011 en <http://www.uacm.edu.mx/sitios/andamios/num3/articulo%205.pdf>

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)". Recuperado el 23 de julio de 2011 en <http://www.racmyp.es/noticias/2008/2008-10-28%20-%20Miguel%20Herrero%20de%20Minon.pdf>

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 2009. Fundación iS+D. Recuperado el 8 de agosto de 2011 en http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/05_N3_PrismaSocial_jerjesloayza.pdf

Kiss de Alejandro, Diana (2002). "Los procesos de la comunicación interpersonal en Internet". Documento mimeografiado.

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. ITESM Campus Monterrey. Recuperado el 1 de agosto de 2011 en http://gmje.mty.itesm.mx/articulos3/articulo_3.html

Ninova, Maya Georgieva (2008). "Comunidades, software social e individualismo conectado", en *Athenea Digital*, núm. 13, primavera 2008, pp. 299-305. Recuperado el 20 de junio de 2011 en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/460/400>

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. & 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 Vallon, Institut National de l'Audiovisuel.

Rheingold, Howard (1996). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.

Rheingold, Howard (2000). "Community Development in the Cibersociety 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". Recuperado el 28 de junio de 2011 en <http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2006/10/angelica.pdf>

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. Recuperado el 9 de agosto de 2011 en <http://www.vinv.ucr.ac.cr/latindex/rcs002/04-SILES.pdf>

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". Recuperado el 15 de julio de 2011 en <http://www.csviator.es/2009-11-21%20Redes%20sociales%20y%20nuevos%20espacios%20de%20socializaci%C3%B3n.pdf>

Vayreda, A. (2004). "Las promesas del imaginario de Internet: las comunidades virtuales", en *Athenea Digital*, núm. 5, primavera 2004, pp. 57-78. Recuperado el 31 de julio de 2011 en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/117/117>

Wilbur, S. (2000). "An archeology of cyberspaces: Virtuality, Community, Identity". En David Bell y Barbara Kennedy (Eds.) *The Cybercultures reader*. E.U.A.: Routledge.