



SOCIABILIDAD EN PANTALLA. UN ESTUDIO DE LA INTERACCIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES

Ana M^a Gálvez Mozo¹

¹ Profesora, Estudios Psicología y Ciencias de la educación, Universitat Oberta de Catalunya. Dirección: Av. Tibidabo 39-43. 08035 Barcelona (España). E-mail: agalvez@uoc.edu. Tlfno. +34 93 2532400

Resumen

El uso masivo de los entornos virtuales en nuestra vida cotidiana ha generado una extensa literatura sobre las transformaciones sociales y culturales que implica. Uno de los temas analizados ha sido la interacción. En la mayoría de tales trabajos se sostiene que la interacción en los entornos virtuales es un fenómeno volátil, cambiante, fluido e inestable. Sin embargo, en esta investigación se sostiene que esto no impide la producción de sociabilidad. El trabajo se centra en un análisis de caso: el foro de los “*Estudis d’Humanitats i Filologia*” de la UOC. La metodología utilizada ha sido la etnografía virtual, y el resultado ha consistido en la definición de tres ejes explicativos. El primero es “la acción del cuerpo-colectivo”. En él se muestra que si algunos de los problemas que encierra el fenómeno de Internet derivan de la pérdida de nuestro físico, el cuerpo-colectivo sustituye a éste en sus funciones. Este eje muestra cómo en el foro se atribuye relevancia, se adquieren destrezas, se genera sentido de realidad y compromiso. El segundo eje es el episodio-posicionamiento. Éste constituye el núcleo central del foro, lo que lo torna tejido social y cultural. El posicionamiento confiere sentido a la interacción que se desarrolla en cada episodio, es la sociabilidad misma que se configura en cada interacción concreta. El tercer eje lo constituyen las puestas en pantalla. Éstas hacen referencia al conjunto de declaraciones que realizan los/as intervinientes en un espacio virtual, bajo la posibilidad de que van a ser leídas, interpretadas y/o contestadas por otros/as usuarios/as. Además, hay que considerar ese conjunto de declaraciones como una práctica en la cual los/as usuarios se presentan ante los/as demás y elaboran una imagen tanto de sí mismos/as como de otros/as.

Palabras clave

Sociabilidad, interacción social, entornos virtuales, etnografía virtual

Abstract

The massive use of virtual environments in our everyday life has produced an important literature about the social and cultural transformations it implies. The most relevant issue analyzed has been the interaction. In such works it is sustained that virtual environments’ interaction is a very volatile, changing, fluid and unstable phenomenon. In the present research it is defended that this event is not a problem in order to produce sociability. The research work is focused on a case analysis: the *Estudis d’Humanitats i Filologia* forum in UOC (Open University of Catalonia). The methodology implied has been virtual ethnography, and the outcome consists on the definition of

three explanatory axes. The first one is called “the body-collective”, and it refers to some kind of substitute of physical body emerges in internet. This axis shows how sense and relevance, and commitment appear in the forum. The second axis is the episode-positioning and the author argues that constitutes the central nucleus of the forum. Through the action of this axis, the forum becomes a social and cultural dimension. The positioning confers sense to the interaction that is developed in each episode. In fact, the episode-positioning is the very sociability, which is configured in each concrete interaction. The third axis refers to “*mise en screen*”. This neologism makes reference to declarations forum users make up under the possibility they will be read, understand and answered by other users. Moreover, it is necessary to consider that group of declarations as a practice in which user elaborates an image of themselves.

Keywords

Sociability, social interaction, virtual environments, virtual ethnography

El problema de la interacción en los entornos virtuales

Multitud de autores/as sugieren, desde hace bastantes años, que los entornos virtuales constituyen un nuevo campo de exploración para las Ciencias Sociales. Son espacios donde se replantean viejas problemáticas y donde surgen nuevas oportunidades para revisar y, si fuese necesario, transformar y adaptar nuestras herramientas de análisis social (Woolgar, 2002). En ese sentido, desde el primer momento que irrumpen los entornos virtuales en nuestra vida cotidiana aparecen estudios que se interrogan por el problema de la interacción en los mismos.

Esos análisis presentan dos abordajes diferentes. El primero tiene como punto de partida la riqueza que encierra la interacción cara a cara y la complejidad de las relaciones presenciales. Así, su interés en los entornos virtuales consiste en esclarecer las limitaciones que éstos introducen en la interacción humana. El modelo de reducción de signos sociales (*reduced social cues*) es la propuesta más conocida de este enfoque. Sus trabajos recogen, sobre todo, una serie de experiencias centradas en la toma de decisiones en grupo (Kiesler, Siegel y McGuire, 1984; Sproull y Kiesler, 1986; 1991). Sus principales resultados insisten en que las *comunicaciones mediadas por ordenador* (CMO) pierden signos sociales atribuibles al contexto y, por tanto, se favorece la desinhibición de los/as participantes. Los medios de correo electrónico, por ejemplo, limitados a textos y algunas imágenes, no recogen signos como características de género, edad, raza, estatus social, expresión facial y entonación que se emplean rutinariamente en las interacciones cara a cara y contribuyen a su correcto desarrollo. La carencia de tales signos también se ha utilizado para explicar tanto la igualdad de participación (en términos de género o procedencia social) como los altos niveles de agresión que a veces se perciben en grupos mediados por ordenador. El “flaming” (insulto) se explica de este modo como síntoma de la presencia de una desinhibición relacional completa (Sproull y Kiesler, 1986; 1991).

El modelo de “reducción de signos sociales” ha recibido duras críticas. Ha sido especialmente cuestionado en trabajos que se han centrado en el análisis de contextos diferenciados. Es decir, en el

examen de los usos atribuidos a las CMO en diversos entornos y en la comparación que se establece entre tales entornos y no con respecto a la interacción presencial. Por ejemplo, Spears, Lea y Lee (1990) (1990) y Lea y Spears (1991) han mostrado cómo los efectos de las CMO sobre los procesos de toma de decisiones grupales varían en función del sentido de pertenencia de los/as participantes a sus grupos. Y concluyen que lo que el modelo de “reducción de signos sociales” atribuye a la tecnología no es más que el resultado del modo en que los grupos experimentales habían sido organizados. Mantovani (1994) es otro buen ejemplo de cuestionamiento del anterior modelo. En una extensa revisión de casos muestra que, en vez de vencer las barreras espaciales o jerárquicas en las organizaciones (como sugiere aquel modelo), las *comunicaciones mediadas por ordenador* tienden a reforzarlas. Para este autor la tecnología no tiene efectos sociales al margen del contexto en que se implementa y utiliza. Todas estas críticas han dado origen a un segundo tipo de trabajos. En éstos se sostiene que las CMO facilitan experiencias de relaciones sociales tan sustanciosas como complejas, y que la interacción que posibilitan es diferente de la presencial pero no por ello más limitada. El autor más conocido en esta línea es Rheingold (1996). Sus experiencias en WELL (Whole Earth ‘Lectronic Link) muestran que las CMO generan verdaderas comunidades, ricas, complejas, variables y multidimensionales. Sus investigaciones hablan de grupos de personas comprometidas, que se apoyan entre sí, se aconsejan, sostienen relaciones personales muy intensas y sufren decepciones dolorosas. En este tipo de trabajos, las tecnologías de la comunicación acercan a las personas, generan interacciones idiosincrásicas y reformulan el lazo social (Vayreda, Núñez, Miralles, 2001).

No resulta exagerado afirmar que este segundo abordaje del problema de la interacción en los entornos virtuales domina el panorama académico en la actualidad (Woolgar, 2002). En esta línea, la presente investigación pretende ofrecer un marco, un modelo para el análisis de la interacción en los entornos virtuales.

Para lograrlo hemos desarrollado un estudio de caso. Nuestro objeto es un foro de la *Universitat Oberta de Catalunya* (UOC). Conviene aclarar que la UOC es una universidad no presencial, de las llamadas “a distancia”. Utiliza modelos pedagógicos basados en la tecnología multimedia e interactiva. Es una nueva apuesta porque basa su sistema educativo en el concepto de “campus virtual” (CV). Desde casa y mediante un ordenador personal conectado a la red los/as estudiantes pueden estar en contacto permanente con los servicios de la universidad, con todos los/as profesores/as y con el resto de estudiantes. El seguimiento y desarrollo de las distintas materias se realiza a partir de los diversos espacios virtuales que ofrece el CV. Pues bien, nuestro trabajo se ha centrado exactamente en el foro de los estudios *d’Humanitats i Filologia*. Éste es un espacio abierto a todos los estudiantes de la UOC. No pertenece a un aula concreta y es transversal a todas las asignaturas y disciplinas. Pero antes de pasar a explicar el análisis de este foro comentaremos brevemente la metodología utilizada.

Notas metodológicas

El uso de Internet, la participación en entornos virtuales, así como la comunicación mediada por ordenador, en general, ha llevado a que un número cada vez mayor de investigadores/as sociales se apliquen en el análisis de esa nueva realidad y de sus posibles efectos a escala individual y colectiva. Ese movimiento ha generado un amplio debate sobre la idoneidad de utilizar herramientas que se diseñaron para ser aplicadas en contextos muy diferentes y concretamente en la interacción cara a cara. El debate ha sido especialmente fructífero e interesante en lo que concierne a las metodologías de análisis cualitativo (Hine, 2004; Jones, 2003; Smith y Kollock, 2003). Su aplicación en los entornos virtuales las ha redimensionado, mostrando algunas de sus limitaciones más importantes, pero también ha generado el desarrollo de ajustes y nuevas técnicas de trabajo. El alcance que han tenido las metodologías cualitativas en el análisis de los entornos virtuales es cada vez mayor. Existen, por ejemplo, experiencias etnográficas en chats y grupos de noticias, análisis del discurso centrado en los mensajes, entrevistas on-line, trabajo a partir de narraciones o elementos visuales, etc., etc. Es decir, el interés por los entornos virtuales crece, y, del mismo modo, aumenta la reflexión metodológica sobre cómo analizarlos.

En este marco general de interés se inscribe mi trabajo. Para definir lo que he hecho en esta investigación tengo que pensar en el producto final. Éste es muy sencillo: ofrezco una comprensión de la producción de sociabilidad en un foro virtual. A través de ese ejercicio pretendo establecer herramientas que permitan analizar la interacción en los entornos virtuales. Para elaborar esa interpretación he recurrido a varias tramas de significado. Co-producidas, sin duda alguna, entre lo que hay y pasa en el foro y mi propia aportación como analista. Entiendo que mi ejercicio se ajusta a lo que Geertz (1998) denomina descripción densa.

Mi ejercicio es, en primer lugar, microscópico. Ese aspecto no significa que se desconsideren temáticas como las relaciones de poder, la autoridad, el conflicto o el cambio. Implica simplemente una recontextualización de tales temáticas en la acción social, la percepción del detalle y el énfasis en los pequeños gestos y relieves de la interacción. En segundo lugar, mi esfuerzo es descriptivo e interpretativo, en tanto que intento rescatar lo dicho, de alguna manera, de su ocasión percedera para fijarlo en un esquema comprensivo duradero. Mi finalidad es comprender un espacio cultural concreto, una agrupación de relaciones humanas muy específica. En ese sentido, la tarea de la descripción densa es clara, perseguir estructuras de significación que aparecen muchas veces de manera irregular, no explícita, extrañas unas a las otras... y que el/la analista debe conectar de alguna manera y producir totalidades con sentido. Este punto significa, obviamente, que se asume que el ser humano está continuamente inmerso en tramas de significado y sentido que teje en su interacción cotidiana. La cultura, lo social, será esa urdimbre. Y se asume que la tarea del/la analista social es buscar tales significados:

explicar un fenómeno social es proporcionar tramas de significado que permitan comprenderlo en su integridad. En tercer lugar, mi esfuerzo no es exactamente descubrir significados, eso nos llevaría a un equívoco. El/la analista social conjetura tramas de significaciones, y explica a partir de ellas. No encuentra, coproduce conjuntamente con las personas que forman parte de su objeto de análisis. Por tanto, el desarrollo de la teoría y la observación es simultáneo, resulta difícil trazar la frontera entre uno y otro. Finalmente, la descripción densa concede mucha importancia al flujo de la interacción social, y a sus detalles. El modo de tratar los sistemas simbólicos es, según propone, aislar sus elementos, especificar las relaciones internas entre ellos y, finalmente, caracterizar el sistema de acuerdo con el núcleo de símbolos en torno al cual está organizado, es decir, mostrar como plano de inteligibilidad esa trama que genera tal acuerdo.

Recientemente, desde el campo de los estudios sociales de la ciencia, Latour ha enriquecido la propuesta de Geertz. Para el primero, es imposible establecer una distinción clara entre explicar y describir. Es más, afirma que explicar es siempre describir, y que la secuencia habitual que establecemos entre descripción como ejercicio previo a toda explicación debe romperse. Cuando tenemos ante nosotros/as un juego de relaciones interactuando, autodeterminándose y estableciendo de manera inmanente las condiciones de su comprensión no se requiere la diferenciación entre un “cómo” y un “por qué”. De hecho, la explicación emerge una vez que la descripción empieza a estar saturada, y cuanto más lo esté, mejor será esta última. Por eso, ingeniosamente Latour (1998) recuerda que etimológicamente “explicar” (palabra formada por el prefijo ex más la raíz pliegue) indica que estamos ante una operación de “despliegue”, es decir: estamos ante una “descripción”.

La descripción densa es una noción que muestra en qué consiste el trabajo del/la analista social, o al menos buena parte de lo que hace. La descripción saturada de Latour, además, soluciona la cuestión del criterio para considerar una explicación como aceptable o mejor que otra alternativa. El producto de mi análisis se mueve bajo estos parámetros. Concretamente he trabajado con todos los mensajes que se enviaron al foro *d'Humanitats i Filologia* durante un semestre. Pero he completado ese material con entrevistas realizadas a participantes del foro. Y como he mencionado, el resultado es una descripción densa o saturada. El producto ha sido la elaboración de una serie de tramas de significado que permite entender cómo funciona la producción de sociabilidad en un entorno virtual. Pero ¿cómo denominar al proceder que me ha conducido hasta ese resultado?

La respuesta más fácil es afirmar que es el producto de un trabajo etnográfico. Así, Geertz siempre que habla de descripción densa tiene en la cabeza el esfuerzo etnográfico que habitualmente llevan a cabo los antropólogos. Efectivamente, mi análisis, punto de partida, proceder y materiales utilizados se parece bastante a un procedimiento etnográfico. Pero deben hacerse algunas matizaciones. El material utilizado y los entornos virtuales permiten algo que es más costoso en la etnografía convencional: la observación y

participación diferida. De hecho, durante mucho tiempo entendimos en el grupo de investigación al que pertenezco (GIRCOM) que ésta era la manera más acertada de representar y explicitar un trabajo analítico como el que presento. No obstante, el desarrollo y las aportaciones que han hecho algunos/as autores/as para definir lo que sería una etnografía virtual me inclinan hacia esa noción. Ésta recogería o incorporaría la observación diferida y ciertas diferencias con la etnografía tradicional.¹

La etnografía virtual se caracteriza por las siguientes dimensiones:

- En primer lugar es un mecanismo de problematización. En tal hecho no se diferenciaría de la etnografía convencional. Recordemos que la presencia sostenida del etnógrafo/a en un campo de trabajo le permite generar un conjunto de interacciones a lo largo del tiempo que reducen la extrañeza de lo observado. A su vez, la etnografía induce esa misma sensación de extrañamiento al alterar o subvertir el sentido de familiaridad que esconden nuestras habilidades para relacionarnos con otras personas. Es decir, es un mecanismo que problematiza los supuestos y elementos dados por sentado que caracterizan nuestra cotidianidad. En esa línea, la etnografía virtual funciona como un módulo que problematiza el uso y apropiación de los entornos virtuales. Muestra su sentido, sus procedimientos oscuros e invisibles y sus presupuestos. Considero que mi trabajo realiza este tipo de ejercicio.
- En segundo lugar habla de flexibilidad interpretativa, tal y como hace la etnografía tradicional. Los entornos virtuales son espacios que se apropian y resignifican las personas que los transitan. Esos significados pueden responder a muchas variables y consideraciones. Por tanto deben analizarse en su pluralidad. Esa dimensión también aparece y se respeta en este trabajo.
- En tercer lugar, y aquí aparece cierta especificidad, la etnografía virtual es una oportunidad para analizar los aspectos más móviles, cambiantes, dinámicos y fluidos de la interacción. Éstos se intensifican con las tecnologías de la información e invitan a reconsiderar la idea de una etnografía atada a algún lugar en concreto o, inclusive, a múltiples espacios a la vez. Estudiar la conformación y reconfiguración del espacio, a través de interacciones mediadas, representa en sí una gran oportunidad para la perspectiva etnográfica. La noción de episodio y posicionamiento permite especialmente el examen de la reconfiguración del espacio interactivo.
- En cuarto lugar, el anterior aspecto nos conduce, sin embargo, a un problema: es necesario replantear el concepto de campo de trabajo. Si en los entornos virtuales la cultura y la comunidad no son productos directos de un lugar físico, la etnografía tampoco tiene por qué serlo. El objeto de investigación etnográfica puede reformularse, convenientemente, para

¹ Se puede encontrar una detallada exposición de la noción de etnografía virtual y sus diferencias con la tradicional en Hine (2004). Mi trabajo se apoya mucho en sus tesis.

enfocarse sobre las conexiones en lugar de las localizaciones y los límites como principios organizadores. El concepto de puesta en pantalla que propongo va precisamente en esa dirección.

- En quinto lugar topamos con la cuestión de los límites. La etnografía presencial ya había mostrado que éstos no son asunciones *a priori* sino que se definen en el transcurrir de la etnografía. Uno de los retos de la etnografía virtual es el estudio de la conexión entre lo “virtual” y lo “no virtual”, o dicho de otra manera, de la relación *online-offline*.
- Obviamente, en sexto lugar aparece el problema de los límites temporales. Los entornos virtuales ofrecen la ventaja del trabajo diferido. Es decir, se puede acceder a un foro y a su dinámica incluso cuando ésta ha desaparecido o está cerrado. En muchos espacios y, concretamente en el que me afecta, la UOC –*Universitat Oberta de Catalunya*-, hay un registro que permanece en el tiempo y permite su acceso. Podemos acceder a foros que se operaron hace años, en ellos permanecen colgados los mensajes, tal y como se enviaron. Por esta razón, se puede hablar a veces de observación diferida, aunque la expresión parezca contradictoria. Las nuevas tecnologías de la interacción permiten que los informantes aparezcan dentro de la etnografía y que estén ausentes. Del mismo modo, el/la etnógrafo/a puede estar ausente o presente junto a sus informantes. La tecnología facilita que estas relaciones puedan desplazarse o sostenerse a través de diferentes divisiones espaciales y temporales.
- En séptimo lugar, tal y como ocurre en la etnografía presencial, no se aspira a representar fielmente una realidad, sólo a ofrecer una descripción basada en ideas de relevancia estratégica para el análisis y la comprensión del fenómeno.
- Finalmente, en octavo lugar, tenemos que en la etnografía virtual se potencia enormemente el compromiso del/la etnógrafo/a con el objeto de análisis, y se convierte en una valiosa fuente de reflexión. La etnografía virtual puede extraer información útil del investigador desde una dimensión meramente reflexiva. Es cierto que tal cosa también sucede en la etnografía presencial, pero en mi trabajo he tenido la sensación de que el proceso se acelera y es más intenso en los espacios virtuales.

Tramas de significado

El objetivo de esta investigación es la comprensión de un entorno virtual. Y aspiro a desarrollar herramientas para el análisis de la interacción en los mismos. El desafío es esclarecer cómo se da ésta y cómo emerge sociabilidad. Por tanto, cómo se produce orden social, cómo los participantes de un

espacio virtual se traban en una serie de contactos que los atrapan en la constitución de una realidad social. Este ejercicio de comprensión presenta varios niveles, mejor dicho, varias aproximaciones al foro que se convirtieron en un número equivalente de tramas de significado para entender su dinámica. La primera trama permite entender cómo se genera compromiso y sentido de realidad. Constituye mi primera mirada al foro. Está muy centrada en el mensaje o series breves de mensajes como unidad de análisis. Sin embargo, analizándolos topé con una formación mayor que denomino tentativamente cuerpo-colectivo. Ésta permitía entender cómo se atribuye relevancia, se adquieren destrezas, se genera sentido de realidad, compromiso y, especialmente, me mostró que para continuar mi análisis debía evitar la tentación de entender la misiva como unidad básica del foro. El núcleo central de éste, las hebras que lo constituyen en tejido social y cultural, son los episodios y los posicionamientos que emergen en su interior. Ellos representan una parte esencial de mi análisis. Porque intento argumentar que son, de hecho, la sociabilidad misma que aparece en el foro. Y, por supuesto, un segundo nivel de análisis de éste. No obstante, los episodios también muestran que para acabar de entender cómo se produce tal sociabilidad se requiere una tercera trama de significado. Una que nos describa cómo los participantes se presentan ante los demás. Aquí, adaptando un concepto de Goffman (1959) hablaré de puestas en pantalla. Éstas refieren el esfuerzo que realiza cada participante para negociar la posición que adquiere en un episodio y posicionar, a su vez, a los demás.

Mi análisis arranca con las misivas que hay colgadas en un foro. De ahí extraigo una trama de significado. Pero inmediatamente paso a tratar con formaciones mayores, el episodio y la puesta en pantalla. Pero estas tramas de significado no son entidades ajenas e independientes. Se aproximan, se entrelazan, se proporcionan sentidos... y así tejen la realidad del foro.

1. La primera trama: cómo se genera compromiso y sentido de realidad

Comienzo por lo más inmediato, los mensajes, y las pequeñas series de mensajes. Y, también, arranco con una discusión de la que probablemente es la crítica más elaborada que se ha formulado contra los entornos virtuales. En ella se cuestiona fuertemente el tipo de compromiso y sentido de realidad que se puede alcanzar en éstos. El examen de los mensajes del foro *d'Humanitats* me permite contrareplicar tales críticas, y explorar cómo se genera compromiso, sentido de realidad y qué valor tienen ambos.

A continuación revisaré cada una de las tesis sostenidas por Dreyfus (2003)². Apoyándome en el análisis realizado en el foro que he descrito en el anterior apartado, las matizaré o rechazaré. Eso constituirá el punto de arranque de mi análisis...

² Tomo como punto de partida la obra que este autor dedica a Internet por una razón muy sencilla: sus páginas plantean una de las críticas más rigurosas y bien argumentadas que conozco al fenómeno de la interacción virtual. El autor sostiene que las limitaciones de este fenómeno tienen que ver con el mundo del significado y el sentido.

1.1. La atribución de relevancia

Dreyfus considera que los entornos virtuales son verdaderos océanos de información que se manejan utilizando hipervínculos. Y éste es el principal problema con que se enfrenta el desarrollo de la Red. Ya que según Dreyfus los hipervínculos no aparecen porque sean más útiles para manejar información, sencillamente son un dispositivo de aprovechamiento de la velocidad de los ordenadores para relacionar enormes bloques de información. Éstos no ofrecen ningún tipo de ordenación, estructura o comprensión por sí mismos, lo que aboca a un grave problema: si todo se puede vincular, sin obedecer a algún significado concreto, la arbitrariedad del juego de enlaces hace sumamente complicado moverse y buscar el tipo de información deseada. En las bases de datos de hipervínculos los usuarios han de navegar por un océano de información en el que todo es igualmente accesible y nada es privilegiado. Esta situación para Dreyfus genera un enorme problema: la atribución de significado y utilidad.

Es innegable que los entornos virtuales constituyen un océano inmenso de información. Navegarlo a veces no es fácil. Y también es cierto que los sistemas que se han diseñado para buscar información son todavía bastante rudimentarios. Sin embargo los problemas que señala Dreyfus en la atribución de relevancia no son tan graves porque un/a buscador/a nunca se lanza en solitario a transitar ese océano. Y no se busca información sin criterio previo alguno o sin al menos un interrogante que pautese ese ejercicio. Todo/a buscador/a es en sí mismo un enorme colectivo. Cuando entra en la Red y requiere información, lo hace con un bagaje previo. En él acumula criterios de ordenación, relevancia, relación, etc. esa información organizada jerárquicamente, a través de categorías estrictamente relacionadas, tan típica de la realidad no virtual (*offline*) llega, contacta, entra y se mezcla con la que ofrecen los entornos virtuales.

El papel que otorga Dreyfus al cuerpo en la organización de la información y la atribución de relevancia, lo asume el colectivo. Ahora, el cuerpo de ese buscador/a solitario/a es el colectivo del foro en el que participa. Cuerpo y colectivo se identifican. Y ese cuerpo-colectivo establece o atribuye relevancia a través de mecanismos como las recomendaciones que los diferentes participantes se hacen entre ellos/as, criterios que provienen de la realidad no virtual (*offline*), o las preferencias que emergen como producto de la interacción en la Red.

1.2. La adquisición de destrezas

La segunda tesis de Dreyfus sostiene que los entornos virtuales no proporcionan la interacción necesaria para que en un proceso de aprendizaje se alcance el dominio máximo de destreza. El aprendizaje hunde sus raíces en dinámicas sociales y juegos de interacción que requieren contacto personal continuado entre discentes y docentes. Desde mi punto de vista Dreyfus nos muestra un proceso excesivamente

idealizado de lo que significa cualquier aprendizaje. Pero lo que es más importante, ese nivel de pericia al que se refiere Dreyfus es un estadio que en modo alguno se consigue en el aprendizaje. Es más, una vez acabado tal proceso, cuando ponemos en práctica lo aprendido, lo contrastamos con situaciones nuevas, lo repetimos, lo compartimos, etc., En eso los entornos virtuales no se diferenciarían de los sistemas presenciales. Se proporciona un aprendizaje y se asume que será en su realización práctica cuando el/la discente se tornará experto/a. Y aún más. Se podría afirmar que en este sentido, los entornos virtuales presentan una ventaja de la que carecen los sistemas presenciales: proporcionan al discente la oportunidad de estar siempre conectado y en contacto con personas que practican sus mismas destrezas. Así, constantemente se comparten experiencias, opiniones, reflexiones, se pide ayuda y se muestran errores. Dicho de otro modo, ese cuerpo-colectivo que aparece en un entorno virtual, puede acompañar siempre al discente. Apoyándolo e incluso acelerando la entrada en ese nivel excelso de maestría.

1.3. Sentido de realidad sobre las personas y las cosas

La tercera crítica que plantea Dreyfus contra los entornos virtuales es especialmente interesante. Los acusa de potenciar una pérdida de sentido de realidad sobre las personas y las cosas. Afirma que nuestra competencia para interactuar depende de acciones y sensaciones que provienen de nuestro cuerpo. Puesto que la telepresencia se impone a pasos agigantados con ella desaparece a marchas forzadas nuestra relación directa con los objetos y acontecimientos del mundo, y disminuye, en consecuencia, nuestro sentido de realidad sobre las cosas y las personas que nos rodean.

Cualquiera que haya navegado por Internet e interactuado en algún entorno virtual habrá podido comprobar que sí se da sentido de realidad y hay cierto nivel de confianza que guía la acción. La discusión, por tanto, tiene que ver con otro interrogante. Con el que pregunta por el cómo se genera en estos entornos específicos el sentido de realidad y la confianza. Obviamente, éstos no pasan por las operaciones que realiza la corporalidad. Ese sentido depende del nivel de conexión, de la participación y de la implicación que se ponga en la misma. Cuanto más se participa, más tiempo estás conectado y más te implicas en los debates, más preguntas formulas y respuestas buscas, más real se torna el entorno. Las personas que más participan y más se implican son las de algún modo pautan las dinámicas que se dan en el foro y las interacciones que se establecen. Son el origen de toda atribución de relevancia, sentido de realidad y confianza.

1.4. Compromiso ético *versus* compromiso estético

La cuarta tesis crítica de Dreyfus tiene como punto de partida la distinción que un clásico como Kierkegaard establece entre compromiso ético y compromiso estético. En el primero nos comprometemos

con acciones concretas en las que arriesgamos algo. El compromiso ético exige diferenciar entre lo trivial y lo fundamental, por tanto, exige desarrollar y mantener un criterio de vida. De tal suerte, que éste acaba dotando de sentido nuestras relaciones y vivencias. Por el contrario, en el compromiso estético no se asume riesgo alguno. Es un tipo de compromiso en el que se mantienen abiertas varias posibilidades, no define una posición o identidad fija, y no soporta ningún tipo de amenaza. En este sentido Dreyfus afirma que los entornos virtuales permiten básicamente el compromiso estético. Es decir, en cualquier momento podemos cerrar el ordenador, cambiar nuestra identidad, opinión... sin apenas experimentar consecuencia alguna. Esta ausencia casi total de consecuencias directas sobre algún aspecto de nuestra vida o realidad implica que a la larga se borra la frontera entre lo significativo y lo insignificante. Sin embargo si observamos la interacción que se produce en el foro que analizo toparemos con personas comprometidas, fuertemente implicadas. Por tanto, me atrevería a afirmar que estamos ante un compromiso que es ciertamente estético, pero que es algo más. Que es ético, aunque muestra una flexibilidad que haría pensar que puede ser algo menos... Es una especie de *continuum* entre ambos extremos. Se puede bascular hacia uno o el otro. Finalmente, me gustaría insistir en que la metáfora del cuerpo-colectivo hace en realidad alusión al conjunto de compromisos ético-estéticos que constituyen el foro. El cuerpo-colectivo nace, crece y se sostiene porque los participantes del foro asumen esa implicación que está a medio camino entre lo ético y lo estético. Sin ese compromiso no existiría tal entidad. Por tanto, el cuerpo-colectivo requiere de un compromiso ético-estético. Y en él (en el cuerpo-colectivo, en el conjunto de compromisos ético-estéticos) se dirime la realidad del foro, las pautas de interacción, las posiciones y los sentimientos.

2. La segunda trama: los episodios y el posicionamiento

El anterior examen muestra que es necesario otro nivel de análisis. El compromiso y el sentido de realidad se generan en unas formaciones que desbordan la mera misiva o la secuencia de varios mensajes. Hay que atender a la interacción misma a partir de grandes series de mensajes para aprehender en su plenitud ambos factores. Tales formaciones constituyen los hilos que tejen la vida del foro, recogen acontecimientos, los dotan de sentido, conforman realidad y estructuran la interacción, generando así un juego de posiciones para los/as participantes. Constituyen lo que hemos visto que Harré y Langenhove (1999) denominan *episodios*. Ellos constituyen mi segundo nivel de análisis. En ellos el autor/a del mensaje se posiciona y posiciona a los/as demás, es decir, les atribuye una ubicación dentro de un determinado orden moral. Lo mostraré más detenidamente en el análisis de un episodio concreto³.

³ Motivos de espacio me obligan a reducir esta explicación a un único ejemplo. De hecho, la extensión de los mismos también me forzó, en la realización de la tesis doctoral, a escoger y desarrollar cuatro de los múltiples episodios que aparecían en el foro analizado. Del mismo modo, no puedo realizar una extensa reflexión sobre las consideraciones éticas que un trabajo de esta índole implica. No obstante, considero necesario recalcar dos consideraciones: a) he decidido conservar el anonimato de los participantes por expreso deseo de los mismos. Los nombres que aparecen en este trabajo son ficticios. b) los participantes del foro fueron

Empezaré con el primer mensaje que abre el episodio.

Hoy he ido a la manifestación contra Pinochet en Barcelona. Y no he visto a ninguno de vosotros (Mario, 27 Octubre de 1998, Fragmento I de mensaje del Foro virtual. Forum d'Humanitats. UOC. Registro: Ana M^a Gálvez).

Mario, el autor del mensaje, está comprometido política y socialmente, y es juez recriminador de la carencia de compromiso e implicación de los/as miembros del foro. Mario presenta y posiciona a sus compañeros/as de foro como personas totalmente carentes de compromiso y de implicación en cuestiones sociales. Así, afirma:

La verdad es que estoy muy triste por no haberos visto, ni tan solo a uno de vosotros. No hay mucha excusa (Mario, 27 Octubre de 1998, Fragmento II de mensaje del Foro virtual. Forum d'Humanitats. UOC. Registro: Ana M^a Gálvez).

Pero en el segundo mensaje encontramos una respuesta y una resistencia. Agustí rechaza y reprende la posición inicial de Mario como juez evaluador. Lo hace apelando a una norma de conducta cultural según la cual resulta inoportuno pedir explicaciones de sus actos a los demás:

Me parece un poco inoportuno refregar en la cara de la gente lo que uno hace y lo que uno deja de hacer... señalo conductas moralistas que me alucinan y ahora mismo me inspiran y me indignan (Agustí, 27 Octubre de 1998. Fragmento I de mensaje del Foro virtual. Forum d'Humanitats. UOC. Registro: Ana M^a Gálvez)

No obstante, Agustí justifica su comportamiento individual. Este movimiento de excusa y justificación actúa como una aceptación de la "culpa", y en consecuencia se refuerza la posición inicial de Mario.

[...] Yo estaba hablando de curro, que hace meses que no cobro, por mi condición de trabajador en precario. Si te parece, voy a la mani y continúo un mes más sin cobrar, no sé... (Agustí, 27 Octubre de 1998, Fragmento II de mensaje del Foro virtual. Forum d'Humanitats. UOC. Registro: Ana M^a Gálvez)

Esto no es contradictorio con el esfuerzo que hace para romper la atribución de Mario. En esa línea resignifica tanto el significado de la "manifestación", como el de la acción política. De este modo, escribe:

[...] Por otro lado no creo excesivamente en la liturgia y para mí las manis no son más que liturgia (como los mítings, las conferencias, los debates, las demostraciones, las acciones [...]) Si te sirve de algo, me he mojado de una cierta manera (tengo una relación muy directa con quien denunció en l'AN de Garzón la presencia en Londres de Pinocho) con este tema, pero ni explicaré con qué ni le pediré a nadie el por qué no he visto su jpg del campus en cuerpo y alma aquí o allá... A veces me excita más la retaguardia que la planta rebelde en el Corte Inglés y conste que no necesariamente miro a nadie... (Agustí, 27 Octubre de 1998. Fragmento III de mensaje del Foro virtual. Forum d'Humanitats. UOC. Registro: Ana M^a Gálvez)

Agustí cuestiona la posición inicial que Mario se otorgaba a sí mismo y la que otorgaba a los/as demás. Es más, el primero se reposiciona como el verdadero comprometido en cuestiones político-sociales. Como alguien consecuente que no necesita alardear ni hacer propaganda de los actos que auténticamente tienen efectos de reivindicación social.

informados de que sus intervenciones estaban siendo registradas y analizadas. Ellos se mostraron de acuerdo con tal análisis, también se les comunicó que sus intervenciones se someterían posteriormente a diversos tratamientos analíticos.

Finalmente, César envía un tercer mensaje que constituye la continuación del acto de resistencia desencadenado por Agustí. En él observamos primero la definición de la posición propia:

Es un tema muy interesante ver por qué se mueve la gente. Yo, por ejemplo, todavía no he ido a ninguna manifestación de ningún tipo para pedir nada. ¿Por qué? Porque me da vergüenza... (César, 27 Octubre de 1998, Fragmento I de mensaje del Foro virtual. Forum d'Humanitats. UOC. Registro: Ana M^a Gálvez)

E inmediatamente reformula las propuestas de Mario. Sigue en la línea de Agustí de resignificar el fenómeno de la "manifestación" y, además, otorga otro sentido al interés del problema. Todo esto se aprecia, respectivamente, en estos dos fragmentos:

La cosa de las manifestaciones es cuestión de marketing. De oferta y demanda, de una buena campaña de publicidad. Tan fácil (y tan cruel) como eso. No es cuestión de preguntarse sobre la moralidad de quién va y de quién no va a las manifestaciones. Es más cuestión de preguntarse por qué no se promueve que la gente vaya o no vaya. Porque, ya lo sabemos, la gente va donde le dicen, pero se lo tienen que decir. Hay un núcleo de calidad que cree en la causa y ejerce el derecho de manifestación; el resto, sigue al núcleo (César, 27 Octubre de 1998, Fragmento II de mensaje del Foro virtual. Forum d'Humanitats. UOC. Registro: Ana M^a Gálvez).

Se refuerza la operación iniciada por Agustí, pero se va mucho más lejos. César se define como alguien que detenta certezas como las de Mario. Se posiciona como alguien con capacidad para ver más allá de lo que la gente suele hacer. Desde su posición privilegiada otorga significado al comportamiento de las personas que acuden a las manifestaciones. César configura dos "otros": un "otro" consciente e implicado en la causa reivindicada, responsable y consecuente, un segundo "otro" inconsciente, impelido a la acción a través de una inercia irreflexiva.

El mensaje de César cierra esta secuencia. Los tres hablan de un acontecimiento. De hecho, lo constituyen. Como totalidad articulan un episodio. Y muestran que en éste se dan diferentes posiciones, que se desarrollan a lo largo de la interacción, cambian o se solidifican, definen a las personas y al auditorio y, lo que es más importante, configuran una determinada ordenación social, una forma concreta de sociabilidad. La disposición de ese orden social es un posicionamiento, que nos habla de la tensión Comprometido *versus* No Comprometido.

Lo que me interesa destacar es todo lo que se desdibuja si prestamos únicamente atención al intercambio de contenido o información en los mensajes. Éstos se articulan en totalidades porque en ellos aparece esta acción o trabajo de definición propia y de los/as demás que realiza el autor/a o narrador/a, la voz que habla. Y como fruto de ese esfuerzo compartido emerge el posicionamiento, el eje o plano de una ordenación social concreta. E, insisto: negociada, como hemos visto, e inmanente y contextual.

Como habrá quedado claro, los posicionamientos son la herramienta que me permite inteligir todo esto. Definirlo y entenderlo. Constituyen el matiz y el andamiaje que caracteriza mi ejercicio etnográfico, su guía.

En el foro existe algo más que un mero intercambio de información y contenidos. Hay un juego permanente de interacción. Y, además, ésta se da en un sentido muy concreto: las personas se posicionan, posicionan a los demás, definen auditorios y posturas ante éstos. Poco a poco se tejen esas formaciones mayores denominadas posicionamientos. El/la lector/a habrá observado que en última instancia el foro se compone de episodios. En este punto, mi análisis me ha alejado en dos aspectos de las propuestas realizadas por Harré y sus colaboradores. Dado que los trabajos de éstos se basan en el registro de interacción realizada cara a cara, presentan una aparente desconexión entre episodio y discurso o texto. Como he trabajado básicamente con mensajes, en estas páginas se habrá visto que la conexión entre texto y episodio es mucho más fuerte. Hasta el punto de que un episodio viene definido formalmente por el conjunto de mensajes en los que se trata o discute un acontecimiento concreto. En segundo lugar, para Harré los episodios son eminentemente secuenciales, encadenan temporal y geográficamente un compuesto de gestos, acciones y palabras. Y, por añadidura, las personas implicadas en un episodio no pueden estar, al mismo tiempo, participando en otro. El foro *d'Humanitats* en tanto que entorno virtual rompe con tal secuencialidad. Los episodios se componen de mensajes cuya emisión se dilata en el tiempo, y a su vez los/as participantes pueden estar atrapados en varios episodios simultáneamente.

El episodio es el átomo básico del foro. Y afirmo esto porque es la unidad fundamental que dota de sentido y significado a la interacción que emerge en éste. Es cierto que podemos encontrar mensajes aislados, que extraen su significado de dimensiones ajenas o externas al foro. Por ejemplo, un mensaje pidiendo información sobre el formato de la evaluación de una asignatura concreta se podría colgar en el foro. Y, de hecho, respondería a la función institucional que este tipo de foros tienen asignados en la UOC. No obstante, en el foro *d'Humanitats* resultaría extraño, probablemente recibiría una respuesta rápida y quedaría olvidado. La razón es que los episodios, su temática y desarrollo, marcan el tipo de apropiación que realizan las personas de un foro. El episodio, por tanto, se parece mucho a lo que Goffman denominaba "actividad situada". Es un conjunto de prácticas relacionales cuyo resultado es el establecimiento de una ordenación con una finalidad concreta. Esta última no hace referencia únicamente a aspectos instrumentales, es más, eso es poco importante. Lo relevante es que su objetivo es establecer un plano en el que las personas y sus acciones se doten de sentido e inteligibilidad.

Definir y analizar posicionamientos implica asumir que lo social, la sociabilidad, es algo que es sostenido y nunca algo que *a priori* sostiene o fundamenta (Latour, 2001; Potter, 1998). O, en todo caso, es algo que realiza ambas operaciones al mismo tiempo.

En todo episodio hay dos elementos muy importantes. El primero es la posición. Ésta es una relación, que se establece entre un "yo", un "otro" y un auditorio. Además, no es en absoluto estática, se negocia, cambia, se adapta a la opiniones de los/as demás. En definitiva, se mueve, se transforma en la

interacción. El segundo elemento es el posicionamiento. El complejo juego de posiciones y su negociación produce ineluctablemente un posicionamiento. Éste no es más que un plano de inteligibilidad que dota de sentido la interacción misma que se desarrolla en cada episodio. Está contextualizado, es decir, no tiene razón de ser más allá del episodio mismo, se desarrolla al tiempo que éste. Y es inmanente, porque brota de la acción que aparece en tal despliegue.

Generalizando el argumento podemos plantear que el posicionamiento hace referencia a la elaboración de un conjunto de posiciones que acaban constituyendo un objeto, y éste no es otra cosa que una ordenación social. En este proceso constitutivo el yo acaba teniendo una posición determinada, delante de una alteridad que también se constituye y es posicionada simultáneamente. El posicionamiento es la resultante que articula en un todo con sentido y significado las diferentes posiciones que devienen en una interacción y las líneas narrativas que aparecen en la misma. Por todo lo dicho, sería un error considerar que un posicionamiento es el producto de un juego intencional o la suma de la normatividad que establece un conjunto de roles. Es más que eso, puesto que en él las intenciones adquieren sentido y los roles se esbozan: se asume que todos elementos son un a posteriori y nunca un a priori del posicionamiento. Y es menos, puesto que no requiere de tanta complejidad para emerger. Se perfila *in situ*, en el juego permanente de posicionar y reposicionar.

El posicionamiento es una articulación que nos habla de acciones en las que se encuentran personas con competencias y que quedan trabadas en su interacción en un sistema de derechos y obligaciones, de posibilidades y sinsentidos. Por tanto, el posicionamiento es la sociabilidad misma que se despliega en la interacción. Posicionamiento y sociabilidad son sinónimos. Siempre que se acepte, por supuesto, que esta última no es una entidad al margen de la interacción y su proceso de producción. En suma, desvelar la articulación de un posicionamiento en la interacción que se pueda producir en un entorno virtual es mostrar, ni más ni menos, la emergencia de la sociabilidad que deviene en el mismo.

Hay bastante literatura que no deja de afirmar que la interacción que se desarrolla en los entornos virtuales es volátil, cambiante, frágil y precaria (Hine, 2004; Smith y Kollock, 2003; Turkle, 1998). Sin embargo esto no impide la producción de la misma, ni su análisis. Además, esos adjetivos que le confieren un aspecto efímero y, por ello, tal vez menos relevante que la que aparece en los encuentros cara a cara, soslayan que la implicación y el compromiso que se despliegan son enormes. Las personas se apasionan, sufren, luchan y mantienen sus definiciones en tal sociabilidad.

Una de las cuestiones más importantes con las que tuve que lidiar fue el cierre de los episodios. La pregunta obvia después de leer el anterior episodio es: ¿cuándo se considera cerrado un episodio? ¿Cuándo se deja de hablar del acontecimiento que implica? La respuesta es muy sencilla: cuando se deja de hablar, precisamente. Cuando ya nadie hace referencia o discute ese acontecimiento. No

obstante, observé que, a veces, sucede que transcurrido algún tiempo desde que ya nadie hace referencia a un episodio, puede aparecer alguien que emita algún comentario sobre el mismo. ¿Significa esto que se vuelve a abrir o activar el mencionado episodio? Sorprendentemente, la respuesta es no. Observé que en ningún caso las alusiones tardías conseguían reabrir ningún acontecimiento cerrado.

3. La tercera trama: la puesta en pantalla

Decía hace un instante que el compromiso y el sentido de realidad deben entenderse como cuestiones que aparecen y se desarrollan en el curso de estos episodios. En ellos, las personas realizan un trabajo, un esfuerzo por generar una imagen, luchar contra una posición, posicionar al/la otro/a o al auditorio, etc. Es decir, los posicionamientos exigen o apuntan, a su vez, hacia el establecimiento de un tercer nivel de análisis. Uno en el que se estudie ese esfuerzo de presentación y gestión de la interacción. Tal nivel es el que se desarrolla con el examen de lo que he denominado *puestas en pantalla*. Éste es un concepto inspirado en *la puesta en escena* de Goffman y su interés reside en que dilucida las prácticas a través de las que los/las usuarios se presentan ante los/as demás y elaboran una imagen tanto de sí mismos/as como de uno/a otro/a.

Se podría definir este neologismo, al menos de manera tentativa y para comenzar nuestro análisis, como el conjunto de declaraciones que realizan los intervinientes en este espacio virtual bajo la posibilidad u horizonte de que van a ser leídas, interpretadas y/o contestadas por otros/as usuarios. Además, hay que considerar ese conjunto de declaraciones como una práctica en la cual los y las usuarios se presentan ante los/as demás y elaboran una imagen tanto de sí mismos como de un 'otro generalizado'. Los/as participantes son autores y creadores además de consumidores del contenido que hay o encuentran en ese medio. En este sentido, hemos comprobado que participar en un foro tiene mucho en común con la redacción de guiones. Además, también hemos constatado que los/as usuarios/as al mismo tiempo que construyen este conjunto de declaraciones para presentarse ante los/as demás se definen a sí mismos/as, crean yos y nuevas maneras de pensarse.

La puesta en pantalla es una suerte de ritual que en el caso que nos ocupa presenta las siguientes dimensiones.

3.1. Imágenes tecno-humanas

Las prácticas de significación que se producen en el foro lo hacen en un marco tecnológico, concreto y evidente, que no se soslaya en ningún momento. Este marco potencia y limita tales prácticas. Sea como fuere, hemos observado que tanto la presentación de sí mismo como la construcción del 'otro generalizado' surge de una interacción inmediata entre lo humano y lo tecnológico. Tal vez sucede lo

mismo en los entornos presenciales, el caso es que en el foro *d'Humanitats* el fenómeno tenía una potencia inusitada. A las imágenes generadas de esta manera las hemos denominado *imágenes tecnohumanas*. Entre ellas tenemos atribuciones hacia lo tecnológico, atribuciones realizadas gracias a lo tecnológico, definiciones del sí mismo y de los demás que incorporan en su contenido la tecnología (definirse como un *cyborg*), distinciones entre acontecimientos que ocurren en el espacio virtual y los que ocurren fuera de ese espacio (espacio definido como más real) y representaciones de lo humano a través de *emoticones*.

3.2. Lenguaje gestual (*Emoticones*)

Algo parecido pasa con los *emoticones*. Éstos son dibujos o gráficos que habitualmente expresan sentimientos o emociones (por ejemplo, el siguiente símbolo para representar una carcajada ':DDDDDDDDDD'). Los más habituales representan caras o hacen dibujos. Representan una dimensión gestual que sin la presencia del cuerpo en la interacción desaparecería. En las puestas en pantalla los *emoticones* son un indicador explícito de emocionalidad. Son una suerte de sustituto del lenguaje corporal y, de algún modo, van más allá de éste. Es decir, dibujar una sonrisa no es sonreír realmente, pero es mucho más explícito y expresivo. Mientras que sobre un gesto en la interacción cara a cara siempre cabe la posibilidad de que exista un error en nuestra interpretación, sobre el *emoticon* esta ambigüedad es menor ya que se asienta en un código de representación aceptado por toda una comunidad.

3.3. La exclamación

En estrecha relación con la manifestación de emociones, tenemos el juego de exclamaciones. Las más utilizadas son onomatopeyas que evocan un sonido real, no importa demasiado si la reproducción o imitación es exacta y se corresponde con el ruido que se quiere evocar, lo que importa es la sensación que transmite, el efecto de 'realidad'... (por ejemplo, 'no he tenido tiempo material de leerme tantos y tantos mensajes! bufff!').

3.4. Distintividad personal (Firmas)

La puesta en pantalla normalmente se firma. Hasta cierto punto ésta es redundante, puesto que todo mensaje va acompañado de una fotografía, información institucional sobre el/la emisor/a y datos de la emisión. No obstante, el cierre de un mensaje se considera un elemento fundamental de la presentación ante los/as demás. ¿Por qué? Porque proporciona cierta información sobre el emisor que desborda la proporcionada por la institución. Así, los/as participantes del foro cuidan mucho este tipo de firmas finales. Normalmente hacen referencia a la expresión que suele acompañar el nombre de cada

participante en el foro. Tal expresión es idiosincrásica de cada persona, suele ser permanente, vivaracha, breve y concisa. A menudo expresan cordialidad con los/as posibles lectores/as. Son una suerte de tatuaje de quien las escribe que pretende generar distinción. Resulta interesante constatar que son reconocidas fácilmente por todos/as los/as participantes del foro. Algunos ejemplos son: 'A conservarse'; 'Divertíos por mí'.

3.5. La calificación

La calificación está estrechamente unida al ejercicio que realizan las firmas. Existen dos tipos de calificativos, los que se utilizan para definir y dar fuerza e intensidad a lo que se está argumentando (por ejemplo: 'Clinton sàtir', 'assassi', 'tirà', 'cínic', 'capullo', 'idiota', 'mamonàs', 'cretí', 'dèspota', 'mesquí!!!!!!'). Y los que se utilizan para calificar a los/as compañeros/as del foro (por ejemplo: 'César', 'O Rei do Fòrum', 'et prego em disculpis'). Estos calificativos se utilizan para marcar el estatus y prestigio que detentan algunos/as participantes en el contexto del foro.

3.6. Gestión de la comunidad (figuras de proximidad y distancia)

En la puesta en pantalla se establece un presente relativo en el que se ubica y localiza su autor/a. Resulta interesante observar cómo en ese ejercicio aparecen marcadores que determinan la proximidad o distancia con respecto al auditorio. Las alusiones a un pasado común, los pronombres personales o la formulación de preguntas retóricas constituyen el principal grupo de esos marcadores. Permiten, esencialmente, que los participantes gestionen y negocien su presente diseñando el tipo de coordinación que establecen con su auditorio. A través de este ejercicio emerge un determinado sentido de comunidad u otro.

En el foro existen una amplia diversidad de puestas en pantalla, una misma persona puede desarrollar puestas en pantalla múltiples, cambiantes y contradictorias entre sí. Los y las participantes del foro existen en un proceso siempre inacabado de construcción y reconstrucción permanente. Lo que "es" cada participante se negocia continuamente, no hay un eje fundamental que dé coherencia y mantenga o sostenga la identidad de la persona. De esta manera podemos afirmar que el patrón de relaciones en el foro, además de orden y organización, también implica desorden y desorganización. La característica más importante de este patrón de relaciones no es la estabilidad o la durabilidad, sino el cambio, lo imprevisto. Los integrantes del foro se construyen en el devenir de la interacción como entidades con posibilidad de agencia, lo que son en cada momento se negocia, no es algo inmutable, si existe algún tipo de expectativas, éstas se pueden cambiar, modificar y transgredir. Las intervenciones de los integrantes del grupo son difícilmente predecibles de forma absoluta. El patrón de relaciones remite a apertura, a fronteras difusas y permeables, a delimitaciones borrosas entre las personas y sus funciones

u objetivos. Los/as integrantes del foro no constituyen átomos, partículas con identidades diferenciadas, únicas y propias de cada individuo. Tampoco desarrollan un único rol en particular, ni ocupan un espacio que es el que les corresponde, sino que bien al contrario, las puestas en pantalla trascienden a las personas en particular. Cada persona puede desarrollar diferentes, diversas, múltiples puestas en pantalla según requiera la dinámica particular del momento. El elemento fundamental es el episodio en el que está involucrada esa persona y que está pautando su interacción en el entorno virtual.

Lo más importante de una puesta en pantalla son sus efectos. Cada una de ellas genera consecuencias diferentes sobre la dinámica del foro. Éstas pueden ser contradictorias entre sí, dependiendo del juego de posiciones que se esté generando. De nuevo, la clave para entender la emergencia de éstas la constituye el episodio, y el posicionamiento en el que se insertan. En ese sentido, existe una estrecha y fuerte relación entre puesta en pantalla y posición. La primera nos muestra cómo se define a los/as demás, o se desea hacerlo, y cómo nos definimos o queremos que se haga. Por esta razón, no resulta difícil observar aspectos autobiográficos en las puestas en pantalla. De todas formas, de nuevo debo insistir en que no hay correspondencia directa entre ésta y la posición. La puesta en pantalla es un ejercicio, un esfuerzo de presentación ante los demás; y la posición hace referencia a una relación ternaria entre un yo, un alter y un auditorio. Lo cual no quita que la puesta en pantalla no sea un intento de introducir un cambio, una reconfiguración en el foro a través de la gestión de impresiones en el otro.

La puesta en pantalla, como capacidad del individuo para producir impresiones sobre los/as demás y en consecuencia sobre uno/a mismo/a implica lo siguiente:

- a. Opera en un espacio que ya está ocupado, lleno de significados, símbolos y sentidos, son los establecidos por el episodio en el que se inscribe la puesta en pantalla.
- b. Pero la anterior operación implica una apropiación o reapropiación de los recursos simbólicos que se están desarrollando en el transcurso del episodio. Esa reapropiación implica que cada participante hace un uso idiosincrásico de este espacio de sentido, es decir, que introduce alguna diferencia en relación con lo enviado previamente.
- c. Las diferentes puestas en pantalla generan un presente que es relativo al resto de intervenciones y participantes. En ese presente se configura un otro en el mismo movimiento que se instaura la viva imagen de uno/a mismo/a.

Sociabilidad en pantalla

Después de este recorrido por el foro virtual puedo concluir que tengo básicamente dos ejes para las conclusiones: un contraste entre la interacción cara a cara y la que se da en los entornos virtuales y algunas consideraciones sobre el fenómeno de la producción de sociabilidad en tales entornos y una idea de lo que es una comunidad virtual.

1. El problema de la interacción

De la primera a la última página de este trabajo no deja de aparecer en abundancia la palabra *interacción*. Ya con valor propio ya como antesala de la sociabilidad está permanentemente presente en toda mi reflexión. Y por el problema de la interacción quiero comenzar estas conclusiones.

Si algo es el foro *d'Humanitats i Filologia*, es un entramado de mensajes que intercambian información, que promueven interacción y derivan en la producción de sociabilidad. Pero hay algunos elementos que llaman poderosamente la atención. Por ejemplo, muchas de las personas que se relacionan en el foro no se conocen físicamente, algunas ni siquiera tienen una foto colgada en el campus; en la mayoría de los casos la procedencia geográfica es un misterio. Yo misma no he conocido a muchos de los/las participantes, no los he visto nunca y sólo sería capaz de identificarlos/as a partir de marcadores tan etéreos como es un estilo de escritura, una firma en un mensaje, el uso reiterativo de elementos como las direcciones web, los emoticones, etc. Todo esto habla de un desplazamiento de los marcadores habituales que rigen la interacción presencial (copresencia temporal y espacial, identificadores físicos...). Pero ¿hacia dónde?, ¿hacia qué nuevos marcadores?

Strum y Latour (1987) han diferenciado entre dos maneras de hablar y conceptualizar la interacción. La primera sería un modo “ostensivo” y tendría cinco características. En primer lugar, se asume la posibilidad, por principio, de detectar las propiedades que permiten que una sociedad se mantenga unida, a pesar de que en muchas ocasiones ese desafío es empíricamente irresoluble. En segundo lugar, se entiende que tales propiedades son sociales, su materia es eminente y exclusivamente de orden simbólico y discursivo. En tercer lugar, se piensa que los/las participantes están *en* lo social, entran en él como si se tratase de un océano sobre el que flotar, que ya está presente y pre-definido. En cuarto lugar tenemos que ese medio constriñe y delimita nuestros cursos de acción. Y, por último, semejante medio se caracteriza por presentar unidad, registros normativos, más o menos coherentes, lo que permite hablar sin género de duda de tipos de racionalidad y, finalmente, una economía de recursos y fines. El segundo modo de conceptualizar la interacción es el “performativo”. Esta definición señala que sólo en la práctica, sobre un conjunto de acciones registradas y analizadas, es posible delimitar propiedades peculiares a la vida en sociedad. Es decir, éstas siempre están contextualizadas y situadas. Además, los

elementos que componen la sociabilidad presentan una gran variedad de formas, matices y naturalezas. En ese marco, el individuo es quien performa con su actividad la sociedad, él define lo social, el lazo que lo mantiene unido a los/as demás. Si la interacción es básicamente un proceso performativo, que se constituye sobre las bases de la acción misma, las ciencias sociales deben perseguir y analizar las acciones que realizan tales actores.

Resulta bastante evidente que en el foro me he enfrentado a un fenómeno interactivo que era sin ninguna duda performativo. La interacción que he analizado estaba ubicada en ese foro concreto, y de tal marco extraía unas características propias. Hemos visto que nuestro foro era especialmente activo, erudito, apasionado y que atraía las miradas de integrantes de otros estudios. Este hecho era un rasgo distintivo que sólo se podía explicar por la dinámica de la interacción misma que se desplegaba y alimentaba. Además, la interacción, en su concreción esencial, estaba siempre enmarcada en esa trama de significado que eran los episodios y, a partir de aquí, las puestas en pantalla adquirirían relevancia y sentido. Episodios y puestas en pantalla son tramas de significado que se implican y constituyen mutuamente. Se articulan conformando el foro como fenómeno social y cultural. Sobre esta cuestión creo que no es necesario insistir más.

La clasificación de Latour le permite distinguir entre unas ciencias sociales tradicionales y otras más novedosas. Pues bien, sobre la perspectiva performativa, a su vez, se podría añadir otra clasificación, la que contempla cómo se produce la interacción en entornos presenciales versus la que se da en entornos virtuales. A partir de lo visto en mi análisis se podría establecer una comparativa (ver TABLA 1).

	Interacción presencial	Interacción en entornos virtuales
1.	Co-presencia de los actores en el espacio y el tiempo	No es necesaria la co-presencia temporal-espacial
2.	Segundo plano de la tecnología	Presencia manifiesta de la tecnología
3.	Límites para el número de personas implicadas en la interacción	Apertura para el número de personas implicadas en la interacción
4.	Audiencia bajo cierto control	Audiencia inabarcable
5.	Identificación clara del interlocutor	Identificación efímera del interlocutor
6.	El contexto físico-material es relevante	El contexto relevante es el de la simulación
7.	La interacción predominante es la verbal	La interacción se da a través de un conjunto de textos escritos, imágenes y sonido cuyos parámetros establece la simulación.
8.	La comunicación no verbal se basa en gestos, miradas, etc., y no pertenece al mismo plano que la verbal	La comunicación no verbal está en el mismo plano que la verbal
9.	Estructura organizacional de la interacción estable	Estabilidad estructural flexible (estructura disipativa)
10.	Interacción con modalidades comunicativas limitadas y excluyentes	Interacción pluri-modal, puede incluir múltiples modalidades de comunicación y tipos de contenidos
11.	Puesta en escena de la persona que rápidamente es cosificada	Puesta en pantalla que admite un alto nivel de invención, construcción y reconstrucción

TABLA 1. Comparativa entre las formas de interacción 'presencial' y 'en entornos virtuales'.

En la interacción cara a cara el espacio geográfico es muy importante. Como ha mostrado Goffman (1959, 1979) en estudios ya clásicos, la presentación que prepara la persona de sí misma en su cotidianidad, los signos que utiliza para vincularse al otro, los correctores que aplica a una pauta de

interacción aprendida y los rituales que decide implementar, se articulan en y a partir del marco espacial. De tal modo, que si el espacio no coincide o se percibe de manera diferente la interacción no tendrá lugar o fracasará. Es cierto que en otros tipos de interacción, por ejemplo en la telefónica, el espacio pierde relevancia, pero en este caso la concordancia temporal es básica. En los entornos virtuales el peso del espacio geográfico y el tiempo en la articulación de la interacción pierde relevancia. De hecho, para muchos autores (Castells, 2001; Echevarría, 1999; Lévy, 1997) esta subversión es la verdadera revolución que introducen las tecnologías de la información y la comunicación.

Los/as usuarios/as del foro estaban distribuidos por toda la geografía de Catalunya. En realidad, en ningún momento ha sido necesario conocer tal dato para analizar que ocurría en su interior, ni este hecho se ha mostrado fundamental en el curso de la interacción. Otro tanto ha sucedido con la temporalidad. Los participantes intervenían desde diferentes tiempos cronológicos. ¿Significa todo esto que no teníamos ni temporalidad ni espacialidad? En absoluto. Hemos barajado en todo momento un espacio simbólico, conformado dentro del episodio y gracias a las puestas en pantalla que se tornaban pertinentes dentro de éste. La temporalidad también se establecía desde el episodio mismo. Mientras éste estaba abierto y activo, era posible intervenir en él. Una vez cerrado, se podía aludir a él, pero la no-respuesta del resto de usuarios/as hacía inviable esa entrada y convertía tal mensaje en una misiva aislada que no levantaba interacción alguna. Por tanto, de algún modo se puede afirmar que ésta fallaba o no se producía. Es decir, las configuraciones locales que producía un episodio no son algo neutro. Generaban posibilidades de interacción por un lado y cerraba otras formas de relación por otro. Proporcionaba unos ejes determinados, y no otros, para conducir la interacción.

Cuando se habla de interacción, habitualmente nos referimos a la que se produce entre seres humanos y en contextos presenciales. Los estudios de Goffman o de los analistas de la conversación (Atkinson y Heritage, 1984; Button y Lee, 1987; Sacks, 1992) son un buen ejemplo. Sea como fuere, en esta aproximación al fenómeno de la interacción la tecnología está siempre en un discreto segundo plano. Eso no significa que no se reconozca que tiene algún papel, sencillamente que éste se analiza y se subordina a otro tipo de elementos, por ejemplo a la pauta de competencia que poseen los/as actores, etc. En el foro he observado dos factores que hacen que la tecnología, de repente, ocupe un primer plano o nos obligue a tenerla siempre presente. En primer lugar está el hecho de que la interacción transcurre en un medio que es tecnología: las simulaciones. Me permitiré recordar al/la lector/a las posibilidades que ofrece la simulación concreta del foro en la UOC y que se explicaron al inicio de la cuarta parte. Entre éstas destacan una determinada velocidad de conexión y la morfología que presenta cada pantalla de mensaje, que incluye una fotografía del emisor, datos de emisión, posibilidades interactivas, etc. En segundo lugar tenemos que se alude directamente a la competencia que presenta cada persona en el manejo y dominio de los elementos técnicos. Este conocimiento permite distinguir, por ejemplo, entre

puestas en pantalla que junto al texto incorporan imágenes, sonido, páginas web... y las que no. Es decir, el medio tecnológico es visible y presente. Y restringe y potencia.

Hemos observado que en un mismo mensaje se tratan distintos temas, se hace referencia, por ejemplo, a un acontecimiento personal, a un problema colectivo del aula, se menciona la intervención de otros participantes, se alude a un episodio, etc. Pues bien, mientras en la interacción presencial hay graves problemas para extender la interacción misma, ya sea temáticamente o hacia otras personas, es decir, las interacciones son limitadas, se establecen en pequeña escala y el número de personas con las que se puede interactuar es reducido; en el foro las posibilidades de interacción aumentan enormemente. Se puede interactuar de manera directa con un gran número de personas, se accede a otras que de manera presencial sería difícil o imposible acceder y se transmite una cantidad de información y contenidos increíbles. La única barrera para tal abundancia, como he mencionado, la constituye las propias características de diseño de la simulación.

Todo esto tiene un efecto inmediato sobre el auditorio o audiencia. En la mayoría de ocasiones en las que la interacción cara a cara se produce, es fácil identificar el conjunto de personas que están oyendo o participan de lo que decimos, nuestro interlocutor o interlocutores. En cambio, los entornos virtuales generan una extraña incertidumbre: no se sabe a ciencia cierta quién lee el mensaje y quién no. En los episodios analizados en esta investigación predominan los auditorios generales y universales. Esto no es azaroso. En las formas más tradicionales de interacción se emiten mensajes para un auditorio más o menos controlado. Quiero decir que el/la emisor/a siempre tiene una imagen ideal o más o menos formada del auditorio que recibirá su mensaje. En el foro esa imagen se difumina bastante. Es cierto que se habla para un interlocutor(es) inmediato(s), pero las puestas en pantalla se realizan pensando que un enorme número de personas, de los estudios propios y otros pueden acceder al foro. La sensación de que no se sabe a ciencia cierta quien leerá el mensaje y quien no está siempre presente, y, marca las intervenciones.

Una sensación parecida se repite en otro nivel. En la interacción presencial utilizamos marcadores que conducen a una identificación básicamente física, a partir de ella fijamos o cosificamos la puesta en escena de esa persona y desplegamos prejuicios y estereotipos en la interacción. Si veo a esa persona me fijo en su manera de vestir, de moverse, la huelo... Si no la veo, presto atención al tono de su voz, a su ritmo, a las palabras que utiliza... En el foro no aparecía nada de esto. Sólo había mensajes. Los marcadores para identificar al/la interlocutor/a son los que aparecen en las puestas en pantalla, los que las conforman. A partir de ellas se intenta fijar al interlocutor. Pero dado que éstas son fácilmente variables, a pesar de que se busque cierta continuidad dentro de un mismo episodio y a veces en diferentes episodios, el reconocimiento es relativamente efímero, y siempre planea una duda.

Como se observa, tal reconocimiento se basa en utilizar elementos, signos, señales o rasgos que permitan cosificar algunas características de la persona con la que se interactúa. En el cara a cara los elementos físicos, materiales son completamente relevantes. El/la profesor/a va bien vestido en clase, en la discoteca nos ponemos llamativos/as, etc. En el foro, tales señales pasan a depender de otros elementos o medios. Por ejemplo, puesto que el lenguaje es importante en las puestas en pantalla, se presta atención a cómo se utiliza; también al manejo de las posibilidades de la simulación. Se presta atención a si un participante añade muchos enlaces o no, a si incluye su fotografía o no lo hace, etc. En relación con esto me gustaría recordar los calificativos “O rey do foro” o la “Musa del foro”, aludiendo a la inspiración y buena elaboración de sus mensajes, que recibieron algunos/as participantes del foro *d'Humanitats i Filologia*. La frecuencia de aparición o emisión de mensajes es otro marcador muy referenciado y esas firmas de los mensajes que operan casi como tatuajes distintivos de su autor/a también operan como puntos de referencia.

Y hablando de tatuajes, otro tema importante en la interacción es el que hace referencia a la importancia de la comunicación verbal y paralingüística. De todos/as es conocido que la palabra posee un papel central en nuestras relaciones. Pero como muchos/as autores/as afirman, la interacción humana no se restringe a meras palabras, es sobre todo cultura. Especialmente en el sentido de que para que tengan sentido, necesitan un contexto de emisión, una pragmática. La información a través de la que decidimos si una conducta social se ajusta a las circunstancias tiene más que ver con lo físico y lo paraverbal que con lo verbal. Al interactuar con los/as demás, ya lo he mencionado, nos fijamos en infinitud de señales: sonrisas, posturas, movimientos... todos ellos son información del/la interlocutor/a, pero es una información que pertenece a planos diferenciados. En el cara a cara tenemos muy claro que una cosa es lo que se dice, y otra distinta lo que se hace mientras se dice. Pues bien, en el foro todo esto cambia bastante. En los mensajes tenemos una mezcla de texto, sonido e imagen, dependiendo de la competencia tecnológica del/la interlocutor/a. Pero tal hecho no quiere decir en absoluto que no exista el homólogo a la comunicación paraverbal o incluso emocional. Lo que sucede es que ésta se vehicula a partir de señales que no provienen del cuerpo o del entorno físico. Son señales que pertenecen al mismo tipo de medio o plano, se entrelazan en una dimensión que no les ofrece solución de continuidad. En ese sentido destacan las firmas mencionadas, los *emoticones*, la inclusión de páginas web como punto de referencia de lo afirmado, imágenes... Señales que tornan más calida la interacción.

A primera vista podría parecer que los mensajes del foro, y de cualquier entorno virtual, hacen referencia a una comunicación fría y distante. Pero esto no tiene que ser así necesariamente. De hecho, mi observación es completamente la contraria. En el foro *d'Humanitats i Filologia* la comunicación tenía una enorme carga emocional. La implicación de los/as autores/as era enorme, aparecen grandes descripciones emocionales, definiciones llenas de sentimientos, sensaciones...

Y lo más interesante es que toda esta emocionalidad nos habla de algo más que está sucediendo en la interacción virtual: la generación de estabilidad. Es cierto que la interacción presencial transcurre gracias a ordenaciones y organizaciones que tienen una fuerte permanencia en el tiempo y en el espacio. Se cosifican repartos de roles, estatus, pautas de comunicación, etc., que transmiten solidez a la interacción. Las dinámicas interactivas del foro, en este sentido, son más móviles y cambiantes. Eso no se puede dudar, pero como he intentado defender en estas páginas, también registran niveles de permanencia y duración. Lo que ocurre es que incorporan como definitorio de su medio la flexibilidad. Así, por ejemplo, se pueden desarrollar diferentes puestas en pantalla a la vez, se pueden romper expectativas y cambiar registros lingüísticos. Estas dinámicas interactivas se asemejan a las estructuras disipativas descritas por Prigogine y Stengers (1983, 1988). En ese sentido, en primer lugar tenemos procesos irreversibles. Cada mensaje genera una reacción que va conformando de un modo y no de otro el devenir del episodio. En segundo lugar, ese proceso es fuente de coherencia, produce organización. Pero ésta se da lejos del equilibrio. Es decir, no está enteramente determinada por las condiciones del entorno que se pueden describir en un momento dado. En resumidas cuentas, al igual que ocurre en la interacción presencial, es inevitable que aparezca estabilidad en la interacción virtual, pero también es inevitable que se disipe y transforme.

Tal flexibilidad está relacionada con el hecho de que la interacción en el foro puede incluir múltiples modalidades de comunicación y tipos de contenidos. Cuando se habla de interacción ésta es siempre única o unimodal. O se habla de interacción cara a cara o de interacción epistolar, o se habla de interacción telefónica, etc. En estos trabajos muy raramente se mezclan las modalidades, y aunque esto suceda, cada una de ellas mantiene sus pautas o reglas definitorias. El foro admite mayor flexibilidad. Admite diversos formatos comunicativos y la posibilidad de integrarlos. De hecho, una puesta en pantalla se puede considerar como el resultado, más o menos habilidoso, de tal mezcla. En ese sentido, autores/as como Poster (1990) consideran que precisamente esa posibilidad de integración nos habla de la aparición de una nueva modalidad de comunicación. La mezcla misma sería un género singular, con valor en sí mismo, distinto al que aporta cada uno de los géneros mezclados por separado. Por ejemplo, lo que hacemos al escribir un mensaje en una interfaz no tiene nada que ver con la escritura tradicional. El procesador confiere una velocidad muy concreta, y la posibilidad de no redactar de manera secuencial, de mezclar diferentes textos, borrar, etc.

Existe, finalmente, una característica de la interacción cara a cara que no he observado en el foro y quiero comentar. Es una posibilidad que desaparece. Cuando hablamos con alguien siempre podemos ser interrumpidos sin previo aviso, es un riesgo, casi un peligro, con el que tenemos que lidiar y aprender a gestionar. La interrupción no existe en la interacción virtual. Los mensajes tienen un principio y un final. En el foro cada uno/a puede construir su intervención con un principio y un final muy claro (de hecho la gran mayoría de los mensajes empiezan con un saludo y finalizan con una despedida), en este sentido

los/las participantes se pueden esmerar y cuidar más y mejor lo que quieren comunicar y cómo lo quieren comunicar porque tienen la posibilidad de hacerlo, y pueden decidir si envían el mensaje o no después de construirlo, la única restricción es que la conexión funcione. Por este motivo, las puestas en pantalla son ejercicios muy cuidados, un esfuerzo importante para el/la interlocutor/a. Y admiten un alto nivel de invención, construcción y reconstrucción, porque como mencionaba hace unos instantes, la cosificación a partir de señales físicas y materiales no es posible. Cuando preparaba el presente análisis consulté una obra de Goffman titulada *Relaciones en público* (1979). Lo que sorprende de la edición castellana es que en la portada aparece una fotografía ajada que representa una familia americana extensa de principios de siglo. Vestidos para la ocasión con sus mejores galas, tocado con sombrero el marido, muy bien peinada la mujer, sonriente la abuela... La puesta en escena de estas personas fácilmente se cosifica, queda atrapada por las señales paralingüísticas y del contexto que percibo. En el foro no tenía nada de esto, sólo las puestas en pantalla, un material a todas luces más flexible.

Además, a diferencia de la interacción cara a cara, es más “fácil” que cualquiera pueda tener la posibilidad para intervenir, en el sentido de que no es necesario que pida turno de palabra o que la inviten a la discusión porque en cualquier momento puede escribir el mensaje y enviarlo.

2. *Hacia la sociabilidad-en-pantalla*

La interacción en el foro *d’Humanitats i Filologia* es flexible, incluso se puede afirmar que mucho. En esto coincido con todos los trabajos que hablan del carácter volátil, cambiante y plástico de la interacción que se desarrolla en los entornos virtuales. Pero hay mucho más. Creo no exagerar si afirmo que en ellos hay mundo y realidad. Y sostener esto tiene sentido porque se produce sociabilidad y, sobre todo, porque se puede analizar. Es decir, se pueden describir patrones de ordenación que poseen cierta duración y estabilidad, y, lo que es más importante, generan un plano de inteligibilidad para las secuencias interactivas. Tales planos nos permiten tratarlas sin recurrir a categorías externas que determinen su significado y dinámica a priori.

Como explicaré en el siguiente apartado, mucha literatura me ofrecía la siguiente opción: definir *a priori* qué es una comunidad virtual y a partir de ahí observar si el foro *d’Humanitats i Filologia* se ajustaba a tales parámetros. En este modelo, la noción de sociabilidad está subordinada y depende de la de comunidad. De hecho, esclarecido qué define a una comunidad virtual, la sociabilidad hace sencillamente referencia a toda la interacción que se produce en su interior. Mi camino, no obstante, ha sido inverso. Recurriendo a las herramientas que proporciona la teoría del posicionamiento he intentado describir cómo se produce de manera inmanente, performativa y a partir de la interacción misma la sociabilidad. En ese sentido, ésta existe y se define en función del entramado de derechos y obligaciones que se genera en un episodio. La interacción se inserta y toma sentido en esas unidades. Ya he mostrado que

éstas no son más que juegos de posiciones, entramados de los que emerge una unidad diferente: el posicionamiento. Éste corresponde concretamente con el orden social resultante de la negociación de las mismas. El posicionamiento es, de hecho, la cristalización final de toda interacción. Y su medio, puesto que también se deriva que es posible su devenir gracias al mismo. El posicionamiento es la sociabilidad misma que se configura en cada episodio concreto. Dicho de otra manera, el posicionamiento constituye una relación o plano general que conecta en un todo con sentido las diversas posiciones que aparecen y se configuran en una interacción.

Los episodios con sus correspondientes posicionamientos son una especie de hebras que tejen el foro como espacio simbólico. Esas hebras recogen prácticas, como hemos visto, presentaciones del interlocutor, atribuciones de sentido, etc., y encierran cursos de acción. El episodio es una unidad con relativa estabilidad, pero en su curso el factor sorpresa está siempre presente. El episodio es una formación posterior a la interacción, se detecta y define al analizar secuencias de mensajes, pero también, aunque parezca paradójico, previa, una vez definido permite entender el devenir y articulación de una cadena de misivas. Ésta es una cuestión que he intentado mostrar en mi análisis. Las relaciones entre episodio e interacción no son en absoluto externas o trascendentes. Se constituyen mutuamente, se determinan y se incluyen.

En este contexto de interacción las irregularidades en las formas de actuación, las diferencias y el desafío de las expectativas creadas son también importantes. Lo que da sentido al foro y le permite operar son tanto las regularidades en el patrón de relaciones como las diferencias, el conflicto y la rotura de las regularidades que puedan acaecer. Muchas veces los y las participantes hacen y dicen cosas que no se ajustan a lo que se espera de ellos/as, rompen expectativas y sorprenden. Pero tal evento, antes que constituir un problema es un elemento constituyente de la dinámica interna del foro. Hemos observado mensajes en los que se denunciaba desconcierto, ruptura de expectativas, etc., y que constituían la antesala de agrias polémicas. Éstos eran una apertura que podía significar la conformación de un nuevo episodio y la emergencia de sociabilidad.

Hemos visto que las posiciones que puede tomar una persona son múltiples, cambiantes y a veces contradictorias entre sí. De hecho, no es difícil inferir que el cambio y lo imprevisto son un motor de los fenómenos interactivos que denominamos foro. Así, las intervenciones de los/as integrantes del grupo no son predecibles de forma absoluta. El patrón de relaciones remite a obertura, a fronteras difusas y permeables, a delimitaciones borrosas entre las personas y sus funciones, objetivos y misiones en el grupo. Constituiría un craso error imaginar a las personas que participan en el foro como átomos o partículas con identidades diferenciadas, únicas y propias. Tampoco desarrollan un único papel en particular ni ocupan un espacio claramente delimitado dentro del grupo. Por el contrario, las posiciones y

las puestas en pantalla trascienden a las personas en particular. Son un fenómeno genuino de la pantalla, constituyen una verdadera *sociabilidad-en-pantalla*.

Bibliografía

Atkinson, J.M. y Heritage, J. Eds. (1984). *Structures of Social Action*. Cambridge: Cambridge University Press.

Button, G. y Lee, J.R.E., Eds. (1987). *Talk and social organization*. Clevedon: Multilingual Matters.

Castells, M. (2001). *La galaxia Internet*. Madrid: Plaza y Janés.

Dreyfus, H.L. (2003) [2001]. *Acerca de Internet*. Barcelona: EdiUOC.

Echevarría, J. (1999). *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona: Destino.

Geertz, C. (1998) [1973]. *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

Goffman, E. (1959) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Goffman, E. (1979) *Relaciones en público. Microestudios de Orden Público*. Madrid: Alianza Universidad.

Harré, R. y Langenhove, L. (1999). The Dynamics of Social Episodes. En *Positioning Theory: Moral Contexts of Intentional Action*. R. Harré, Langenhove, L., Eds. Oxford: Blackwell.

Hine, C. (2004) [2000]. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.

Jones, S.G., Ed. (2003) [1998]. *Cibersociedad 2.0*. Barcelona: Editorial UOC.

Kiesler, S.L., Siegel, J. y McGuire, Y.W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39(10):1123-1134.

Latour, B. (1998) [1991]. De la mediación técnica: filosofía, sociología, genealogía. En *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. M., Domènech y F.J. Tirado, Comps. Barcelona: Gedisa.

Latour, B. (2001) [1999]. *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa.

Lea, M y Spears, S. (1991). Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making. *International Journal of Man-Machine Studies*, 34:283-301.

Lévy, P. (1997). *La cibercultura, el segon diluvi?*. Barcelona: Ediuoc-Proa.

- Mantovani, G. (1994). Is computer-mediated communication intrinsically apt to enhance democracy in organizations? *Human Relations*, 47(1): 45-61.
- Poster, M. (1990). *The Mode of Information*. Cambridge: Polity Press.
- Potter, J. (1998) [1996]. *La representación de la realidad. Discurso, retórica y construcción social*. Barcelona: Paidós.
- Prigogine, I.; Stengers, I. (1983). *La nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia*. Madrid: Alianza Universidad.
- Prigogine, I. y Stengers, I. (1988). *Entre el tiempo y la eternidad*. Madrid: Alianza Universidad.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Sacks, H. (1992). *Lectures on Conversation*. Oxford: Blackwell.
- Smith, M. y Kollock, P. Eds. (2003) [1999]. *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial UOC.
- Spears, R.; Lea, M.; Lee, S. (1990) De-individuation and group polarization in computer-mediated communication. *British Journal of Social Psychology*, 29: 121-134.
- Sproull, L. y Kiesler, S (1986). Reducing social context cues: electronic mail in organizational communication. *Management Science*, 32(11): 1492-1512.
- Sproull, L. y Kiesler, S (1991). *Connections: New Ways of Working in the Net-worked Organization*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Strum, S. y Latour, B. (1987). The meanings of Social: From Baboons to Humans. *Information sur Sciences Sociales / Social Science Information*, 26: 783-802.
- Turkle, Sherry (1998) [1995]. *La Vida en la Pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Vayreda, A.; Núñez, F. y Miralles, L. (2001). La Interacción mediatizada por ordenador: Análisis del Fòrum d'Humanitats i de Filologia de la Universitat Oberta de Catalunya. *Apuntes de Psicología*, 19(1): 101-122.
- Woolgar, S. Ed. (2002) *Virtual Society? Technology, Cyberbole, Reality*. Oxford: Oxford University Press.