

## **Comunidad Emocional, Comunidad Virtual: Estudio sobre las Relaciones Mediadas por Internet**

---

Ana María Raad  
Magíster en Antropología y Desarrollo  
anaraad@hotmail.com

### **Resumen**

El siguiente es un estudio de caso realizado a una comunidad de jóvenes chilenos, cuyos encuentros se realizan principalmente en un espacio virtual (Internet). Este estudio tuvo como finalidad estudiar cómo se relacionan los jóvenes al interior de una comunidad que se ha establecido principalmente en un espacio virtual; y cuál es la red de significaciones y símbolos que construyen e intercambian en este proceso. Para ello se optó por la perspectiva cultural planteada por Geertz, ya que el interés principal fue el de descubrir la trama de significaciones y símbolos que se han ido construyendo al interior de la comunidad.

Dentro del planteamiento metodológico, se consideró necesario innovar a partir de la incorporación de herramientas virtuales que permitieran el ejercicio de la antropología al interior de escenarios virtuales, logrando de esta forma desarrollar una etnografía de carácter virtual. Finalmente, este estudio permitió explorar cómo se relacionan los miembros, cuales son los vínculos que desarrollan, cómo deambulan entre los espacios físicos y virtuales simultáneamente, y cómo la tecnología permite acelerar procesos sociales.

Si bien es un estudio exploratorio y de caso, éste permite reflexionar en torno a la cultura desarrollada en Internet, así como las distintas formas de agruparse y participar que tienen los jóvenes, como una forma de validar el hecho de que han adquirido nuevas dimensiones y manifestaciones que responden a los cambios socioculturales propios de las sociedades mediatizadas. Al final se presentan conclusiones que permitirán reflexionar sobre temas tales como las comunidades emocionales, los vínculos virtuales, así como el desafío para el desarrollo social de la brecha digital y la apropiación tecnológica.

Palabras claves: cultura, comunidad, digital, Internet, vínculos.

### **I. Problema y Objetivos**

#### **1. Presentación del problema**

A continuación presentamos algunas reflexiones que motivaron al siguiente estudio.

#### **Transiciones Culturales**

A partir de los cambios culturales que se habrían generado por efecto de la denominada “mediatización de la sociedad”<sup>1</sup>, las distintas formas culturales que desarrollan los jóvenes se verían también afectadas, y por lo tanto adquirirían nuevas formas de manifestarse. De ahí que el tipo de organizaciones conformadas por jóvenes, sus relaciones al interior de éstas, las motivaciones para juntarse y los sentidos que le dan a sus lugares de encuentro, también estén siendo redefinidos a partir de la inserción de los medios de comunicación en la vida cotidiana. Por ello, nos parecen necesario no sólo interpretar y explicar qué pasa con las nuevas formas de asociarse y participar que tienen los jóvenes, sino también cuáles son los sentidos que estas relaciones generan, dónde están los puntos de encuentro, cómo es el proceso de

---

<sup>1</sup> Entendida esta mediatización como el efecto que ha generado la incorporación de los medios de comunicación en la vida cotidiana.

identidad que se da entre los miembros y en especial cómo se puede explicar esto desde el análisis de los medios de comunicación.

Para nosotros también es importante estudiar cómo las tecnologías de la información generarían nuevas formas de agruparse (como el caso de las denominadas comunidades virtuales) y a su vez, cómo éstas se desarrollarían y adaptarían a la dialéctica continua entre el espacio “real” y virtual”.

### **Nuevas Dimensiones de Estudio**

Parece ser que las comunidades virtuales son un campo fructífero para estudiar cómo se agrupan los jóvenes en torno a las emociones, cómo desarrollan lenguajes y comunicaciones (tanto similares como opuestas, a las que tienen fuera del espacio virtual) y cómo sus relaciones navegan entre la virtualidad y la realidad sin mayores impactos. Sin embargo, hasta el momento se ha trazado una línea divisoria que analiza las redes virtuales separadas de las denominadas “reales”, restándole valor e importancia al análisis de las primeras: *“las comunidades virtuales son diferentes de las comunidades del mundo físico, pero no necesariamente menos intensas, o menos efectivas en unir y movilizar”*<sup>2</sup>. Es necesario entonces que el análisis de las experiencias que se dan dentro y fuera de lo virtual sean abordadas desde un espectro mayor, que permita un espacio a la complejidad de las relaciones mediáticas de los jóvenes y no insista en polarizar experiencias, que para quienes las viven, poco tienen de ajenas y “separables”.

La aproximación al estudio de los medios de comunicación, demandaría cada vez una mirada “culturalista”<sup>3</sup> de éstos. Los esfuerzos por estudiar a los medios, a partir de sus efectos en la cultura hace que el estudio de las comunidades virtuales, en especial sus relaciones al interior de estas sean también enfocadas desde dicha perspectiva. De ahí que, *“un nuevo modelo revisionista en su expresión más desarrollada, rechaza los modelos de sociedad, las formas de conceptualizar las funciones de los medios de comunicación, y las problemáticas y marcos explicativos de los principales paradigmas de la investigación sobre la comunicación de masas”*<sup>4</sup>.

## **2. Relevancia del estudio**

### **La cultura de los jóvenes desde las nuevas tecnologías**

Desde la aproximación a los medios de comunicación, podríamos dar cuenta de los cambios culturales y generacionales que están viviendo los jóvenes, no sólo por los nuevos usos y apropiaciones que éstos le dan a los medios virtuales (especialmente Internet) sino, porque sus relaciones sociales y procesos de identidad estarían también atravesados por experiencias mediatizadas *“la cultura digitalizada en imágenes es el imán aglutinador de las culturas juveniles... esta cultura es productora de nuevos símbolos, de nuevos referentes”*<sup>5</sup>.

Todo esto habría generando cambios en la subjetividad e inter-subjetividad de los jóvenes, lo que nos demanda profundizar acerca de los procesos de socialización y construcción de la realidad a partir de la interacción al interior del espacio virtual. Como lo indica Jesús Martín Barbero *“estamos pasando del*

---

<sup>2</sup> CASTELLS, MANUEL. 2001. The Internet Galaxy: reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford: University Press.

<sup>3</sup> Desde algunos autores como Curran y James, pertenecientes a la corriente inglesa de estudios culturales de la comunicación.

<sup>4</sup> CURRAN, JAMES; MORLEY, DAVID. 1998. “El nuevo revisionismo en los estudios de comunicación: una reevaluación”, en *Estudios Culturales y Comunicación*. España: Paidós

<sup>5</sup> MUÑOZ, GERMAN. 1998. Identidades culturales e imaginarios colectivos. Bogotá: Universidad Nacional.

*estudio de los medios, al de mediaciones – como procesos culturales* -<sup>6</sup> de ahí que este estudio intente abordar el tema de las mediaciones para explicar los cambios culturales entre los jóvenes.

Como está mencionado anteriormente, una forma de acercarnos al estudio de la cultura juvenil puede ser desde sus relaciones a partir de la apropiación de los medios, de ahí que intentemos abordar la redefinición de los espacios como el virtual en donde se daría espacio para el encuentro e identidad, la aceleración del tiempo (inmediatez de las situaciones), las nuevas formas de expresión y/o comunicación con los pares, el cambio en los roles dentro de las agrupaciones, entre otros. Esto permitirá abordar el estudio, no solo desde las perspectivas de los efectos mediáticos, sino desde la dialéctica que se genera entre los jóvenes y los nuevos usos y significaciones que le atribuyen a los medios.

### **Capital Social en Sociedades de la Información**

Este estudio también se asienta sobre el interés de investigar acerca de las redes o lazos sociales que necesitan (y sobretodo desarrollan) los jóvenes para participar en escenarios virtuales. Esto nos parece fundamental, en un momento en que se ha insistido acerca de la débil y a veces nula capacidad de los sujetos (en especial jóvenes) por participar socialmente, *“la modernización actual se caracteriza por una creciente individualización y debilitamiento de los lazos sociales. Los “otros” se tornarían desconocidos. También tendría lugar un cambio que modificaría los vínculos tradicionales entre las instituciones sociales y las necesidades individuales y colectivas”*.<sup>7</sup>

Creemos necesario considerar la perspectiva del capital social *“que es la acumulación de experiencias compartidas que han ido estableciendo redes sociales, instituciones formales, lazos sociales, valoraciones comunes de lo que es positivo o negativo para el desarrollo de ciertas identidades y convivencia”*<sup>8</sup>, porque será un aporte para el diseño de políticas públicas en el área de educación o participación, dado que podría servir de base para distinguir las competencias cognitivas necesarias, los usos que le dan a las comunidades y cómo éstas deben ser potencializadas y estimuladas en los jóvenes.

### **Antropología del Ciberespacio**

Además, es importante aprender a leer este nuevo espacio y entender las relaciones al interior del mismo. Para ello, la metodología es fundamental, por lo que uno de los aportes de este estudio está en el de desarrollar e implementar metodologías de estudio, que permitan acercarnos desde la antropología, a escenarios tan distintos y nuevos como son los virtuales. Internet se vuelve entonces en un objeto de estudio, a la vez de un medio para el estudio de una cultura juvenil y la metodología debe dar cuenta de esto.

## **3. Preguntas Principales**

Lo que este estudio intenta responder a partir de su planteamiento, estaría sintetizado en las siguientes preguntas generales y específicas.

### **3.1 Pregunta General**

---

<sup>6</sup> MARTIN-BARBERO, JESUS. 1998. De los medios a las mediaciones. Colombia: Convenio Andrés Bello.

<sup>7</sup> PNUD. 1998. Informe de Desarrollo Humano en Chile: las paradojas de la modernización. Santiago de Chile. PNUD

<sup>8</sup> PNUD. 1998. Informe de Desarrollo Humano en Chile: las paradojas de la modernización. Santiago de Chile. PNUD

¿Cómo se relacionan los jóvenes al interior de una comunidad que se ha establecido principalmente en un espacio virtual; y cuál es la red de significaciones y símbolos que construyen e intercambian en este proceso?

### **3.2 Preguntas Específicas**

¿Qué red de sentidos y valoraciones particulares han tejido y comparten estos jóvenes al interior de la comunidad virtual?

¿Cómo son las relaciones e interacciones (tipo de relaciones) que se generan a partir de la participación al interior de una comunidad virtual?

¿Cómo se desenvuelven las relaciones al interior de una comunidad que deambula entre los escenarios “físicos” y virtuales simultáneamente?

## **4. Objetivos de la Investigación**

### **4.1 General**

Estudiar desde la perspectiva simbólica<sup>9</sup> de la antropología, la red de relaciones y significados que se desarrollan al interior de una comunidad virtual, compuesta principalmente por jóvenes.

### **4.2 Específicos**

- Dar cuenta de la red de significados que se ha construido a partir de las experiencias al interior de una comunidad virtual.
- Observar las formas de socialización y relaciones que se dan, al interior de una comunidad virtual.
- Abordar el estudio de una comunidad virtual, desde su virtualidad misma, es decir, implementar una metodología de estudio capaz de observar y dar cuenta de la realidad desde los recursos propios de la etnografía pero incorporando nuevas herramientas que permitan dimensionar adecuadamente este fenómeno.

## **II. Marco Conceptual**

### **Introducción**

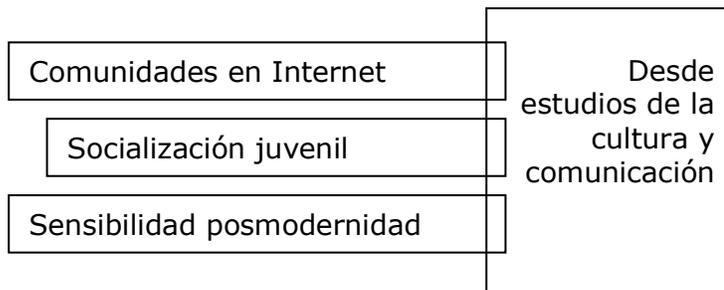
La idea central de nuestro marco conceptual propone un recorrido que empieza con reflexiones macro y va estrechándose poco a poco, hasta llegar a los conceptos particulares. Por ello, para responder a nuestra pregunta central de cómo son las relaciones que desarrollan los jóvenes al interior de una comunidad virtual, proponemos la revisión de algunos rasgos de las denominadas “culturas juveniles”, que a su vez están insertas dentro de lo que se ha denominado como la sensibilidad posmoderna. Los rasgos de la cultura juvenil que adquirirán importancia en nuestra investigación, serán aquellos relacionados a los procesos de socialización que tienen los jóvenes. La particularidad entonces estaría en abordarlos desde las comunidades o grupos virtuales.

---

<sup>9</sup> Entendida esta perspectiva como lo propone Geertz, es decir un análisis de la cultura que se interesa por el sentido o valor, por el descubrir las redes de significados que imprimen sentido a los integrantes de una cultura.

Todo este recorrido, se desarrollará desde las perspectivas de los estudios de comunicación y cultura, ya que como lo explicaremos mas adelante, el enfoque desde la cultura, deberá responder a la pregunta de cómo dichos proceso culturales están influenciados por los medios y viceversa.

En síntesis el camino a recorrer en nuestro marco conceptual, es el siguiente:



## 2.1 Estudios de Comunicación y Cultura

Queremos partir señalando que este estudio se asienta sobre dos disciplinas de las ciencias sociales (antropología y comunicación social). Ambas parecen converger y alimentarse continuamente, debido a los cambios culturales que los medios de comunicación habrían generado en la denominada “sociedad de la información”. Por ello, nos interesa profundizar acerca de cómo las perspectivas culturales van adquiriendo cada vez mayor relevancia en el estudio de los medios de comunicación. Incluso, cómo la dialéctica entre medios – cultura – identidad, nos permitirán enmarcar el estudio de una comunidad virtual desde una perspectiva más amplia y enriquecedora.

### 2.1.1 Los estudios culturales de la comunicación

Queremos empezar por la discusión de dos corrientes que alimentan los estudios de los medios de comunicación desde una perspectiva cultural. Principalmente, estas corrientes enfrentarían dos preguntas claves: cómo abordar el estudio de los medios de comunicación desde la cultura, y cuál es la relación entre los procesos de socialización, generación de cultura y los medios de comunicación.

Para ello recurriremos, por un lado, a la Escuela Británica de Estudios Culturales y comunicación, escuela que ha engendrado autores como Morley, Curran o Kunczick, y que aporta con una revisión de los estudios culturales e intenta reconceptualizar el rol de los medios al interior de las sociedades. Por otro lado, recurriremos a la corriente de estudios de sociología de la comunicación, a la que se adscriben García Canclini; Barbero y otros antropólogos y sociólogos de América Latina, y que nos entrega visiones acerca de cómo las sociedades se constituyen y modelan a partir de las interacciones mediadas por los medios de comunicación de masas.

### Nuevo revisionismo Inglés

El estudio de los medios de comunicación y difusión ha tenido una trayectoria importante durante los años 80 y 90 dentro de la denominada “Tradición Británica de estudios culturales y comunicación” (Curran; Morley; Walkerdine), la cual propone principalmente un “nuevo” revisionismo de los estudios culturales,

es decir, una forma nueva de abordar el estudio de los medios de comunicación y la relación de estos con la cultura dentro de la cual se encuentran.

Ante la discusión frente a los medios de comunicación y su influencia en las culturas actuales, James Curran plantea principalmente *“una crítica a las ideas que presentan a las audiencias de los medios de comunicación como zombies pasivos o “inconscientes” fácilmente influenciados por el poder de los medios”*.<sup>10</sup> Esta crítica aparecería como contraposición a las ideas tempranas de Elihu Katz quien argumentaba acerca del poder de influencia que tienen los medios sobre las personas y que suponía que los medios eran capaces de cambiar el pensamiento de las personas, y por lo tanto, cambiar su accionar.

Para Curran, aquel poder atribuido a los medios de comunicación, sólo estaría desconociendo las capacidades culturales del lector y el contexto social en el que se ubica durante el “momento” de la lectura o exposición al medio. Esta reflexión asumiría a los lectores-audiencias-sujetos, como portadores de una cultura, que se reproduce y recrea continuamente a partir de su interacción con los medios, y no necesariamente como un conjunto de ideas y significaciones que le son externas, y que se le imponen al momento de su exposición mediática.

Por otro lado, David Morley afirma que *“siempre se debe reconocer que los “lectores” de distintas posiciones sociales, tienen diferentes tipos y cantidades de “capital cultural” a su disposición, al hacer “usos” e “interpretaciones” de los medios”*<sup>11</sup>. A ello Curran agrega que la “predisposición” de la gente frente a los mensajes es fundamental en el proceso de interpretación de los mismos, ya que *“distintas personas tienen distintas actitudes ante la misma cosa, es decir que, la “cosa” NO es la misma para estas personas”*. De esta forma, se estaría tomando en cuenta la percepción, a la vez que la interpretación que tienen las personas acerca de los medios de comunicación, y los contextos sociales y culturales que moldean y afectan dichos procesos. Los cambios principales que el nuevo revisionismo propone, tienen que ver con el estudio de los medios como portadores de un mensaje, “que delegan la producción de significado al espectador – productor”; y el reconceptualizar a las audiencias como productoras activas de significados y que son selectivas en los mensajes.

Estas primeras discusiones acerca del rol de los medios frente a la cultura y su constante dialéctica con el capital cultural de las audiencias, nos acercan a las siguientes ideas (desarrolladas principalmente en Latinoamérica a partir de la corriente de la sociología de la comunicación), que buscan alejarse de la manera tradicional del estudio de los medios (como portadores de mensajes) y centrarse en los procesos de socialización al interior de las culturas como productos de la exposición mediática.

## **De los Medios a las Mediaciones**

Ante la pregunta inicial de cómo podemos conceptualizar a los “mass media” (medios masivos), para luego revisar su influencia en las sociedades, nos encontramos con que, desde la perspectiva antropológica (específicamente a partir de las teorías de Spitulnik –1993-), hay quienes conciben a los medios masivos (mass media) como instituciones, prácticas comunicativas, productos culturales, actividades sociales y como procesos históricos. Para Spitulnik, los medios de masas son a la vez artefactos, experiencias, prácticas y procesos<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> CURRAN, JAMES; MORLEY, DAVID. 1998. “El nuevo revisionismo en los estudios de comunicación: una reevaluación”, en *Estudios Culturales y Comunicación*. España: Paidós.

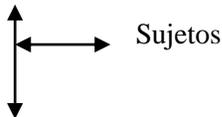
<sup>11</sup> MORLEY, DAVID. 1998. Debate mediático: interpretando a las interpretaciones de las interpretaciones, en *Estudios Culturales y Comunicación*. Paidós 1998.

<sup>12</sup> SPITULNIK, DEBRA. 1993. “Anthropology and mass media”, tomado de *Mass Media Anthropology*, Osorio Francisco.

Ante esta definición, el estudio de los medios implicaría abordar los procesos de construcción de realidades y la transmisión de culturas dentro de una continua interacción mediatizada. En palabras de Martín Barbero (desde la tradición de sociología de la comunicación) estaríamos pasando del estudio de los medios (como objetos, como vehículos transmisores), al estudio de las mediaciones (como procesos culturales producto de la exposición mediática).

De esta forma, como sugieren las corrientes revisionistas de los estudios culturales, a la vez que la sociología de la comunicación (en especial latinoamericana), la relación medios de comunicación – sujetos, constituiría una dialéctica constante entre:

Medios :            como portadores de cultura, y como productos culturales.



Cultura:            red de significaciones construidas por los sujetos a partir de la experiencia mediática.

Es a partir de estas primeras discusiones que hemos querido abordar el estudio de un medio de comunicación (como lo es Internet) no en términos de sus usos, sino de las mediaciones que estimula, es decir de los procesos de socialización que generaría. De ahí que, ante nuestro objetivo de estudiar a una comunidad virtual, desde una perspectiva cultural, se torne necesario abordar su estudio teniendo como punto de partida los procesos culturales que se generan, a partir de la exposición a los medios, sin olvidar que los procesos de significación han sido tejidos por los mismos sujetos (como lo indica Geertz). Por ello, abordaremos a continuación el concepto de cultura, propuesto por Geertz, debido a la centralidad que adquiere para el entendimiento de la dialéctica entre medios-culturas y mediaciones.

### 2.1.2 Cultura como Red de Significados

Como hemos mencionado, para acercarnos al fenómeno de los procesos de socialización que tienen los jóvenes al interior de un espacio virtual, y teniendo como marco conceptual la idea de que existiría una dialéctica continua entre medios y la producción de significados, hemos tomado como punto de partida la definición que Clifford Geertz realiza acerca de la cultura como significado, es decir desde una perspectiva semiótica<sup>13</sup>. Éste señala que *"la cultura es un patrón históricamente transmitido de sentidos incorporados en símbolos"* (Geertz 1973).

Nos interesa principalmente realizar este estudio desde la perspectiva simbólica, ya que nos permitirá interpretar acerca de cuáles son los sentidos que tienen para los miembros de esta comunidad, el participar e interactuar al interior de ésta. Recurrimos a Geertz para definir que vamos a entender por cultura, *"el concepto de cultura que propugno es esencialmente semiótico, creyendo con Max Weber que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de sentidos"* (Geertz 1973:20). De ahí que justamente sea el estudio de ese "tejido" "urdidumbre" lo que primará en la investigación.

<sup>13</sup> Semiótica: Estudio de los signos y su empleo. Los signos pueden dividirse en tres grandes grupos: los iconos que recuerdan su referente, como una flecha orientada hacia la izquierda en un camino; los índices, como el letrero de no fumar, y los símbolos.

Frente a esta definición de cultura, nos planteamos también el cómo abordar su análisis, para lo cual Geertz responde que dicha forma de abordar el análisis de la cultura es a partir de la pregunta por el “sentido” o valor, es decir que la antropología no puede buscar leyes o regularidades, pero sí descubrir las **redes de significados** que imprimen sentido a la vida de los integrantes de una cultura y establecer cuáles son los símbolos más importantes que la guían. De ahí que *“aquello por lo que hay que preguntar es por su sentido y su valor: si es mofa o desafío, ironía o cólera, esnobismo u orgullo, lo que se expresa a través de su aparición y por su intermedio”* (Geertz 1973)

Teniendo en cuenta la perspectiva de la antropología simbólica<sup>14</sup>, es importante señalar que el símbolo desempeñaría un importante papel en las acciones de los seres humanos, al imprimir significado a sus actos en el contexto de su cultura, y, además, sería el mecanismo que permite ordenar las relaciones sociales, ya sea a través de prohibiciones o regulaciones sustentadas en símbolos y metáforas compartidos socialmente.

La antropología simbólica que nace con Geertz se centraría en las diferentes maneras en las que la gente entiende su alrededor, así como las acciones de los demás miembros de su sociedad. Todas estas interpretaciones se establecen por medio de símbolos y procesos (como por ejemplo los rituales) y es a través de ellos como los seres humanos establecen significados a sus acciones. En definitiva, se trata de una forma de lenguaje. Según Geertz, en cada sociedad el hombre cae permanentemente en la necesidad de obtener lo que él llama “fuentes de iluminación simbólica”, que le ayudan a realizar un completo sistema de significados.

En esta primera parte hemos abordado el concepto de “mediaciones”, como un proceso cultural, pero además, el concepto de cultura como red de significaciones. Esto nos acerca a una discusión particular acerca de cómo se desarrollan las mediaciones al interior de las comunidades o agrupaciones juveniles, y el proceso de construcción de redes de significado. Por ello, a continuación revisaremos en detalle algunos de los rasgos de las culturas juveniles, relevantes para este estudio, y que están relacionadas con esta discusión inicial.

## **2.2 Cultura Juvenil: Identidad y Vínculos**

Luego de revisar la relación que tienen los medios de comunicación con el estudio de la cultura, revisaremos algunas reflexiones acerca de la cultura juvenil en la posmodernidad desde autores como Hopenhayn y Maffesoli, que dan cuenta de las nuevas sensibilidades juveniles. También abordaremos la discusión desde la corriente sociológica latinoamericana, que incluye a García Canclini y Martín Barbero, y que son quienes trabajan las ideas de la hibridez cultural latinoamericana en los jóvenes, a la vez que los distintos rasgos sociales que tienen los jóvenes en las sociedades mediatizadas (propio de la posmodernidad). También revisaremos las ideas de comunidad emocional y vínculo social, trabajadas por Maffesoli, como una forma de sistematizar estos dos conceptos claves para nuestra investigación.

### **2.2.1 Posmodernidad: El Contexto de las Prácticas Juveniles**

La idea de posmodernidad, según Michael Maffesoli, se contrapone a la idea de modernidad, como razón instrumental. Para él, la Posmodernidad implicaría el nacimiento de una razón sensible, que abandona la noción moderna de separación entre cuerpo-mente, materia-esencia, es decir una noción binaria “de esto o

---

<sup>14</sup> La antropología simbólica define la cultura como un sistema de significados que dan sentido a la vida y las acciones de quienes participan de la misma (Desde Geertz)

aquello”, y estaría dando paso a las visiones más holísticas, que en vez de restar, multiplican las experiencias simultáneamente.

Para él, al estallar la razón, se estaría dando paso a la explosión Dionisiaca, es decir, el estallido de las lógicas movidas por el dinamismo, el nomadismo juvenil (carente de un curso predeterminado), que es arrastrada por lo placentero, lo festivo, lo erótico, lo desordenado. Para Maffesoli, es justamente ahí en donde las practicas juveniles aparecen como expresión y por lo tanto contextualizarían su análisis.

Es a partir de las miradas modernas (como contraposición a las posmodernas), donde se mencionan las crisis culturales que viven los jóvenes, como una amenaza que los desproveería de la capacidad de reconocer a un “otro” válido, a un “nosotros” fortalecido. Esto estaría supuestamente atentando a la generación de sentidos comunes, a los vínculos y las inter relaciones sociales. El mismo Maffesoli advierte (con una intención reivindicadora) que dichas miradas apocalípticas en torno a los jóvenes y su contexto posmoderno: *“han insistido tanto en la deshumanización, el desencanto del mundo moderno, de la soledad, que casi no estamos en condiciones de ver las redes de solidaridad que se construyen en el.”*<sup>15</sup>

Como lo indica Margit Eckholt<sup>16</sup>, en su estudio sobre los jóvenes en América Latina, éstos constituyen nuevas formas de vida y comunidades, en las cuales crece un nuevo ethos comunitario. Los jóvenes no forman una “contracultura” como una gran mayoría supone, porque para ellos la sociedad neoliberal o posmoderna es demasiado descolorida, demasiado fragmentada, como para ofrecer un espacio unitario de acción. Más bien, surge una variedad de “cultura juvenil”, de agrupaciones de los jóvenes, cada una con acentos diferentes, con una marcada variable social, política o cultural, con signos distintivos propios, formas de lenguaje, con su estética específica, con una especial preferencia por la música determinada, que están matizando según características regionales, sociales o sexuales. Para ella, los procesos de socialización e identificación, de los jóvenes se caracterizan por la cohesión, la participación y el reencantamiento.

Siguiendo con esta misma línea, que plantea Eckholt, de que no se trataría de una “contracultura”, Bianicucci afirma que, *“la llamada cultura juvenil es más que un fenómeno contracultural y de ataque a los símbolos de sustentación básica de la cultura: la llamada cultura juvenil aparece como una subcultura particular, respondiendo a su manera y conviviendo con la crisis de la cultura moderna que determina las características de la época. La subcultura supone que los jóvenes interiorizan un cóctel de aspectos culturales, tomados de diversas subculturas presentes en el mercado de los sistemas de significados”* (Biancucci, 1994)

Por otro lado, Martín Hopenhayn<sup>17</sup>, indica que una vez diluidas las imágenes de emancipación de las masas, las utopías totalizadoras y la norma de una cultura única, los lazos se hacen provisorios y precarios, según el proyecto de vida personal y los gustos de cada cual. Esto, según él, implicaría que el tejido social se ve simultáneamente atomizado y enriquecido por una telaraña de sensibilidades, lenguajes, especialidades y estrategias de vida, que a su vez cobrarían una visibilidad segmentada en los medios de comunicación de masas.

---

<sup>15</sup> MAFFESOLI, MICHAEL. 1990. El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en la sociedad de masas. Barcelona: Icaria.

<sup>16</sup> ECKHOLT, MARGIT, HUNERMANN, PETER. 1997. La juventud Latinoamericana en la vorágine de los procesos de globalización. FLACSO.

<sup>17</sup> HOPENHAYN, MARTIN. 1997. Nuclearse, resistirse, abrirse: las tantas señales de la identidad juvenil. *Revista Chilena de Temas Sociológicos* No. 3

Esta “telaraña de sensibilidades” a la que se refiere Hopenhayn estaría validando la necesidad de abordar el estudio de la cultura de los jóvenes, a partir del estudio de las “redes de significaciones”, que mencionábamos en el capítulo anterior.

Junto con el nuevo “ethos” que propone Eckholt, y la paradoja de la atomización y el enriquecimiento del tejido social que analiza Hopenhayn, habría un sinnúmero de experiencias sociales que se irían matizando de acuerdo a los contextos sociales y a los efectos mediáticos (propios de la posmodernidad), y que podríamos considerar como propios de la cultura juvenil actual. Algunos de estos rasgos serían:

**La máscara como identidad:** ya que es un ir y venir entre construcciones y deconstrucciones de un yo, un otro y un nosotros.

**El tiempo como experiencias:** viven el presentismo (no futurismo) a través de la interacción constante.

**Fin del espacio como territorio:** sus espacios ya no son compartidos sino interconectados y con estructuras del tiempo de tipo instantáneo y simultáneo.

**El consumo como dialéctica:** 1) Los jóvenes son los principales consumidores de mercados multidimensionales (como efecto de la globalización). 2) La cultura es experimentada a través del consumo de objetos, imágenes y experiencias culturales ofrecidas por la industria de la entretención y la tecnología.

**Emociones aglutinantes:** la consistencia del grupo es intensamente mantenida por puestas en común de sensibilidades y afectos. Los jóvenes se juntan a pesar de la ausencia de un “para qué”.

### 2.2.2 Jóvenes Agrupados en torno a las Emociones

Para quienes estudian las actuales formas de agregación y participación de los jóvenes, existiría una búsqueda de sentidos colectivo, movido más que por la razón, por las emociones. Dentro de la corriente latinoamericana, el sociólogo ecuatoriano Carlos Tutiven<sup>18</sup>, indica que desde los años setenta, habrían surgido nuevas prácticas de movilización social orientadas a reivindicaciones, no de clases, como a principios de siglo, sino postmaterialistas (ecología, lo antinuclear, el pacifismo). Mas allá de las diferencias de clase, este período señalará las diferencias sexuales y raciales, de ahí los feminismos, los racismos, como también los antiracismos (Heller, 1996).

En otras palabras, la modernidad del capitalismo tardío (o posmodernidad) traería como una de sus consecuencias en el plano social, la emergencia de unas “gramáticas de las formas de vida” (Habermas, 1981), es decir, de unas lógicas donde lo que importaría es la expresión de sensibilidades más que de racionalidades, los universos simbólicos, más que los objetos materiales, las valoraciones más que las ideologías.

Para Maffesoli<sup>19</sup> las diversas formas de agregación social que hoy ven la luz no pueden ser definidas desde la concepción moderna de distinción (como concepción binaria). Para él, las agregaciones sociales, especialmente en los jóvenes, “*poseen unos contornos indefinidos: el sexo, la apariencia, los modos de vida y hasta las ideologías se ven cada vez mas a menudo calificadas en términos de “trans” – “meta” que sobrepasan las identidades binarias. Se puede afirmar que asistimos tendencialmente a la sustitución de un social racionalizado por una socialidad de predominio empático*”.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> TUTIVEN, CARLOS. 1999 “La disolución de lo social en la socialidad de una comunidad emocional”; en el *Informe sobre culturas Juveniles en Guayaquil*. Ecuador.

<sup>19</sup> MAFFESOLI, MICHAEL. 1990. *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en la sociedad de masas*. Barcelona: Icaria.

<sup>20</sup> MAFFESOLI, MICHAEL. 1990. *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en la sociedad de masas*. Barcelona: Icaria.

Él mismo afirma que a partir de los años 80, se hacen visibles las nuevas formas de organización social, como producto de las culturas juveniles, en el contexto del estallido posmoderno. Esta crisis general da paso a nuevas formas de agruparse, reunirse y formarse. Para este sociólogo, habría una lógica secreta que entrelaza la homogeneización inevitable (del vestido, la comida, la vivienda) con la diferenciación necesaria que buscan los grupos. Esto hace emerger un nuevo tipo de tejido social cuyos aglutinamientos, no son ni un territorio fijo, ni un consenso racional y duradero.

Estas nuevas formas de agruparse en torno a emociones, han llevado a Maffesoli a llamar **comunidades emocionales** a los grupos *“cuya consistencia, si bien precaria, no lograda por la racionalidad de los acuerdos e intereses, es intensamente mantenida por puestas en común de sensibilidades y efectos”*. Esto nos indicaría, que las agregaciones juveniles se estarían amontonando en torno a la ausencia de un “para qué”, de una explicación argumentada, y en vez de esto, las fuerzas del juntarse se animan por “atmósferas” que dependen más del evento situacional y pulsional que de un objetivo, un del “deber ser” de la misión o de la finalidad.

Si bien Maffesoli construye la distinción de “comunidades emocionales”, para estudiar principalmente a las tribus urbanas, a las agregaciones juveniles de los territorios urbanos, esta distinción serviría como guía de estudio de las comunidades virtuales, ya que al parecer uno de los rasgos principales es la emoción y no la razón como vínculo unificante.

### **2.2.3 Vínculos de los Jóvenes en la Posmodernidad**

Dentro de este contexto de la posmodernidad y de las agregaciones juveniles (marcadas por la fragmentación), nos preguntamos cómo son los vínculos sociales que se desarrollan al interior de estas agrupaciones. Siguiendo la línea de Maffesoli, *“es interesante notar que lo que late en la noción Stimmung (atmósfera), tan característica del romanticismo alemán, sirve cada vez mas, por una parte para describir relaciones reinantes al interior de los microgrupos sociales, y por otra, para especificar la manera como estos grupos se sitúan en su entorno espacial (ecología, hábitat, barrio)”*.

Estas atmósferas, a las que se refiere Maffesoli, estarían dando cuenta de las relaciones comunitarias (las puestas en común), que se dan en los microgrupos. Por otro lado afirma que, *“el termino inglés feeling en el marco de las relaciones interpersonales merece particular atención porque servirá de criterio para medir la calidad de los intercambios y para decidir acerca de su prosecución o del grado de profundización”*.

Lo que parece suceder, de acuerdo a Maffesoli, es que los denominados “vínculos” son distintos en cuanto a duración y tipo, las identidades serían procesos emocionales y tecno-influenciados, los encuentros cara a cara desaparecerían, se construiría un nuevo ethos sobre el que se configuran las cosmovisiones del mundo que habitan, y el territorio no es mas un elemento esencial para que se produzca una relación real y duradera.

### **La Tecnofascinación: Un Vínculo Particular**

Para el sociólogo Manuel Castells, a quien revisaremos principalmente en el capítulo de las relaciones virtuales, “después de la transición de la predominancia de relaciones primarias (representadas por las familias y comunidades), hacia las relaciones secundarias (representadas por las asociaciones), el nuevo y dominante patrón parece estar construido sobre lo que podríamos denominar las relaciones terciarias o comunidades personalizadas (representadas en redes centralizadas por el yo)”. Podríamos decir que en la posmodernidad, los núcleos socializadores por excelencia, como lo eran la familia y la escuela, son

puestos en jaque por los medios de comunicación de masas. La construcción de identidades, ciudadanía y moral, parecerían no ser mas responsabilidad de dichos núcleos “tradicionales” de socialización, sino que, en gran parte, son responsabilidad de los medios (con toda la espectacularización e industrialización que esto conlleva).

Como lo indica el estudioso de la sociología de la comunicación, Jesús Martín Barbero<sup>21</sup>, la heterogeneidad de los grupos, la diseminación de los anonimatos y la fuerte conexión a redes culturales del mundo audiovisual, nos descubren la radicalidad que caracteriza a las transformaciones de lo social. La cultura desarrollada por los jóvenes (en este caso a través de las relaciones mediáticas) se configura sobre la base del consumo de objetos culturales que la industria del entretenimiento y tecnología les ofrece. Es decir, se produce un nuevo vínculo a partir de lo que se ha denominado como “tecnofascinación” en donde la realidad se construye por “atmósferas” y los vínculos por el consumo mediático.<sup>22</sup>

Así, la cultura industrializada y digitalizada en imágenes es el imán aglutinador de las culturas juveniles, la amalgama que desplaza a las viejas fuerzas de cohesión que representaban el territorio, el barrio, o la ciudad. Esta cultura es productora de los nuevos símbolos, de los nuevos referentes psíquicos de la identificación, al igual que será la “creadora” de las distintas atmósferas donde los sujetos postmodernos socializan y se comunican, claro, entendiendo la comunicación como “sentido compartido a través de sensibilidades comunes” (Muñoz, 1997)<sup>23</sup>

Nos encontramos ante una definición aún mas amplia de lo que son los vínculos (como producto del consumo mediático), que aparece y desaparece según las atmósferas y situaciones particulares (construidas desde las representaciones que se adhieren a partir de la exposición a los medios). Parecería ser entonces que su duración y fortaleza, no son más características determinantes al momento de identificarlos como vínculos fuertes-débiles; duraderos-temporales.

## 2.3 Las Comunidades Virtuales

### 2.3.1 Socialidad y el Reconocimiento del “Nosotros”

Queremos partir la reflexión en torno a las comunidades, específicamente las virtuales, sugiriendo que éstas se asientan sobre una base conceptual más amplia relacionada con el concepto de capital social. Así pues, podemos afirmar que *“sólo las personas organizadas subjetivamente en un “nosotros” colectivo, pueden operar como un sujeto que se instala reflexivamente sobre las tendencias de la modernización... un nosotros débil deja paso a una instrumentalización de la subjetividad”*<sup>24</sup>

El estudio de una comunidad virtual debiera entonces partir por asumir que sus miembros comparten un “nosotros” colectivo que se explicita en el interés de cada individuo por participar<sup>25</sup> en un proyecto común.

---

<sup>21</sup> MARTIN-BARBERO, JESUS. 2000 “De la ciudad mediada a la ciudad virtual transformaciones radicales en marcha”. *Documento extraído de Internet.*

<sup>22</sup> Aquí el vinculo social en su dimensión simbólica se derrumba, para dar paso a la construcción imaginaria de un vínculo cuya lógica se extrae de la espectacularización mass mediática. Este vínculo permite unir la pasión personal (emotividad, intensidad, imaginarios) con la racionalidad instrumental.

<sup>23</sup> MUÑOZ, GERMAN. 1998. *Identidades culturales e imaginarios colectivos.* Bogotá: Universidad Nacional.

<sup>24</sup> PNUD. 1998. *Informe de Desarrollo Humano en Chile: las paradojas de la modernización.* Santiago de Chile. PNUD

<sup>25</sup> Entendemos como participación “que la gente intervenga estrechamente en los procesos económicos, sociales, culturales y políticos”. PNUD

Siguiendo con esta línea argumental, podríamos decir que tanto la sociabilidad es el núcleo que sostiene a esa capacidad de reconocer un “nosotros”. En palabras del PNUD “*socialidad es la producción y activación de vínculos cotidianos entre los individuos que se sustentan en el mutuo reconocimiento como participantes de una comunidad de saberes, identidad e intereses. La socialidad no excluye diferencias y conflictos, mas bien supone la existencia de cierta reciprocidad, de cierta comunidad de interpretaciones y de confianzas mutuas que dan un cauce y sentido a los conflictos.*”<sup>26</sup> De esta forma vemos cómo el concepto de capital social (*que es la acumulación de experiencias compartidas que han ido estableciendo redes sociales, instituciones formales, lazos sociales, valoraciones comunes de lo que es positivo o negativo para el desarrollo de ciertas identidades y convivencias*)<sup>27</sup> sería la base sobre la cual se asienta la idea de comunidad, y en especial la de comunidad virtual.

### 2.3.2 Comunidades Conectadas

En su estudio acerca de las sociedades de la información, el sociólogo Manuel Castells afirma que “*los sistemas tecnológicos son socialmente producidos. La producción social está culturalmente informada. La Internet no es una excepción. La cultura de los productores de Internet modelan al medio*”<sup>28</sup>. Para Castells, la cultura de Internet estaría dividida en cuatro niveles: la cultura tecno meritocrática, que se desarrolla al interior de las elites tecnológicas (que producen y construyen el medio como tal); los hackers (que representarían una contracultura a dicha elite tecnológica, y que busca continuamente desafiar el orden y control de éstas); la cultura del emprendedor (que representa el auge de empresas punto com y que han modelado un estilo particular a nivel organizacional), y finalmente la cultura comunitaria virtual, la misma que le añade la dimensión social al intercambio tecnológico, haciendo de Internet un medio de interacciones sociales selectivas, y de pertenencia simbólica.

A continuación revisaremos la cultura de las comunidades virtuales, como una forma de abordar los fenómenos sociales que este medio ha potenciado.

### 2.3.3 La Cultura Comunitaria Virtual

El sociólogo canadiense Barry Wellman, en su estudio “Comunidades virtuales como comunidades”<sup>29</sup>, distingue dos tipos de comunidades iniciales: las tradicionales y las contemporáneas. Por un lado define a una comunidad tradicional, como aquella que posee una estructura de aldea - pueblo y que está compuesta por miembros comunitarios similares entre sí. Su composición y estructura les daría la capacidad comunicativa para coordinar y controlar los recursos que sirven de ayuda a los miembros necesitados de la comunidad. Para él, en las sociedades contemporáneas del occidente dichas comunidades tradicionales se encontrarían típicamente representadas en lugares rurales desolados o en enclaves de emigrantes pobres.

Por otro lado, afirma Wellman, están la mayoría de comunidades contemporáneas (occidentales), que a diferencia de las tradicionales son socialmente diversas, sin mayores parentescos, y altamente conectadas al mundo exterior. En este tipo de comunidades “contemporáneas”, cada persona es un miembro limitado al interior de múltiples comunidades, tales como grupos de parentesco, vecindarios y círculos de amistades. A veces mantienen las estructuras de las aldeas, en el sentido de que capturan la atención de

---

<sup>26</sup> PNUD. 1998. Informe de Desarrollo Humano en Chile: las paradojas de la modernización. Santiago de Chile. PNUD

<sup>27</sup> PNUD. 1998. Informe de Desarrollo Humano en Chile: las paradojas de la modernización. Santiago de Chile. PNUD

<sup>28</sup> CASTELLS, MANUEL. 2001. The Internet Galaxy: reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford: University Press.

<sup>29</sup> WELLMAN, Barry. 1999. “Virtual Communities as communities: net surfers don’t ride alone”, in *Communities in Cyberspace*. Edited by M. Smith, pp. 167-195. London: Routledge.

algunos participantes. Las personas, sin embargo, raramente pasan el tiempo completo en dichos ambientes. En vez de eso, la tendencia de la red es a incentivar la participación en múltiples y parciales comunidades”.

Siguiendo la misma línea argumental, Manuel Castells considera que las redes “conectadas” se han vuelto formas de comunidad especializadas, es decir, formas de sociabilidad construidas alrededor de intereses específicos. Dado que las personas tienden a desarrollar sus propios “portafolios de sociabilidad”, al invertir de forma diferenciada, en diferentes puntos al mismo tiempo y en un sin número de redes con una penetración baja. Tanto Castells como Wellman, consideran que es esta telaraña de relaciones al interior de múltiples y altamente especializadas comunidades, las que podrían ir entregando pistas de las nuevas formas de socialización y vínculo comunitario que se desarrollan en Internet.

Esta primera idea acerca de las comunidades en donde cada persona arma su escena, producto de múltiples experiencias, nos acerca a la discusión de la diversidad y heterogeneidad de las comunidades virtuales, debido a que estas (las comunidades) empiezan a ser definidas más que por su capacidad de agrupar, por su interconectividad, por las redes que van desarrollando, entre una y otra escena, uno y otro interés.

Para Manuel Castells las comunidades virtuales desde sus inicios fueron fuente de valores, que desarrollaron patrones de comportamiento y organización social. Dichos orígenes se remontan a los años 60 junto con la aparición de los movimientos alternativos y contraculturales de la época. Sin embargo, a medida que las comunidades virtuales se expandieron en tamaño y alcance, sus conexiones originales con la contracultura se debilitaron. Valores e intereses de todo tipo florecieron de las redes computacionales.

Empíricamente hablando, para Castells no existe algo como una cultura unificada u homogénea de tipo comunal. Al igual que él, la mayoría de observadores de los movimientos virtuales, en especial Howard Reighnold, a quien se le atribuye la definición inicial de las comunidades virtuales, enfatizan la extremada diversidad de estas comunidades. *“El mundo social de Internet es tan diverso y contradictorio como lo es la sociedad. Por ello, la cacofonía de las comunidades virtuales no representa a un sistema de valores relativamente coherente y de reglas sociales”*<sup>30</sup>.

El desafío que plantean tanto Wellman como Castells, es el de enfocar el análisis de las nuevas formas de interacción social (en la era de Internet), a partir de la redefinición de las comunidades. Por un lado Wellman, sugiere que la definición no se daría tanto en términos de “espacio” (como el vecindario), ni tampoco en términos de “tiempo” (aquí, ahora); sino en términos de redes sociales. Basándose en las ideas de Barry Wellman, el propio Castells afirma “las comunidades son redes de lazos interpersonales que proveen sociabilidad, apoyo, información, sentido de pertenencia. Naturalmente la clave está en desplazarse de comunidades hacia redes, como el sistema central de interacción social.

#### **2.3.4 Los Vínculos Virtuales**

Según el estudio de Wellman y Gullian<sup>31</sup>, al igual que las redes sociales no virtuales, aquellas que se sostienen sobre plataformas computacionales estarían entregando compañía, apoyo social, información y sentido de pertenencia. “La mayoría de veces se trata a Internet como un fenómeno social apartado, sin tomar en cuenta, cómo las interacciones en la red, se relacionan y acomodan con otros aspectos de la vida de la persona”, es decir, no son realidades separables.

---

<sup>30</sup> CASTELLS, MANUEL. 2001. *The Internet Galaxy: reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: University Press.

<sup>31</sup> WELLMAN, Barry. 1999. “Virtual Communities as communities: net surfers don’t ride alone”, in *Communities in Cyberspace*. Edited by M. Smith, pp. 167-195. London: Routledge.

Castells por su lado, toma el concepto de “individualismo en red” para afirmar que los individuos construyen sus redes tanto dentro como fuera del espacio virtual, sobre la base de sus intereses, valores, afinidades y proyectos. Es decir que *“las redes conectadas pueden construir comunidades, las comunidades virtuales son diferentes de las comunidades del mundo físico, pero no necesariamente menos intensas, o menos efectivas en unir y movilizar. Lo que observamos en nuestras sociedades es el desarrollo de una comunicación híbrida que une el mundo físico con el virtual, y que actúa como materia de apoyo para el “individualismo en red”*. La invitación parece ser a no desvincular o separar ambas realidades (virtuales o no) y abordarlas desde su integración y continua dialéctica. “Estamos en la presencia de una nueva noción de espacio, en donde lo físico y lo virtual se influyen así mismo, dando paso al surgimiento de nuevas formas de socialización, nuevos estilos de vida y formas de organización social”.<sup>32</sup>

Ahora bien, en cuanto a los motivos o fuerzas movilizadoras de las relaciones al interior de las comunidades virtuales, Wellman afirma que existen evidencias de que los miembros de la comunidad buscan todo tipo de apoyo, al interior de éstas, pero tienen que hacerlo a través de diferentes fuentes, todas éstas especializadas y muy concretas, dependiendo de cada necesidad. Es decir, cada miembro mantendría un archivo de vínculos, para obtener una gran variedad de apoyo, dependiendo de la situación.

En este tipo de escenarios, la información es solo uno de los diferentes “recursos” sociales que se intercambian en la red. “A pesar de que los grupos de la red (comunidades virtuales) no han sido diseñados para “apoyar”, éstos suelen hacerlo. Como entes sociales, aquellos que usan la red, no solo buscan información, sino también compañía, soporte social y sentido de pertenencia”. De esta forma para Wellman, las comunidades virtuales se parecen a las comunidades reales, ya que proveen apoyo, a través de relaciones altamente especializadas. Pero los miembros virtuales son distintivos al momento de proveer información, apoyo, acompañamiento y sentido de pertenencia, ya que lo entregan a personas que poco conocen en el espacio real, o que son unos extraños completamente.

Por su lado, Castells, refiriéndose al tipo de relaciones que se desenvuelven ante el espacio virtual, afirma que por el hecho de que algunas de estas relaciones sean “débiles”, no implica que dejen de tener importancia. Estas relaciones serían fuentes de información, de desarrollo profesional, de entretención, comunicación, acción cívica o simple gusto.

Éste es quizás uno de los pilares iniciales para el análisis de las relaciones al interior de una comunidad virtual, ya que si bien los miembros de las comunidades virtuales buscan apoyo de distintas fuentes, la calidad y grados de profundización de las relaciones adquieren nuevas formas y sentidos (como lo mencionaba anteriormente Mafessoli). Por ejemplo, en el caso de las necesidades de información, las comunidades que mantienen sus relaciones solo desde el traspaso y consumo de información, desarrollan vínculos que se podrían denominar más “débiles”. Sin embargo, aquí la eficiencia y velocidad en el traspaso de información es altamente valorado, independientemente del grado de profundización de la relación.

### **III. Metodología**

#### **Introducción**

---

<sup>32</sup> CASTELLS, MANUEL. 2001. The Internet Galaxy: reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford: University Press

En el siguiente capítulo resumiremos el diseño de nuestra investigación, tanto para el proceso de recolección de los datos como para su posterior análisis. Es importante señalar que nuestro modelo metodológico responde a los objetivos y enfoque antropológico del estudio, teniendo como base el carácter etnográfico del mismo.

Para este proceso hemos acudido principalmente a las reflexiones acerca de los métodos etnográficos realizadas por Hammersley y Atkinson<sup>33</sup>, autores que guiarán nuestra metodología, dada la pertinencia de sus proposiciones (como lo veremos en detalle), por cuanto parten de la base de que la etnografía debe contemplarse como un proceso reflexivo (como parte del mundo que ella misma estudia). Como fondo para la metodología de Hammersley y Atkinson, hemos considerado a Geertz<sup>34</sup>, ya que es quien propone caminos para el desarrollo de sistemas interpretativos de la cultura, que son los que atraviesan constantemente nuestra investigación, tanto al momento de definir los objetivos, como al abordar los conceptos y principios teóricos, desde la perspectiva simbólica que es la que hemos adoptado.

Finalmente, hemos incluido los principios de la denominada “Grounded theory” o teorización enraizada, debido a la pertinencia de sus propuestas, en relación a la forma de abordar la investigación y el proceso de análisis.

### **Acerca de la Naturaleza Etnográfica del Estudio**

Nuestra investigación, aborda un enfoque desde la antropología simbólica al considerar las variables culturales y la búsqueda de significaciones como ejes principales. De ahí, que consideremos la naturaleza etnográfica como un característica primordial de este estudio.

Es importante señalar que algunas características que se le atribuyen a la etnografía son: “registro del conocimiento cultural (Spradley 1980), la investigación detallada de patrones de interacción social (Gumperz, 1981) o el análisis holístico de las sociedades (1981)”. Adicionalmente, se la define a la etnografía como “esencialmente descriptiva, otras veces como una forma de registrar narrativas orales (Walker 1981), o sólo, ocasionalmente se pone énfasis en el desarrollo y verificación de teorías (Glaser y Strauss 67)”<sup>35</sup>.

Para Hammersley y Atkinson, autores que permanecen como eje para nuestro estudio, la etnografía es la forma más básica de investigación social, ya que no solo tiene una larga historia, sino que también guarda una estrecha semejanza con la manera como la gente otorga sentido a las cosas de la vida cotidiana.

Considerando la definición de cultura que plantea Geertz “la cultura no es una entidad, algo a lo que se pueden atribuirse de manera causal los acontecimientos, modos de conducta, o procesos sociales; la cultura es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible”<sup>36</sup>; nos encontramos con que el análisis cultural de un universo dado (como el de las comunidades virtuales), no se asentaría sobre una ciencia experimental en busca de leyes, sino en una ciencia interpretativa en busca de significaciones. De ahí la importancia que otorgamos en esta investigación a la etnografía como un método que nos permite explicar e interpretar las tramas de significaciones al interior de las comunidades virtuales.

---

<sup>33</sup> HAMMERSLEY, MARTYN, ATKINSON, PAUL. 1983. Etnografía: métodos de investigación. Barcelona: PAIDOS

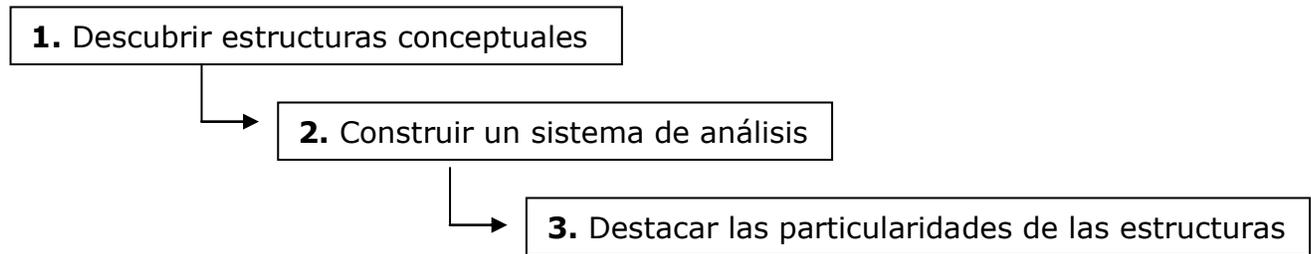
<sup>34</sup> GEERTZ, CLIFFORD. 1973. La interpretación de las culturas. Barcelona: GEDISA.

<sup>35</sup> HAMMERSLEY, MARTYN, ATKINSON, PAUL. 1983. Etnografía: métodos de investigación. Barcelona: PAIDOS

<sup>36</sup> GEERTZ, CLIFFORD. 1973. La interpretación de las culturas. Barcelona: GEDISA.

Lo que plantea Geertz es abordar la tarea de descubrir las estructuras conceptuales que informan los actos de nuestros sujetos, es decir “lo dicho” del discurso social, construir un sistema de análisis en donde aquello que es genérico de esas estructuras, aquello que pertenece a ellas, se destaque y permanezca visible, frente a los otros factores determinantes de la conducta humana.

Visto de esta forma, lo que nuestro diseño de investigación busca principalmente es:



### 3.1 El Método Etnográfico y su Enfoque de la “Grounded Theory”

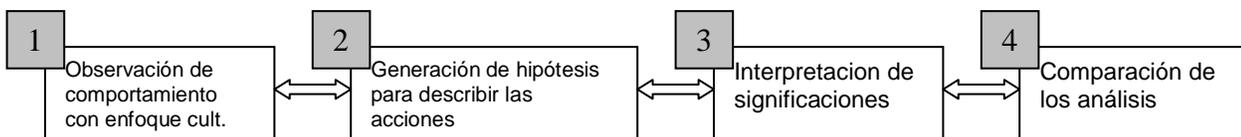
Para los antropólogos Hamersley y Atkinson la propuesta básica en su libro *Etnografía*, es la de asumir a la etnografía como un método eminentemente reflexivo. Para ellos “*en etnografía, el análisis de la información no es un proceso diferente al de la investigación. Éste comienza en la fase anterior al trabajo de campo, en la formulación y definición de los problemas de investigación y se prolonga durante el proceso de redacción del texto. De esta manera el análisis de la información es paralelo al diseño de la investigación*”.

Frente a la necesidad de ir armando un modelo que permita el paralelismo propuesto por Hammersley y Atkinson, y además, basándonos en la propuesta de una ciencia interpretativa (desde Geertz), que buscaría principalmente elaborar una descripción densa o especulación elaborada de lo observado, hemos recurrido a la mencionada Grounded Theory (o teorización enraizada). Para esta teoría, durante el proceso de una investigación, mas allá de una comprobación de datos hay una construcción de conceptos a partir de lo que se va observando y comparando.

En dicha teoría, propuesta por Glaser y Strauss, “*la recopilación de información está estratégicamente orientada por el desarrollo teórico. La elaboración teórica y la recogida de la información están relacionadas dialécticamente*”<sup>37</sup>. Lo que se buscaría es un modelo de investigación que consistiría en derivar hipótesis o explicaciones acerca de los comportamientos observados para confrontarlas con información posterior (es decir un análisis comparativo de conceptos o explicaciones).

Para saber cuáles de estas explicaciones (que eventualmente serán conceptos o teorías) es la correcta, o si es que hay alguna que sea mas apropiada, “*tenemos que investigar el contexto en el que ocurre la acción, esto es, tenemos que extraer significados posibles de la cultura circundante o de otras acciones aparentemente relevantes*”<sup>38</sup>. Una vez realizado esto, debemos comparar los significados posibles de cada acción y decidir qué forma toma el modelo de comportamiento plausible o concepto entregado.

En forma esquemática podemos decir que el modelo basado en una etnografía reflexiva (desde la teorización enraizada) consistiría en la siguiente dialéctica:



<sup>37</sup> HAMMERSLEY, MARTYN, ATKINSON, PAUL. 1983. *Etnografía: métodos de investigación*. Barcelona: PAIDOS

<sup>38</sup> HAMMERSLEY, MARTYN, ATKINSON, PAUL. 1983. *Etnografía: métodos de investigación*. Barcelona: PAIDOS

### 3.2 Diseño Metodológico

Como hemos mencionado anteriormente, el diseño de la investigación está íntimamente relacionado con el análisis de la misma. En el caso de nuestra investigación, al definir **el problema de estudio** no se intenta su captación ni su comprensión (ya que esto se dará en la medida en que se avance en la investigación), sino que la propuesta es de acercarnos a la situación, introducirnos a ésta a partir del establecimiento de parámetros que nos permitan una definición situacional y no operacional.

Basándonos en lo que proponen Hammersley y Atkinson, *“la investigación etnográfica tiene una característica estructura de “embudo”, centrando progresivamente su foco a medida que transcurre la investigación. Esta focalización progresiva tiene componentes distintivos: a medida que el tiempo avanza, el problema de investigación se desarrolla o se transforma, y eventualmente su campo se delimita y clarifica”*.

El punto de partida de nuestro problema, es entonces una pregunta-problema inicial que intenta marcar las coordenadas principales y no necesariamente describir una problemática particular. De ahí que empezamos con la pregunta central que guió la definición de nuestros objetivos y que da cuenta de la perspectiva simbólica que queremos abordar:

¿Cuál es el sentido o trama de significados que otorgan los jóvenes a las relaciones e interacciones al interior de una comunidad, cuyo desenvolvimiento se desarrolla principalmente en un espacio virtual (Internet)?

Es importante señalar además que será un **estudio exploratorio de caso**, y que en concordancia con el problema, éste se sustenta sobre la base de que es un estudio que no parte de hipótesis sino de preguntas que guiarán el camino para la búsqueda y comprensión de los procesos de construcción de sentidos al interior de la comunidad. Esto implicaría, como lo menciona Geertz, que un modelo etnográfico, de manera característica, aborda las interpretaciones más amplias y hace análisis más abstractos de pensamientos abundantes, sólo que nos encara en contextos más reducidos, tomando así una forma sencilla y doméstica.

Al plantearse como un estudio de caso, pretende abordar en profundidad una sola comunidad virtual (durante un tiempo determinado), cuyas características y peculiaridades nos permitirá explorar dimensiones relevantes para la comprensión de éstas.

#### a) Unidad de Estudio

Ahora bien, este estudio de caso está basado en la observación del grupo de fanáticos de la serie de televisión los Archivos Secretos X. Este grupo ha conformado una comunidad virtual llamada: **Grupo Oficial The X-files Chile**. Algunas de las características de esta comunidad son:

- Es una comunidad constituida principalmente por jóvenes chilenos. (Esto se constata en su base de datos, en la que incluyen ciudad y país de residencia)
- Utiliza Internet como espacio de Interacción
- Tanto el grupo como la página web de éstos están vigentes durante el tiempo en que se lleva a cabo la investigación.
- Sus miembros pueden ser observados fuera y dentro del espacio virtual (clave para llevar a cabo esta investigación, factor que tiene que ver con la viabilidad de la misma)

- Mantienen una comunicación constante en Internet.
- Es un grupo conformado por mas de 200 miembros (considerado un grupo mediano)
- No posee una sede física, sino sólo un dominio en Internet.
- Tiene al menos cinco años de haberse constituido como grupo.

## **b) Tipos de Informante Claves**

En este estudio de caso hemos seleccionado las siguientes fuentes de información o tipos de informantes:

*Los líderes del grupo:* hombres y mujeres que manejan el grupo y tienen el control de su contenido y actividades.

*Los miembros:* quienes participan activa y formalmente de la comunidad y se han registrado como miembros.

*Los visitantes de la página:* quienes visitaron la pagina, participaron de sus actividades, pero no necesariamente están registrados como miembros del grupo.

*Los contras:* personas que participan de las actividades del grupo, incluso que se han registrado como miembros, pero que han desarrollado otros grupos paralelos.

## **Otras Fuentes de Información**

*Página web de la comunidad:* la misma que se encuentra abierta al público bajo la dirección <http://www.grupothexfileschile.cl>

*E-mails enviados a miembros del grupo:* recopilados durante el tiempo que duró la investigación.

Las técnicas empleadas durante nuestra investigación fueron:

## **c) Técnicas de Recolección**

Una de las propuestas fundamentales de esta investigación, es la de poder incorporar los medios virtuales como una forma de acceder directamente al grupo objetivo y además innovar en la forma de recopilar la información. Las técnicas escogidas nos permitieron acceder a la información en distintos niveles (personales, grupales, formales, informales) todos ellos interrelacionados entre sí.

Dadas las características etnográficas propias de esta investigación, y en concordancia con los objetivos de la misma, la información recopilada tanto en las entrevistas como en las otras técnicas, permitieron ir poco a poco armando un mapa conceptual. Simultáneamente con las entrevistas, se realizaron las observaciones y el análisis de documentos, y así toda la información fue alimentando los distintos niveles de análisis que se realizaron. Al igual que en el proceso de análisis (de acuerdo a lo planteado por la teorización enraizada), la recopilación de los datos a través de estas técnicas, se fue armando a medida en que se iban analizando y relacionando entre sí, de ahí el por qué las pautas de entrevistas o de observación varían entre caso y caso.

Lo importante es que no sólo accedimos a las técnicas tradicionales de la etnografía (como las entrevistas en profundidad), sino que además, las realizamos a través de canales interactivos que nos entregaron una dimensión diferente y a la vez más completa de lo que necesitábamos observar.

## **Observación Participante**

Para llevar a cabo las observaciones de campo que necesitábamos, recurrimos a la participación como una manera de introducirnos al mundo de la comunidad virtual. Para ello, distinguimos principalmente dos formas de acercarnos y participar durante el proceso de observación.

Por un lado, una participación aceptada y de acuerdo al consentimiento de los miembros del grupo, en especial cuando accedimos a sus reuniones, encuentros y ferias. En este caso, la mayoría aceptó la presencia de la investigadora y le permitió participar de los encuentros. Este tipo de participación fue esencialmente presencial, es decir a través de encuentros cara a cara.

En relación a las observaciones participantes “cara a cara”, accedimos a dos reuniones oficiales y formales del grupo llevadas a cabo para objetivos específicos, en donde los miembros de la comunidad se juntaron para discutir temas puntuales (el total de reuniones fueron dos) También participamos de la convención de los X-files, que duró un día entero y en donde los miembros del grupo oficial y otros grupos se juntan en torno a los X-files para intercambiar videos, información, conocerse, etc. Por otro lado, se dio una participación “anónima”, es decir que los miembros del grupo desconocían la presencia de la investigadora. Esto se dio principalmente durante las sesiones de chat y foros virtuales, a través de las cuales participamos con un sobrenombre (o nickname) e interactuamos con los demás miembros del grupo. Gracias a las herramientas virtuales, el anonimato es una característica propia de todos quienes participan de dichas sesiones.

Específicamente, para el caso de la observación participante dentro del espacio virtual se tomaron en cuenta las siguientes herramientas:

**Sesiones de Chat:** estas sesiones se realizaron en el período de un mes y medio, y se escogieron debido a que eran las sesiones oficiales del grupo, ya que se llevaron a cabo todos los miércoles del mes luego del capítulo de la serie en TVN a las 10:00 p.m.

Además de un análisis de los contenidos y temáticas discutidas al interior del chat, se prestó especial atención, a los códigos de relación entre los miembros, a los distintos subgrupos que se iban generando, a las formas de comunicarse unos con otros. También se observó un chat que se llevó a cabo en otro sitio web (o sea no el del grupo oficial) y en donde participaban también los miembros del grupo oficial.

**Sitio Web:** Dado que esta comunidad virtual es muy productiva en términos de uso y aplicación de Internet para sus interrelaciones, se observaron las relaciones y contactos generados en el sitio web. Dentro de las herramientas analizadas por su interactividad están: e-mails y correspondencia; secciones para publicación libre; secciones para envío de mensajes masivos. En total son 16 páginas interactivas, con las que cuenta esta comunidad.

## **Entrevistas en profundidad**

*“Todas las entrevistas, como cualquier tipo de interacción social, son estructuradas, tanto por el investigador, como por el informante. La diferencia fundamental (de las entrevistas etnográficas) estriba, en que unas son entrevistas reflexivas y otras estandarizadas. Los etnógrafos no deciden de antemano las*

*cuestiones que ellos quieren preguntar, aunque suelen entrar a la entrevista con una serie de temas de los que hay que hablar”<sup>39</sup>.*

Teniendo en cuenta estas reflexiones de Hammersley y Atkinson, las entrevistas se fueron armando de acuerdo a la necesidad de búsqueda de informaciones específicas. El carácter de “embudo” de nuestra investigación, demandó ir puntualizando y especificando los temas a tratar con cada informante. “Frecuentemente tenemos que verificar hipótesis, derivadas de las teorías que se están desarrollando, y aquí se necesitan unas preguntas mucho mas directas y específicas”, afirman los autores mencionados.

Al igual que la observación participante, las entrevistas se desarrollaron a través de los recursos virtuales, como los no virtuales.

**Entrevistas en profundidad no virtuales:** esta técnica fue utilizada principalmente para entrevistar a los directores (webmasters) del grupo, a los líderes de los subgrupos y miembros escogidos de la comunidad. El total de entrevistas de este tipo fueron cinco y se realizaron durante el mes de Febrero y Marzo del 2001.

**Encuestas virtuales:** Con el fin de acceder a personas de otras ciudades o simplemente sin posibilidades de acceso, consideramos que es un gran recurso utilizar Internet para realizar encuestas. A diferencia de las anteriores, estas encuestas tuvieron un carácter epistolar, ya que se utilizó el e-mail como vehículo para preguntar, responder y volver a profundizar sobre temas. Para llevar a cabo estas encuestas se escogieron doce miembros del grupo, a quienes se les envió una invitación virtual para participar en la entrevista. De estos respondieron (como esperábamos) cuatro miembros, a quienes se les envió una pauta con temas para ser respondido vía email, luego de lo cual se los cito para un encuentro en el chat en un día y hora específica, con el fin de profundizar algunas ideas principales. No tuvimos ningún contacto con ellos fuera del espacio virtual.

### **Consulta de documentos**

Los documentos a los que accedimos fueron escogidos principalmente, debido a que representan a la comunicación “formal” y de carácter público que tienen los miembros de la comunidad, entre ellos. Dado que se trata de una página web, los emails enviados, así como las páginas publicadas, contienen información relevante para nosotros.

Se analizaron las comunicaciones enviadas a través del email a sus miembros durante Diciembre del 2000 y Julio del 2001. Además de las publicaciones del sitio e información que entregaron en la convención x-files.

---

<sup>39</sup> HAMMERSLEY, MARTYN, ATKINSON, PAUL. 1983. Etnografía: métodos de investigación. Barcelona: PAIDOS

Observaciones participantes virtuales (anónimas)	Observaciones participantes no virtuales	Entrevistas a profundidad (cara a cara)	Encuestas a través del mail	Análisis de Documentos
- Observación del Chat (4 sesiones) - Observación del sitio oficial (16 páginas aprox.)	Observación participante de 2 sesiones formales del grupo y 1 convención x-files.	- Se realizaron 5 en total. A líderes del grupo; líderes de subgrupos; otros miembros.	Se recopilaron en total 4 encuestas. Tres de ellas fueron a jóvenes que no viven en Sgto.	Comunicados Publicaciones

### 3.3 Análisis e Interpretación de la Información

#### El Análisis Comparativo: Grounded Theory

El marco epistemológico que enmarca el diseño y análisis de esta investigación, o conjunto de postulados interpretativos son esencialmente basados en la denominada por los autores Glaser y Strauss como “The Grounded Theory” o “teorización enraizada”<sup>40</sup>.

En esta teoría la principal estrategia usada es la de un método general de análisis comparativo. Argumentan que la mayoría de las investigaciones actuales son principalmente producto de la verificación de teorías o el desarrollo de teorías a través de deducciones lógicas y no de la información experimental por sí misma, por lo tanto se aleja de la capacidad de generar nuevas teorías.

The Grounded Theory “se basa en su constante recolección y actualización de información. Su principal objetivo no es el de construir un sistema cerrado o teorías, sino dar cuenta, lo más certeramente posible, de una situación, de manera tal que una teoría abierta pueda derivar de esta y/o que contribuya a la actualización de esta”.<sup>41</sup>

En el análisis comparativo, los distintos grupos, subgrupos o personas son comparados entre sí y sus diferencias se constituyen en teorías. Luego de que se ha constituido dicha teoría, ésta es testada y redefinida como producto de la comparación con otros grupos.

Como hemos señalado al inicio, una de las características esenciales del proceso de análisis es su focalización progresiva, es decir, se va afinando poco a poco como una especie de embudo, a la vez que se desarrolla en una dialéctica continua con el proceso de recopilación de datos.

Dado que no se trata de una etnografía meramente descriptiva, nuestro análisis se basa en el desarrollo de “categorías analíticas para estudiar aspectos de los procesos sociales operantes, en el carácter de la gente o medio estudiado” (Glaser y Strauss).

<sup>40</sup> GLASER, BARNEY & STRAUSS. 1967. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago, Aldine Publishing Company.

<sup>41</sup> CARVALHO, MARIA DA CONCEICAO. 2000. *Grand Theory and Grounded Theory*. Research Center for the built and human environment. Salford, UK: University of Salford.

## **El Proceso de Análisis e Interpretación Realizado**

A continuación describiremos los pasos realizados, de acuerdo a lo propuesto como método de recopilación y análisis:

### **a) Lectura cuidadosa**

El primer paso del proceso de análisis, como lo indican Atkinson y Hammersley, es el de una lectura cuidadosa de la información. La idea es poder, a partir de ellos, extraer cuestiones significativas y ver si se pueden identificar modelos interesantes. Cabe mencionar, que a veces los conceptos surgen de forma “espontánea” por parte de los mismos informantes.

Dado que es una investigación que buscaba, desde un enfoque antropológico, explicar las relaciones al interior de una comunidad virtual, y basados en la propuesta etnográfica y el enfoque desde la Grounded Theory, la recopilación de datos fue una construcción permanente de dimensiones que aportarían a una conceptualización general. Es decir, se empezó recopilando y analizando las primeras entrevistas, a partir de las cuales se re formularon y diseñaron las siguientes y así consecutivamente.

### **b) Desarrollo de tipologías**

Lo que sigue es el desarrollo de clasificaciones o tipificaciones, las mismas que surgen de la relación de distintos fenómenos según un criterio determinado, derivado del conocimiento general, del sentido común o de la experiencia personal.

Desde el inicio del análisis de la información fue necesario establecer categorías que permitieran ir, no solo ordenando la información, sino que sirvieran para explicar algunos datos entre sí. Tomando en cuenta lo que la información arrojaba y los objetivos principales de la investigación, se establecieron las siguientes categorías generales, las mismas que al interior poseen sub categorías:

- Estructura de la organización (formal e informal)
- Vínculos desarrollados al interior de la comunidad
- Valoraciones atribuidas a la comunidad por parte de sus miembros

Estas tres clasificaciones permitieron ordenar la información, a la vez que ir detectando algunos conceptos que subyacen en dicha información y que luego nos servirán para responder algunas preguntas centrales del estudio.

### **c) Desarrollo de conceptos a partir de las categorías o tipos**

Como mencionamos anteriormente, estas primeras categorías sirvieron para ordenar la información que las entrevistas en profundidad arrojaban. La idea principal era poder tener al final de la sistematización de la información una visión general acerca de lo que sucedía al interior de la comunidad con respecto a esas dimensiones, las mismas que fueron escogidas debido a la pertinencia con los objetivos de la investigación.

Estas tipificaciones nos acercan a lo que se ha denominado como “conceptos sensitivos”, aquellos conceptos que no son elementos bien definidos, sino que *“proporcionan al usuario un punto de referencia y una guía para la aproximación a cuestiones empíricas. Mientras que los conceptos definitivos proporcionan prescripciones sobre lo que se ve, los conceptos sensitivos meramente sugieren direcciones*

a donde dirigir la mirada.<sup>42</sup>” Fue así, entonces, que nuestra mirada se dirigió especialmente hacia la forma como se relacionaban al interior de la organización, los tipos de vínculos que desarrollaban y el sentido que tiene la “virtualidad” en todos estos procesos.

#### d) Comparación contrastante de los conceptos

Una vez que hemos definidos los criterios para la recogida de la información, damos paso a lo que se ha denominado como el “método comparativo contrastante”.

De acuerdo a Glaser y Strauss, el método comparativo contrastante “toma sucesivamente diferentes segmentos de información para ver con qué categorías se pueden relacionar y luego se comparan con otros segmentos de información previamente categorizados. De esta manera el espectro y variación de una categoría dada se puede proyectar en la información y ver la relación que hay con las otras categorías”. A partir de esto, aparece un modelo de interpretación propio.

Es importante señalar que el desarrollo de tipologías “no es un proceso puramente lógico o conceptual: se debe recurrir constantemente a la información de campo, conforme las categorías de análisis son progresivamente clarificadas y desarrolladas las unas en relación a las otras, los lazos entre los conceptos y los indicadores, serán mas claros y específicos”.

En breve podemos mencionar, que el proceso que realizamos para el análisis fue:

A partir de la EVIDENCIA   
Generamos CATEGORIAS conceptuales   
Que nos permiten ilustrar CONCEPTOS   
Y que luego dichos conceptos se COMPARAN con otros.

---

<sup>42</sup> HAMMERSLEY, MARTYN, ATKINSON, PAUL. 1983. Etnografía: métodos de investigación. Barcelona: PAIDOS.

#### **IV. Análisis e Interpretación de la información**

La información de este estudio de caso nos permite establecer tres categorías macros sobre las cuales queremos profundizar debido a que darán cuenta de los objetivos de la investigación, además de dimensiones nuevas e interesantes acerca de la cultura de las comunidades virtuales.

El primer eje tiene relación con la manera cómo, a partir de la organización y la estructura de la comunidad, se establecen ciertas relaciones y formas de interactuar propias del grupo. El segundo eje o categoría recoge y analiza la información acerca de cómo se van generando vínculos virtuales y cómo éstos forman parte del proceso de generación de identidad e interacción al interior del espacio virtual. Finalmente, el tercer eje da cuenta de la funcionalidad y valoración atribuida a Internet (lo virtual en general) para la sustentabilidad de la comunidad y sus miembros.

##### **4.1. Acerca de las Relaciones en torno a la Organización**

En esta primera parte queremos principalmente presentar la información que da cuenta de cómo está organizada la comunidad virtual estudiada. Para ello, incluiremos testimonios relacionados a los roles, funciones, objetivos de la comunidad, la estructura de ésta y los mecanismos de participación que tienen los miembros de la comunidad como una forma de analizar cómo se articulan las relaciones al interior de esta comunidad debido a la estructura que ésta tiene.

##### **Inicios, Organización y Jerarquías**

La comunidad “www.grupothexfileschile.cl” tiene sus inicios en la serie de televisión denominada “*Los Archivos Secretos X*” más conocida como “The X-files”. El elemento que sirvió como gatillante para que la comunidad se constituyera como tal, y sobretodo adquiriera el carácter de grupo organizado, surge cuando traen a Chile la película basada en la serie y el distribuidor cinematográfico les pide a un grupo de jóvenes fanáticos (no agrupados anteriormente) que la promocionen a través de distintas actividades. Así es entonces como uno de los miembros (Francisco) decide abrir una página web con información de la película.

La iniciativa de formar el grupo, como hemos visto, no parte de una necesidad o motivación de los mismos miembros, sino de una necesidad comercial del distribuidor de la película. Sin embargo, una vez que se reúnen y conocen los fanáticos, uno de ellos decide mantener la comunicación, sin que esto implique reuniones periódicas o conformación de una directiva.

Desde ese momento estiman conveniente que la mejor forma de hacerlo es a través del uso del email y de una página web.

*“Más que todo somos un grupo que se organiza en Internet, es un cuento que nació en Internet y la base es ésta” afirma uno de los directores del grupo.*

Con el tiempo, y luego de que terminaran de promocionar la película, deciden que la comunidad virtual no girará en torno a la serie, sino en torno al grupo de fanáticos de los x-files”, en donde más allá de hablar de la serie, hablan del “grupo y de su relación como amigos”. Por ende, la autoreferencia empieza a ser un distintivo de este grupo, con relación a otros grupos también interesados en la serie.

*“Para los que no nos conocen, somos el grupo oficial The X-files Chile y agrupamos a los más fanáticos seguidores de la serie The X-files, la serie de TV que cambió la forma en que vemos la realidad y la fantasía.... Poco a poco hemos ido construyendo algo muy especial, porque más que ser un grupo de fanáticos, somos un gran grupo de amigos, que cada día crece y esperamos que no te quedes fuera de este fenómeno”. (Definición que aparece en la página web en la sección “quiénes somos”)*

## **El Juego de roles virtuales**

Las distinciones principales que hemos podido hacer acerca de los miembros de esta comunidad virtual (en relación a los roles que tienen al interior del grupo), son a partir de la clasificación de dos categorías macro: por un lado están los administradores y por otro los usuarios, que a su vez se subdividen en socios y visitas. Esta clasificación fue construida en conjunto con los miembros del grupo, pues ya tenían algunas categorías similares preestablecidas.

Los administradores son quienes se encargan de las tareas necesarias para mantener el funcionamiento de la página de la comunidad (definir sus contenidos, secciones, objetivos de la página, organización de actividades, etc.) El rol de administrador se materializa principalmente en el de “web master” o persona encargada de administrar el sitio web. Este es el rol con definiciones más claras de sus funciones, ya que se espera de él o ella, que sea quien actualice la página, “suba y baje” información, genere los contenidos, etc.

*“Si yo no me preocupo de que la página se actualice todos los días, no pasa nada, ahí se muere el grupo”. Francisco.*

*“Siempre estamos enfocados a organizar la próxima convención, que se hace en Enero y la otra en Junio y además de conseguir los capítulos de la serie. En el camino siempre van saliendo más eventos, ideas, reuniones, concursos por Internet”. (Un administrador)*

Los usuarios son todos aquellos que ingresan a la página, consumen información, incluso participan de sus secciones. Sin embargo, dependiendo del grado de involucramiento y participación podemos subdividirlos en:

**Socios:** miembros que se han registrado y obtenido la credencial oficial del grupo. Se mantienen constantemente vinculados al grupo, ya sea sólo recibiendo o enviando información. Éstos, además de consumir la información de la página web, participan en actividades dentro y fuera de la red.

*“Son alrededor de cien personas que están metidas en el grupo, con su credencial de grupo, que están constantemente informadas de lo que hace el grupo y que participan en todo”. Francisco.*

**Visitas:** son básicamente aquellos navegantes de la web, interesados en la serie los Archivos Secretos X, que llegan por períodos cortos a la página web y que principalmente realizan visitas esporádicas. Si bien son fanáticos de la serie, igual participan de otras comunidades o páginas relacionadas al tema y por lo tanto no siguen todas las actividades del grupo, ni participan frecuentemente en sus discusiones (chats).

*“Las convenciones hacen juntar a trescientas personas, los que nos vemos siempre no somos más de sesenta y los que entran a la página son muchos más. La otra vez en un mes tuvimos trece mil visitas”. (Lenka)*

Sin embargo, y tratando de ahondar un poco más en las distinciones que realizan los miembros de esta comunidad, encontramos específicamente que el web master y el socio son los roles sobre los que mayor expectativa ha generado el grupo, debido a la importancia que tienen para el grupo, ya que el webmaster es quien mantiene activa la página, y los socios, quienes se comprometen a consumirla y aportar con sus actividades. Incluso, encontramos que en el caso de los socios, existe una distinción adicional, que parte del nivel de participación e involucramiento que tienen.

Por un lado están los **socios activos**<sup>43</sup>: aquellos que contribuyen con la actualización de las páginas y son considerados por los administradores como los más interesados y constantes. Su número es reducido ya que son los que más relacionados están con la preparación de nuevas actividades, que implican esfuerzos fuera de la red, como por ejemplo preparación de las convenciones.

Por otro lado están los **socios pasivos**, cuya participación se materializa en la recepción de información, en la notificación de eventos. Son los que ingresan su email o visitan la página, pero no se involucran en la actualización del sitio, ni la organización de las actividades. Son vistos (por los administradores del otro grupo) como los menos interesados y cuya participación es esporádica.

*“Hay gente que participa esporádicamente porque no están participando para mantener la página, las platas, los eventos, participan para ciertos eventos o cosas puntuales”.* (F.A.)

Esta distinción que realizan los administradores del grupo, en torno a los socios activos y pasivos, pues parece que está directamente relacionada al uso y acceso a Internet que tienen los distintos miembros, ya que sólo aquellos con capacidad de generar contenidos, de administrar la página, son los que pueden participar activamente.

### **Jerarquías: Webmaster un jefe virtual**

Al interior de esta comunidad virtual, la jerarquía es ejercida principalmente por dos personas, que además de ser los dueños del dominio de Internet, son los que actualizan las páginas. Adicionalmente, dichas personas son quienes convocan y deciden las actividades principales del grupo.

*“Somos mas o menos 3 personas las que manejamos todo el cuento, que nos organizamos, que sabemos cómo se maneja el cuento, qué se va a hacer, lo que se va a hacer”.* (Francisco)

*“No sé si se pueda llamar organización a dos personas. En todo caso, a veces se ven un poco desordenados a la hora de los “quiubos””.* (Marlene)

Esta tendencia a centralizar decisiones en pocas personas ha generado malestar e incertidumbre al interior del grupo. Porque, si bien al interior de la comunidad hay varias formas de participar y aportar con el grupo (como envío de información, organización de eventos, etc.), existe una marcada resistencia por parte de los administradores a involucrar a más personas en este proceso. A su vez, esto ha generado desconfianza (a ser involucrados) por parte de los demás usuarios. La interpretación que le damos a esta situación es que aquel que sea capaz de manejar la página, administrarla, mantener el dominio, será quien lleve la tutela de lo que se publica o se hace al interior de ésta.

---

<sup>43</sup> El término “activo” y “pasivo” es tomado directamente de la distinción que ha hecho uno de los miembros entrevistados y que en nuestra opinión refleja muy bien sus características.

*“Si una o dos personas no se involucran a fondo, la cosa no funciona. Siempre están las ganas de juntarse y de armar un chat, pero sin la fuerza que lo pongan en práctica y se ponga las pilas, las cosas no resultan”.* (Lenka)

Aquí lo interesante de resaltar es que el que ejerce la jerarquía no necesariamente implica desarrollar cualidades o aptitudes de liderazgo, convocación de personas, capacidad de dirigir (características todas ellas, atribuidas por lo general, a las cabezas de los grupos o comunidades). Sin embargo, debido a su carácter virtual, basta con tener el acceso a la información y la capacidad de publicarla en la página web para ser reconocido como la cabeza y líder del grupo.

En el caso de la comunidad [www.grupothexfileschile.cl](http://www.grupothexfileschile.cl), la persona con mayor poder sobre el sistema es quien accede a los archivos y puede modificarlo. Dicho(s) sujeto(s) tienen el control absoluto sobre la administración de la página. El resto de usuarios sólo consume información y contribuye con contenidos que luego serán editados, priorizados y publicados de acuerdo a los criterios del web master.

Así pues, desde nuestra interpretación la relación en torno a cómo se ejercen las jerarquías, está directamente relacionado con el acceso a la información que tienen los distintos miembros, y en cierta forma a la plataforma (sistema de programas) sobre la cual está construida la página de la comunidad<sup>44</sup>.

Adicionalmente, debemos de insistir que, en el caso de la comunidad virtual estudiada, quienes lideran el grupo son además los dueños del dominio. La valoración e importancia que le dan a la posesión del dominio está dada principalmente porque éste representa de cierta forma la sede de su grupo (no tienen una oficina, pero tienen un dominio), la legalidad del mismo (no tienen escrituras o actas), incluso se asume que la posesión de un dominio es sinónimo de organización, de consolidación del grupo y de profesionalismo.

*“Ellos tienen el nombre de oficial... ahí radica todo”* (Marlene)

*“No tenemos constitución legal, solo un dominio”.* (Francisco)

### **Sub grupos: la expresión de la diferencia**

A partir del análisis de la organización de funciones y roles, nos encontramos con que al interior de esta comunidad, existen sub-grupos de personas cuyos intereses por los X-files no es el único vínculo que los une. Algunos de estos sub-grupos no son reconocidos como tales (tanto por los administradores como por los miembros), pero desde nuestra interpretación sí pueden ser considerados como grupos más chicos que también forman parte de la comunidad.

Hemos encontrado por un lado, al grupo de personas que comúnmente se reúne para definir los eventos, las actividades, discutir de las distintas necesidades de los X-files Chile, etc. Este sub grupo está conformado por los que se juntan siempre, los que se llaman por teléfono y se ven periódicamente “cara a cara” para resolver los distintos temas. Si tuviéramos que ponerle un nombre a este grupo, sería el grupo “originario” ya que está conformado principalmente por los administradores y todos aquellos que se adhirieron desde el principio y que debido a que ya han compartido actividades, dentro y fuera del espacio virtual, ha desarrollado otro tipo de vínculos.

---

<sup>44</sup> En el caso de otras plataformas, los administradores (o web masters) solo tienen acceso a un número limitado de secciones en donde pueden decidir libremente qué incluir o no, mientras que el resto de secciones se actualiza libre y automáticamente conforme los usuarios ingresan sus contenidos. Es decir no ejerce funciones de filtro, sino de mantenimiento de la actualidad de la página.

*“Existe un grupo más cercano con el que nos conocemos, porque nos hemos visto. Ellos siempre están mandando cosas e interactuando”,* comenta una directora del grupo.

Adicionalmente, existe un grupo de personas, liderada por otro miembro, que además de conocer el funcionamiento de la página web (a pesar de que no tiene acceso a la administración de esta), cuenta con información relevante para el sub grupo, tales como adelantos de la serie, revistas exclusivas de la serie, etc. Por lo tanto, si volvemos a realizar la ecuación “acceso a información = acceso al poder”, podríamos afirmar que “Juanito” (el líder de dicho grupo) tiene poder dentro de su grupo justamente por el factor información. Ahora bien, el grupo que lidera Juanito se conoció al interior del Grupo Oficial The X-files Chile, pero se organizaron aparte debido a la resistencia que tuvieron los administradores a incorporar a más personas en el mantenimiento de la página y sobre todo, porque lograron desarrollar un nivel importante de amistad entre Juanito y sus amigos.

*“Hay un sub grupo que se junta a ver televisión porque uno de ellos se los consigue en EEUU. Esa gente no se conocía antes y gracias a una convención que hicimos nosotros, ahora se juntan y hasta son buenos amigos”,* así lo define uno de los directores a este sub grupo.

*“Nosotros tenemos un grupo aparte. Así decidimos viendo que el grupo (el oficial) era muy cerrado”,* (Juanito)

Este sub grupo está vinculado directamente al grupo oficial, sin embargo, mantiene reuniones y actividades adicionales a las del grupo oficial propiamente tal. Durante una de las observaciones a los encuentros cara a cara que sostuvieron algunos miembros de la comunidad estudiada, este sub grupo tuvo la oportunidad de manifestarse, incluso hablaron de un “nosotros”, como oposición a “los otros”, al momento de plantear sus ideas. Nos parece entonces, que este sub grupo está organizado, tiene sus líderes, sus propuestas y sus actividades definidas y que la necesidad de la “oficialidad” (es decir pertenecer al grupo oficial de los x-files) es lo que les impide separarse completamente. Sin embargo, no por ello, han encontrado una forma de canalizar sus ideas, quejas y cambios que quieren realizar.

*“Si, pero ellos tienen el dominio oficial. Ahí radica todo”.* Respuesta de Marlene frente a la pregunta de por qué no se separan los grupos.

Adicionalmente, existe un “anti grupo”, o sea un grupo de fanáticos de los x-files que no quiso participar del grupo “oficial” y por lo tanto intentó conformar otro adicionalmente, para combatir al oficial.

*“Hasta salió un anti grupo. Hubo un tiempo en que apareció el grupo “No oficial”. Se encargaron de organizar cosas que coincidieran con las nuestras, distribuyendo panfletos, diciendo que su grupo era mejor, etc.”* (Lenka)

Finalmente, y no menos importante, debemos afirmar que al interior de la comunidad virtual de los x-files, constantemente se generan grupos a partir del uso de herramientas como el chat o los foros. Como veremos mas adelante, el chat permite en una sesión con doce o más personas, articular la conversación en torno a dos o tres personas específicamente. Hay quienes realizan esto constantemente con las mismas personas, por lo que sus discusiones, comentarios y formas de relacionarse virtualmente son más cerradas, incluso codificadas

## Secciones de la página: la cara visible del grupo

Dentro del análisis de cómo está organizada la comunidad virtual, hemos incluido una breve revisión del sitio <http://www.grupothexfileschile.cl>, con el fin de dar cuenta acerca de las herramientas que hoy median las relaciones al interior de la comunidad.

Consideramos que el análisis de las secciones es una manera importante de observar cuáles son las prioridades del grupo, cuáles son los temas que más importancia tienen, cómo es la comunicación entre los integrantes y de qué forma se estimula o no la participación dentro de esta comunidad virtual. Sin duda, la página web es la “cara visible” del grupo porque, como hemos dicho, representa su sede, sus preferencias, sueños, valoraciones, y por ello, cada sección de cierta forma refleja esas motivaciones.

**E-mails para saludos:** Éste es el espacio para escribirles a los miembros del grupo en general. Si bien nadie espera ser correspondido, o contactar a alguien (a través de dichos mensajes), al menos consideran que es una forma de exteriorizarles a todos los miembros del grupo sus intenciones, sentimientos y cercanía. Aquí traspasan la temática *The X-files* y abordan situaciones relacionadas a su amistad e historias comunes. Aquí podemos observar la expresión de verdaderos sentimientos de cercanía y compañerismo del grupo. Son mensajes generales, pero cargados de agradecimiento hacia el grupo y sus miembros.

*“gracias por existir y darnos la oportunidad a nosotros, los seguidores chilenos de disfrutar de sus páginas y actividades.... Me alegra el verano cuando sé que viene una convención”* Spooky.

**Preguntas Frecuentes:** es el espacio que compila las principales inquietudes de los miembros en relación al funcionamiento de la página. También, información sobre el contenido relacionado a la serie, o las actividades que realiza el grupo. Es de carácter formal, porque tiene que ver básicamente con el funcionamiento del sitio, es decir, con información de tipo funcional y práctica. Adicionalmente, es un recurso que tienen los administradores para generar confianza y seriedad, ya que ahí aclaran las dudas más comunes con relación a la veracidad de la información, envío de mensajes, productos, etc.

**Spoiles (avances):** su propia definición lo aclara: *“Fanáticos obsesivos, esquisófilos sin remedio, abducidos por la mejor serie de la historia de TV, los X-files, sedientos de noticias... Bienvenido, este es el lugar donde las mentes desquiciadas por el fenómeno X tienen su lugar... puedes disfrutar don tu propia dosis de insanidad X-fileiana”*. Ésta es una sección en donde los fanáticos pueden leer los avances de los capítulos de la serie, a los que los administradores han accedido previamente.

**Departamento 42 (Fan Fiction):** *“este rincón te da la oportunidad de publicar tus locuras x, sin censura de ningún tipo. La idea es hacer un archivo de “fanfictions” y resaltar el talento de miles de guionistas que permanecen en la oscuridad... entretenernos leyendo las mejores historias”*. Esta sección es básicamente para escribir los capítulos de la serie a la manera de cada fanático, es la oportunidad de escribir la historia de los personajes según los deseos de cada uno.

**Chat oficial:** solo está activo los días y horas acordadas por los miembros del grupo. *“El Chat lo tenemos institucionalizado todos los miércoles después del episodio. Termina el episodio y de ahí una hora de chat con toda la gente”*. Francisco

En esta comunidad el chat tiene principalmente la función de agrupar a los usuarios después de cada capítulo de la serie, para comentar acerca de ésta. El día, la hora y el tema ya están institucionalizados, y aunque parezca poco común (en una comunidad virtual) durante el resto de días no se utiliza, por ello es

poco probable que al visitarlo, encuentren a alguien dentro de chat. Esto puede estar dado principalmente por dos factores: primero, porque los usuarios habituales del sitio no son muchos (por lo que la probabilidad de encontrar a otros esporádicamente se hace difícil). Segundo, porque efectivamente tienen la idea de que se utiliza sólo para comentar la serie y no para temáticas adicionales (a pesar de que sí hablan de otros temas), como lo veremos en detalle más adelante.

El hecho de comentar la serie, aparentemente, es una necesidad común entre los miembros. Es aquí en donde el sentido de la comunidad se hace aún más palpable debido a que, el ver y luego apagar el TV, es un acto individual, sin embargo entrar al chat, y conversar sobre lo visto, es un acto grupal, comunitario, genera identidad entre los fanáticos. De esta forma, vemos cómo aquellos medios (como el chat) que permiten la interacción ilimitada en tiempo, espacio y participantes, son los preferidos por los miembros de la comunidad (por ello el teléfono no es visto como un medio facilitador para estos fines).

Al igual que los mails, el chat poco a poco termina desarrollándose en torno a la serie y empieza a llenarse de situaciones más personales, de amistad, de temas cotidianos que no se relacionan con la serie.

**Sección de avisos:** *“la sección de avisos donde se publican solamente cosas del grupo es la que más usa la gente. La idea original, era tener una sección de compra y venta, pero la gente empezó a ocuparlo de distintas maneras, como para decir que vivían lejos donde no llegaba nada de la serie y que por favor alguien le escribiera y así le comentaran la serie”*. Afirma Lenka (administradora del grupo)

Ahora bien, aunque no se considere al **e-mail** como una sección dentro de la página, sino una herramienta que utilizan para comunicarse, éste es el medio más utilizado y generalizado al momento de enviar sus ideas, comentarios, opiniones. El mail se ha convertido, dentro del grupo, en una herramienta fundamental para la permanencia de los socios o visitantes, ya que si no poseen mail, no sólo dejan de enviar sus opiniones y participar de los concursos, sino que además dejan de recibir la información que el grupo actualiza constantemente.

*“La forma de comunicarme con el grupo y la directiva es vía mail”* Tamara

*“Me expreso vía mail”*. Alejandro

### **La dialéctica de una organización formalmente informal**

Continuando con el análisis de cómo están organizados, nos parece importante analizar la dialéctica que se genera entre la necesidad de formalizar prácticas, mensajes, estructuras, y la informalidad propia de interacciones esporádicas, despersonalizadas y virtuales, como las que vive esta comunidad.

Al reconocer las contradicciones que se dan, encontramos que, por un lado, hay una necesidad explícita y casi “imperativa” de mantener un orden al interior de un grupo, de reconocer quién es quién, de saber con exactitud cuáles son las funciones de cada uno. Sin embargo, por otro lado, hay un rechazo, un cierto grado de incomodidad con la formalidad y estructuración propia de las organizaciones, que ellos distinguen como de tipo empresarial, burocrática, rígida. Incluso consideran que atentaría a la personalidad informal propia del grupo que nació en Internet y que, gracias a ello, se mantiene abierto a todos quienes entran.

Como vemos, por un lado están quienes valoran la informalidad y poca estructuración que posee el grupo, ya que para ellos, esto ha significado el mantenimiento de relaciones más cercanas y funciones menos

burocráticas. Ellos ven a la definición de cargos, metas, objetivos, organigramas, como una verdadera amenaza para su comunidad.

*“Nunca quisimos tener un presidente que ordene todo, secretario, tesorero... eso es muy de compañía, muy de empresa, y lo de nosotros es un grupo muy informal”.*

*“Pero nunca hubo una planificación, este año vamos a cumplir tales objetivos, vamos a cumplir tales estrategias, para llegar a esto... siempre fue, siempre ha sido: la gente quiere que hagamos esto, ya hagamos esto”....*

*“La gente cree que tenemos una institución y no es así, el mérito de lo que hicimos está en atreverse a hacer algo sin saber qué va a resultar”.*

Relacionan así a la interacción mediada por Internet, como aquella que permite la horizontalidad, la flexibilidad y la participación heterogénea y abierta, pero ésta estaría en jaque o amenazada al intentar darle un orden formal, institucional.

Por otro lado, están quienes debido a la ausencia de roles y funciones formalizadas, sienten la carencia de espacios reales para participar más activamente (sobre todo a nivel administrativo). Además, consideran que la informalidad y desestructuración, justamente atenta a la sobrevivencia de una comunidad como ésta.

*“No hay directiva, nosotros planteamos mucho el tema de delegar cargos, hacer una directiva, porque están cansados. Lo hacen todo solos, toda la presión la tienen ellos”.*

*“yo sé que si ellos estuvieran organizados (refiriéndose a uno de los subgrupos), entenderían que por más que no te guste la jerarquía siempre tiene que estar, siempre tiene que haber una cabeza que organice, sino no resulta”*

Continuando con la dialéctica entre la formalidad-informalidad en torno a las prácticas, podemos observar que es un grupo de personas que sigue una estructura de tipo “informal” en sus manifestaciones virtuales (al momento de chatear, al momento de comunicar, incluso al momento de presentarse (no hay nombres ni cargos identificados en la página). Sin embargo, luego de observarlos por varios días en Internet y pasar a una reunión cara a cara, nos damos cuenta que en dicha reunión, inmediatamente aparecen los voceros, hay una agenda de discusión, hay asistentes que llegan y escuchan atentamente a los voceros del grupo. Incluso hay contrapartes bien definidas por las posturas, por el tono de voz hacia los otros, hasta por la ubicación física.

Estos hallazgos nos enfrentan, una vez más, a las características propias de las comunidades que traspasan el umbral de la virtualidad, y se instalan en encuentros “reales”, ya que, como hemos observado, el espacio virtual se puede identificar como el mundo de lo informal y desregularizado. Mientras que, a pesar de ser los mismos miembros y estar unidos bajo los mismos intereses, al momento de encontrarse cada a cara, esto se desvanece.

Es por ello que una de las razones más importantes por la que escogimos el análisis acerca de la demanda de formalización versus mantenimiento de la informalidad de la organización, fue porque observamos que en momentos claves (como el de crisis o cambios al interior del grupo), los poderes institucionalizados y las relaciones formalizadas se hicieron evidentes, a pesar de que el discurso de algunos miembros, durante las entrevistas decían lo contrario.

## 4.2 Los Vínculos y la Identidad Virtual

### Conectándose con el “otro”

Como punto de partida nos interesa describir algunos hallazgos en torno a cómo llegan los distintos miembros al grupo, además de cómo se involucran y participan activamente.

Principalmente podemos decir que hay tres formas generales de cómo llegan los miembros: ya sea navegando en Internet (a través de buscadores), informándose previamente por amigos o invitados, o a partir de algún evento o encuentro organizado por el grupo de fanáticos de los X-files. Sin embargo, la mayoría de casos, es por una recomendación personal, o algún referente específico.

La forma de conocer al grupo, de vincularse y conectarse con éste, da cuenta de una información que se traspa entre amigos, de datos que se envían entre unos y otros (es decir producto de una red de contactos). Lo importante aquí, es que todavía se mantiene el recurso de invitar a los amigos a participar, de lograr que los conocidos también se involucren. De cierta forma, esto nos está indicando que el anonimato no es necesariamente el común denominador de quienes llegan por primera vez al grupo, sino que en la mayoría de casos, la adhesión se da por conocer a uno o más miembros de la comunidad.

*“Me enteré navegando por Internet, además me lo confirmó un fanático de los x-files que conocí también a través de la red (él tenía una página personal y hablaba de los x-files y tenía la dirección del grupo)” T.C*

*“Me enteré por mis amigos” A.P*

Cabe mencionar además, que esta comunidad se caracteriza por ser abierta y pública, es decir, que todos aquellos interesados pueden ingresar y ser miembros. La única restricción es llenar un formulario cuyo objetivo principal es el de recopilar datos demográficos, el e-mail y la información de otras aplicaciones que usen a través de Internet (como el ICQ o MSM). Todo esto es para completar la denominada “inscripción en el grupo oficial”. Luego de lo cual, se le explica a los miembros un sinnúmero de razones o beneficios materiales de la inscripción (como la credencial, descuentos preferenciales, regalos etc.)

*“El grupo oficial The X files Chile es abierto a todos aquellos seguidores de esta serie de televisión y ha tendido permanentemente la invitación a todos aquellos que quieran integrarse, a que se dirijan a la sección de inscripciones y puedan formar parte de nuestra agrupación”.  
Página del Grupo.*

Aquí, una vez más, las finas divisiones entre sus realidades (virtuales o no) se ponen en evidencia al tener una credencial (no digital) como símbolo de pertenencia al grupo. Además, permiten que existan socios-miembros sin que éstos se hayan visto anteriormente, se hayan presentado formalmente a la organización o hayan entregado sus datos. De hecho, la mayoría de los entrevistados, menciona que su vinculación con la página y el grupo en general fue anterior a haber recibido la credencial.

*“Es muy distinto sentirte que eres parte de algo, a sentir que yo participo, pero no soy de ahí. Para la gente es diferente tener la credencial del grupo. Esta dice X-files y eso hace que sientan que son parte del grupo en Chile de los Archivos secretos X”. Fco.*

## El “Nick Name”: lo único real

Luego de la llegada e inscripción, las primeras identificaciones con los demás miembros del grupo, se hacen a través de la lectura de los e-mails, que publican en las páginas o a través de la participación dentro del chat. Debido al carácter esencialmente virtual de esta comunidad, las herramientas usadas con mayor frecuencia son aquellas que permiten mayor interactividad (doble feedback) como chat, foros, e-mails, bulleting board, etc.

Además, si bien cuentan con una base de datos que se publica y que es de acceso general para cualquier usuario de Internet, los rasgos más importantes y reveladores para identificar a los demás miembros, son el “nick” o seudónimo y el dominio al cual pertenece el email.

El primero (el nick) revela, por lo general, aquellas partes de la serie, personajes o situaciones que contienen una mayor carga simbólica para quien lo utiliza. Algunos nombres que encontramos son: skully\_skywalker; Spooky; Trust no one, Danna Skully, etc. Estos representan los primeros rasgos de quienes están detrás de la pantalla, a la vez que sirven como filtro para empezar a buscar a alguien con quien chatear o interactuar. Aquí la edad, el sexo, la ubicación geográfica, pierden importancia y son desplazados por imaginarios asociados al consumo de la teleserie. Así, el nombre de la protagonista, o el uso del eslogan de la serie, revelan mucho más acerca de la identidad (preferencias, gustos) de quienes participan de estos espacios, volviéndose vital para la sobrevivencia al interior del grupo el conocer dichos códigos.

*“De repente hablo con palabras X files. A cada rato les digo “trust no one”, que es “no confies en nadie”, frase típica de la serie. O “the truth is out there”, hay cosas claves entre nosotros”*  
Alejandro

El segundo (el dominio del e-mail) se refiere a lo que Judith Donath<sup>45</sup> denomina como “barrio virtual”, ya que según ella, algunos dominios representan simbólicamente lugares demográficos, dado que estos indicarían en qué parte estarían ubicados, desde dónde suelen conectarse (oficina, universidad, casa, etc.) incluso el nivel de conocimiento y acceso a servicios más especializados de la red. Así por ejemplo, los miembros de la comunidad de los x-files, distinguen entre los dominios presentados a continuación, las siguientes asociaciones:

Ctc internet:	usuario de Chile
Uchile.cl:	universitario que lee desde la U.
Google:	usuario fuera de Chile
Hotmail:	usuario con nivel básico de mail.

El cómo llegan al grupo, o a través de qué persona, parece perder relevancia al momento de empezar a interactuar con el resto de miembros. Más importante parece ser la capacidad de mimetizarse con los otros miembros del grupo, de participar en sus chats, foros, etc. sin que perciban que es un miembro nuevo. Sin embargo, no todos lo logran, básicamente por sus destrezas en Internet. Es decir, hay quienes preguntan, mandan mail, aprovechan el chat para presentarse, como una forma de formalizar su iniciación, y hacer evidente su vinculación. Hay otros que, por el contrario, llegan por primera vez y se desplazan por el sitio, participan del chat y se acomodan a las actividades, sin que el resto sea capaz de percibir si es nuevo o no.

---

<sup>45</sup> DONATH, JUDITH. 1999. “Identity and deception in the virtual community”, en *Community in Cyberspace*, editado por Smith, Marc y Kollock, Peter.

## Sentidos Comunes: el “sensorium” virtual

A continuación queremos adentrarnos en el análisis de aquellas denominadas “fuerzas motivadoras” o razones implícitas que llevan a esta comunidad a aglutinarse y mantenerse en el tiempo. Como veremos, esto implicará además reflexionar acerca de las comunidades emocionales y su directa relación con la comunidad que hemos observado.

Según Maffesoli, la informalidad, la fluctuación, la desestructuración en la organización (roles, jerarquías, metas comunes, razones aglutinantes) nos acercan a aquello que él denomina como “comunidades movidas por las emociones”. Desde esta definición, y analizando los resultados de esta investigación, podríamos decir que dichas características se reflejan también de la comunidad estudiada.

## X-files el pretexto agotado

Temas que al inicio los unen, son los temas que luego de un tiempo no los relaciona más. Pasan de un fanatismo de los x-files, hacia la conversación y consolidación de grupos de amigos que traspasan las barreras de la temática x-files.

*“Los X-files es lo que nos identifica, pero lo que nos une es la amistad y buena onda que tenemos. Nosotros nos juntamos a escuchar música y a ver capítulos, y eso es bastante más que dos veces al año, nos vemos todas las semanas” Marlene*

*“A mí lo que más me gusta es el hecho de la gente, porque lo que se ha armado ha sido tan especial, la gente que se conoce, se ha hecho amiga, se han hecho grupos de amigos”. Francisco*

Los x-files, es quizás el mejor pretexto para juntarse, estar con personas afines y lograr cosas en común. Como veremos más adelante es solo una excusa para relacionarse con alguien, incluso para pertenecer a “algo”, cualquier cosa. Es comparado con el seguimiento a un gurú, una religión, motivos todos ellos menos racionales y mucho más emocionales que no son considerados ni formalizados por el grupo.

*“Tener una religión, seguir a un gurú, a un grupo de música, a una serie como los archivos X, son solo pretextos para juntarse, para decir “estamos en el mismo código” y para encontrarse con alguien parecido. La gente que entra al grupo está en etapa de buscar identidad y pertenecer”. Lenka*

*“Creo que la gente busca pretextos para reunirse, para juntarse por una necesidad interna de no querer estar solo”. Lenka*

Quizás por estas razones, sea muy importante la distinción que ellos hacen al momento de explicar por qué siguen juntándose o por qué creen que el grupo no va a morir, ya que para ellos el tema del grupo no son los x-files; sino el grupo de fanáticos de los x-files. De ahí la autoreferencia de sus contenidos, actividades, eventos.

*“Creo que la serie se va acabar, pero la amistad que queda es lo trascendente. Somos iguales, tenemos los mismos gustos. Lo que más valoro son mis amigos del grupo”. Marlene*

*“Queremos manejarlo de tal manera que esta cosa perdure, que el grupo siga funcionando, que de repente si se acaba los Archivos X, no desaparezca el grupo de gente, de amigos que se juntan, participan, hacen actividades”.* Lenka

De hecho una de las entrevistadas, desafía la permanencia del grupo no en términos de la serie y su vigencia, sino de los amigos que se generan con intereses que en el tiempo van desapareciendo.

*“Supongo que como son amigos entre ellos, pasaran unos 2 años y seguirán recordando capítulos, pero cuando tengan que trabajar y hagan sus familias, todo será parte del pasado”* T.C

Si bien la formalización de sus objetivos y metas como grupo están descritas en la página web, al momento de las entrevistas dichas razones o motivaciones se derrumban y dan paso a los puntos de encuentro más relevantes, a las reales convergencias de intereses que se separan de los X-files y se acercan a la vida cotidiana, a los gustos por la música, las películas, los deportes. A la necesidad de compartir momentos de intimidad, de cercanía, con alguien que sea “tan extraño” como ellos mismos.

*“Ahí se me ocurrió que tenía que hacer algo, sin saber qué...de hecho todavía no sé, la idea era juntarse...”* Lenka

*“Mientras yo conozca a gente y la pase bien... super”.* Marlene

Este abandono de una motivación racional, es lo que hace distintiva a una comunidad virtual como ésta, en donde su soporte basado en Internet, les permite mantenerse firmes sin mayores estructuras. En nuestra opinión, justamente el carácter virtual les permite despojarse de todo tipo de estructura, cuerpo, forma, porque la inmediatez, el ir y venir, la ausencia de un “yo” real, permite todo, incluso que la emoción los aborde en su real magnitud y estén juntos sin saber por qué o para qué.

### **¿Cuál es tu feeling?: el elemento sensible que une**

Al analizar los objetivos o metas que se han publicado en la página web del grupo, vemos cómo aquello que no ha sido verbalizado, o formalmente establecido, es lo que está movilizando a la comunidad. Esto lo afirmamos, porque existen lazos, relaciones, que no están dichos, no están expresados abiertamente, pero sin embargo, no impiden que actúen en profundidad, con una especie de “centralidad subterránea”<sup>46</sup>. Se generan aquí sensibilidades y afectos que ejercen como aglutinantes del grupo. Así, como lo indica Mafessoli *“la costumbre, es en este sentido, lo no dicho, el “residuo” lo que funda el estar juntos. Porque una buena parte de la existencia social escapa al orden de la racionalidad instrumental, no se deja finalizar, ni se puede reducir a una simple lógica de dominio.”* Insistimos, es justamente el elemento sensible el que ejerce como aglutinante y permite el reconocimiento y experiencia en el “otro”.

*“Te juntas con el grupo de personas con las que eres afín y de a poco te vas soltando y contando cosas que son más de amigos”.* Lenka

*“Pensé que estaba loca, pero cuando llegué yo era la más cuerda de todos porque habían unos que hasta estaban disfrazados”.* Marlene

---

<sup>46</sup> MUÑOZ, GERMAN. 1998. Identidades culturales e imaginarios colectivos. Bogotá: Universidad Nacional

*“El objetivo principal es la serie, que a la gente le gusta la serie, que una esté enamorada del actor principal, etc. Y por eso creo que el mayor logro es juntar a gente y pasar un buen rato”.*  
Lenka

### **4.3 Funcionalidad y Valor del Espacio Virtual**

En esta última y tercera parte o eje de análisis, queremos revisar los sentidos y significaciones que tiene para la comunidad de los X-files Chile, su carácter virtual, porque si bien la virtualidad es uno de sus rasgos característicos y distintivos de esta comunidad, no es un hecho que se ha dado al azar, sino que tiene una serie de razones y valoraciones que debemos mencionar.

Este análisis pretende básicamente responder a las preguntas, de ¿por qué prefieren Internet?, y por otro, ¿por qué esto los ha motivado a mantenerse dentro del espacio virtual?

Quizás las valoraciones otorgadas a Internet y su capacidad de generar relaciones virtuales esta altamente influenciada por la fascinación y cercanía del medio entre los jóvenes que participan de la comunidad. Sin embargo, como veremos, éste además ha significado un medio ideal para potenciar la colaboración, la participación, la vinculación con otros, lo que sin duda es de gran importancia al momento de tratar de explicar las nuevas formas de asociarse y participar que tienen los jóvenes hoy.

A continuación revisaremos las valoraciones atribuidas a la virtualidad, propia del grupo, como producto del uso permanente de Internet.

#### **Economiza el Tiempo**

Dentro de las razones más importantes por las que valoran el carácter “virtual” de la comunidad, como medio para sus relaciones y encuentros, está el hecho de que ésta permite mantener informada a las personas. Adicionalmente, permite juntar a más de 1300 personas en torno a un tema (logra masividad), sin que ello implique la construcción de grandes estructuras al interior de la organización.

*“Internet es la única manera de poder mantener a la gente junta, de mantenerla informada”*  
Francisco

Esto refleja otros valores otorgados a Internet, como la facilidad, economía y rapidez del medio. En términos de la viabilidad del grupo, Internet se vuelve el eje principal justamente porque economiza los procesos, permite llevar acabo actividades, sin que sean las que mayor tiempo le quiten a sus miembros. Pero también permite la inmediatez, y simultaneidad que otros medios no otorgan.

*“La gente queda con la adrenalina tan alta que quiere seguir en contacto y no hay otra manera de hacerlo más que por Internet”.* Lenka

Es a partir de estas primeras reflexiones que encontramos que la “virtualidad” es al mismo tiempo una finalidad y un medio de esta comunidad. Porque reconocen las amplias ventajas de esto, tanto para la viabilidad como sustentabilidad en el tiempo de la comunidad. Es decir, no solo facilita la comunicación, sino que además, no podrían concebirse sin la virtualidad.

## **Potencia la pertenencia**

Adicionalmente, consideran que Internet permite potenciar la pertenencia al grupo, que en otras condiciones sería difícil de lograr, porque justamente a partir de la fluidez de la información, de los intercambios constantes y del continuo ir y venir de opiniones, es que los miembros sienten que están activos y participantes del grupo, por lo tanto se sienten parte de éste, más allá de la credencial que les otorguen.

Sin embargo, también reconocen que el carácter virtual que facilita Internet, así como es un facilitador de sus encuentros e interacciones, es un freno que muchas veces sirve de filtro y mecanismo de exclusión de muchos otros fanáticos que quisieran participar del grupo y que por el no acceso a Internet se deben conformar con los encuentros anuales.

*“El único freno que tiene Internet es la masividad. Mientras más crezca Internet, mejor nos va a ir a todos. Desgraciadamente hay gente que no tiene acceso a Internet, o acceso diario, entonces esa gente está mas frenada y no puede estar al día con todo lo que hacemos.”* Francisco

La exclusión, como vimos en capítulos anteriores, no estaría únicamente dada por el limitado acceso a Internet (en términos de conexión) sino también, por la brecha cultural que el espacio virtual promueve. Códigos, formas, lenguajes, actividades frente a la tecnología, incluso desenvolvimiento de una lógica de redes. Todo esto, también ayuda a acentuar la exclusión cultural que Internet causa.

## **Acerca a los miembros**

Otro factor atribuido a la comunidad (a partir de su virtualidad) es el de acercar a todos al interior de un solo espacio (virtual). Aquí la cercanía, la distancia, el aquí, el después, empieza a perder sentido, porque no se vuelve relevante para constituir las relaciones ni los encuentros. Ya sea producto del uso de Internet o de otros medios como el teléfono, lo cierto es que la comunidad los junta, hace que las regiones chilenas pierdan distancia, incluso permite reconocer como cercanos a quienes están fuera del país.

*“La ventaja de la página web, es que no solamente de Santiago te pueden ver. A través de lo que escriben, mantienen el contacto. Se inscriben, se hacen socios, chatean”.*

Una vez más vemos cómo los miembros de la comunidad valoran la rapidez y cercanía de sus miembros, ya que hace real la idea de una aldea interconectada.

Ahora bien, continuando con el análisis de cómo Internet redefine los espacios y las distancias, al interior de la comunidad, es importante señalar además que también el espacio privado y público se ve alterado o redefinido con relación a esta comunidad.

Si bien esta es la “página oficial de los X-files”, donde cualquier usuario de la red puede ingresar libremente, para los miembros de la comunidad, este espacio implica un lugar de encuentro, no exclusivo, pero sí privado donde pueden distinguir y reconocer a las demás personas. Justamente, por las dinámicas que se dan, el chat y los foros son los espacios donde mayor privacidad sienten que tienen.

Así pues, mientras el estar en Internet implica “abrirse al mundo”, de cierta forma el estar al interior de la comunidad implica “cerrarse al grupo de fanáticos”. Esto además, está dado porque, como hemos visto, el mismo contenido podría aparecer ajeno o poco atractivo para todos aquellos que no pertenezcan al “grupo oficial” y desconozcan de sus actividades.

## Facilita el consumo de información

Es importante señalar que una de las características principales de esta comunidad, es que sus relaciones se ven mediadas a partir del consumo de información. El punto de encuentro, los mensajes traspasados de uno a otro, la interacción en torno a las distintas herramientas, se basan en la necesidad de recibir información constante acerca de la serie, del club de fanáticos o de los amigos. El intercambio y flujo de información bilateral es lo que justamente potencia y caracteriza a Internet.

La información que se transa al interior de esta comunidad tiene varios matices. Por un lado, está la información referente a la serie (todas las novedades, fotos de los protagonistas, actualizaciones, nuevos episodios, etc.). También está la información que desarrollan en torno a su fanatismo acerca de la serie (por ejemplo cómo quieren ellos que sea el siguiente capítulo, intercambio de mercaderías, resúmenes de los encuentros, mails enviados entre ellos, etc.). Es a partir de esta información, que los miembros entran a la página, consultan, entregan información y se van. Es visiblemente una transacción cuyo fin es claro y asumido por todos.

Por ello, el valor de las situaciones y trascendencia de los encuentros estará dado por el éxito en la transacción de datos, noticias, primicias, links, fotos, videos, etc. Por lo tanto, la dinámica que se da entre los miembros del grupo, y a su vez de éstos con los administradores de la página, estará regida principalmente por el intercambio de información.

Justamente por estas razones, por el hecho de que las relaciones al interior de la comunidad priorizan el consumo de la información, es que Internet (y específicamente el hecho de mantener la comunidad dentro del espacio virtual) se vuelve cada vez más necesario. Sobre todo, si observamos que el ideal es que todos colaboren (enviando o recibiendo información) sin que esto implique mayores esfuerzos. Además, debido a la poca información de la serie en Chile, Internet es la base para conseguir todos los datos y referencias que necesitan.

Este análisis del consumo de medios, como eje para relacionar a los miembros, nos permite profundizar un poco más acerca de la “participación” como hecho relevante para quienes pertenecen a la comunidad, ya que a diferencia de otros escenarios, la participación a partir de la “virtualidad” permite una mayor pasividad por parte de los miembros ya que basta con recibir y contestar un mail para estar al tanto de todo, estar conectado con todo. Aquí no hay grupos que formar, tareas que lograr, gente que movilizar, basta con un “click” para “estar” sin actual, pero “estar” y por lo tanto, participar.

Incluso “el estar” no implica necesariamente estar “visible”, lo que de cierta forma implicaría un grado de compromiso asumido por el resto. A diferencia de otros escenarios, en donde la presencia es sinónimo de interés (mínimo aunque sea) y se espera algún tipo de involucramiento; Internet permite no solo no estar “visiblemente presente” sino además mantener el anonimato y por ende grados de compromisos menores hacia el grupo.

*“Mi impresión es que la gente le gusta que todo sea más impersonal. Participan en la página comentando bien o mal, chateando, dando el nombre, etc. Pero cuando hay que involucrarse a fondo, no les gusta, ése es el problema”*

## **Permite visibilidad del grupo**

Consideran también que por el hecho de tener presencia en Internet, de centrar sus actividades aquí, de cierta forma acceden a un sinnúmero de formas de promoción, que si lo hicieran por la vía de los medios tradicionales (movilización, convocatoria pública, incluso TV o prensa) no sería tan exitoso.

*“Gracias a la página, el grupo se hizo visible, conocido. La página sirvió para promocionarlo”*  
Lenka

Vemos que de esta forma valorizan a Internet por la democratización a la que supuestamente pueden acceder, por el hecho de no tener mayores límites ni restricciones para tener una presencia importante en el medio.

Ahora bien, esta reflexión además da cuenta de la capacidad de imponer temas en el entorno social (fuera o dentro de Internet). Ya que si bien muchos grupos poseen iguales intereses por imponer sus temáticas, aquellos que acceden a otros tipos de promociones o medios que permitan mayor difusión, lo lograrán.

Gracias a su capacidad de organización a través de Internet, el grupo ha logrado reunir firmas (mails) para causas propias del grupo, como el hecho de no permitirle a la empresa FOX (dueña en EEUU de la serie X-files) que les impidan usar el nombre en su grupo. También lograron canalizar esfuerzos para ayudar a las víctimas de las torres gemelas, a través de colaboraciones con otros sitios web. Adicionalmente, su presencia en Internet les ha permitido llegar a más personas. Hecho que ha sido reconocido por varias empresas interesadas en auspiciar eventos con personas de dichos perfiles.

Todos estos esfuerzos los atribuyen única y exclusivamente a la capacidad que tiene Internet, no solo de masificar, sino de llegar por vías alternativas, a fuentes que anteriormente habría sido muy difícil de acceder (por vías formales).

## **Proactividad y Presencia**

También reconocen la capacidad de la comunidad a través de Internet de persuadir, de atraer a gente, de promover la proactividad, y sobretodo reconocen la efectividad para convocar y recibir respuesta de tantos miembros que se han reunido.

*“La página genera expectativa. Hay un fanatismo o gusto por detrás. Ellos descubren que hay más gente con sus gustos y que son chilenos. Al ver la página eso genera más expectativa en la gente”* T.Cerda

## **El desafío: Trascender Internet**

Como hemos mencionado reiteradas veces, el análisis de las comunidades virtuales no debe hacer una separación tajante entre las actividades que realiza dentro y fuera del espacio virtual. Por ello, es importante observar cómo son los encuentros mas allá de Internet, cuál es la necesidad de verse, de juntarse cara a cara, a pesar de ser esencialmente virtuales.

Podemos asegurar que la gran mayoría de los miembros de la comunidad de los X-files no se han visto anteriormente, al menos que hayan ido a una convención y de ser así, de todas maneras no se identifican o presentan entre ellos.

Sin embargo, cuando empiezan a desarrollar relaciones más cercanas, o comienzan a alejarse de las temáticas de los X-files y a compartir otros intereses, la necesidad de conocerse cara a cara se acentúa.

Aún perdura la sensación de que, a pesar de todas las bondades y beneficios que presta Internet, el encuentro cercano, “real” es imperativo para relaciones que pretenden trascender en el tiempo.

*“La gente se conoce, se juntan, se ven a cada rato, siempre son amigos. Es gente que se ha hecho amigos gracias al grupo y han formado grupos de amigos, no solamente del sitio, gente que se ha conocido a través de la página”.* Francisco

Quizás por todo esto, el encuentro cara a cara es el que marcará la distinción entre los más cercanos y los que menos arraigados al grupo se encuentran. Paradójicamente, no necesariamente el que más veces ingrese al sitio, utilice el chat o envíe mails a los miembros, es aquel que construye lazos más fuertes. Basta con una conversación esporádica en alguna convención o encuentros, para que la solidez y permanencia de afectos entre ambas personas se acentúe. Aquellos que estimulan los encuentros cara a cara con otros miembros del grupo, logran vínculos aún más fuertes y grados de confianza y certidumbre mayores.

*“Existe un grupo más cercano con el que nos conocemos mas, porque nos hemos visto”* Lenka.

Hemos querido concluir esta última parte con unas pequeñas reflexiones en torno a la necesidad de trascender Internet que tienen los miembros del grupo, porque justamente es esta dialéctica entre lo “real y virtual” lo que, desde nuestra perspectiva, distingue y caracteriza tanto a la comunidad observada, como los vínculos desarrollados al interior de esta. Ya que, incluso para los miembros que participan de esta comunidad, no existe una distinción (o separación de mundos) entre aquellas amistades desarrolladas a partir de Internet y/o a partir del encuentro cara a cara, en el denominado “espacio real”. Así como tampoco enfatizan distinciones entre los grupos a los que están vinculados dentro del espacio real (grupos religiosos, amigos del barrio, otros clubes de fans) de los virtuales. Porque para ellos no hay una separación entre las experiencias virtuales o reales, ya que todas son parte de una sola realidad altamente mediatizada.

## **V. Conclusiones**

### **5.1 Comunidades Emocionales: La Dialéctica entre Razón y Emoción**

De acuerdo a la idea que plantea Maffesoli acerca de la empatía (y no la razón) como motor de los grupos juveniles, una de las conclusiones más contundentes del estudio, es que las racionalidades sobre las que se asentaba la comunidad de fanáticos de los *Archivos Secretos X* (tales como los objetivos para juntarse o el discurso formal que se traspasa de miembro a miembro) se han debilitado y han dado paso a las emociones como ejes aglutinantes, lo que conlleva a la estructuración de una comunidad, a la que podríamos denominar como “comunidad emocional” y cuyos contornos son bastante indefinidos. Aquellas emociones dan cuenta de que el “para qué juntarse o pertenecer al grupo” trascienden a los objetivos formales de la organización y a su vez reflejan, cómo éstas (las emociones) son el eje sobre las que se desarrolla esta comunidad virtual.

Creemos que, debido a esto, la necesidad de mantenerse informado acerca de la serie de TV o acceder a primicias (tanto de capítulos, como de sus personajes), es tan solo un pretexto. Lo que verdaderamente permite conglomerar a los miembros del grupo y generar atracción hacia nuevos miembros, es el desarrollo de vínculos (de amistad o no), es el “estar” en un grupo a través del cual se generan procesos de

identidad y pertenencia, manteniéndose vigentes o “participando” y dejando atrás el reclutamiento de la vida privada, para conectarse a escenarios comunitarios. Incluso, podríamos concluir, que se puede ser parte de esta comunidad sin necesidad de ser fanáticos de la serie de los X-files, porque este tema sirve solo como un atractivo (gancho), pero no como un eje aglutinante entre los miembros “*creo que la serie se va acabar, pero la amistad que queda es lo trascendente. Somos iguales, tenemos los mismos gustos, lo que más valoro son mis amigos del grupo*”, afirma una de las integrantes del grupo.

De acuerdo a las ideas planteadas, creemos que este desplazamiento de un orden racional, si bien no es exclusivo de las comunidades virtuales, sí se estimula y potencia en entornos virtuales. Creemos esto principalmente porque la organización virtual no depende de una estructura física, de un orden “formal”, para establecerse y permanecer en el tiempo. Esta ausencia de formalidad o estructura, permite el salto hacia ámbitos en donde desaparece el por qué y para qué de un contacto con el otro, permitiendo que tan solo baste con conectarse, estar y participar del chat, para que los procesos tengan sentidos y significados comunes. Además, la inmediatez con que se puede juntar a personas, transferir información, etc, permite que los intercambios puedan darse de forma más inmediata y fluida. Aquí el “feeling<sup>47</sup>” hacia quien está detrás de la otra pantalla, es lo que se necesita para iniciar o no un contacto virtual. El foco de atención (la serie los X-files) se diluye en el camino, al ir y venir entre la inmediatez del chat, del e-mail, del encuentro virtual, estimulando y dando paso así a temas cotidianos, personales, incluso privados. La tecnología no es asumida como un fin en sí misma, sino como un medio, un facilitador de los procesos de intercambio.

## 5.2 El surgimiento de las comunidades especializadas

La idea de Hopenhayn, acerca de la atomización y por ende la aparición de un nuevo tejido social que se construye desde múltiples y especializadas sensibilidades adquiere centralidad al momento de explicar el fenómeno particular de la comunidad virtual estudiada. Este nuevo tejido social, también puede ser explicado desde Castells, quien afirma que se debe observar a las comunidades, como el acceso a múltiples micro comunidades y a una participación de tipo diversa, especializada y parcial. Esto sin duda pone en jaque la visión tradicional de una comunidad homogénea, que se sustenta en la invariable similitud de sus miembros. A diferencia de ello, nos hemos encontrado con una comunidad cuyo éxito ha radicado en la capacidad de agrupar e inter-conectar distintas demandas (con cada una de sus particularidades y niveles de especialización), de ahí que encontremos a los que buscan información de la serie, o a los que se interesan por coleccionar videos de ufología, o simplemente los que se identifican con las características psicológicas de los actores de la serie. Esto es lo que Castells indica como una “comunidad de comunidades”, en donde los que intercambian información, los que buscan amigos, los que simplemente quieren chatear un rato o los que navegan en busca de entretenimiento, convergen en una sola red, de acuerdo a intereses individuales, despojándose de una gran estructura homogénea que los mantenga unidos por un mismo fin.

Vemos cómo esta “comunidad de comunidades”, además puede ser definida en términos de interrelaciones posibles. En nuestra opinión, todas las combinaciones de intereses particulares y especializadas son posibles, y en un escenario virtual se torna aun más fácil de materializarse, debido a la inmediatez, a la ausencia de un encuentro o identificación, a la capacidad de unir puestas en común de forma efectiva.

Lo que hemos podido observar en este estudio es que el hilo conductor de los archivos secretos X, empieza a separarse en la medida en que tanto los intereses, como las relaciones, empiezan a

---

<sup>47</sup> Desde Maffesoli el término feeling “servirá de criterio para medir la calidad de los intercambios y para decidir acerca de su prosecución o el grado de profundización”.

especializarse. Dicha especialización se da a nivel de las funciones y expectativas que los miembros tienen hacia la comunidad. Aquellos que buscan la última noticia de la serie se agrupan y vinculan en torno a esa temática (tendrán horarios de encuentro, herramientas de la página que usan con mayor frecuencia, incluso opinión particular acerca de la efectividad del grupo). Es justamente esta “interconectividad” la que permite a cada miembro armar su propia escena, de acuerdo a sus intereses y necesidades particulares. La interacción y participación se realiza de forma individual, por lo que el nomadismo entre un ambiente y otro es permanente y lleva a cada miembro a invertir en diferentes “focos” al mismo tiempo. Concordando con Castells, podemos afirmar que, justamente debido a esa “inversión” en distintas relaciones, es que los miembros pueden acceder a varios niveles de especialización en las relaciones al interior de una misma comunidad. Es decir, por ponerlo en forma más ejemplificada, al tener tres o cuatro ventanas abiertas en el computador, cada una con un tipo de relación distinta y muy específica, es que un mismo individuo puede obtener información, apoyo, espacio para socializar, incluso sentido de pertenencia. Ahora bien, no necesariamente todas éstas llegan a tener un grado de profundidad y correspondencia similar, ya que todo dependerá de quienes están participando de este proceso y cuál es el “feeling”<sup>48</sup> o grado de intensidad que tiene dicha elección. Si consideramos a la comunidad de archivos secretos X como una comunidad particular, especializada y construida alrededor de micro intereses, podemos ver cómo al interior de ésta los intereses empiezan a subdividirse y diferenciarse, dando paso a una explosión de relaciones interconectadas entre sí.

### 5.3 La Tecnofascinación: El Vínculo que Une

Al igual que las “ventanas” del computador, que se abren y cierran simultáneamente, cada relación se activa y desactiva de acuerdo a una necesidad particular y específica. Cada tipo de relación que se establece, genera identidad y reconocimiento entre los miembros, a pesar de que no necesariamente se da en todos los aspectos sociales de los sujetos, sino en los necesarios para “traspasar” información y empezar a hilar un vínculo específico (especializado).

Esto ha generado que los miembros de la comunidad posean un “cocktail” de vínculos, una especie de “portafolio” de relaciones particulares y únicas, poco homogéneas y coherentes entre sí. Como hemos mencionado anteriormente, dicha telaraña de vínculos es altamente estimulada en un escenario virtual, porque las características de este espacio permiten que se establezcan vínculos concretos, rápidos y altamente especializados y que se priorizan de acuerdo al momento.

A diferencia de la experiencia televisiva, en donde cada uno va armando su escena a partir del “zapping”, esa multi-elección de ofertas es de carácter unidireccional (información que se consume de acuerdo a la elección), mientras lo que pasa en los escenarios virtuales-interactivos es no solo el consumo de información, sino la dialéctica constante entre demandas y ofertas de personas, roles, emociones, subjetividades. He aquí una valoración adicional que se le otorga a la comunidad virtual.

De la reflexión anterior se deriva una aún más específica y que tiene que ver directamente con el análisis que hemos hecho desde la comunicación, en donde los vínculos y relaciones se estructuran a partir de la experiencia mediática. Particularmente, podemos decir que la cultura que se desarrolla al interior de la comunidad virtual estudiada, responde a lo que Barbero explica: *“la cultura desarrollada por los jóvenes se configura sobre la base del consumo de objetos culturales que la industria del entretenimiento y tecnología ofrece”*. Gran relevancia, adquiere el consumo<sup>49</sup> de objetos e información en torno a la serie

<sup>48</sup> Término utilizado por Michael Maffesoli para dar cuenta del grado de intensidad que tienen las relaciones.

<sup>49</sup> Consumo entendido como “producción de sentidos, lugar de una lucha que no se agota en la posesión de los objetos, pues pasa aun más decisivamente por los usos que les dan forma social y en los que se inscriben demandas y dispositivos de acción provenientes de diferentes competencias culturales”. Jesús Martín Barbero.

(su música, videos, noticias de los protagonistas, etc.) para explicar las relaciones del grupo. Esa fascinación por la tecnología y por establecer relaciones desde el consumo tecnológico, nos permite observar cómo algunos roles, poderes y formas de participación, están altamente matizados por dicha “tecnofascinación”. Desde el poder del líder del grupo, que se define a partir de su acceso al dominio del sitio web, la programación de sus páginas, o el control de los e-mails de los participantes, hasta las oportunidades que se le presentan a aquellos que dominan de mejor forma las herramientas virtuales (mails, chats, foros, etc.). El fenómeno que observamos tiene una doble vía, ya que por un lado es a partir de los medios que se comunican y relacionan las personas (medios como el chat, página web, etc.) pero además es el consumo mediático (información que se traspa por TV, Internet, etc.) lo que establece un grado de identidad con los demás miembros de la comunidad.

Esta doble vía (o efecto desde la comunicación) se va construyendo por atmósferas, que a su vez están constituidas desde la tecnología. Por ejemplo, la presencia en el chat, a partir del cual se habla de un tema, se comunican en códigos específicos, se diseñan colores, imágenes y situaciones específicas. Luego, con tan solo cerrar la “ventana” se pasa a otra escena, en donde es el video el que impera, con su música, y diseño específico. Así sucesivamente, se entran y salen de distintas atmósferas, cada una con significados y códigos específicos.

#### **5.4 Hacia la Caracterización de los Vínculos Virtuales**

Podríamos también concluir que nos encontramos frente a un nuevo tejido social, producto de una severa crisis de las instituciones que configuraban tradicionalmente la sociedad (familia, escuela, etc.), lo que ha derivado, según García Canclini, en el desarrollo de un tipo de ligazón cuyos aglutinantes no son ni un territorio fijo, ni un consenso racional y duradero. Dicho tejido social, responde a la idea que Hopenhayn plantea, acerca de que actualmente los lazos se hacen provisorios y precarios según el proyecto de vida personal y gustos de cada uno. Sin embargo, como efecto paradójico, se da paso a una telaraña de sensibilidades (lenguajes, estrategias de vida, códigos particulares, etc.) que responden a necesidades puntuales y personales. Creemos entonces que la sustentabilidad de la comunidad depende de la capacidad de dar cabida a las distintas sensibilidades que se generan al interior de ésta.

Dentro del análisis de cómo se vinculan los miembros y cómo es su proceso de integración e identificación con la comunidad, creemos importante aportar con una breve clasificación que hemos realizado a partir de los distintos vínculos (o formas de relacionarse) que hemos encontrado durante la investigación. Principalmente, porque es una primera clasificación (muy general por lo demás) que da cuenta del complejo tejido de relaciones, significaciones e interacciones que se dan al interior de un espacio virtual. Creemos que esta primera conceptualización de los vínculos observados puede servir como futuras investigaciones que intenten responder a preguntas más específicas en torno a las tipologías encontradas.

Para ello, hemos tomado en cuenta algunas variables analizadas anteriormente y que tienen directa relación con los objetivos de este estudio. Entre las características que van a identificar a un tipo de vínculo de otro, están:

- Si estos vínculos se movilizan desde la **razón o la emoción**. Para ello identificamos los grados de motivaciones racionales y emocionales (o pasión), los mismos que pueden ser alto, mediano o

simplemente nulo. Si bien los vínculos no son 100% racionales, ni emocionales, creemos que en la ecuación entre una y otra dimensión tendremos una mejor idea de hacia dónde se potencia más.

- También, clasificamos el cómo perciben o distinguen al “otro” que participa y constituye el vínculo establecido. Aquí nos interesa demostrar si lo perciben como alguien **cercano**, alguien **lejano**, pero no desde la distancia física, sino principalmente desde la confianza. Es decir, qué tan confiado o no está del otro sujeto con el que interactúa y se relaciona.

- El **nivel de interacción** que tienen dentro del espacio virtual, también caracterizará a cada uno de los vínculos. De esta forma, estableceremos si los vínculos se establecen de forma permanente o esporádicamente en el entorno virtual, dependiendo de la frecuencia de los encuentros.

- Nos interesa también conocer la **permanencia en el tiempo** de estos vínculos, por eso clasificaremos en: permanentes (que se desarrolla y consolida en el tiempo); esporádicos (que no dura más allá de los primeros encuentros); temporal (que si bien traspasa los primeros encuentros, no es capaz de ser duradero en el tiempo)

- Finalmente, nos interesa clasificar estos vínculos por el **grado de pertenencia a la comunidad** que logran desarrollar. Es decir, que si en las interacciones con los otros miembros del grupo se sienten más arraigados o no a la comunidad, o simplemente es una relación individual que no tiene referentes fuertes con la comunidad. De ahí que los clasificaremos, por la generación o no de pertenencia.

A partir de ello, hemos encontrado, al interior de la comunidad observada, tres tipos de vínculos principales, que hemos clasificado así:

**Vínculo Virtual:** es aquel que une la pasión personal con la racionalidad instrumental y que aparece como real, pero se desvanece cuando intenta abordarse en un espacio no virtual. Se caracteriza por generar lazos fuertes a pesar de que su duración sea corta. Además, posee relativa estabilidad compartida.

Quizás este vínculo sea el más general de todos, porque tiene características que otros también las tienen. Sin embargo, por ser el más común en las relaciones al interior de esta comunidad virtual, creemos necesaria su especificación y caracterización.

Como ejemplo clásico están los vínculos que se desarrollan a partir del uso del e-mail, medio que permite entre otras cosas, generar un sentido de llegada al otro, (aparecer en su página de correo personal) lo que implica cierto acercamiento, pero que por su funcionalidad (contenido poco dinámico y más bien epistolar) exige un grado de descripción y acercamiento, sin que esto implique la necesidad de comunicarse en un espacio “real”.

**Vínculo Nómada:** es aquel que se genera en un instante o tiempo limitado y que no implica mayores compromisos y trascendencia, ya que con solo apagar la aplicación (por ejemplo el chat) queda completamente desvinculado. Por lo tanto no genera (necesariamente) continuidad. Éste es un tipo de vínculo que se genera principalmente por la emoción y, dado su bajo nivel de formalidad y estabilidad, tiende a ser escasamente racional (es decir no está motivado por un “para qué”, con fines específicos). Basta con estar “ahí”, entrar al chat “a ver que pasa”.

Tampoco es un vínculo que implique necesariamente de un proceso de identidad entre los sujetos involucrados, ya que el único rasgo que los une es la inmediatez, la situación temporal. Por esta razón los universos simbólicos en este tipo de vínculo, no son culturalmente diferenciados por los sujetos, sino que

se entrelazan entre sí, porque no son necesarios de distinguir y además no demandan un fondo común o capital cultural compartido.

**Vínculo de Arraigo:** es aquel que claramente tiene como opuesto al vínculo nómada. Principalmente, es el tipo de vínculo que logra combinar el racional instrumental con la intensa pasión personal. Sobre todo es duradero en el tiempo, y se diferencia del virtual, porque logra extender raíces también fuera del espacio virtual.

<b>Dimensiones</b>	<b>Virtual</b>	<b>Nómada</b>	<b>Arraigo</b>
Movilización desde la razón	Mediana	Nula	Mediana
Movilización desde la emoción	Mediana	Alta	Alta
Percepción del otro	Otro lejano	Otro Lejano	Otro cercano
Interacción en espacio virtual	Permanente	Esporádica	Permanente
Permanencia en el tiempo	Esporádica	Esporádica	Permanente
Pertenencia a la comunidad	Genera Pertenencia	No Genera pertenencia	Genera Pertenencia

Estos tres tipos de vínculos son los que hemos encontrado principalmente en la comunidad estudiada, por lo que los hemos sistematizado y tratado de caracterizar. Por un lado, el vínculo virtual se ve representado en que ellos que usan el sitio de la serie, participan en los foros, envían e-mails y se mantienen en contacto con la comunidad permanentemente y a través de Internet. Por otro lado, el vínculo nómada se hace más visible en aquellas visitas esporádicas que participan de una sesión de chat, comparten información, hacen preguntas concretas, navegan por la página y se va sin dejar mayores registros. Finalmente, los que hemos denominado como vínculos de arraigo, se ven representados en los miembros del grupo que participan de las convenciones, de los encuentros cara a cara y que mantienen contacto fuera del sitio web, a través de otros medios que no son necesariamente virtuales.

Como mencionamos al inicio de esta clasificación, estos vínculos no solo pueden estar definidos por el uso de la tecnología, sino también por los niveles de confianza que establecen, la reciprocidad adquirida, incluso por la trascendencia en el tiempo. Hasta el momento, la mayoría de intentos por clasificar las relaciones en Internet no han considerado las dimensiones simbólicas (pertenencia, arraigo, correspondencia, identidad, etc.), lo que sin duda empobrece la riqueza de estos fenómenos observados.

### **5.5 El puente entre lo virtual y físico**

A pesar de que en el marco teórico ya habíamos revisado el imperativo teórico por abordar el tema de las comunidades virtuales, como experiencias que se conjugan con las del mundo físico, luego de terminar nuestra investigación nos encontramos con que efectivamente, desde las experiencias de los miembros de esta comunidad, no podemos hacer una separación radical de ambos mundos, porque para ellos, esta división es casi nula.

Nuestra primera afirmación entonces coincide con la de Castells, acerca de que no son realidades separables, que Internet no debe ser asumido como un fenómeno aparte y que las interacciones que se dan en la red, se acomodan con otros aspectos de la vida de los individuos.

Por otro lado, la construcción de la red de relaciones se va dando también simultáneamente entre las que se construyen dentro y fuera del espacio virtual, dependiendo básicamente de los intereses, valores y afinidades. Sin embargo, es importante señalar que creemos que las relaciones en el espacio virtual,

además de los intereses, valores y afinidades, se priorizan por la rapidez, simultaneidad de la comunicación, masividad, capacidad de aglutinar, actualización continua, etc. Es decir, que estos factores propios del espacio virtual, también se consideran al momento de establecer la red. De ahí que veamos cómo al momento de discutir e intercambiar información sobre el capítulo recién transmitido de la serie, se priorice el chat y aparezcan las personas con ese mismo interés y necesidad inmediata de discutir lo visto. No así como cuando organizan convenciones, para lo cual se juntan en una casa con pocos miembros a discutir toda la tarde sobre posibles actividades.

A la luz de la perspectiva simbólica de la antropología, lo que adquiere relevancia aquí es el sentido o valor que le dan los miembros de la comunidad a esas acciones. A nuestro parecer, varios podrían ser los sentidos atribuidos. Por un lado, están aquellos imaginarios asociados a la serie “archivos X”, imágenes que tienen que ver con la fascinación con la ciencia ficción, el juego de no poseer ninguna verdad (todo es posible de dudar), el mantener el anonimato (para no ser descubierto), o el uso de la tecnología a niveles casi de ficción (plátanos voladores, super computadores, etc.) es en ese juego “realidad-ficción”, relacionado a la “serie-vida real”, en donde se enmarcan las relaciones al interior de la comunidad estudiada.

También, en esta trama de relaciones se van constituyendo nuevas significaciones, propias de este grupo. Por ejemplo, el asumir el poder como la capacidad de manejar la información y concentrar las herramientas tecnológicas; el liderazgo como una característica atribuida a quienes poseen el dominio o nombre de Internet. La pertenencia al grupo o membresía como una forma de justificar la navegación frecuente por la página web. Sentidos en torno al “otro” en donde la génesis misma de integrarse a la comunidad está basada en el reconocimiento de una acción colectiva para logros comunes (capital social).

Esto nos hace afirmar también que estamos frente a una dialéctica híbrida que une el mundo virtual y físico. El ir y venir de un espacio a otro es tan natural para los miembros de esta comunidad, como mandar un mail, hacer una llamada telefónica, conversar por el chat o juntarse a ver la serie de TV. Ambos mundos (virtual y físico) se influencia entre sí dando paso a nuevas formas de organización. Esta influencia de lo virtual y lo físico altamente mediatizado hacen que podamos observar nuevas formas de organización (como la comunidad estudiada) y de socialización como los vínculos que hemos descrito anteriormente.

Es necesario recalcar además que a mayor apropiación tecnológica (entendida la apropiación no solo como el manejo de los equipos y dominio tecnológico, sino como una incorporación activa de esta en las actividades cotidianas) menor será la sensación de traspaso entre lo virtual y lo físico. Lo que nos lleva a suponer que también depende en muchos caso de factores generacionales.

Dentro del análisis en torno al espacio virtual como un espacio propio y cotidiano para quienes transitan por este, podríamos concluir que también es un espacio en donde fenómenos estructurales de la sociedad se manifiestan con mayor potencia. Nos referimos a los fenómenos mencionados en el marco teórico como la fragmentación, el uso de la máscara como identidad, el fin de los espacios como territorios, o las emociones como explosiones de la razón. Retomando las palabras de Canclini *“lo que hace la eficacia del espacio virtual, no es el poder de las tecnologías de la información, sino su capacidad de acelerar, amplificar y profundizar tendencias o estructuras de la sociedad.”*<sup>50</sup>

Este asumir a las nuevas tecnologías como amplificadoras de procesos es un planteamiento que desde el nuevo revisionismo inglés, ya se insinuaba al considerar que *“las audiencias son portadoras de una*

---

<sup>50</sup> GARCIA CANCLINI, NESTOR. 1989. *Culturas Híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Mexico: Grijalbo.

*cultura, que se reproduce y recrea a partir de su interacción con los medios.*”<sup>51</sup> Lo que adquiere protagonismo aquí es, entonces, ese “capital cultural” que se pone de manifiesto y que se potencia desde el uso de la tecnología.

## **5.6 Brecha Digital, Brecha Social**

Para finalizar estas conclusiones hemos creído pertinente abordar un tema que hace referencia a una dimensión más social y ligada al desarrollo. Es acerca de la brecha digital que está presente de forma transversal en nuestros resultados.

Definida tradicionalmente como el acceso inequitativo a las nuevas tecnologías de la información, hoy la brecha digital adquiere dimensiones sociales y culturales que le agregan una definición más integral al concepto inicialmente propuesto. El hecho de no manejar lógicas, códigos, bagajes culturales, capaces de enfrentar la tecnología permite que muchos queden excluidos social y culturalmente de varios procesos como es el caso de esta comunidad virtual.

Al interior de ésta nos damos cuenta que el acceso a la página web y sus herramientas no implican necesariamente una participación más activa y por lo tanto relaciones más democráticas y equitativas. Parece entonces que el manejo de las lógicas de navegación (donde ir y cuando), el código para cierto espacios (chat, foros, emails), el lenguaje particular de la escena virtual, marcaran el grado de interacción que tienen los usuarios al interior de la comunidad.

De esta forma vemos como Internet y las tecnologías de la información son el medio ideal para masificar la comunicación así como un filtro que discrimina quienes pueden participar y quienes no. A medida que la comunidad adquiere una mayor especialidad tanto en temas, como en formas de estructurarse en el espacio virtual, más cerrado e impenetrable será su acceso.

En la comunidad estudiada, vemos cómo el poder lo tiene quien accedió al dominio, y que fue capaz de programar una página y mantenerla. También vemos quienes dominan las conversaciones en el chat son quienes adquieren más destrezas para habilitar o deshabitar a los usuarios que participan del chat. Finalmente, nos encontramos con que no siempre los que son más entusiastas y preocupados de los contenidos de la serie y sus actividades, son quienes participan más, principalmente porque se comunican vagamente a través de Internet.

Hay pues un conocimiento mínimo desarrollado que hace diferencia: conocer para qué sirve cada herramienta (chats, fotos, galería de fotos), tener indicios de qué tipo de información pueden encontrar ahí, constatar que todos los espacios están abiertos y que no hay secciones especiales o cerradas a las que no pueda acceder. Hay un conocimiento de para qué se le escribe a los administradores del grupo, incluso conocen cómo encontrar y enviar información, etc. Es decir, que parte del proceso de integración depende de habilidades técnicas, al igual que conocimientos específicos relacionados al tema que los une.

Nos parece que estos resultados ponen en evidencia que la relación entre el acceso tecnológico y el desarrollo social no es necesariamente una relación causal. Lo que aquí surge es una preocupación por “habilitar” culturalmente o digitalmente a las personas para que se apropien de la tecnología. La habilitación tecnológica es definida como “*el conjunto de esfuerzos que se pueden realizar con el fin de otorgarle a la sociedad, los recursos necesarios para potenciar las habilidades de uso de las tecnologías*”

---

<sup>51</sup> CURRAN, JAMES. 1996. “Repensar la comunicación de masas”, en *Estudios culturales y comunicación*. Editado por Curran y Morley. Barcelona: Paidós.

de la información y comunicación para fines personales, comunitarios y ciudadanos”<sup>52</sup> mientras que la apropiación tecnológica implicaría el uso activo y con sentido de las nuevas tecnologías (incluida Internet) para la resolución de problemas de desarrollo (personal o comunal). Sólo en la medida en que la cultura digital se masifique y se genere conocimiento en torno al uso de éstas, comunidades como la estudiada tendrán mayor cabida, así como relevancia al interior de los fenómenos sociales en general.

## Palabras Finales

Luego de finalizar este estudio, hemos considerado necesario rescatar algunos de los aprendizajes que hemos tenido. Por un lado, consideramos que un estudio de caso como este, servirá como inicio o punto de referencia para estudios más específicos que demandan hoy igual atención, tales como el estudio de las identidades que se desarrollan a través de Internet, esto porque claramente nos hemos encontrado con que los mecanismos de identidad y los puntos de referencia han cambiado (gracias a la incursión de los medios de comunicación), y por ello deben ser explicados también desde dicha perspectiva. Otro tema que se puede desprender de esta investigación, es un estudio comparativo de varias comunidades virtuales. Sentimos que por el hecho de ser un estudio de caso, si bien cumple con los requerimientos básicos, quedan aun varias dudas acerca de que si son experiencias replicables o no en escenarios similares, por lo que nuestros resultados aportan al levantamiento de una evidencia empírica que debe ir ampliándose y a su vez especificándose con el tiempo. Creemos que por ello, un estudio comparativo permitiría de cierta forma llegar a conclusiones que nos permitan generalizar aun más estos resultados.

También creemos que una perspectiva como la de género, debe ser considerada en estudios como el que hemos planteado. Si bien, no había sido considerada como una variable central al inicio del proceso, luego a la luz de los resultados, nos hemos encontrado con que las experiencias en Internet están sujetas a variables como el género, sobretodo cuando el uso de la tecnología se ha asociado a los hombres preferentemente. De igual forma la variable edad es relevante, ya que son los más jóvenes los que más exposición tienen a este tipo de medios y por lo tanto sus usos y apropiaciones también están sujetas a dicha variable.

## VII. Bibliografía

- Arnold**, Marcelo. 1999. Cambios epistemológicos y metodologías cualitativas. *Revista Sociedad Hoy*. Vol 1, No. 2 –3. Santiago, Chile.
- Arnold**, Marcelo. 1999. Epistemologías sistémico / constructivistas y sus efectos en la investigación social. *Revista Sociedad Hoy*. Vol 1, No. 2 –3. Santiago, Chile
- Arnold**, Marcelo. 1998. Recursos para la investigación sistémico / constructivista. *Revista Cinta de Moebio*. No 3. Santiago, Chile
- Berian**, Jotexo. 1996. *Las consecuencias perversas de la modernidad*. Editorial Anthropos.
- Brunner**, José Joaquín. 1998. *Globalización cultural y Posmodernidad*. Santiago, Chile: Fondo de Cultura Económico.
- Brunner**, José Joaquín. 2000. Chile: informe sobre capacidades Tecnológicas. Santiago: publicaciones PNUD
- Carvalho**, Maria Da Conceicao. 2000. *Grand Theory and Grounded Theory*. Research Center for the built and human environment. Salford, UK: University of Salford.
- Castells**, Manuel. 2001. *The Internet Galaxy: reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: University Press.

---

<sup>52</sup> Concepto desarrollado por Fundación País Digital y CDI Chile ([www.cdichile.org](http://www.cdichile.org))

- Celinescu**, Matei. 1987. *Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, posmodernismo*. España: Tecnos
- Clua**, Vicente. 2001. Tiene límites la frontera electrónica? *Diario de la Sociedad Civil*.  
www.sociedadcivil.cl/dsc/documentos/doc.asp?IdDocumento=156
- Clua**, Vicente. 2001. Cibermundo: ¿una política suicida? *Diario de la sociedad Civil*.  
www.sociedadcivil.cl/dsc/documentos/doc.asp?IdDocumento=128
- Curran**, James. 1996. “Repensar la comunicación de masas”, en *Estudios culturales y comunicación*. Editado por Curran y Morley. Barcelona: Paidós.
- Curran**, James; **Morley**, David. 1998. *Estudios Culturales y Comunicación: análisis, consumo y producción cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*. España: Editorial Paidós
- Curran**, James; **Morley**, David. 1998. “El nuevo revisionismo en los estudios de comunicación: una reevaluación”, en *Estudios Culturales y Comunicación*. España: Paidós
- Donath**, Judith. 1999. “Identity and deception in the virtual community”, en *Community in Cyberspace*, editado por Smith, Marc y Kollock, Peter. London: Routledge
- Eckholt**, Margit, **Hunermann**, Peter. 1997. *La juventud Latinoamericana en la vorágine de los procesos de globalización*. FLACSO.
- Faura**, Ricard. 2000. *La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Freenets*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- García Canclini**, Nestor. 1989. *Culturas Híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Mexico: Grijalbo.
- García Canclini**, Nestor. 1995. *Consumidores y Ciudadanos, conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo
- García Canclini**, Nestor. 1999. *Culturas Urbanas de Fin de Siglo: la mirada antropológica*. Tomado de *Internet*.
- Geertz**, Clifford. 1973. *La interpretación de las culturas*. Barcelona: GEDISA.
- Glaser**, Barney & Strauss. 1967. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago, Aldine Publishing Company.
- Guzmán**, Carlos. 1996. “La demanda del “nosotros”: descubriendo la ciudad como acontecimiento de consumo cultural”. En *Medios de comunicación y poder*. Tomado de Internet
- Hammersley**, Martyn, **Atkinson**, Paul. 1983. *Etnografía: métodos de investigación*. Barcelona: PAIDOS
- Hunerman**, Peter. 1997. *La juventud Latinoamericana en los procesos de globalización*. Chile: Flacso
- Hopenhayn**, Martin. 1997. Nuclearse, resistirse, abrirse: las tantas señales de la identidad juvenil. *Revista Chilena de Temas Sociológicos* No. 3
- Hopenhayn**, Martin. 1992. Ni apocalípticos ni Integrados, aventuras de la modernidad en A. Latina. Chile: Edición Fondo de Cultura Económico.
- Hopenhayn**, Martin. Transculturalidad y diferencia: El lugar preciso es un lugar movedizo. *Tercer Milenio*.
- Kollock**, Peter; Smith, Marc. 1999. *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Kunczik**, Michael. 1991. *Communication as social Change*. Friedrich-Ebert-Stiftung.
- Lopez**, Sergio, Vargas, Maria. 2001. Internet como medio y objeto de estudio en Antropología. Rincón del Antropólogo. www.plazamayor.net/antropologia/archtm/internet/index.html
- Maffesoli**, Michael. 1990. *El tiempo de las tribus: el declive del individualismo en la sociedad de masas*. Barcelona: Icaria.
- Maldonado**, Carlos. 2000. “Chat to chat 2: Compulsión a distancia”. *Diario El Mostrador*.  
www.elmostrador.cl
- Margulis**, Mario; Urresti, Marcelo. 1998. “La construcción Social de la Condición Juvenil”. *Jóvenes, Territorios culturales y Nuevas sensibilidades*. Pag. 3; Colombia, Siglo del Hombre.

- Martin-Barbero**, Jesús. 2000 “De la ciudad mediada a la ciudad virtual transformaciones radicales en marcha”. *Documento extraído de Internet*.
- Martin-Barbero**, Jesús. 2000 “Comunicación y ciudad: entre miedos y medias”. *Documento extraído de Internet*.
- Martin-Barbero**, Jesús. 1998. Jóvenes: des-orden cultural y palimpsestos de identidad, en
- Martin-Barbero**, Jesús. *Jóvenes, Territorios culturales y Nuevas sensibilidades*. Pag. 23. Colombia: Siglo del Hombre.
- Martin-Barbero**, Jesús. 1998. De los medios a las mediaciones. Colombia: Convenio Andrés Bello.
- Martinic**, Sergio. Asociaciones y Movimientos sociales, en *Revista Temas de Participación*. Año 3. Chile: Secretaria General de Gobierno.
- Morley**, David. 1998. Debate mediatico: interpretando a las intepretaciones de las interpretaciones, en *Estudios Culturales y Comunicación*. Paidos 1998.
- Muñoz**, German. 1998. Identidades culturales e imaginarios colectivos. Bogotá: Universidad Nacional
- Negroponte**, Nicholas. 1995. Being Digital. Random House
- Negroponte**, Nicholas. 1996. “The Digital Absence of Localism”. *Revista Wired* 4.11, Hot Wired Ventures.
- Orrego**, Claudio; Araya, Rodrigo. 2002. Internet en Chile: oportunidad para la participación ciudadana. Chile: Publicaciones PNUD
- Osorio**, Francisco. 2001. Mass Media Anthropology. Ph.D. Dissertation. Universidad de Chile.
- Paccagnella**, Luciano. 1997. Getting the Seats of your pants dirty: strategies for ethnographic research on virtual communities. Editorial JMC.
- Pnud**. 1998. Informe de Desarrollo Humano en Chile: las paradojas de la modernización. Santiago de Chile. PNUD
- Tapscott**, Don. 1998. Growing Up Digital, the rise of the Net Generation. MC-Graw Hill.
- Tutiven**, Carlos. 1999 “La disolución de lo social en la socialidad de una comunidad emocional”; en el *Informe sobre culturas Juveniles en Guayaquil*. Ecuador.
- Valenzuela**, Jose Manuel. 1998. Identidades Juveniles, en: *Jóvenes, Territorios culturales y Nuevas sensibilidades*. Pag. 38 . Colombia, Siglo del Hombre.
- Wellman**, Barry. 1998. The community Question Re-evaluated; *edit by Michael Peter Smith*. Transaction Books.
- Wellman**, Barry. 1999. “Virtual Communities as communities: net surfers don’t ride alone”, in *Communities in Cyberspace*. Edited by M. Smith, pp. 167-195. London: Routledge.
- Zarzuri**, Raul; Ganster, Rodrigo. 1999. Tribus Urbanas: por el devenir cultural de nuevas sociabilidades juveniles. Santiago de Chile, ARCIS.