



Comunidades virtuales, ciborgs y redes sociotécnicas: nuevas formas para la interacción social



[Francisco Javier Tirado](#)

● Departamento de Psicología de la Salud y Psicología Social (Universidad Autónoma de Barcelona)
ftirado@seneca.uab.es



[Anna Gàlvez](#)

● Área de Psicología Social, Cultural y de las Organizaciones de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación (UOC)
agalvez@uoc.edu

Resumen: En los últimos años ha aparecido mucha literatura sobre los cambios que la extensión de la Red está ocasionando en los diferentes ámbitos de nuestra realidad cotidiana. En este sentido se habla de transformaciones sociales, económicas, culturales, políticas, artísticas... Esta literatura quería, en un primer momento, divulgar una serie de innovaciones tecnológicas y especular sobre los cambios sociales que éstas podían representar. Figuras como los ciborgs, los entramados sociotécnicos o las comunidades virtuales fueron habitantes permanentes y privilegiados de estos textos. Pues bien, recientemente, han aparecido en masa en los trabajos científicos de disciplinas universitarias como la sociología, la psicología social, los estudios culturales, la antropología, la bioquímica o la física. El objetivo de nuestro artículo es mostrar qué diferencias hay entre estas figuras y, sobre todo, analizar qué es lo que tienen en común. Sostenemos que dichas nociones, junto con otras, como por ejemplo los actores híbridos y los actantes, son imágenes metafóricas que pretenden representar algo nuevo que está emergiendo en nuestra realidad cotidiana, un tipo de cambio que nos afecta en nuestro día a día. Queremos aclarar esta transformación y mostrar los principales rasgos que la definen.

1. Introducción

En los últimos años ha aparecido mucha literatura sobre los cambios y las nuevas situaciones que la extensión de la Red está ocasionando en los diferentes ámbitos de nuestra realidad cotidiana. En este sentido se habla de transformaciones sociales, económicas, culturales, políticas, artísticas... Esta literatura quería, en un primer momento, divulgar una serie de innovaciones tecnológicas y especular sobre los cambios sociales que éstas podían representar. Figuras como los ciborgs, los entramados sociotécnicos o las comunidades virtuales fueron habitantes permanentes y privilegiados de estos textos (Piscitelli, 1995; Shields, 1996). Pues bien, recientemente han aparecido en masa, han realizado una especie de desembarque en los trabajos científicos de disciplinas universitarias como la sociología, la psicología social, los estudios culturales, la antropología, la bioquímica o la física.

El tratamiento y las definiciones que se dan de estas figuras son múltiples y muy variados. Por ejemplo, el acrónimo *ciborg* fue creado por dos científicos de la NASA que experimentaban con ratones cuyas necesidades alimentarias eran asistidas por un pequeño circuito técnico que detectaba cuándo tenían que comer y les administraba el alimento (Gray, 1995). Esta investigación tenía como objetivo crear organismos autosuficientes que pudieran sobrevivir a largos viajes por el espacio. Y, ahora, el mismo acrónimo es muy importante en los estudios culturales feministas que reivindican formas de hablar y pensar que rehúyan la dicotomía hombre-mujer. Un caso paradigmático son las tesis de Donna Haraway (1995 y 1997). Encontramos otro ejemplo en los autores que sostienen que lo único que tienen en común las diferentes asociaciones y grupos que participan en el movimiento antiglobalización, aparte de su objetivo crítico, es el hecho de organizarse mediante el uso de Internet, y de constituir, de esta manera, un tipo de comunidad virtual de acción. Esto contrasta bastante con la imagen que habitualmente tenemos de una

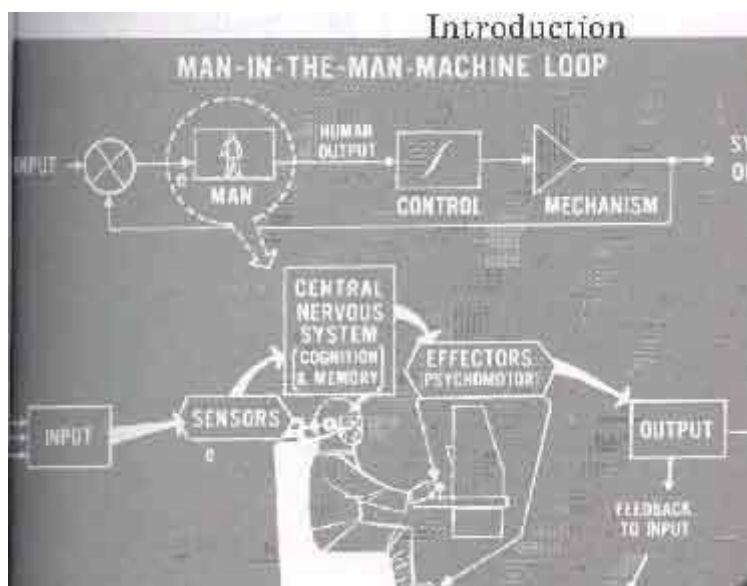


comunidad virtual como un grupo de personas que se pasan muchas horas sentadas ante el ordenador, que nunca se conocerán y que lo único que pretenden es hablar de relaciones sexuales.

El objetivo de nuestro artículo es mostrar qué diferencias hay entre estas figuras, y sobre todo — insistimos en ello— analizar y discutir qué es lo que tienen en común. Porque sostenemos que dichas nociones, junto con otras, como por ejemplo los *actores híbridos* y los *actantes*, son maneras, imágenes metafóricas, que pretenden capturar y representar algo nuevo que está emergiendo en nuestra realidad cotidiana, un tipo de cambio que nos afecta en nuestro día a día. Queremos aclarar esta transformación y mostrar los principales rasgos que la definen.

2. Las redes sociotécnicas, los ciborgs y las comunidades virtuales

Habitualmente, cuando se habla de red sociotécnica se hace referencia a un entramado complejo de relaciones y asociaciones formado por múltiples y heterogéneas entidades; se habla, de hecho, de la relación entre artefactos tecnológicos, usuarios o actores virtuales, energías, flujos de información y comunicación, materiales... También se suele mencionar que este entramado actúa como dispositivo. Esto quiere decir que su acción genera unos efectos que se pueden prever a partir de la conexión de todos sus elementos, así como de otros que son completamente inesperados e imposibles de predecir.



Como vemos, la imagen de la red sociotécnica intenta captar un proceso complejo de hibridación entre lo humano y lo no humano. Es decir, intenta representar una realidad híbrida, que ni es completamente social ni completamente técnica, sino una mezcla de ambas. Éste es precisamente el poder, la capacidad heurística y explicativa de esta metáfora (Domènech y Tirado, 1998). Las redes sociotécnicas muestran que vivimos en un mundo en el cual es imposible decir dónde empieza la dimensión técnica de la realidad cotidiana y dónde empieza la dimensión social. En un sentido más general, cuando se habla de redes sociotécnicas se hace referencia a la mezcla de elementos económicos, políticos, sociales, tecnológicos, culturales, artísticos..., mezcla en la que ninguno de estos aspectos predomina sobre otro, ya que, de hecho, actúan como un todo relacionado. Precisamente, lo único que adquiere relevancia es la red misma de relaciones y asociaciones que se dan entre todos estos elementos, así como los efectos que se desprenden de ella.



La imagen que ofrece la red sociotécnica está muy próxima o es muy parecida a la que ofrece la del ciborg. Esta última, sin embargo, es mucho más antigua y casi mítica. Como ya hemos comentado, la palabra aparece por la fusión de los términos *cibernética* y *organismo*. Creado por dos científicos de la NASA (Manfred Clynes y Nathan Kline) en 1960, el concepto ganó rápidamente mucha fortuna en la literatura y el cine de ciencia ficción. Treinta años después, ha adquirido un papel central en los estudios sociales y culturales.

Los ciborgs tienen dos características principales: la heterogeneidad y la transgresión. La primera es compartida con las redes sociotécnicas. Así, un ciborg no hace más que evidenciar que actores sociales humanos, objetos tecnológicos, procesos, ideas, etc. conviven en el mismo plano de realidad y acción, y sobre todo con el mismo estatus ontológico. Cada una de las entidades que conforma el ciborg adquiere significado en relación con las demás, alcanza sentido interactivamente, mediante su configuración específica: no existen ni pueden existir como entes significativos y acabados más allá de sus relaciones. Y cuando hablamos de transgresión nos referimos a la ruptura que esta metáfora comporta en las viejas dicotomías humano-animal, humanos-máquinas, físico-no físico, hombre-mujer, vivo-no vivo... Aparentemente no hay muchas diferencias entre los ciborgs y las redes sociotécnicas. A pesar de ello, si nos fijamos en las imágenes recogidas más arriba encontraremos la gran diferencia entre estas metáforas. Los ciborgs se utilizan para captar una realidad de mezcla de planos y ruptura de viejas dicotomías centradas esencialmente en el cuerpo. Mientras que el ciborg es un tipo de representación de una nueva realidad de relaciones cotidianas que tiene que ver con nuestro cuerpo y sus transformaciones, la red sociotécnica se refiere a una realidad de relaciones que va más allá de este cuerpo.

Decíamos hace unos instantes que el ciborg es una imagen muy conocida y familiar. Se ha llegado a afirmar, incluso, que nuestra cultura de finales de milenio es la "cultura del ciborg" (Balsamo, 1996). A nuestro alrededor podemos encontrar multitud de ciborgs. Cualquier persona que tiene en su cuerpo un órgano artificial, un artefacto suplementario o un sistema inmunológico reprogramado mediante la vacunación sería considerada un ciborg. Es muy importante entender que, así como la red sociotécnica enfatizaba el hecho de que nuestra realidad cotidiana está constituida por la interrelación compleja y total de diferentes planos (sociales, culturales, tecnológicos, artísticos), el ciborg pone en un primer plano el papel que tiene lo tecnológico o artefactual en nuestra constitución como seres humanos dotados de un cuerpo y de unos sentidos que nos relacionan directamente con el entorno en el que vivimos. Así, se señalan las siguientes características como propias de la metáfora del ciborg:

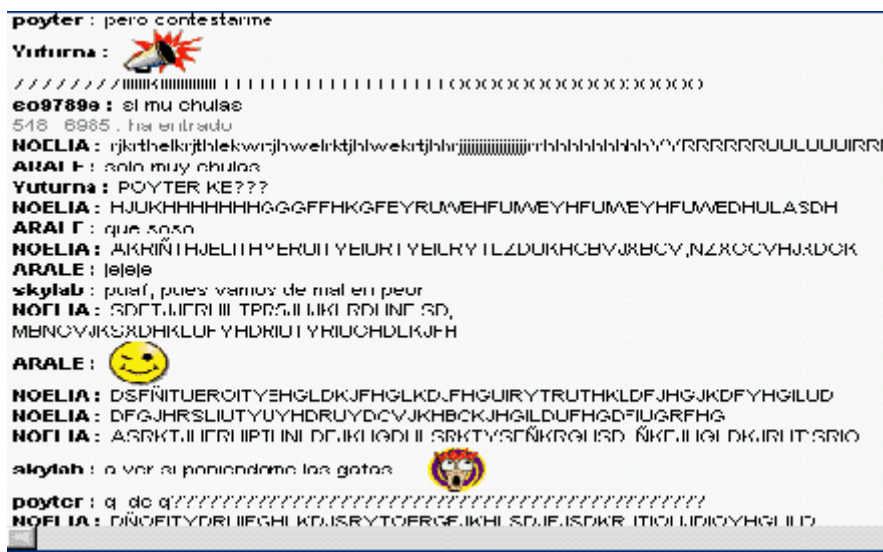
- Expansión del cuerpo. Éste ya no es el punto de referencia para entender el mundo. Se redefine, se piensa como una entidad constituida por bits y bytes, lo cual posibilita configuraciones quiméricas entre varios cuerpos o formas fantásticas. El valor del cuerpo es



el valor de lo efímero y temporal, de su potencia para huir de las formas convencionales.

- Revalorización de lo sensorial como recurso de conocimiento. El desplazamiento del cuerpo viene acompañado de una potenciación de la valía de los sentidos.
- Expansión de las posibilidades de comunicación y relación. El cuerpo deja de ser un límite y se erige en la posibilidad de conectarse con otras entidades. Se transforma en superficie de conexión.

Finalmente, tenemos la noción de comunidad virtual. Esta noción se ha hecho muy popular para hablar de la sociedad de la información. Sin embargo, ¿qué es una comunidad de este tipo? La definición más clásica presenta estas comunidades como "conjuntos sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético" (Rheingold, 1996: 32). Otros insisten en el papel que tiene lo tecnológico a la hora de crear grupos. Así, afirman que, "cuando las redes informáticas unen a las personas tanto como a las máquinas, se transforman en redes sociales, a las que llamamos redes sociales sostenidas por ordenadores" (Wellman, Salaff *et al.*, 1996: 67). No importa cómo se las caracterice, la noción tiene que ver con una serie de fenómenos que en muchos casos pueden asimilarse a las características de lo que entendemos normalmente por grupos en la vida real. Estas características son, entre otras, las siguientes: la relación que establecen las personas integrantes, el hecho de participar en un determinado espacio virtual con un interés común, la interdependencia que se va creando entre los y las integrantes, el hecho de tener un bagaje compartido que les permite la comunicación y que les genera un sentimiento de pertenencia al colectivo.



No obstante, la idiosincrasia de las comunidades virtuales trasciende las dinámicas que se dan en los grupos, ya que emergen y se desarrollan en un entorno muy diferente al de la *vida presencial*: el ciberespacio. Hasta tal punto es así que podemos afirmar que la naturaleza de las comunidades virtuales radica en su configuración sociotécnica. Esto implica, por ejemplo, no tener que coincidir ni en el espacio ni en el tiempo para establecer una comunicación significativa; que los y las integrantes no participan con la forma habitual de su cuerpo, sino con la forma de una determinada simulación digital que configura virtualmente la identidad; que esta reconstrucción de la identidad es posible gracias al anonimato que permite la Red, y que las configuraciones que toman las relaciones que se establecen son muy inestables y efímeras.



Todo ello nos lleva a entender la comunidad virtual como un colectivo de entidades en completa interacción. Éstas pueden ser humanas y no humanas: hablamos de los robots que operan en muchos entornos virtuales, que animan las conversaciones provocando la interacción, etc. Y todas estas entidades se conforman y definen a partir de su interrelación y de la relación de necesidad que establecen con la tecnología. Es decir, la tecnología opera en estos casos como condición de posibilidad y factor constitutivo de la interacción: los entornos virtuales son el fundamento de la comunidad virtual. Y no deberíamos olvidar, finalmente, que esta relación es de carácter comunicativo en un sentido general, o sea, que la relación provoca la aparición de cualidades no esperadas que se añaden a las competencias que ya tenían las entidades antes de la interacción.

3. Un denominador común

Iniciábamos estas páginas afirmando que lo que pretendíamos realmente era analizar qué tienen en común y qué tipo de transformaciones connotan los conceptos de ciborg, comunidad virtual y red sociotécnica. Pues bien, los tres comparten una serie de características.

- En primer lugar, muestran que la tecnología ha adquirido un papel central en las relaciones que definen nuestra realidad cotidiana. Está presente en la definición de nuestro cuerpo, de nuestras relaciones sociales, de nuestros grupos de amigos y de trabajo, de nuestras producciones artísticas, etc. Esto en sí mismo no es nuevo. La relevancia de la tecnología en las producciones humanas es una historia muy antigua. Sin embargo, lo que sí tendría un fuerte carácter innovador sería un tipo de cambio en la concepción tradicional de humanidad que recogen nuestras tres figuras. Habría un desplazamiento en el que los elementos técnicos pasarían a tener la misma relevancia que los elementos humanos. Lo humano perdería su estatus privilegiado frente a lo no humano. Incluso se podría afirmar que la relación en sí es la que pasa a ocupar la antigua posición de los seres humanos: las asociaciones que establecen los elementos humanos y los técnicos.
- En este sentido, lo que se denomina realidad cotidiana, nuestro día a día, es presentado como un entramado de diferentes planos, como la convivencia en un todo de lo humano y lo no humano, como una realidad fundamentalmente heterogénea e híbrida.
- En esta nueva realidad, las antiguas fronteras que definían nuestro mundo moderno han desaparecido. La tensión espacio-tiempo se ha trascendido: cualquier persona conectada a la Red pierde la limitación de la localidad geográfica y puede producir un fenómeno comunicativo al margen de la constricción temporal. Los límites de lo que es humano y no humano se desdibujan: nuestra naturaleza queda configurada por la asociación perpetua con la tecnología.
- Con la disolución de estas barreras, la potencialidad de nuestro cuerpo ha cambiado. Desaparece como tal y se convierte en una superficie de configuraciones múltiples.





Todos estos elementos remiten, en definitiva, a una única y gran transformación. Nos muestran que estamos ante nuevas formas de relación. Es decir, una profunda transformación de la modalidad de nuestras interacciones domina nuestra realidad cotidiana. La pregunta que muchos autores se han planteado ante esta constatación es si estamos hablando de algo con una idiosincrasia completamente particular y propia, o si sólo hablamos de una reedición con pequeñas diferencias de las viejas y tradicionales formas de interacción (Bauman, 1998; Lévy, 1995 y 1997). Por nuestra parte, pensamos que las comunidades virtuales, los ciborgs y las redes sociotécnicas son verdaderas formas nuevas de relación que tienen la peculiaridad de definirse a partir de la tecnología. Para argumentar estas afirmaciones se impone una comparación entre las formas tradicionales de interacción, tal como han sido conceptualizadas por las ciencias sociales, y las nuevas.

4. Viejas y nuevas formas de interacción

Cabe decir que cuando se habla de interacción tradicional se hace referencia a la interacción cara a cara y a sus derivados. El cara a cara representa el fundamento de dichos estudios, y es básicamente el punto de partida de los análisis que se hacen de la interacción, que posibilitan los diferentes medios de comunicación inventados a lo largo de la historia y que ahora consideramos clásicos, es decir, la prensa, la televisión o la interacción telefónica (Fuller, 1998; Jones, 1995). En la siguiente tabla se resume la comparación que puede establecerse entre los rasgos definitorios de la interacción tradicional y las nuevas formas representadas por las figuras del ciborg, la red sociotécnica y la comunidad virtual:

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



4.1. La copresencia

La primera característica importante que destacan los estudios sociales sobre la interacción se refiere a la copresencia de los actores en el espacio o en el tiempo. Esta copresencia puede ser real o simbólica. Por ejemplo, en la interacción cara a cara el espacio geográfico es determinante: si el espacio no coincide entre las dos o más personas que interactúan, no habrá fenómeno de interacción. En otros tipos de interacción, como la telefónica, el espacio no es tan relevante; sin embargo, sí que lo es la coincidencia en el tiempo. Las imágenes del ciborg, de las redes sociotécnicas o de las comunidades virtuales hablan de un tipo de interacción en el que la relevancia del espacio geográfico y el tiempo se flexibiliza o diluye por completo. Da igual que un usuario de Internet se encuentre en Australia y otro en Alemania; la interacción será posible de la misma forma que si interactúan dos vecinos desde sus respectivas terminales. Aun así, puede decirse que el espacio no deja de ser relevante para la interacción, sólo que se trata de otro espacio bien diferente del geográfico. Aparecen espacios simbólicos que sí determinan la forma de la interacción. En las nuevas formas de interacción virtual pueden crearse espacios, contextos, mundos, en definitiva, con múltiples organizaciones. Estos espacios, según las formas y diseños particulares que presenten, dan forma a la interacción que en ellos puede tener lugar. Cada configuración local no es neutra en el sentido de que, por un lado, genera unas determinadas posibilidades de interacción mientras que, por otro, cierra o imposibilita otras formas de relación. De la misma manera, el tiempo cronológico en las formas tradicionales de interacción debe ser el mismo y debe compartirse. En las nuevas formas de interacción, el tiempo cronológico aparece definido o integrado en la temporalidad que se despliega en la interacción misma. Por ejemplo, cuando un MUD (*multi-user domain*, 'dominio multiusuario') se pone en marcha, despliega su propia lógica temporal y cualquiera que participe en el MUD debe compartirla.

4.2. ¿Quién interactúa?

La segunda característica que queremos mencionar es que, cuando hablamos de interacción, normalmente nos referimos a la interacción entre seres humanos. La interacción social se establece entre personas competentes culturalmente, es decir, que dominan las claves interactivas que marcan las relaciones y los intercambios en su cultura. En las nuevas formas de interacción, los que interactúan pueden hacerlo gracias a la tecnología y en interrelación con ella. Estaríamos hablando de entidades virtuales, de simulaciones digitales. Resulta innegable el hecho de que es la persona que hay detrás de la pantalla del ordenador la responsable de su participación y de la confección de su mensaje; sin embargo, y esto es muy importante, en la interacción que establece con lo tecnológico deviene un ciborg, o sea, una entidad híbrida producto del ensamblaje, la combinación y la interrelación entre las posibilidades de la tecnología y las potencias de lo humano o cultural.

4.3. Las posibilidades de la interacción

En las interacciones que hemos denominado *tradicionales* aparece un grave problema de extensión. Las interacciones son limitadas en el sentido de que pueden establecerse a pequeña escala: el número posible de personas con las que puede interactuarse es reducido. El cara a cara, el teléfono, el correo postal... limitan el número de personas que pueden participar sobradamente en la interacción. En el caso de los ciborgs, las redes sociotécnicas y las comunidades virtuales, encontramos posibilidades de interacción más amplias, casi infinitas. Las personas con las que se puede interactuar al mismo tiempo de una forma directa se multiplican, la cantidad de información que se transmite es enorme, se mezclan diferentes formatos de información (imágenes, sonido, escritura, etc.) y la memoria de la interacción es



prácticamente infinita, ya que las bases de datos que posibilitan esta acción registran y reproducen la información con un nivel de pérdida y transformación insignificante.

4.4. La audiencia

Otro elemento definitorio de la interacción clásica es la audiencia o auditorio (Perelman y Olbrechts-Tyteca, 1989). En la audiencia, los interlocutores y las interlocutoras emiten el mensaje para un auditorio más o menos general, aunque también más o menos controlado. Es decir, el emisor siempre tiene una imagen ideal, siempre hay otro emisor generalizado que será quien reciba el mensaje y que es con quien contamos cuando elaboramos la información. No obstante, cuando hablamos de interacción en el caso de los ciborgs, las redes sociotécnicas o las comunidades virtuales, encontramos que muchas veces la información que se emite, los mensajes que circulan entre estas nuevas figuras no van dirigidos a otro interlocutor ideal o generalizado. Al contrario, parece que el quid de la cuestión reside en lanzar mensajes, información para que circule, para que establezca relaciones con otras entidades y para que así estas figuras, los ciborgs, las redes y las comunidades virtuales, crezcan en volumen.

4.5. El interlocutor

Estrechamente relacionado con todo lo que acabamos de decir, encontramos que en las formas tradicionales de interacción existe un alto grado de reconocimiento e identificación entre las personas que interactúan. Habitualmente, el auditorio es, la mayoría de las veces, muy controlable. En el caso de las metáforas que nos ocupan no pasa exactamente así. Si alguna vez se identifica el interlocutor, este grado de reconocimiento e identificación es muy bajo, efímero o, como ya hemos dicho antes, nulo. En múltiples espacios de Internet (chats, MUD, foros...) cualquiera puede inventarse un personaje y construir una identidad nueva y diferente de la que tiene en la vida real. Ello es posible por el anonimato que ofrece este medio.

4.6. El contexto

Hasta ahora, los elementos físicos, materiales, eran marcadores en nuestras relaciones. Sin señales materiales claras se hacía muy difícil establecer una interacción coherente e inteligible. Como ha argumentado Lévy (1997), en la actualidad hay toda una serie de interacciones que pueden darse eficazmente con una completa falta de elementos contextuales físicos y materiales. A pesar de ello, los elementos contextuales existen y son importantes en la conducción de la interacción. El cambio residiría en que los nuevos marcadores serían los elementos que definen la simulación dentro de la que se interactúa. Esta simulación se forma a partir de la relación entre diferentes bases de datos y constituye paradójicamente una materialidad fluida (Tirado, 1999). Ciborgs, redes sociotécnicas y comunidades virtuales son imágenes que hablan de relaciones que se dan a través de autopistas de la gestión y prolongación de la información; autopistas que arrancan de determinadas terminales, servidores, velocidades, ordenadores, silicio, chips, diseños de circuitos, etc. Todos estos elementos generan un tipo de infraestructura, de nivel invisible, compuesta por códigos y su circulación. Es una especie de subterráneo de números en perpetuo movimiento. Su principal característica reside en ser inaccesible para el usuario. Es un tipo de material muy diferente del de las materialidades duras, sólidas, que constituyen los contextos físicos de las relaciones cara a cara.



4.7. ¿Qué interacción predomina?

Como todo el mundo más o menos sabe o imagina, las antiguas formas de interacción se basan, preeminentemente, en la palabra, en el verbo. Por el contrario, las nuevas formas de interacción tienen lugar mediante un conjunto de textos escritos, imágenes y sonido que se relacionan formando totalidades con sentido. En estos mensajes, una imagen o un sonido puede ser tanto o más importante que una palabra escrita.

4.8. Carácter de la comunicación no verbal

Como muchos autores afirman, la interacción humana no consiste sólo en la emisión de palabras. Como ya hemos indicado, para que las palabras tengan sentido necesitan un contexto. De hecho, la información por la cual decidimos si una conducta social es apropiada a las circunstancias tiene más que ver con lo físico que con lo verbal. En la interacción con otros nos fijamos en infinitud de señales no verbales (sonrisas, el tono de voz, algunas posturas, la forma de vestir...), todo un conjunto de pequeños detalles que nos proporcionan mucha información de la persona con la que nos relacionamos.

Pues bien, todo esto se ha transformado radicalmente. Ya hemos dicho que la interacción es una mezcla de palabra, sonido e imagen, y que se da a partir de simulaciones e interfaces. Esto no quiere decir que la comunicación no verbal no exista o no sea importante; lo que pasa es que ésta ahora pasa por señales que no provienen del cuerpo o del entorno físico. Los usuarios y las usuarias de los entornos virtuales han inventado métodos para incorporar señales del contexto socioemocional en el mismo lenguaje. Utilizan el texto-imagen y el sonido para construir lo que les falta, la presencia física. Contrariamente a lo que parece, la comunicación de la que hablan los ciborgs, las redes sociotécnicas o las comunidades virtuales no es un ejercicio frío y aséptico, sino que tiene una gran carga emocional. Por ejemplo, en los entornos virtuales, la espontaneidad, las emociones, los impulsos... definen los propios mensajes. En ellos aparece la calidad de las emisiones gestuales mediante diferentes estrategias: los emoticonos (pequeños símbolos que expresan emociones), carga de descripciones emotivas, definiciones llenas de sentimientos, explicación exhaustiva de sensaciones, etc.

4.9. Carácter de la motivación

Más o menos todo el mundo está de acuerdo en admitir que la gran mayoría de las interacciones que establecemos a lo largo de nuestra vida cotidiana tienen un hilo conductor claramente identificable en forma de un objetivo, una finalidad o una motivación. Llamamos a una amiga para explicarle un problema que hemos tenido, a nuestro padre para pedirle dinero; hablamos con la vecina en el ascensor porque las normas de cortesía así nos lo dictan o con la profesora para pedirle que nos suba la nota del examen. Pero, ¿por qué interactúan los ciborgs o se interactúa en las redes sociotécnicas o en las comunidades virtuales? Como ya hemos indicado anteriormente, esta motivación no es tan fácil de identificar; se presenta como algo difuso y desdibujado. Parece que muchas veces los objetivos de la interacción se concretan en el hecho mismo de la interacción, del establecimiento de relaciones con los demás.

4.10. Estructura de la interacción

También todo el mundo está de acuerdo en afirmar que la interacción tradicional transcurre por un orden, por una organización más o menos estable y con cierta permanencia a lo largo del tiempo. El modelo o patrón de relaciones interpersonales puede dibujarse en forma de configuración de relaciones relativamente estables. Vemos un reparto de roles, estatus



diferenciados, liderazgos, pautas comunicacionales, etc.

En cambio, las dinámicas interactivas que se producen en nuestras figuras se caracterizan básicamente por su dinamismo, su movilidad y su variabilidad. Pueden desarrollarse diferentes papeles al mismo tiempo, se rompen las expectativas asociadas al papel que se esté desarrollando, y los juegos relacionales que se establecen en un momento dado están sometidos a un continuo cambio y fluctuación. Así, frente a la estabilidad estructural que presenta la interacción tradicional, encontramos una estabilidad precaria y borrosa.

4.11. La modalidad comunicativa

La interacción cara a cara y sus derivados es eminentemente monomodal. ¿Qué quiere decir eso? Pues simplemente que, cuando se habla de interacción, se habla de un único formato de relación. Hablamos del cara a cara o de una modalidad epistolar, o hablamos de interacción telefónica, etc. La posibilidad de mezclar modalidades de interacción no cuenta en estos planteamientos. Aunque pueda constatarse que alguna vez se mezclan estas modalidades, se mantienen de manera privilegiada las pautas o reglas definitorias del cara a cara.

La nueva interacción de la que estamos hablando subvierte la monomodalidad habitual. Permite una amplia clase de formatos comunicativos —textos, imágenes (estáticas y en movimiento), sonidos...— y la posibilidad de integrarlos coherentemente. En este sentido, hay autores (Poster, 1996) que piensan que esta mezcla constituye el nacimiento de nuevas modalidades de comunicación. Es decir, la mezcla en sí misma constituye un género singular. Por ejemplo, para estos autores, cuando escribimos un mensaje en una interfaz, lo que estamos haciendo no tiene nada que ver con la escritura tradicional. Escribir en estas interfaces no puede considerarse escritura. Es otra cosa que se tiene que analizar y conceptualizar *per se*.

5. La identidad y la interacción: elementos para concluir

Para acabar esta sumaria comparación mencionaremos el tema de la identidad. Buena parte de los estudios que se han hecho sobre la interacción acaban hablando de identidad; prácticamente su totalidad plantean que hay algún tipo de relación entre la temática de la identidad —cómo la definimos, cómo explicamos su constitución, etc.— y la interacción. Incluso en algunos estudios se demuestra que la identidad no es más que interacción o que emerge completamente a partir de ella. Así pues, parece que la identidad es una cuestión completamente ligada a las relaciones sociales, a la interacción cara a cara y al establecimiento de matrices culturales de significado y sentido.

Por lo tanto, si decimos que hay una transformación en nuestras formas de interactuar, parece también lógico, en función de esta estrecha relación, afirmar que asistimos a la transformación de nuestras identidades. Y que su definición empieza a pasar por las metáforas que nos ocupan.

Efectivamente, ciborgs, redes sociotécnicas y comunidades virtuales son los monstruos que ahora ocupan nuestra vida cotidiana. No son simplemente una ficción, ni una caricatura de procesos sociales previos; son una realidad nueva y propia, una realidad que transforma fenómenos como el de la identidad. Nos gustaría hablar de este último, a modo de conclusión.

Cualquiera de nuestras interacciones, ya sea con conocidos o desconocidos, se da gracias al conocimiento que tenemos o adquirimos de la persona con la que interactuamos. En las formas tradicionales de interacción, ya sea el cara a cara, la redacción de una carta o la interacción telefónica, hay todo un amplio conjunto de señales de fiabilidad variable para mostrar nuestra identidad; así, tenemos nuestra manera de vestir, nuestra voz, el cuerpo, los gestos y las señales relacionados con nuestro estatus, poder o pertenencia grupal. Cuando estamos sumergidos en una interacción, confiamos en estos marcadores y en nuestra habilidad para reconocer, a partir de



ellos, a los miembros de una determinada categoría. A partir de estos marcadores y del curso que toma la interacción se configura una identidad o se transforma la ya establecida por nosotros y por nuestro interlocutor.

Nuestros monstruos o la nueva interacción que éstos implican eliminan la mayoría de las señales y las huellas que forman parte de las formas de interacción tradicionales. La falta de marcadores es al mismo tiempo una limitación y una fuente de recursos, y hace que ciertas interacciones sean algo más complicadas pero también ofrece la posibilidad de jugar con la propia identidad. Efectivamente, en esta interacción, la ambigüedad en la definición o constitución de una identidad es una reciente fuente de inspiración para muchos autores. Algunos plantean, entre otras cosas, que la falta de apariencia física más que un problema en la interacción es un acierto, ya que los individuos pueden ser juzgados más por los méritos de sus ideas que por su género, raza, clase social o edad. Otros afirman que los estatus jerárquicos y las desigualdades se reproducen en la interacción en línea, e incluso pueden magnificarse. También hay quien dice que en esta interacción se produce un yo adicional, que aparece en las relaciones con la tecnología, que irá actuando poco a poco en detrimento de nuestro yo real y que quizás en un futuro próximo será la identidad que nos definirá como seres humanos.

No obstante, lo más interesante de estos trabajos puede resumirse en un par de argumentos:

- Este tipo de yo adicional o identidad que se genera no es una copia o reproducción de ninguna persona original o real; es una entidad con un valor propio, con un potencial por sí mismo; algo nuevo y genuino que hay que tratar y analizar como tal. Obviamente, dadas las características que hemos mencionado antes como definitorias de un nuevo tipo de interacción, esta identidad es múltiple, flexible, fragmentada y descentrada; se construye y reconstruye continuamente.
- Al contrario de lo que pasa con nuestras identidades presenciales, este yo deja de depender del cuerpo. Estamos hablando de un tipo de yo sin cuerpo, de identidades descorporeizadas que abren una nueva dimensión en nuestras relaciones. En las interacciones tradicionales, el cuerpo proporciona una convincente y adecuada definición de la identidad. La norma es: un cuerpo, una identidad. Aunque el yo pueda ser complejo y mutable a lo largo del tiempo y de las circunstancias, el cuerpo proporciona un punto de referencia estabilizador. En el caso de los ciborgs, de las redes sociotécnicas y de las comunidades virtuales esto cambia. El yo pasa a ser algo compuesto por información más que por materia. Uno puede tener, si lo quiere, tantas personas electrónicas como tenga tiempo y energía para crear.

Por ejemplo, muchos usuarios y muchas usuarias de comunidades virtuales expresan que lo que más les gusta de este entorno y de la interacción que hace posible es que pueden ser quienes quieran ser. Puedes redefinir completamente tu persona. Puedes ser del sexo opuesto. Puedes ser más extrovertido. Puedes ser menos extrovertido. Lo que sea. Puedes ser quien quieras ser y quien tengas la capacidad de ser. No debes preocuparte por los estereotipos que los demás te atribuyen. Es fácil cambiar la forma como la gente te percibe, porque todo lo que tienen es lo que tú les muestras. No miran tu cuerpo y hacen deducciones. No escuchan tu acento y hacen suposiciones. Todo lo que ven es lo que tú quieres comunicarles. En este sentido, resultan muy interesantes los efectos o las finalidades terapéuticas que pueden asociarse a estas nuevas identidades. Hay casos de personas con discapacidades físicas, que tienen que ir en silla de ruedas, a las que las comunidades virtuales han proporcionado la posibilidad de abrir su mundo y establecer relaciones, ir a fiestas virtuales, hacer amigos y amigas por todo el mundo. La persona ha adquirido así la posibilidad de crear una identidad sin las limitaciones físicas que le supone la identidad real. El nuevo yo creado en la Red afecta al yo *real*. Ciertas limitaciones insalvables, después de ciertas experimentaciones virtuales, se vuelven alcanzables para el individuo.

Volvamos a lo que decíamos hace un momento: nuevas formas para la interacción social y nuevas formas para nuestra identidad. Ciborgs, redes sociotécnicas y comunidades virtuales constituyen nuestro presente. No debemos tenerles miedo. No tenemos que verlos como monstruos ajenos. El desafío de las ciencias sociales es encontrar un lugar para ellos en las explicaciones que



elaboramos sobre el funcionamiento y la reproducción cultural, en las explicaciones que hacemos sobre nuestras identidades. Porque, como dice Latour (1998), ellos son nosotros.

Bibliografía:

- 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), pág. 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.
- LATOUR, B. (1998). "De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía". En: 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". En: 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". En: 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, pág. 213-238.



Enlaces relacionados:

- ★ 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>

[Fecha de publicación: abril de 2002]

Cita recomendada:

TIRADO, Francisco Javier; GÁLVEZ, Anna (2002). "Comunidades virtuales, ciborgs y redes sociotécnicas: nuevas formas para la interacción social". *Digitum*, n.º 4 [artículo en línea].
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i4.568>