

Posibilidades y limitaciones de la participación en las comunidades y redes virtuales*

*Rosalía Winocur***

¿Qué significa integrarse y pertenecer virtualmente?

DEL CONJUNTO DE LAS TECNOLOGÍAS mediáticas presentes en la vida cotidiana, el uso de internet ha producido encuentros, contactos y formas de relación impensables antes de su aparición en el concierto de los medios. Estas nuevas modalidades de sociabilidad virtuales pueden conceptualizarse dentro de lo que Thompson denomina “*cuasi* interacción mediática” (1998:282), refiriéndose al tipo de relaciones que se establecen a través de los medios donde se elimina la interacción cara a cara. No obstante, esta situación no vuelve inexistente el vínculo sino que representa la condición de existencia del mismo:

La comunidad virtual [...] es una realidad de un tipo diferente, un estado intermedio entre realidad y abstracción, donde la simulación y el simulacro

* Este artículo se basa en la investigación “Redes virtuales y comunidades mediáticas: nuevos núcleos de sociabilidad y pertenencia”, que se está llevando a cabo dentro del Área de Investigación Básica y Documental del Departamento de Educación y Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana. Dicho estudio tiene por objeto: *a)* describir los rasgos principales de los circuitos más populares de participación y pertenencia que se forman en internet; *b)* establecer la naturaleza propia de estos vínculos a partir de reconstruir la experiencia de sus participantes en distintas modalidades de uso y apropiación, y *c)* determinar si estos nucleamientos constituyen un medio sustitutivo, alternativo o complementario de otras formas de nucleamiento y modalidades de sociabilidad urbanas. A partir de entrevistas en profundidad a usuarios del *chat* y del correo electrónico que se realizaron en tres modalidades: vía *chat*, vía *mail* y cara a cara, se exploró la importancia de estos usos y contactos para la formación de circuitos que funcionan como redes virtuales de pertenencia.

** Profesora-investigadora, Departamento de Educación y Comunicación, UAM-Xochimilco.

adquieren vida propia. La realidad virtual puede ser experimentada, manipulada o vivida como si fuera real [Lins Riveiro, 1997:499].

Tampoco está sujeta a marcos de referencia espaciales y temporales pero no deja de ser real en la medida que produce efectos reales en la intersubjetividad colectiva y en la formación de opinión pública, donde se combinan sentidos y representaciones múltiples de diversos universos simbólicos a nivel social e individual.

Como cualquiera puede advertir, las temáticas que circulan por internet incluyen toda clase de asuntos locales y globales, públicos y privados, sagrados y profanos, científicos y mágicos. Las posibilidades son tantas como capacidad tiene el ser humano para concebir, proponer, predecir, inventar, experimentar o recrear virtualmente cualquier aspecto vinculado con la realidad. No existe censura previa, ni límites en el tratamiento de la información o en el intercambio de experiencias, pero tal vez su aspecto más innovador sea el tipo de participación que los usuarios tienen en su producción, difusión y reapropiación, las expectativas que genera y las formas de relación y comunicación que propicia. A través de los *chats*, los foros, los juegos y las cadenas de solidaridad se integran *comunidades virtuales* que, según la definición pionera de Rheingold,

[constituyen] colectivos sociales que emergen desde la red cuando un número importante de personas discuten durante un tiempo considerable, *with sufficient human feeling*, asuntos significativos con el objeto de formar redes de relaciones personales en el ciberespacio [1993:5].

También pueden considerarse lugares donde las personas “cuestionan los seudoimperativos de la realidad y contraponen a éstos experiencias alternativas de tiempo, espacio y relaciones interpersonales” (Keane, 1997:60). En cualquier caso, lo cierto es que promueven formas de nucleamiento inéditas e independientes del entorno más cercano, lo cual facilita que sus miembros se muestren más abiertos a realizar nuevas experiencias, aunque luego tiendan a estereotiparse y fragmentarse. Se caracterizan porque no guardan reciprocidad dialógica, es decir, se trata de un tipo de relación que no plantea ninguna de las exigencias de la interacción cara a cara: “ofrece a los individuos una oportunidad de explorar las relaciones interpersonales de manera

delegada sin entrar en una red de compromisos recíprocos” (Thompson, 1998:284). Los que intervienen en el vínculo casi nunca llegan a conocerse, y este hecho posibilita un tipo de intimidad a “la distancia” con otros que no comparten las mismas coordenadas temporales y espaciales. Sin embargo, la falta de reciprocidad, o la distancia espacial y temporal, no constituyen obstáculos para su concreción, por el contrario, esto les da la oportunidad de concebirla unilateralmente sin tener que negociar sus términos, ya que disponen de un amplio margen para imaginarse al otro tal como quieren que sea:

En el chat tu puedes estar hablando horas con alguien y tú te lo imaginas como quieras o como crees que es en realidad pero no sabes ni siquiera si es cierto [Nancy, 38 años, empleada]; y para presentarse, a su vez, tal como quieren ser vistos: ser por un rato algo que no es [Carmen, 17 años, estudiante].

En los chats y las denominadas *comunidades virtuales* la integración se organiza en redes que reúnen ciertos rasgos identitarios sobre la base de intereses o problemáticas comunes: adolescentes de Venezuela, gays de Perú, ecologistas, fanáticos de fútbol, madres solteras, admiradores de Tolkien, etcétera. Dependiendo de su objeto, algunas pueden ser muy cerradas y otras muy abiertas, algunas muy efímeras y otras duraderas, algunas muy volátiles y otras más estables, o según Wilbur (1996:13) son “el resultado de una práctica semi-compulsiva de checar ocasionalmente en todos los tipos de foros *online*”, pero en todos los casos se puede entrar y salir, pertenecer o dejar de pertenecer cuantas veces se lo desee, sin que esto amenace la naturaleza del vínculo ni plantee ningún tipo de exigencias a sus miembros. Este hecho marca una diferencia fundamental respecto de las relaciones cara a cara, en la vida “real” sería poco probable que un joven de sectores populares accediera a una exclusiva discoteca de las zonas residenciales, y si lo lograra difícilmente se sentiría a gusto, de hecho sería inmediatamente detectada su presencia, tratado con sospechas o aislado. En la realidad virtual cualquier persona puede, en principio, acceder a todos los sitios sin peligro de marginación o estigmatización, puede, hasta cierto punto, hacerlo sin mencionar su nombre ni sus circunstancias, o cambiando algún aspecto de su personalidad, sexo, edad u origen social:

A veces lo hago para evitar burlas, porque te digo que la gente se aprovecha de eso [Beto, 54 años, empleado de alta jerarquía].

Sin embargo, suele suceder que, después de cierto tiempo de establecido el vínculo, quién toma una personalidad prestada, especialmente respecto de su escolaridad o edad, comienza a ponerse en evidencia por la forma de expresarse o las contradicciones que se adivinan en su discurso, y en ese momento deja de ser un interlocutor válido provocando el retiro del otro:

Si tiene 14 años y te sale con alguna cosa que no va para su edad [...] de plano dices, no, no está diciendo la verdad y te sales [hombre, 28 años, profesionista].

Pero este rechazo no provoca consecuencias, no es exhibido públicamente, no puede convertirse en objeto de discriminación, y no tiene mayor trascendencia, al menos no de la clase que importa, es decir frente a los que normalmente aprueban o desaprueban las acciones del sujeto en la vida real:

[...] pienso que sí, es como una terapia para algunos que pueden llegar a decir lo que quieran sin que nadie los moleste o sin comprometerse a que algún conocido se entere de sus cosas íntimas [José Luis, 17 años, estudiante].

No importa que los interlocutores sean severos o bondadosos en sus juicios, no los conocen, ni tampoco son conocidos, se puede tomar o dejar lo que ellos aconsejan sin sufrir consecuencias:

[...] hay más sinceridad en esas experiencias, porque hay menos implicación [...] a veces la verdad aflora con mucho mayor fluidez [56 años, empleada de alta jerarquía].

Aunque la mayoría de los contactos que se establecen en los chats son efímeros o temporales, los que logran permanecer por cierto tiempo quedan signados por la ilusión de un encuentro amoroso o amistoso en el plano de lo real. Si finalmente llega a concretarse la mayoría fracasan, al menos respecto a sus intenciones originales (si eran novios virtuales se vuelven amigos reales o simplemente ya no se comunican más). Las expectativas formadas durante el intercambio virtual —cuando cada quien se construye al otro a su medida—, incluso cuando previamente han intercambiado fotos y datos “reales”, casi nunca coinciden con quien se presenta en el plano de lo real. Sin embargo,

nadie se engaña sobre las posibilidades de éxito de estos encuentros, ni acerca de la verdad o falsedad de los datos que se proporcionan en un chat:

[...] tampoco hay que ser ingenuos, depende de lo que te digan o de lo que tu quieras creer [Jorge, 36 años, empleado].

De hecho, lo verdadero y falso adquiere otra dimensión, en la realidad virtual no importa qué tan cierto, o no, es cada uno de los datos que se proporcionan, todos juegan el mismo juego, y por esa razón nadie puede sentirse estafado, lo que importa es la “verosimilitud del personaje” (Mayans, 2002:193). Este autor catalán plantea que en los chats se ejercen dos personalidades fundamentales: los “sinceros” y los “falsos”. Los primeros se caracterizan por presentar su personaje como una versión auténtica de sí mismos, incluso dan su propio nombre como *nick*. Por el contrario, los “falsos”, crean personajes que son presentados como completamente diferentes a sí mismos. Las posibilidades son inmensas, el denominado “travestismo electrónico” permite mutar de hombre a mujer, de niño a adulto, de tímido a agresivo, de tolerante a racista, de feminista a machista. Pero en cualquier caso, tanto los “sinceros” como los “falsos” construyen una representación de sí mismos, ya sea por identificación o proyección de aspectos negados o idealizados de su propia personalidad, que difícilmente podemos encasillar como verdadera o falsa: “el ciberespacio proporciona oportunidades para jugar con aspectos de uno mismo que no son totalmente ajenos a uno mismo, pero que pueden ser inhibidos en la vida real” (Turkle, 1997, citado por Mayans, 2002:196). En realidad, cada quien se muestra como quiere ser visto frente a sus propios ojos, el proceso de creación de un personaje para interactuar en la red es profundamente egocéntrico, para existir no se requiere en ningún caso confirmación o negación de los demás. Si alguien es expulsado de algún chat, foro o comunidad virtual por mal comportamiento o violación de las reglas, puede solaparse en otro personaje y reingresar. Y este juego puede repetirse cuantas veces se lo desee, existe un enorme placer en vulnerar las fronteras de la estigmatización y la exclusión, lo que en el mundo real suele ser casi imposible.

Este tipo de comunicación, basada en lo que cada quien quiere mostrar de sí mismo independientemente del otro, puede considerarse una forma narcisista de inclusión en el espacio mediático que no se conecta tanto con

la soledad, como suele pensarse, sino con la necesidad de trascender el marco seguro, pero estrecho de las paredes de la casa:

[fuera de Internet] tus posibilidades se reducen a lo que está inmediatamente a tu alcance, en el medio en que te desenvuelves [Mauricio, 23 años, estudiante].

Lipovetsky sostiene, cuando se refiere a la proliferación de múltiples canales de expresión mediatizada, que éstos representan:

[...] la primacía del acto de comunicación sobre la naturaleza de lo comunicado, la indiferencia por los contenidos, la reabsorción lúdica del sentido, la comunicación sin objetivo ni público, el emisor convertido en el principal receptor [...] la posibilidad y el deseo de expresarse sea cual fuere la naturaleza del mensaje, el derecho y el placer narcisista a expresarse para nada, para sí mismo, pero con registro amplificado por un “medium” [1993:15].

En el mismo sentido, la posibilidad de ejercer el, tal vez mal denominado “anonimato”, no expresa el deseo de pasar desapercibido, sino, por el contrario, de ser más reconocido a partir de mostrar frente a los otros rasgos físicos o características de personalidad que se consideran socialmente aceptables o se desea poseer:

Ser anónimo te puede proteger, ser otra persona, por ejemplo si eres gordito, puedes decir lo contrario y hasta sentir que eres otro [Manuel, 24 años].

“Anonimia”, dice Mayans (2002:210), significa ausencia de nombre. Y si hay algo que tienen todos los personajes, por efímeros que puedan llegar a ser, es nombre. Todas las acciones significativas de ese personaje serán atribuidas a ese nombre, a esa personalidad definida expresa y expresivamente”. El hecho de poder realizar cambios en el sexo, la escolaridad, la personalidad, o la pertenencia social o étnica, se convierte en un vehículo ideal para que los sujetos proyecten, como ya se mencionó, aspectos negados o idealizados, liberen deseos reprimidos:

[...] ver qué se siente ser falsamente una mujer [José Alberto, 23 años, estudiante].

O asuman prejuicios contra minorías raciales, sexuales o étnicas que normalmente se autocensuran:

En persona es difícil que llegues con una tipa que no te gusta como se ve y la insultes porque tienes riesgo físico de que te responda [Alejandra, 22 años, estudiante].

Ejercer toda clase de pulsiones, manifestar deseos insatisfechos o liberar sentimientos agresivos, produce un alivio que contribuye a desactivar la violencia, tanto la que se expresa como la que se reprime en el plano de las relaciones cara a cara.

Si todos pueden potencialmente simular ser *otro*, esto tiene consecuencias evidentes sobre la identidad y el sentido de la alteridad. El *otro* deja de ser alguien en particular para convertirse imaginariamente en muchos *otros*, mutar entre varios o volverse inasible entre las representaciones posibles. Esto provoca que la interacción, cualquiera que sea (aceptación, rechazo, negación, estigmatización, idealización, etcétera), no produzca efectos reales sobre el destinatario que, además, seguramente no es quien dice ser, puede multiplicarse o simplemente desaparecer:

[...] al estar buscando yo un círculo para transportarme a otro mundo, les pregunté si me podían ayudar y uno de ellos me dijo que lo siguiera, yo coloqué mi personaje a lado del suyo y comencé a caminar, pero me escribió que sí me mostraría el lugar pero que tenía que ir atrás de él, que no juntara mi personaje con el suyo, yo le hice caso y cambié de posición a mi muñeco. En realidad ninguna de sus actitudes me importaba, sabía que era un juego y finalmente mi objetivo era simplemente jugar y experimentar el videojuego en línea, así que toleré sus comentarios que subieron de tono cada vez.

Tampoco se requiere su presencia para establecer la frontera entre lo propio y lo extraño, de hecho, esta frontera no existe porque no puede asentarse en ninguna de las condiciones que fincan simbólicamente al *otro* dentro de un espacio, un tiempo, una personalidad, una cultura o una clase social.

La comunidad virtualmente resignificada

En las comunidades virtuales el sentido de lo comunitario también se ha resignificado, al punto de representar exactamente lo contrario. En el portal de *Yahoo* encontramos entre las opciones una que promete en forma instantánea la posibilidad de crear una comunidad a partir de intereses similares:

Cree su propia comunidad y encuentre a miles de personas con sus mismos intereses y pasatiempos.

En la realidad virtual, la comunidad no se finca en un territorio vinculado a un pasado, una cultura o biografías comunes, sino en contactos efímeros con personas que probablemente nunca se conocerán y que sólo las une un interés coyuntural, cuando éste se agota o cambia, la *comunidad* desaparece o se establece con otros. Asimismo, lo comunitario ya no alude a los fuertes lazos que se establecen a partir del compromiso impuesto por la tradición, los mayores o la necesidad de supervivencia, sino a los gustos y preferencias compartidas y escogidas libre e individualmente. Tampoco se rige por obligaciones morales, códigos o normas, ni tiene un pasado que la marque ni un futuro que la comprometa, cada quien puede fundar y refundar comunidades cuantas veces lo desee.

La pregunta que surge naturalmente, es ¿por qué los miembros de los agrupamientos virtuales insisten en llamarse comunidades si estos vínculos conservan tan poco del sentido original? Una respuesta tentativa podría ser que los internautas, en su mayor parte jóvenes, reniegan de los encasillamientos a los que son sometidos en el mundo real, particularmente los que los condenan a la estigmatización, rechazo o marginación, negándoles oportunidades de integración, participación y aceptación plena en muchos ámbitos significativos de su vida cotidiana. En ese sentido, las comunidades virtuales poseen mecanismos mucho más laxos de inclusión y exclusión que les permiten ejercer el sentido de pertenencia a través de una práctica lúdica y nómada de reinención constante de la identidad.

A pesar de la proliferación creciente de las redes y *comunidades virtuales*, no hay elementos para pensar que reemplacen los vínculos familiares, las relaciones amorosas o las formas de sociabilidad tradicionales:

Es una nueva forma, la considero más bien una alternativa, pero no la suplanta porque seguimos necesitando relaciones reales [Carmen, 17 años, estudiante].

Más bien se ubican recreando idealmente espacios afectivos y recreativos que han entrado en crisis o cubriendo aspectos que se muestran insatisfactorios:

[...] ha representado una alternativa para muchos, para muchos también es una única alternativa, pero yo la veo más bien como una posibilidad más, como una herramienta más de poder conocer a alguien o de hacer relación con alguien [Mauricio, 23 años, estudiante].

Este tipo de interacción, abre nuevas formas de comunicación que circulan por canales paralelos y no obstante están intercomunicadas a nivel de los deseos insatisfechos o reprimidos, las pulsiones amorosas, las angustias existenciales, el deseo de trascender, y la ilusión de control de lo que está fuera de nuestro alcance. En este sentido, cumplen una función de compensación importante porque permiten tolerar mejor las limitaciones o frustraciones de los vínculos tradicionales:

Es una nueva manera de relacionarse, yo creo que es como un buen trampolín para entablar relaciones, porque es una manera fácil de conocer gente [Ana, 18 años, estudiante].

Ampliar las posibilidades de encuentros y sortear ilusoriamente las dificultades y el tiempo que provocan los encuentros reales o la falta de ellos. Los que participan de estas formas de relación se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos sino complementarios. En realidad, la mayoría comprende claramente la frontera simbólica que separa estos mundos, “es la mera existencia de esta frontera, y la habilidad de cruzarla en mayor o menor medida a voluntad, lo que constituye parte del placer” (Thompson, 1998:288), y es precisamente esta habilidad la que les permite jugar con todas las posibilidades desplazándose de un lugar al otro.

Asimismo, mucho de lo que ocurre y transcurre en la red adquiere sentido para los participantes cuando pueden ejercer sus beneficios en el mundo de lo “real”. Detrás de cada coqueteo virtual, se esconde la secreta esperanza de que

éste se concrete en una relación de carne y hueso. La mayoría de los correos electrónicos se intercambian entre personas que ya se conocen, entre comunidades académicas de pares, o circuitos comerciales. La mayor parte de la información que buscamos, consultamos y bajamos, es utilizada para aumentar nuestras ventajas comparativas en las tareas, investigaciones o publicaciones escritas en los círculos escolares o académicos donde nos movemos. El llamado *Net Art*, sólo ha conseguido legitimarse como campo emergente a partir de bajar su producción de la red y exponerla en el ámbito físico y simbólico de las salas tradicionales de los museos y espacios ya consagrados.

Por otra parte, tener acceso a internet tampoco garantiza la igualdad de oportunidades para informarse, pertenecer, debatir, o simplemente jugar. El capital cultural y simbólico y los procesos de socialización tecnológica de jóvenes de diversa pertenencia socio-cultural, crea distintos contextos de apropiación de la cultura internet:

Algunos jóvenes, provisionados en un recorrido previo por el “circuito mediático” en el que se mueven con fluidez, llegan hábiles y preparados para transitar en la red y, en una fusión total con la máquina, se vuelven los más diestros navegantes; otros jóvenes, y la mayoría de sus maestros, por su parte, extraviados entre la dificultad técnica, el poco entrenamiento en ámbitos tecnológicos y un bajo equipamiento en su capital cultural, naufragan con prontitud, facilidad y angustia [Cabrera Paz, 2001:40].

Asimismo, muchos juegos, chats y grupos de discusión constituyen escenarios que tienden a reproducir discriminaciones y desigualdades que se dan en otros ámbitos de interacción del mundo real, o que no pueden ser expresadas en el mundo real porque serían juzgadas como “políticamente incorrectas”. En el siguiente ejemplo podemos advertir cómo dos personajes masculinos de Estados Unidos insultan y tratan de marginar del juego a un personaje femenino de México, por ser mujer y mexicana:

El juego empezó bien hasta que me preguntaron mi nombre. Estaba jugando con un par de chicos de Nebraska y de Texas, así que después de escribir en el teclado Gaby, instantáneamente uno de ellos me preguntó cómo era físicamente, mientras el otro me preguntaba dudoso una y otra vez que si de verdad era mujer ya que no era usual ver “chicks” por ahí.

[...] Tan sólo en ocasiones me abrían ventanas de diálogo para burlarse de mí o hacer comentarios desagradables de mi persona como “the girl with not brain” [...] Insistían en preguntarme qué hacía ahí y que por qué no mejor les “calentaba la cama” [...] Antes de que el juego sacara de la línea al chico de Nebraska, me preguntó de dónde era y cuando le dije que de México, me respondió que además de ser mujer y no tener cerebro era mexicana, no tuve nada que decirle y el de Texas sólo comentó “México is cool, there are many hot chicks”.¹

Posibilidades de ampliar la esfera pública en línea

La participación política y social en internet no puede desestimarse, en muy corto tiempo ha crecido de manera sorprendente en número de espacios e impacto en la opinión pública. A diferencia de los periódicos, donde se restringe al correo de lectores, de la radio, donde sólo unos pocos se atreven a llamar, o de la televisión que se limita a los concursos o *talks-shows*, todos los que tienen acceso a este medio intervienen potencialmente en la conformación de lo público, ya sea participando de una cadena de solidaridad, sumándose a una red de denuncia, enviando mensajes a diversos medios o respondiendo una encuesta de las que organizan los noticiarios con el objeto de indagar la opinión de la gente sobre diversos temas de la agenda. Estas encuestas tienen la ventaja, y en ese sentido constituyen una novedad, de que nadie debe esperar para ser entrevistado al azar, basta con conectarse a internet para opinar sobre un determinado tema. Todos los medios electrónicos e impresos han abierto páginas *webs* y proporcionan direcciones de correo donde se puede participar enviando mensajes de diversos tipos.

La gente usa internet para diferentes fines que no pueden catalogarse estrictamente como públicos o privados porque depende de la perspectiva desde donde se analicen, el sentido que tengan para los actores, y las posibilidades de trascendencia, pueden definir un carácter u otro. Entre estos usos destaca la formación de grupos que funcionan como redes virtuales para compartir o brindar información de todo tipo, prestar ayuda en caso

¹ Experiencia narrada por Gabriela Hernández Tobón, alumna del área de concentración: “Nuevas tecnologías de comunicación y transformación de las modalidades de transmisión cultural”.

de emergencia, ofrecer asistencia legal, socializar los contactos que cada quien dispone con diversas instituciones, o discutir acerca de asuntos de interés público, colectivo o que están en la agenda de los medios. Otras redes, que se hacen cargo de las necesidades específicas de sus miembros, se caracterizan por ejercer la solidaridad virtual como patrón de sociabilidad y la participación temporaria de sus miembros. Lo que está detrás de este sentimiento de inclusión en los escenarios mediáticos, no es tanto una vocación de servicio público, sino la nostalgia de recuperar el edén perdido de los lazos comunitarios donde todos ayudaban y podían esperar reciprocidad (Winocur, 2002):

[...] yo tuve problemas de mucha emergencia porque me quede sin trabajo, mis amigos del chat salieron de inmediato a conseguirme contactos, a buscarme abogados, a buscarme asesores en Suecia [...] y así como un espiral la cadena de solidaridad fue creciendo frente a mi problema de desempleo [56 años, empleada de alta jerarquía].

Sin embargo, es necesario señalar que en un foro en línea no todos participan del mismo modo ni tienen las mismas oportunidades de expresar una opinión (Schneider, 1997), los que poseen más habilidades retóricas o conocimiento de un tema monopolizan la discusión o establecen de manera arbitraria las reglas de funcionamiento y participación, generando una estructura de poder de características específicas dentro del medio (Poster, 1997). Por último, aunque en principio cualquiera puede transitar de un lugar a otro siempre que conozca las claves de acceso, en la práctica, los internautas tienden a nuclearse en circuitos diferenciados, y lo mismo sucede con los usuarios del correo electrónico o de los chats. Los intelectuales y profesionistas se reúnen en sus propias cadenas y grupos de discusión y, difícilmente, otros que no sean del mismo círculo o campo disciplinario, se integran o se muestran interesados en participar. De hecho, como todos hemos experimentado, las cadenas son endogámicas, y las que enviamos se nos terminan regresando. Esto plantea problemas para definir lo que es de interés público, porque aunque todos declaren la validez universal de las cuestiones que discuten, en la práctica sólo se representan a sí mismos en ciertos asuntos que les competen por razones profesionales, políticas o culturales. A pesar de las limitaciones señaladas, estos nucleamientos virtuales pueden generar una interconexión importante entre micro y macroesfera pública que interviene en la conformación de lo público,

ya que la publicitación de las necesidades de estos pequeños grupos produce una circulación y colectivización de sus intereses que incluso trasciende sus intenciones:

La acción colectiva no empieza necesariamente en organizaciones sino en grupos, redes, cadenas informales de gente interrelacionada [...] los niveles intermedios entre los individuos y la movilización organizada son extremadamente importantes para un entendimiento correcto de lo que transpira cuando la movilización real ocurre. Este parece ser el nivel preciso en el que los medios de comunicación masiva juegan el papel más relevante en la conformación de identidades colectivas o individuales [Melucci, 1999:65].

Para concluir

La creciente importancia de internet en la vida personal, social, política y académica de diversos grupos, está transformando los modos tradicionales de organización y participación, pero no necesariamente en la dirección de desaparecer o de ser reemplazados, sino más bien en la ampliación de sus posibilidades o en la modificación de sus sentidos. Los grupos y redes tradicionales de pertenencia están siendo reemplazados porque ya no pueden contener dentro de los antiguos códigos relacionales la emergencia de nuevas identidades sociales, políticas, étnicas, sexuales, culturales y generacionales. En su lugar, proliferan una serie de nucleamientos con intereses muy sectorizados que tienen como eje aglutinador las preocupaciones más inmediatas del individuo: la gestión u obtención de servicios, la ayuda mutua, el apoyo psicológico, la búsqueda de reconocimiento o el deseo de trascender a través de los medios más allá de las fronteras domésticas e institucionales donde se mueven habitualmente (Winocur, 2002). Esta realidad se puede interpretar dentro de otra más general vinculada a los procesos de construcción y reconstrucción de las identidades en las grandes ciudades. La identidad ha dejado de ser una esencia cultural ahistórica e inmutable, para manifestarse en un conjunto de prácticas y representaciones en permanente redefinición de sujetos diversos que se mueven en espacios heterógeneos:

La homogeneidad del grupo o las características particulares de los territorios no son ya la base de la construcción de identidades vecinales. En

las grandes ciudades estas identidades se construyen en la diversidad de los sujetos y de los entornos urbanos [Safa, 1998:273].

Lo que se ha modificado no es el deseo de pertenecer sino el sentido y las formas de la pertenencia. Ser, o formar parte de uno, o varios grupos, ya no refleja sólo lo que nos permite diferenciarnos frente a los “otros”: “cúmulo de representaciones compartidas que funcionan como matriz de significados que permiten definir y valorar lo que somos frente a los otros” (De la Peña y De la Torre, 1994:25), sino la reivindicación de la validez de esas diferencias en el uso, demarcación y simbolización del territorio.

En la dirección planteada, la necesidad de establecer comunidades *on line* se puede entender, por una parte, como la recuperación ilusoria de los lazos comunitarios pero en un formato *ligh*, que integre pero que no amarre, que contenga pero que no prescriba, que escuche pero que no juzgue, que ayude pero que no exija nada a cambio, en síntesis, que brinde sentido de pertenencia pero que no castigue ni margine a quien escoge salirse; y, por otra, como una manifestación explícita e implícita del deseo individual y grupal de lograr una mayor tolerancia y reconocimiento de las diferencias. De ahí que, la importancia fundamental de estas redes y contactos virtuales, no resida tanto en su capacidad de multiplicarse o en su poder de convocatoria, sino en la proyección y validación de las necesidades de sus miembros, minorías o sujetos considerados “desviados” como los *gays*, o problemáticos como los adolescentes en sus ámbitos de pertenencia. Lo que allí se vuelve motivo de exclusión, aquí se transforma en condición de pertenencia. La publicación de sus demandas provoca una importante transformación en la esfera pública: la exclusión privada y el rechazo local se convierten en aceptación pública, inclusión de la diferencia y globalización de la experiencia. Aunque constituyen una minoría, su importancia y papel no deben ser subestimados. Estos nucleamientos, al igual que los movimientos feministas y ecologistas promueven el reconocimiento de sectores particulares, “lo que les permite volverse efectivos si las demandas que enarbolan son suficientemente universales” (Arato y Cohen, 1999:51). Se suman a otras agrupaciones, organizaciones no gubernamentales, redes y movimientos emergentes para intervenir en “los nuevos modos de construcción del discurso público y en la manifestación de nuevas sensibilidades y culturas políticas” (Martín Barbero, 1998:5). Asimismo, han ayudado a configurar una nueva “agenda social”

—abandonando el sesgo reductor que durante años impuso lo político sobre la totalidad de la vida ciudadana—, cuya información descubre como ámbito estratégico los temas sociales y culturales (*ibid.*). En síntesis, hablar de esfera pública en el caso de internet no define un espacio intrínsecamente democrático, pero sí un lugar de intercambio de experiencias de variada índole, significativas en términos de la comunicación y socialización de los asuntos que competen a cada grupo. Sin embargo, cualquier reflexión acerca de las características, modos de integración y ventajas y desventajas de las denominadas “comunidades virtuales”, no puede soslayar el hecho de que en nuestro país el acceso a internet constituye un privilegio reservado a las élites económicas, profesionales y académicas.² El acceso a internet, a pesar de su impacto tecnológico y de su crecimiento vertiginoso en la última década, está desigualmente distribuido y no sólo por razones económicas sino también de capital cultural. El hecho de que muchos jóvenes tengan acceso a las computadoras en la escuela, los ciber cafés o en sus trabajos, no garantiza que se produzca en igualdad de condiciones ni que la experiencia en términos de apropiación socio-cultural sea similar.

² En México, según el último censo de población realizado en el año 2000, sólo 9 por ciento de los hogares poseía una computadora, de los cuales sólo 53 por ciento tiene acceso a internet (INEGI, 2001), y esta cifra se concentra básicamente en las grandes urbes. Otra encuesta realizada por INEGI, señala que sólo 16.6 por ciento de la población usa computadora dentro y fuera del hogar (Fuente: INEGI. Módulo Nacional de Computación, 2001). Respecto de los jóvenes, según una encuesta de Unicef, sólo 14 por ciento de los adolescentes mexicanos tiene una computadora en la casa. No obstante, hay computadoras en 70 por ciento de las escuelas secundarias públicas, y sólo 10 por ciento de las primarias a cargo del Estado (Fuente: Unicef y Microsoft México. Citado por *La Jornada*, pag. 54, 29/05/03). Estos datos determinan de manera contundente que el uso de este medio es aún muy restringido y que básicamente se concentra en la educación media y superior.

Bibliografía

- Appadurai, A. y Holston, J. (1996), "Cities and Citizenship", en *Public Culture*, vol. 8, núm. 2, invierno.
- Arato Andrew y Jean L. Cohen (1999), "Esfera pública y sociedad civil", en *Metapolítica*, vol. 3, núm. 9, pp. 37-55.
- Avritzer, Leonardo (1999), "Diálogo y reflexibilidad: acerca de la relación entre esfera pública y medios de comunicación", en *Metapolítica*, vol. 3, núm. 9, pp. 79-94.
- Cabrera Paz, José (2001), "Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación del internet en jóvenes escolares", en Marcelo Bonilla y Gilles Cliche (eds.), *Internet y Sociedad en América Latina y el Caribe*, FLACSO, Ecuador/IDRC, pp. 39-130.
- De la Peña, Guillermo y De la Torre, René (1994), "Identidades urbanas a fin de milenio", en Revista *Ciudades* núm. 22, abril-junio, Puebla.
- Keane, John (1997), "Transformaciones estructurales de la esfera pública", en *Estudios Sociológicos*, El Colegio de México, vol. xv, núm. 43, enero-abril.
- Lipovetsky, Gilles (1993), "Espacio privado y espacio público en la era posmoderna", en *Sociológica*, año 8, núm. 22.
- Lins Riveiro, Gustavo (1997), "Trasnational Virtual Community? Exploring Implications for Culture, Power and Language", en *Organization*, vol. 4, núm. 4, Sage Publications, noviembre.
- Martín-Barbero, Jesús (1998), "Medios, modernidad y democracia en Colombia: transversalidades". Ponencia presentada en el seminario *Cultura urbana y comunicación masiva*, Bogotá/México, UAM-Iztapalapa, 3 y 4 de diciembre.
- Mayans i Planells, Joan (2002), *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Gedisa, Barcelona.
- Melucci, Alberto (1999), "Esfera pública y democracia en la era de la información", en *Metapolítica*, vol. 3, núm. 9, pp 57-67.
- Poster, Mark (1997), "Cyberdemocracy. Internet and the Public Sphere", en David Porter (ed.), *Internet Culture*, Routledge, Nueva York/Londres, pp. 201-218.
- Rheingold, Howard (1993), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, M. A. Addison-Wesley.
- Safa Barraza, P. (1998), *Vécinis y vecindarios en la ciudad de México*, CIESAS/UAM/Porrúa.
- Shneider, S. (1996), "Creating a Democratic Public Sphere Through Political Discussion", *Social Science Computer Review*, vol. 14, núm. 4, Sage Publications.
- Thompson, John B. (1998), *Los media y la modernidad*, Paidós, Barcelona.
- Wilbur, Shawn (1997), "An archalogy of Cyberspaces, virtuality, community, identity", en David Porter (ed.), *Internet Culture*, Routledge, Nueva York/Londres.
- Winocur, Rosalía (2002), *Ciudadanos mediáticos*, Gedisa, Barcelona.