

## Comunitats virtuals, ciborgs i xarxes sociotècniques: noves formes per a la interacció social



Francisco Javier Tirado

Departament de Psicologia de la Salut i Psicologia Social (Universitat Autònoma de Barcelona)  
ftirado@seneca.uab.es



Anna Gàlvez

Àrea de Psicologia Social, Cultural i de les Organitzacions dels Estudis de Psicologia i Ciències de l'Educació (UOC)  
agalvez@uoc.edu

**Resum:** En els darrers anys ha aparegut molta literatura sobre els canvis que l'extensió de la Xarxa provoca en els diferents àmbits de la nostra realitat quotidiana. En aquest sentit es parla de transformacions socials, econòmiques, culturals, polítiques, artístiques... Aquesta literatura volia, en un primer moment, divulgar tot un seguit d'innovacions tecnològiques i especular sobre els canvis socials que aquestes innovacions podien representar. Figures com els ciborgs, els entramats sociotècnics o les comunitats virtuals foren habitants permanents i privilegiats d'aquests textos. Doncs bé, recentment han aparegut en massa en els treballs científics de disciplines universitàries com la sociologia, la psicologia social, els estudis culturals, l'antropologia, la bioquímica o la física. L'objectiu del nostre article és mostrar quines diferències hi ha entre aquestes figures, però sobretot analitzar què és el que tenen en comú. Sostenim que les esmentades nocions, juntament amb altres, com, per exemple, els actors híbrids i els actants, són imatges metafòriques que volen representar una cosa nova que emergeix en la nostra realitat quotidiana, una mena de canvi que afecta el nostre dia a dia. Volem aclarir aquesta transformació i mostrar els principals trets que la defineixen.

### 1. Introducció

Els darrers anys ha aparegut molta literatura sobre els canvis i les noves situacions que l'extensió de la Xarxa provoca en els diferents àmbits de la nostra realitat quotidiana. En aquest sentit es parla de transformacions socials, econòmiques, culturals, polítiques, artístiques... Aquesta literatura volia, en un primer moment, divulgar tot un seguit d'innovacions tecnològiques i especular sobre els canvis socials que aquestes innovacions podien representar. Figures com els ciborgs, els entramats sociotècnics o les comunitats virtuals foren habitants permanents i privilegiats d'aquests textos (Piscitelli, 1995; Shields, 1996). Doncs bé, recentment han aparegut en massa, fan una mena de desembarcament, en els treballs científics de disciplines universitàries com la sociologia, la psicologia social, els estudis culturals, l'antropologia, la bioquímica o la física.

Els abordatges i les definicions que es fan d'aquestes figures són múltiples i força variats. Per exemple, l'acrònim *ciborg* el van crear dos científics de la NASA que experimentaven amb

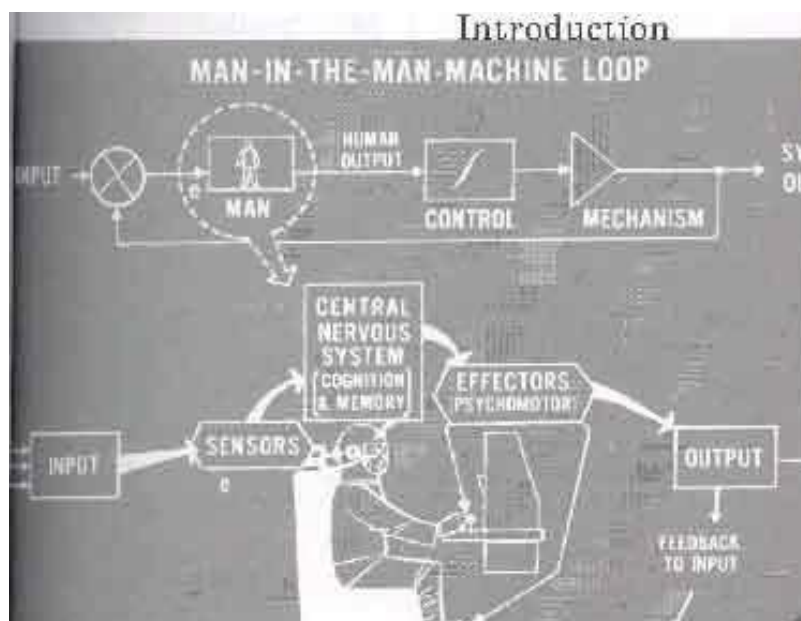


ratolins assistits en les necessitats d'alimentació que tenien per un petit circuit tècnic, que detectava quan havien de menjar i els administrava l'aliment (Gray, 1995). Aquesta recerca tenia per objectiu crear organismes autosuficients que poguessin sobreviure a llargs viatges per l'espai. I ara el mateix acrònim és molt important en els estudis culturals feministes que vindiquen maneres de parlar i pensar que defugin la dicotomia home-dona. Un cas paradigmàtic són les tesis de Donna Haraway (1995 i 1997). Un altre exemple el trobem en els autors que sostenen que l'única cosa que tenen en comú les diferents associacions i grups que participen en el moviment antiglobalització, a part de l'objectiu crític, és el fet d'organitzar-se per mitjà d'Internet i constituir, d'aquesta manera, una mena de comunitat virtual d'acció. Això contrasta força amb la imatge que habitualment tenim d'una comunitat virtual com a grup de persones que passen moltes hores assegudes davant un ordinador, que mai no es coneixeran i que tot el que cerquen és parlar de relacions sexuals.

L'objectiu del nostre article és mostrar quines diferències hi ha entre aquestes figures, però —insistim en això— sobretot analitzar i discutir què és el que tenen en comú. Perquè sostenim que les esmentades nocions, juntament amb altres, com, per exemple, els actors híbrids i els actants, són maneres, imatges metafòriques, que volen copsar i representar una cosa nova que emergeix en la nostra realitat quotidiana, una mena de canvi que afecta el nostre dia a dia. Volem aclarir aquesta transformació i mostrar els principals trets que la defineixen.

## 2. Les xarxes sociotècniques, els ciborgs i les comunitats virtuals

Habitualment, quan es parla de xarxa sociotècnica es fa referència a un entramat complex de relacions i associacions format per múltiples i heterogènies entitats; es parla, de fet, de la relació entre artefactes tecnològics, usuaris o actors virtuals, energies, fluxos d'informació i comunicació, materials... També se sol esmentar que aquest entramat actua com a dispositiu. Això vol dir que la seva acció genera uns efectes que es poden preveure a partir de la connexió de tots els seus elements, i d'altres que són completament inesperats i impossibles de predir.



Com veiem, la imatge de la xarxa sociotècnica intenta copsar un procés complex d'hibridació entre allò humà i allò no humà. És a dir, intenta representar una realitat híbrida, que ni és



completament social ni completament tècnica, sinó una barreja d'ambdues. Aquest és precisament el poder, la capacitat heurística i explicativa d'aquesta metàfora (Domènech i Tirado, 1998). Les xarxes sociotècniques mostren que vivim en un món en el qual és impossible dir on comença la dimensió tècnica de la realitat quotidiana i on comença la dimensió social. En un sentit més general, quan es parla de xarxes sociotècniques es fa referència a la barreja d'elements econòmics, polítics, socials, tecnològics, culturals, artístics..., barreja en la qual cap d'aquests aspectes no predomina sobre un altre, ja que, de fet, actuen com un tot relacionat. Precisament, l'única cosa que adquireix rellevància és la xarxa mateixa de relacions i associacions que es donen entre tots aquests elements i els efectes que se'n desprenen.



La imatge que ofereix la xarxa sociotècnica és molt propera o semblant a la que ofereix la del ciborg. Aquesta darrera, tanmateix, és molt més antiga i gairebé mítica. Com ja hem comentat, la paraula apareix per la fusió dels termes *cibernètica* i *organisme*. Creat per dos científics de la NASA (Manfred Clynes i Nathan Kline) el 1960, el concepte adquirí fortuna ràpidament en la literatura i el cinema de ciència-ficció. Trenta anys després, ha adquirit un paper central en els estudis socials i culturals.

Els ciborgs tenen dues característiques principals: l'heterogeneïtat i la transgressió. La primera característica la comparteixen amb les xarxes sociotècniques. Així, un ciborg no fa res més que evidenciar que actors socials humans, objectes tecnològics, processos, idees, etc. conviuen en el mateix pla de realitat i acció i, sobretot, amb el mateix estatus ontològic. Cadascuna de les entitats que configura el ciborg adquireix significat en relació amb les altres, assoleix sentit interactivament, mitjançant el seu arranjament: no existeixen ni poden existir com a ens significatius i acabats més enllà de les seves relacions. I quan parlem de transgressió ens referim a la ruptura que aquesta metàfora comporta en les velles dicotomies humà-animal, humans-màquines, físic-no físic, home-dona, viu-no viu... Aparentment no hi ha gaires diferències entre els ciborgs i les xarxes sociotècniques. Malgrat això, si ens fixem en les imatges recollides més amunt, trobarem la gran diferència entre aquestes metàfores. Els ciborgs s'utilitzen per a copsar una realitat de barreja de plans i ruptura de velles dicotomies centrades essencialment en el cos. Mentre que el ciborg és una mena de representació d'una nova realitat de relacions quotidianes que té a veure amb el nostre cos i les seves transformacions, la xarxa sociotècnica es refereix a una realitat de relacions que va més enllà d'aquest cos.

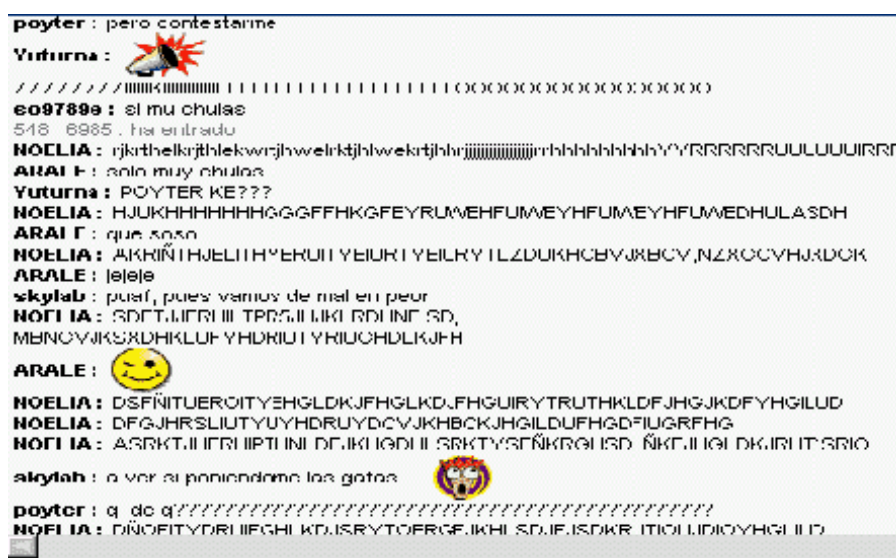
Fa un moment dèiem que el ciborg és una imatge molt coneguda i familiar. S'ha arribat a afirmar, fins i tot, que la nostra cultura de final de mil·lenni és la "cultura del ciborg" (Balsamo,



1996). Al nostre voltant podem trobar multitud de ciborgs. Qualsevol persona que té al cos un òrgan artificial, un artefacte suplementari o un sistema immunològic reprogramat mitjançant la vacunació seria considerada un ciborg. El que resulta molt important d'entendre és que, així com la xarxa sociotècnica emfasitzava el fet que la nostra realitat quotidiana està constituïda per la interrelació complexa i total de diferents plans (socials, culturals, tecnològics, artístics), el ciborg posa en un primer pla el paper que té la cosa tecnològica o artefactual en la nostra constitució com a éssers humans dotats d'un cos i d'uns sentits que ens relacionen directament amb l'entorn en què vivim. Així, es remarquen les característiques següents com a pròpies de la metàfora del ciborg:

- Expansió del cos. Aquest ja no és el punt de referència per a entendre el món. Es redefineix, es pensa com una entitat constituïda per bits i bytes, cosa que possibilita arranjaments quimèrics entre diversos cossos o formes fantàstiques. El valor del cos és el valor del que és efímer i temporal, de la seva potència per a fugir de les formes convencionals.
- Revaloració de la cosa sensorial com a recurs de coneixement. El desplaçament del cos va acompanyat d'una potenciació de la vàlua dels sentits.
- Expansió de les possibilitats de comunicació i relació. El cos deixa de ser unímit i s'erigeix en la possibilitat de connectar-se amb altres entitats. Es transforma en superfície de connexió.

Finalment, tenim la noció de comunitat virtual. Aquesta noció s'ha fet molt popular per a parlar de la societat de la informació. Però què és una comunitat d'aquesta mena? La definició més clàssica les presenta com a "conjunts socials que sorgeixen de la Xarxa quan una quantitat suficient de gent porta a terme discussions públiques durant un temps suficient, amb prou sentiments humans per a formar xarxes de relacions personals a l'espai cibernètic" (Rheingold, 1996: 32). D'altres insisteixen en el paper que té la cosa tecnològica a l'hora de crear grups. Així, afirmen que, "quan les xarxes informàtiques uneixen les persones tant com les màquines, es transformen en xarxes socials, que anomenem xarxes socials sostingudes per ordinadors" (Wellman, Salaff *et al.*, 1996: 67). No importa com se les caracteritzi, la noció té a veure amb una sèrie de fenòmens que en molts casos es poden assimilar a les característiques del que normalment entenem per grups a la vida real. Aquestes característiques són, entre altres, les següents: la relació que estableixen les persones integrants, el fet de participar en un determinat espai virtual amb un interès comú, la dependència que es va creant entre els i les integrants, el fet de tenir un bagatge compartit que els permet la comunicació i que els genera un sentiment de pertinença al col·lectiu.





Malgrat això, la idiosincràsia de les comunitats virtuals transcendeix les dinàmiques que es donen en els grups, ja que emergeixen i es desenvolupen en un entorn molt diferent del de la *vida presencial*: el ciberespai. Fins a tal punt això és així que podem afirmar que la naturalesa de les comunitats virtuals rau en la configuració sociotècnica. Això implica, per exemple, que no cal coincidir ni en l'espai ni en el temps per a establir una comunicació significativa; que els i les integrants no hi participen amb la forma habitual del cos, sinó amb la forma d'una determinada simulació digital que configura virtualment la identitat; que aquesta reconstrucció de la identitat es fa possible per l'anonimat que permet la Xarxa, i que les configuracions que prenen les relacions que s'estableixen són molt inestables i efímeres.

Tot això ens porta a entendre la comunitat virtual com un col·lectiu d'entitats en completa interacció. Poden ser humanes i no humanes: parlem dels robots que operen en molts entorns virtuals, que animen converses, provocant la interacció, etc. I totes aquestes entitats es configuren i defineixen a partir de la seva interrelació i de la relació de necessitat que estableixen amb la tecnologia. És a dir, la tecnologia opera en aquests casos com a condició de possibilitat i factor constitutiu de la interacció: els entorns virtuals són el fonament de la comunitat virtual. I no hauríem d'oblidar, finalment, que aquesta relació és de caràcter comunicatiu en un sentit general, o sia, que la relació provoca l'aparició de qualitats no esperades que s'afegeixen a les competències que ja tenien les entitats abans de la interacció.

### 3. Un denominador comú

Començàvem aquestes pàgines afirmant que el que realment volíem era analitzar què tenen en comú i quina mena de transformacions connoten els conceptes de ciborg, comunitat virtual i xarxa sociotècnica. Doncs bé, tots tres comparteixen un seguit de trets.

- En primer lloc, mostren que la tecnologia ha adquirit un paper central en les relacions que defineixen la nostra realitat quotidiana. És present en la definició del nostre cos, de les nostres relacions socials, dels nostres grups d'amics i de treball, de les nostres produccions artístiques, etc. Això, en si mateix, no és nou. La rellevància de la tecnologia en les produccions humanes és una història molt antiga. Tanmateix, el que sí que tindria un fort valor de novetat és una mena de canvi en la concepció tradicional d'humanitat que recullen les nostres tres figures. Hi hauria un desplaçament en el qual els elements tècnics passarien a tenir la mateixa rellevància que els elements humans. Allò humà perdria el seu estatus privilegiat enfront d'allò no humà. Fins i tot es podria afirmar que la relació mateixa és la que passa a ocupar l'antiga posició dels éssers humans, les associacions que estableixen els elements humans i els tècnics.
- En aquest sentit, el que anomenem realitat quotidiana, el nostre dia a dia, és presentat com un entramat de diferents plans, com la convivència en un tot d'allò humà i allò no humà, com una realitat fonamentalment heterogènia i híbrida.
- En aquesta nova realitat, les antigues fronteres que definien el nostre món modern s'han esvaït. La tensió espai-temps s'ha transcendit: qualsevol persona connectada a la Xarxa perd la limitació de la localitat geogràfica i pot produir un fenomen comunicatiu al marge de la constricció temporal. Els límits del que és humà i no humà es desdibuixen: la nostra naturalesa queda configurada per l'associació perpètua amb la tecnologia.
- Amb la dissolució d'aquestes barreres, la potencialitat del nostre cos ha canviat. Desapareix com a tal i esdevé una superfície d'arranjaments múltiples.





Tots aquests elements remetent, en definitiva, a una única i gran transformació. Ens mostren que som davant de noves formes de relació. És a dir, una profunda transformació de la modalitat de les nostres interaccions domina la nostra realitat quotidiana. La pregunta que molts autors s'han plantejat davant d'aquesta constatació és si parlem de quelcom amb una idiosincràsia completament particular i pròpia o si només ho fem d'una reedició amb petites diferències de les velles i tradicionals formes d'interacció (Bauman, 1998; Lévy, 1995 i 1997). Per part nostra, pensem que les comunitats virtuals, els ciborgs i les xarxes sociotècniques són veritables formes noves de relació que disposen de la peculiaritat de definir-se a partir de la tecnologia. Per a argumentar tot això s'imposa una comparació entre les formes tradicionals d'interacció, tal com han estat conceptualitzades per les ciències socials, i les noves.

#### 4. Velles i noves formes d'interacció

Val a dir que quan es parla d'interacció tradicional es fa referència a la interacció cara a cara i als seus derivats. El cara a cara representa el fonament dels esmentats estudis, i és bàsicament el punt de partida de les anàlisis que es fan de la interacció que possibiliten els diferents mitjans de comunicació inventats al llarg de la història i que ara considerem clàssics, és a dir, la premsa, la televisió o la interacció telefònica (Fuller, 1998; Jones, 1995). En la taula següent resumim la comparació que es pot establir entre els trets definitoris de la interacció tradicional i les noves formes copsades per les figures del ciborg, la xarxa sociotècnica i la comunitat virtual:



Interacció tradicional	Nova interacció (cyborgs, xarxes socio-tècniques i comunitats virtuals)
1. <b>Copresència</b> dels actors en l'espai i el temps	No és necessària la copresència ni en el temps ni en l'espai
2. Interacció entre <b>éssers humans</b>	Interacció entre <i>cyborgs</i>
3. Possibilitats per establir <b>interacció limitades</b>	Possibilitats per establir interacció infinites
4. <b>Audiència</b> controlable	Audiència inabastable
5. <b>Identificació</b> clara de l'interlocutor	Identificació efímera de l'interlocutor
6. El <b>context físic</b> o material és molt rellevant	El context rellevant és el de la simulació
7. La interacció predominant és la <b>verbal</b>	La interacció és per mitjà de un conjunt de textos escrits, imatges, so...
8. La <b>comunicació no verbal</b> és rellevant i física: gestos, mirades...	La comunicació no verbal és rellevant i no física
9. <b>Motivació</b> per interactuar clarament identificable	Motivació per interactuar difusa
10. <b>Estructura</b> de la interacció estable	Estabilitat estructural precària i borrosa
11. Interacció amb <b>modalitats</b> comunicatives limitades i excloents.	Interacció pluri-modal, pot incloure múltiples modalitats de comunicació i tipus de continguts.
12. La <b>identitat</b> dels interactuants és relativament estable	Invenció, construcció i reconstrucció d'identitats

#### 4.1. La copresència

La primera característica important que destaquen els estudis socials sobre la interacció fa referència a la copresència dels actors en l'espai o en el temps. Aquesta copresència pot ser real o simbòlica. Per exemple, en la interacció cara a cara l'espai geogràfic és determinant: si l'espai no coincideix entre les dues o més persones que interactuen, no hi haurà fenomen d'interacció. En altres tipus d'interacció, com ara la telefònica, l'espai no és tan rellevant però sí que ho és la coincidència en el temps. Les imatges del ciborg, de les xarxes sociotècniques o de les comunitats virtuals parlen d'un tipus d'interacció en el qual la rellevància de l'espai geogràfic i el temps es flexibilitza o dilueix per complet. És igual que un usuari d'Internet es trobi a Austràlia i l'altre a Alemanya, la interacció serà possible de la mateixa manera que si interactuen dos veïns des de les terminals respectives. Malgrat això, es pot dir que l'espai no deixa de ser rellevant per a la interacció: el que s'esdevé és que es tracta d'un altre espai ben diferent del geogràfic. Apareixen espais simbòlics que sí que determinen la forma de la interacció. En les noves formes d'interacció



virtual es poden crear espais, contextos, mons, en definitiva, amb múltiples organitzacions. Aquests espais, segons les formes i els dissenys particulars que presentin, donen forma a la interacció que pot tenir-hi lloc. Cada configuració local no és neutra en el sentit que, per un costat, genera unes determinades possibilitats d'interacció mentre que, per l'altre, tanca o fa impossibles altres formes de relació. De la mateixa manera, el temps cronològic en les formes tradicionals d'interacció ha de ser el mateix i s'ha de compartir. En les noves formes d'interacció, el temps cronològic apareix definit o integrat en la temporalitat que es desplega en la interacció mateixa. Per exemple, quan un MUD (*multi-user domain*, 'domini multiusuari') es posa en marxa desplega la seva pròpia lògica temporal i qualsevol que participi del MUD ha de compartir-la.

#### 4.2. Qui interactua?

La segona característica que volem esmentar és que quan parlem d'interacció normalment ens referim a la interacció entre éssers humans. La interacció social s'estableix entre persones competents culturalment, és a dir, que dominen les claus interactives que marquen les relacions i els intercanvis a la seva cultura. En les noves formes d'interacció, els qui interactuen ho fan gràcies a la tecnologia i interrelacionant-s'hi. Parlaríem d'entitats virtuals, de simulacions digitals. Resulta innegable que és la persona que hi ha darrere la pantalla de l'ordinador la responsable de confeccionar el missatge que envia i la participació que aporta, però, i això és molt important, en la interacció que estableix amb el que és tecnològic esdevé un ciborg, o sia, una entitat híbrida producte de l'acoblament, la combinació i interrelació de les possibilitats de la tecnologia i les potències del que és humà o cultural.

#### 4.3. Les possibilitats de la interacció

En les interaccions que hem anomenat *tradicionals* apareix un greu problema d'extensió. Les interaccions són limitades en el sentit que es poden establir a petita escala: el nombre possible de persones amb les quals es pot interactuar és reduït. El cara a cara, el telèfon, el correu postal... limiten el nombre de persones que poden participar àmpliament en la interacció. En el cas dels ciborgs, les xarxes sociotècniques i les comunitats virtuals trobem possibilitats d'interacció més àmplies, gairebé infinites. Les persones amb les quals es pot interactuar alhora d'una manera directa es multipliquen, la quantitat d'informació que es transmet és enorme, es barregen diferents formats d'informació (imatges, so, escriptura, etc.) i la memòria de la interacció és pràcticament infinita, ja que les bases de dades que possibiliten aquesta acció registren i reproduïxen la informació amb un nivell de pèrdua i transformació insignificant.

#### 4.4. L'audiència

Un altre element definitori de la interacció clàssica és l'audiència o auditori (Perelman i Olbrechts-Tyteca, 1989). En l'audiència, els interlocutors i les interlocutores emeten el missatge per a un auditori més o menys general, però també més o menys controlat. És a dir, l'emissor sempre té una imatge ideal, sempre hi ha un altre generalitzat que serà qui rebrà el missatge i és amb qui comptem quan elaborem la informació. Nogensmenys, quan parlem d'interacció en el cas dels ciborgs, les xarxes sociotècniques o les comunitats virtuals trobem que moltes vegades la informació que s'emet, els missatges que circulen entre aquestes noves figures no van dirigits a un altre idealitzat o generalitzat. Ben al contrari, semblaria que el quid de la qüestió resideix a llançar missatges, informació perquè circuli, perquè estableixi relacions amb altres entitats i, així, aquestes figures, els ciborgs, les xarxes i les comunitats virtuals, augmentin de volum.





#### 4.5. L'interlocutor

Estretament relacionat amb tot el que acabem de dir, trobem que en les formes tradicionals d'interacció hi ha un alt grau de reconeixement i identificació entre les persones que interactuen. Habitualment, l'auditori és, la majoria de vegades, molt controlable. En el cas de les metàfores que ens ocupen no passa exactament així. Si alguna vegada s'identifica l'interlocutor, aquest grau de reconeixement i identificació és molt baix, efímer o, com ja hem dit abans, nul. En múltiples espais d'Internet (xats, MUD, fòrums...) tothom pot inventar-se un personatge i construir una identitat nova i diferent de la que té a la vida real. Això és possible per l'anonimat que ofereix aquest mitjà.

#### 4.6. El context

Fins ara els elements físics, materials, eren marcadors de les nostres relacions. Sense senyals materials clars es feia molt difícil establir una interacció coherent i intel·ligible. Com ha argumentat Lévy (1997), actualment hi hauria tota una mena d'interaccions que es poden donar eficaçment amb una completa manca d'elements contextuais físics i materials. Malgrat això, els elements contextuais existeixen i són importants en la conducció de la interacció. El canvi residiria en el fet que els nous marcadors serien els elements que defineixen la simulació dins la qual s'interactua. Aquesta simulació es forma a partir de la relació entre diferents bases de dades i constitueix paradoxalment una materialitat fluida (Tirado, 1999). Ciborgs, xarxes sociotècniques i comunitats virtuals són imatges que parlen de relacions que es donen per mitjà d'autopistes de la gestió i prolongació de la informació; autopistes que arrenquen de determinades terminals, servidors, velocitats, ordinadors, silicis, xips, dissenys de circuits, etc. Tots aquests elements generen una mena d'infraestructura, de nivell invisible, composta per codis i la seva circulació. És una mena de soterrani de nombres en perpetu moviment. La seva característica principal rau en el fet que és inaccessible per a l'usuari. És una espècie de material molt diferent del de les materialitats dures, sòlides, que constitueixen els contextos físics de les relacions cara a cara.

#### 4.7. Quina interacció predomina?

Com tothom més o menys sap o s'imagina, les antigues formes d'interacció es basen, preeminentment, en la paraula, en el verb. Contràriament, les noves formes d'interacció tenen lloc mitjançant un conjunt de textos escrits, imatges i so que es relacionen i formen totalitats amb sentit. En aquests missatges, una imatge o un so poden ser tan o més importants que una paraula escrita.

#### 4.8. Caràcter de la comunicació no verbal

Com molts autors afirmen, la interacció humana no consisteix només en l'emissió de paraules. Com ja hem indicat, perquè les paraules tinguin sentit necessiten un context. De fet, la informació per la qual decidim si una conducta social és adequada a les circumstàncies té més a veure amb el que és físic que amb el que és verbal. En la interacció amb els altres ens fixem en infinitud de senyals no verbals (somriures, el to de veu, algunes postures, el vestit...), tot un seguit de petits detalls que ens proporcionen molta informació de la persona amb la qual ens relacionem.



Doncs bé, tot això s'ha transformat radicalment. Ja hem dit que la interacció és una barreja de paraula, so i imatge, i que es dona a partir de simulacions i interfícies. Això no vol pas dir que la comunicació no verbal no existeixi o no sigui important; el que passa és que ara passa per senyals que no provenen del cos o de l'entorn físic. Els i les usuàries dels entorns virtuals han inventat mètodes per a incorporar senyals del context socioemocional en el mateix llenguatge. Utilitzen el text-imatge i el so per a construir el que els falta, la presència física. Contràriament al que sembla, la comunicació de què parlen els ciborgs, les xarxes sociotècniques o les comunitats virtuals no és un exercici fred i asèptic, sinó que té una gran càrrega emocional. Per exemple, en els entorns virtuals l'espontaneïtat, les emocions, els impulsos... defineixen els missatges mateixos. Hi apareix la qualitat de les emissions gestuals mitjançant diferents estratègies: les emoticones (petits símbols que expressen emocions), càrrega de descripcions emotives, definicions plenes de sentiments, explicació exhaustiva de sensacions, etc.

#### 4.9. Caràcter de la motivació

Més o menys, tothom està d'acord a admetre que la gran majoria d'interaccions que establim al llarg de la nostra vida quotidiana tenen un fil conductor clarament identificable en la forma d'un objectiu, una finalitat o una motivació. Truquem a una amiga per explicar-li un problema que hem tingut, al nostre pare per demanar-li diners, parlem amb la veïna a l'ascensor perquè les normes de cortesia ens ho dicten així o amb la professora per demanar-li que ens apugi la nota de l'examen. Però per què interactuen els ciborgs o s'interactua en les xarxes sociotècniques o en les comunitats virtuals? Com ja hem indicat abans, aquesta motivació no és tan fàcil d'identificar, es presenta com una cosa difusa i desdibuixada. Semblaria que moltes vegades els objectius de la interacció es concreten en el fet mateix de la interacció, de l'establiment de relacions amb els i les altres.

#### 4.10. Estructura de la interacció

Tothom està d'acord igualment a afirmar que la interacció tradicional transcorre per un ordre, per una organització més o menys estable i amb una certa permanència al llarg del temps. El model o patró de relacions personals es pot dibuixar en forma de configuració de relacions relativament estables. Hi veiem un repartiment de rols, estatus diferenciats, lideratges, pautes comunicacionals, etc.

En canvi, les dinàmiques interactives que es produeixen en les nostres figures es caracteritzen bàsicament pel dinamisme, la mobilitat i la variabilitat. Es poden desenvolupar diferents papers alhora, es trenquen les expectatives associades al paper que es desenvolupi, i els jocs relacionals que s'estableixen en un moment donat estan sotmesos a un continu canvi i fluctuació. Així, enfront de l'estabilitat estructural que presenta la interacció tradicional, trobem una estabilitat precària i borrosa.

#### 4.11. La modalitat comunicativa

La interacció cara a cara i els seus derivats és eminentment monomodal. Què vol dir això? Doncs simplement que, quan es parla d'interacció, es parla d'un únic format de relació. Parlem del cara a cara, o d'una modalitat epistolar, o parlem d'interacció telefònica, etc. La possibilitat de barrejar modalitats d'interacció no compta en aquests plantejaments. Encara que es pugui constatar que alguna vegada es barregen aquestes modalitats, es mantenen de manera privilegiada les pautes o regles definitòries del cara a cara.



· La nova interacció de la qual parlem subverteix la monomodalitat habitual. Permet una àmplia classe de formats comunicatius —textos, imatges (estàtiques i en moviment), sons...— i la possibilitat d'integrar-los coherentment. En aquest sentit, hi ha autors (Poster, 1996) que pensen que aquesta barreja constitueix el naixement de noves modalitats de comunicació. És a dir, la barreja en si mateixa constitueix un gènere singular. Per exemple, per a aquests autors, quan escrivim un missatge en una interfície, el que fem no té res a veure amb l'escriptura tradicional. Escriure en aquestes interfícies no es pot considerar escriptura. És una altra cosa que s'ha d'analitzar i conceptualitzar *per se*.

## 5. La identitat i la interacció: elements per concloure

Per acabar aquesta sumària comparació esmentarem el tema de la identitat. Una bona part dels estudis que s'han fet sobre la interacció acaben parlant d'identitat, pràcticament tots plantegen que hi ha alguna mena de relació entre la temàtica de la identitat —com la definim, com expliquem la seva constitució, etc.— i la interacció. Fins i tot, en alguns estudis es demostra que la identitat no és altra cosa que interacció o que emergeix completament d'aquesta interacció. Així, doncs, sembla que la identitat és una qüestió completament lligada a les relacions socials, a la interacció cara a cara i a l'establiment de matrius culturals de significat i sentit.

Per tant, si diem que hi ha una transformació en les nostres maneres d'interactuar, també sembla lògic, en funció d'aquesta estreta relació, afirmar que assistim a la transformació de les nostres identitats. I que la seva definició comença a passar per les metàfores que ens ocupen.

Efectivament, ciborgs, xarxes sociotècniques i comunitats virtuals són els monstres que ara ocupen la nostra vida quotidiana. No són simplement una ficció, ni una caricatura de processos socials previs; són una realitat nova i pròpia, una realitat que transforma fenòmens com el de la identitat. Ens agradaria parlar d'aquest darrer, a tall de conclusió.

Qualsevol de les nostres interaccions, sigui amb coneguts o desconeguts, es dona gràcies al coneixement que tenim o adquirim de la persona amb qui interactuem. En les formes tradicionals d'interacció, sigui el cara a cara, la redacció d'una carta o la interacció telefònica, hi ha tot un conjunt ampli de senyals de fiabilitat variable per a mostrar la nostra identitat; així, hi ha la nostra manera de vestir, la nostra veu, el cos, els gestos i senyals relacionats amb el nostre estatus, poder o pertinença grupal. Quan estem submergits en una interacció confiem en aquests marcadors i en la nostra habilitat per a reconèixer, a partir d'ells, els membres d'una determinada categoria. A partir d'aquests marcadors i del curs que pren la interacció es configura una identitat o es transforma la que ja tenim establerta per part nostra i del nostre interlocutor.

Els nostres monstres o la nova interacció que impliquen eliminen la majoria dels senyals i les empremtes que formen part de les formes d'interacció tradicionals. La manca de marcadors és alhora una limitació i una font de recursos, que fa de certes interaccions quelcom més complicat, però que també dona la possibilitat de jugar amb la pròpia identitat. Efectivament, en aquesta interacció, l'ambigüitat en la definició o constitució d'una identitat és una font recent d'inspiració per a molts autors. Alguns plantegen, entre altres coses, que la manca d'aparença física, més que un problema en la interacció, és un encert, ja que els individus poden ser jutjats més pels mèrits de les seves idees que pel seu gènere, raça, classe social o edat. D'altres diuen que els estatus jeràrquics i les desigualtats es reproduïxen en la interacció en línia i fins i tot es poden magnificar. També n'hi ha que diuen que en aquesta interacció es produeix un jo addicional, que apareix en les relacions amb la tecnologia, que anirà actuant a poc a poc en detriment del nostre jo real i que potser en un futur proper serà la identitat que ens definirà com a éssers humans.

Això no obstant, el més interessant d'aquests treballs es pot resumir en un parell d'arguments:

- Aquesta mena de jo addicional o identitat que es genera no és una còpia o reproducció de cap



persona original o real; és una entitat amb un valor propi, amb un potencial per ell mateix, quelcom nou i genuí i que s'ha de tractar i analitzar com a tal. Òbviament, ateses les característiques que he esmentat abans com a definitòries d'un nou tipus d'interacció, aquesta identitat és múltiple, flexible, fragmentada i descentrada, i es construeix i reconstrueix contínuament.

- Ben al contrari del que passa amb les nostres identitats presencials, aquest jo deixa de dependre del cos. Parlem d'una mena de jo sense cos, d'identitats descorporeïtzades que obren una nova dimensió en les nostres relacions. En les interaccions tradicionals, el cos proporciona una definició convincent i adequada de la identitat. La norma és: un cos, una identitat. Tot i que el jo pugui ser complex i mutable al llarg del temps i de les circumstàncies, el cos proporciona un punt de referència estabilitzador. En el cas dels ciborgs, de les xarxes sociotècniques i de les comunitats virtuals això canvia. El jo esdevé quelcom compost per informació, més que per matèria. Un pot tenir, si vol, tantes persones electròniques com temps i energia tingui per a crear-ne.

Per exemple, molts i moltes usuàries de comunitats virtuals expressen que el que els agrada més d'aquest entorn i de la interacció que els possibilita és que poden ser qui vulguin ser. Pots redefinir completament la teva persona. Pots ser del sexe oposat. Pots ser més extravertit. Pots ser menys extravertit. El que sigui. Pots ser qui vulguis ser i qui tinguis la capacitat de ser. No t'has de preocupar pels estereotips que els altres t'atribueixen. És fàcil canviar la forma en què la gent et percep, perquè tot el que tenen és el que tu els mostres. No et miren el cos i en fan deduccions. No escolten el teu accent i fan suposicions. Tot el que veuen és el que tu els vols comunicar. En aquest sentit, resulten molt interessants els efectes o finalitats terapèutiques que es poden associar a aquestes noves identitats. Hi ha casos de persones amb discapacitats físiques, que han d'anar amb cadira de rodes, a les quals les comunitats virtuals han proporcionat la possibilitat d'obrir el món que tenien i establir relacions, anar a festes virtuals, fer amics i amigues arreu del món. La persona ha adquirit, així, la possibilitat de crear una identitat sense les limitacions físiques que li comporta la identitat real. El nou jo creat a la Xarxa afecta el *jo real*. Algunes limitacions insalvables, després de certes experimentacions virtuals, es tornen assolibles per a l'individu.

Tornem al que dèiem fa un moment: noves formes per a la interacció social i noves formes per a la nostra identitat. Ciborgs, xarxes sociotècniques i comunitats virtuals constitueixen el nostre present. No els hem de tenir por. No els hem de veure com a monstres aliens. El desafiament de les ciències socials és trobar-los un lloc en les explicacions que elaborem sobre el funcionament i la reproducció cultural, en les explicacions que fem de les nostres identitats. Perquè, com diu Latour (1998), ells són nosaltres.

---

## Bibliografia:

BALSAMO, A. (1996). *Technologies of the gendered body*. Londres: Duke University Press.

BAUMAN, Z. (1998). *Globalització. Les conseqüències humanes*. Barcelona: EDIUOC, 2001.

DOMÈNECH, M.; TIRADO, F.J. (comp.) (1998). *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa.

FULLER, S. (1998). "Society's shifting human-computer interface". *Information, Communication & Society*. 1(2), pàg. 182-198.

GRAY, C.H. (ed.) (1995). *The cyborg handbook*. Londres: Routledge.

HARAWAY, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Madrid: Cátedra.



- HARAWAY, D. (1997). *Modest\_witness@second\_millennium*. Londres: Routledge.
- JONES, S.G. (ed.) (1995). *Cybersociety. Computer mediated communication and community*. Londres: Sage.
- LATOURE, B. (1998). "De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía". A: DOMÈNECH, M.; TIRADO, F.J. (comp.). *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- LÉVY, P. (1995). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1998.
- LÉVY, P. (1997). *La cibercultura, el segon diluvi?* Barcelona: EDIUOC-Proa.
- PERELMAN, CH.; OLBRECHTS-TYTECA, L. (1986). *Tratado de la argumentación*. Madrid: Gredos.
- PISCITELLI, A. (1995). *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Barcelona: Paidós.
- POSTER, M. (1996). "Database as discourse, or electronic interpellations". A: HEELAS, P.; LASH, S.; MORRIS, P. (ed.). *Detraditionalization*. Oxford: Blackwell.
- RHEINGOLD, H. (1996). *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- SHIELDS, R. (1996). *Cultures of Internet. Virtual spaces, real histories, living bodies*. Londres: Sage.
- TIRADO, F.J. (1999). "Against social constructionist cyborgian territorialisations". A: GORDO, A.; PARKER, I. (ed.). *Cyberpsychology*. Londres: McMillan Press.
- WELLMAN, B.; SALAF, F. et al. (1996). "Computer networks as social networks: collaborative work, telework, and virtual community". *Annual Review of Sociology*. 22, pàg. 213-238.

---

#### Enllaços relacionats:

Cybersoc:

<http://www.socio.demon.co.uk/home.html>

The Internet: an ethnographic approach:

<http://ethnonet.gold.ac.uk/links.htm>

The Qualitative Report:

<http://www.nova.edu/ssss/QR/qualres.html>

Social Research Update:

<http://www.soc.surrey.ac.uk/sru>

Qualitative Research (QualPage):

<http://www.ualberta.ca/~jrnorris/qual.html>

[Data de publicació: abril de 2002]

#### Citació recomanada:

TIRADO, Francisco Javier; GÁLVEZ, Anna (2002). "Comunitats virtuals, ciborgs i xarxes sociotècniques: noves formes per a la interacció social". *Digithum*, núm. 4 [article en línia]. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i4.568>