

Ensayo de una metodología de estudio de las comunidades virtuales*

Emilio Sáez Soro
Universitat Jaume I

Índice

1	Introducción	2
2	Características de las comunidades virtuales	4
2.1	Existencia de una comunidad	4
2.2	Finalidad claramente identificada, ideario	5
2.3	Permanencia en el tiempo	11
2.4	Existen unos productos de la interacción de esa comunidad	14
2.5	Existen unos canales de comunicación fácilmente reconocibles	16
2.6	Actividad crítica mínima y número mínimo de interlocutores activos	16
3	Conclusiones ¿Comunidad virtual versus real?	17
4	Bibliografía	18

*Este trabalho, da autoria do Professor Emílio Sáez Soro (soro@fis.uji.es), constitui um documento de apoio a um conjunto de sessões que efectuou na Universidade da Beira Interior (UBI), em Janeiro de 2006, subordinadas à temática das comunidades virtuais. Estas iniciativas integram-se no projecto de intercâmbio científico entre o Departamento de Comunicação e Artes da UBI e o Departamento de Filosofia, Sociologia y Comunicación Audiovisual y Publicidad da Universitat Jaume I (Castellón, Espanha) sob a coordenação dos Professores Eduardo J. M. Camilo e Francisco Javier Gómez Tarín.

1 Introducción

La comunidad virtual como concepto educativo emerge con el nacimiento de las redes telemáticas y en particular con Internet. Muchos de los foros y listas de correo iniciales tienen un componente educativo, que no por informal resultaba menos eficaz en sus resultados. En un sentido estricto todas las comunidades virtuales lo han sido en la medida en la que han compartido información de valor para sus integrantes. Las distintas características personales de sus integrantes o del objetivo final de la misma nunca ha sido especialmente importante en cuanto a la eficacia de esa misión de compartir información aprendiendo.

Una comunidad virtual tiene su propia dinámica más allá de la vertiente presencial y supone unas ventajas que surgen de su funcionamiento autónomo. La comunicación que se lleva a cabo en su seno, los intercambios de información y la estructura de relaciones que se articulan en ellas son las que aportan a estos entornos toda la fuerza de cualquier organización.

La evolución tecnológica ha sido muy rápida para servir a las comunidades virtuales de mayores posibilidades de desarrollo, con más herramientas para la comunicación y la gestión informativa, para admitir más formatos de documentos, organizar los grupos de usuarios, etc.; todo ello en entornos sumamente intuitivos y en muchas ocasiones con un coste gratuito. A su vez, este tipo de herramientas ofrecen posibilidades de combinación que aportan una gran flexibilidad y podemos encontrar soluciones prácticamente para cualquier tipo de necesidad de comunicación y gestión informativa.

Sin embargo, a pesar de que la idea de comunidad virtual se ha extendido hasta casi hacerse invisible por su presencia habitual, aún resulta confuso para mucha gente establecer su identidad, tanto como sus límites. Las comunidades virtuales están en la tierra aunque su entorno de expresión sea virtual, etéreo y electromagnético. Por ese hecho no debemos pensar que su funcionamiento es totalmente distinto que el de los grupos presenciales,

aunque así mismo también es necesario comprender que poseen dinámicas específicas de su condición virtual, flexible y dispersa en el espacio.

Así mismo, los escenarios en los que se desenvuelven las comunidades virtuales suelen generar confusión en su reconocimiento. En numerosas ocasiones se confunde el recipiente con el contenido y se identifica la comunidad virtual con el entorno que la contiene o que la podría contener. Y este confuso juego de visiones resulta más problemático si la presencia y actividad de los integrantes resulta irregular en los diversos conductos telemáticos y virtuales por los que discurre su comunicación, colaboración, trabajo, etc.

Desde el año 2000 se comenzaron a hacer muy populares los sitios en Internet basados en webs dinámicas soportadas sobre el lenguaje php y gestión de bases de datos con MySQL, ambas plataformas de desarrollo de *software* libre. Sobre estos cimientos se construyeron múltiples entornos virtuales dinámicos para web, que permitían la publicación interactiva entre grupos de usuarios con una gran sencillez. En pocos años proliferaron miles de estos sitios para albergar todo tipo de iniciativas que tenían su base de operaciones en Internet. La situación es que existen así mismo miles de cascarones vacíos que aparentan ser lugares de gran dinamismo comunicativo. La confusión entre lo que es una verdadera comunidad virtual y lo que no es más que páginas y herramientas comunicativas sin apenas un uso organizado es mayor que nunca.

Anteriormente también existían este tipo de situaciones basadas en la posibilidad de reconocimiento o no de una actividad significativa en algunos entornos que alojaban a grupos de interés: listas de correo, grupos de *news*, canales de *chat* en IRC o web, etc. De alguna manera, la popularización y entrada mucho más importante de usuarios en la red así como la mayor complejización de las herramientas para alojar grupos ha hecho mucho más confusa la comprensión de cuando estamos ante una comunidad con cierta sustancia a una mera aglomeración de personas casuales sin gran conexión entre sí.

En este artículo se hace una propuesta para el reconocimiento de comunidades virtuales atendiendo múltiples dimensiones, tanto las vinculadas a las que se le suponen a una comunidad *per se* tanto presencial como virtual, como aquellas cuestiones necesarias para considerar el carácter *cíber* de las mismas.

2 Características de las comunidades virtuales

Las comunidades virtuales tienen muchas características de las comunidades presenciales y de hecho éstas marcan sus rasgos básicos. Antes de entrar a valorar los elementos técnicos para la construcción y diseño de funcionalidades de una comunidad virtual, veremos algunos rasgos básicos que nos permitan reconocer la existencia de una CV o los elementos que son necesarios considerar para que tenga posibilidades de formarse en la medida en la que queramos iniciar una.

De alguna manera Internet, se nos ofrece como un laboratorio en el que observar experiencias de comunicación en grupos o entre éstos. La posibilidad de observar con bastante libertad la interacción de los participantes, así como de sistematizar la información generada en dicha comunicación permite un análisis bastante pormenorizado de las características de las comunidades.

2.1 Existencia de una comunidad

Una comunidad es un grupo o conjunto de personas que comparten elementos en común, elementos tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio por ejemplo), estatus social, roles, etc. Por lo general, una comunidad se crea una identidad común, en base a la existencia de diferencias con otros grupos o comunidades (generalmente signos o acciones), que es compartido y elaborado entre sus integrantes y socializado. Uno de los propósitos de una comunidad es unirse alrededor de un objetivo en común como puede ser el bien común. Aun cuando se señaló anteriormente basta una

identidad en común para conformar una comunidad sin la necesidad de un objetivo específico.

Este elemento de relación tiene que ser suficiente para distinguir en muchos casos meras agregaciones de usuarios de un servicio que no tienen ningún nexo en común. Por ejemplo un grupo de personas que acuden a un sitio de Internet exclusivamente para descargar determinado tipo de archivos, pero que no interactúan entre sí no constituyen ningún tipo de comunidad por muy numeroso que sea dicho colectivo. Sin embargo, este tipo de situaciones puede resultar una base para la generación de futuras comunidades. Es habitual que dentro de agrupaciones “ciegas” acaben surgiendo grupos más activos que se organizan para mejorar su situación en comparación con el resto.

2.2 Finalidad claramente identificada, ideario

Los objetivos y los fines del grupo se han de identificar necesariamente para entender el funcionamiento de una comunidad virtual. Los objetivos de la misma estarán necesariamente vinculados a la ideología apropiada para lograrlos. La comunidad virtual es un vehículo simbólico pero no menos útil para que un grupo de personas logren unos objetivos concretos.

Dicho ideario tiene que ser efectivo y reconocible. La formalización de la ideología de un grupo no es necesario que se explicita, pero podemos encontrar numerosos casos en los que podemos encontrar intentos de definición de los motivos de creación del espacio que sustenta a la comunidad. En todo caso, explicitada o no, es necesario poder identificar con claridad en los procesos comunicativos de la misma, elementos que identifiquen las líneas que sigue la acción del grupo.

DesdeDentro no es un colectivo más, ni otra publicación, es un punto de encuentro entre individualidades con un trabajo común: l@s pres@s en lucha. Queremos construir un puente solidario entre nustr@s compañer@s pres@s y l@s que estamos fuera, romper el silencio mediático con el que tapan sus bocas. Hay que derribar sus prisiones, tirando primero el muro de la incomunicación, que las calles sean sus voces aquí fuera, que las paredes griten sus palabras, su lucha es nuestra lucha.

La gente que hacemos Desdedentro no tenemos porque compartir todos los contenidos que aparecen en la pagina aunque nos parezcan interesante para reflejar todo el contexto en el que se desarrollan las luchas contra la carcel

Esta web esta hecha con Postnuke, un sistema de portales web escrita en PHP.
PostNuke es Software Libre hecho bajo la licencia GNU/GPL.

*Fig. 1. Manifiesto de intenciones de la comunidad virtual
“DesdeDentro”
(<http://www.nodo50.org/desdedentro/>)*

Existencia de un poder organizado

Al igual que no existen comunidades sin relaciones de poder internas, éstas no pueden tener su vertiente virtual si no existe una organización social basada en un determinado reparto de poder. El administrador de la comunidad suele coincidir con el iniciador y líder de la misma. En los primeros tiempos de las comunidades virtuales, el iniciador del grupo tenía que tener competencias importantes en el tema de ésta, así como un importante nivel de conocimientos técnicos para diseñar y mantener el entorno técnico que la acogía. Esas capacidades técnicas tan importantes en los primeros tiempos de las agrupaciones virtuales se han ido suavizando sustancialmente con la creación de los últimos desarrollos mucho más intuitivos y sencillos. Sin embargo, la creciente diversificación de herramientas de gestión y diseño de entornos de interacción virtual supone un importante esfuerzo de aprendizaje y adquisición de habilidades técnicas, que aunque permite perfiles de conocimientos más diversos sigue exigiendo al final una importante inmersión en el terreno de la técnica informática. Como podemos observar en la figura 2, el panel de control de un entorno típico en php tiene treinta y seis subpaneles de control, que si entramos en ellos aún tienen más niveles de disgregación de herramientas de control (por ejemplo el panel “Módulos” se subdivide en otros sesenta y cuatro paneles más que se subdividen en ocho opciones más por cada uno).

En estas condiciones, el administrador de una comunidad virtual siempre tiene dos vertientes, una más evidente, la de ser un

buen comunicador y líder del grupo y otra no tan clara pero tan poderosa como la primera, la de ser el demiurgo velador por el orden y funcionamiento de la casa. Por otra parte, este hecho conocido de que el administrador principal controla la técnica, va aparejado al hecho de que se da por hecho de que por ese mismo motivo conoce todos los entresijos de la estructura social del grupo y conoce lo que es lógico que se conozca y algo más, debido a su posición preeminente de control. Esta última idea se puede dar o no, pero siempre queda flotando en el ambiente dicha posibilidad, lo cual aporta un no menos importante poder simbólico al líder del grupo.

La estructura siempre se suele desarrollar a través de la creación de una primera red de colaboradores directos que cobran gran protagonismo en las funciones principales de la organización virtual. Dependiendo de la complejidad de la organización la subdivisión de responsabilidades dentro de la comunidad crecerá más o menos. Así mismo, las distintas funciones en orden a la categoría que poseen están directamente vinculadas al acceso a la información estratégica del grupo y a la administración de la misma.



Fig. 2. Típico panel de control de un portal de php (postnuke). Aunque en principio resulta bastante intuitivo, las opciones se multiplican y se solapan creando una gran complejidad potencial para gestionar el funcionamiento de la comunidad.

Otro elemento habitual en numerosas comunidades virtuales es la existencia de ciertos elementos coercitivos (ejercidos desde la administración) para mantener cierto orden o para evitar la desviación de los objetivos del grupo. Estas reglas pueden ser desde determinados elementos formales de etiqueta a cuestiones más relacionadas con el contenido. Estas reglas en su aplicación suelen suponer la expulsión provisional o definitiva de los integrantes del grupo.

```
-CHAN- Bienvenido a #valencia, no abusos de colores ni de mayusculas. No aceptamos
publicidad de ningun tipo, ni de webs ni de otros canales. Pasa un rato agradable. Web y
normas del canal => http://cvalencia.dyndns.org
```

Fig. 3. Mensaje automático de normas de estilo en el canal de chat #valencia.

```
* uyjwkux has joined #valencia
* uyjwkux was kicked by CHiViT0 (Posible
SPAM - Consulte con un operador del
canal. KBo v2.0c)
* sywnriv has joined #valencia
* sywnriv was kicked by CHiViT0 (Posible
SPAM - Consulte con un operador del
canal. KBo v2.0c)
```

Fig. 4. Mensajes automáticos del canal de irc #valencia en la que se comunica la expulsión de un visitante ante la posibilidad de que esté haciendo publicidad.

En muchos casos la aplicación de este tipo de medidas supone un generador de conflictos, algo que se supone que en principio deberían contrarrestar.

Identidad de grupo

Especialmente en el entorno virtual, las comunidades necesitan reforzar su identidad para distinguirse de otras que aparentemente pueden ser lo mismo. Para llegar a conformar una identidad de grupo se entrecruzan multitud de elementos: idioma, cultura de referencia, estilo comunicativo, contenidos, dinamismo, elementos estéticos, logros en los objetivos, etc.

Un elemento distintivo en la configuración de la identidad de las comunidades virtuales, es que se desarrolla una labor de creación de identidad hacia la red más que hacía otras formas de manifestación de la sociedad. Así, son los elementos más centrados en la comunicación y en la imagen que se presenta en la esfera

virtual las que resultan más relevantes en esa labor de diferenciación.

En ese sentido, la distinción de elementos visuales es necesario reforzarla en un entorno en el que lo visual tiene un gran protagonismo. Relacionado con este hecho, en numerosas ocasiones el arropamiento de las últimas novedades tecnológicas tienen más un sentido visual para constatar que el grupo no queda obsoleto tecnológicamente que por las ventajas que dichos avances suponen en realidad para el funcionamiento habitual.

En otros casos el refuerzo de dicha identidad se realiza explicando la personalización de los miembros del grupo, enlazando con más proximidad a su vertiente presencial. Son frecuentes las comunidades virtuales que diseñan páginas en las que se presentan sus integrantes con fotografías de los mismos y en las que se programan encuentros en lugares equidistantes.

Membresía:
 Último: **juancar**
 Nuevos Hoy: **0**
 Nuevos Ayer: **2**
 Total: **1526**

Gente en línea:
 Visitantes: **22**
 Miembros: **38**
 Total: **60**

En línea ahora:
 01: [eduardoa](#)
 02: [xito](#)
 03: [orome](#)
 04: [pajaroloco](#)
 05: [delli](#)
 06: [ianu](#)
 07: [sl55amg](#)
 08: [cherif](#)

ENCUENTRO OFICIAL CLUB PIAGGIO X8 y X9: ACUEDUCTO 2.006
 Cougar escribió "
 El próximo día 18 de marzo (Sábado), tendrá lugar en Segovia el encuentro "ACUEDUCTO 2006 en su II Edición.
 Contamos con todos vosotros y con poder superar el número de asistentes del pasado año, ya que una buena ruta con nuestras X's y un buen cochinillo o lechazo, están asegurados!!!! ;-)
 Os esperamos!! para ello hemos previsto dos puntos de salida: Valladolid para la zona Norte y Madrid para la zona Sur.
 Para inscribirse y detalles:
<http://www.clubpiaggiox8.com/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=5092>
 V' ssssssss y Buen Rodar!!!!!!
 "
 Enviado por [karrakuco](#) el Sábado, 11 febrero a las 00:40:38 (19 Lecturas)
 (2Comentarios? | Puntuación 0)

Fig. 5. Anuncio de encuentro de los miembros de un club virtual de aficionados a las scooters. (<http://www.clubpiaggiox8.com/>)

No podemos perder de vista que la construcción de la identidad en un medio tan fluido y permeable a todo tipo de influencias, no deja de ser una cuestión problemática. Por ese mismo hecho, se impone una modificación hacia pautas más flexibles en la exigencia interna y externa dentro de unos límites culturales comunes y más o menos reconocidos por todos los integrantes.



Fig. 6. Fotos de algunos de los miembros de un “club” virtual de viajeros.

(<http://www.losviajeros.com/fotos/special/members/index.php?lg=s>)

2.3 Permanencia en el tiempo

Es necesario el paso de cierto tiempo para considerar la existencia de una comunidad. La naturaleza de las diferentes comunidades hará que se necesite más o menos tiempo para que la comunidad se forme. Un grupo que desarrolle un tema novedoso y minoritario quizás necesite poco tiempo para que un pequeño número de personas se organice de forma razonablemente rápida. Sin embargo, temas de mayor alcance, ya sea de tipo profesional, político, etc., con necesidades organizativas más complejas, requerirán de un tiempo más dilatado para desarrollarse.

Un problema importante en la permanencia de las comunidades virtuales es la gran volatilidad de sus integrantes. Las deserciones son habituales y en muchos casos masivas. En muchos casos, es la persistencia del grupo originario la que permite que se vayan incorporando más personas que engrosen el núcleo mínimo que genere la actividad necesaria para la supervivencia de la comunidad.

En el caso que se muestra en la figura siete, podemos observar una pequeña parte de los integrantes de una comunidad formada a finales de 2004 y ordenados por antigüedad. Año y medio después, de los integrantes más antiguos entre los que están los

creadores, algunos mantienen una actividad importante y otros prácticamente no han desarrollado una actividad significativa. En el caso observado, el usuario “gurucito”, el cuarto usuario por antigüedad, emitió su último mensaje nueve meses antes de la toma de la muestra. Precisamente, la consolidación de los grupos virtuales es especialmente complicada, debido a los débiles vínculos personales que se establecen inicialmente entre personas que habitualmente no tienen una relación presencial. Por ese mismo hecho, es especialmente necesario considerar la existencia de una razonable historia del grupo para entender su consolidación, ya que la mortandad temprana de las comunidades virtuales es muy importante.

Nº	Pseudónimo	Fecha entrada	Nº mensajes
1	Janu	Nov 29, 2004	1427
2	drayo	Dec 03, 2004	26
3	karrakuco	Dec 03, 2004	2196
4	gurucito	Dec 03, 2004	4
5	dimoniet	Dec 06, 2004	37
6	ErTuRRi	Dec 06, 2004	264
7	Manu	Dec 07, 2004	15
8	Vero	Dec 07, 2004	1
9	Juan	Dec 07, 2004	3
10	Mayo	Dec 07, 2004	14
11	Paperplast	Dec 07, 2004	42
12	MUS	Dec 08, 2004	0
13	clavador	Dec 08, 2004	6
14	Xavi	Dec 08, 2004	94
15	GoldX8	Dec 09, 2004	7
16	KANTUSJACK	Dec 09, 2004	118
17	ozono	Dec 09, 2004	268
18	dmbSpain	Dec 09, 2004	82
19	nerevi	Dec 10, 2004	0

Nº	Pseudónimo	Fecha entrada	Nº mensajes
20	peps	Dec 10, 2004	1006
21	Tamref	Dec 10, 2004	352
22	Mikel-On	Dec 10, 2004	4
23	Abulafia	Dec 10, 2004	1
24	papi	Dec 10, 2004	5
25	trocola	Dec 11, 2004	10
26	x8ct	Dec 11, 2004	0
27	Mix8	Dec 12, 2004	0
28	saltamontes97	Dec 13, 2004	3
29	homertrix	Dec 13, 2004	437
30	guelo	Dec 14, 2004	4
31	Cougar	Dec 14, 2004	497
32	Jorsh	Dec 16, 2004	53
33	vigini	Dec 17, 2004	5
34	artuof	Dec 20, 2004	84
35	DEGRANA	Dec 20, 2004	0
36	Monymiv2	Dec 20, 2004	1
37	alquimista	Dec 23, 2004	151
38	manuel	Dec 23, 2004	1
39	CABALLOTONTO	Dec 23, 2004	1
40	joan	Dec 24, 2004	0
41	corlione	Dec 25, 2004	0
42	claudio	Dec 27, 2004	0
43	x8grancanaria	Dec 30, 2004	26
44	josegomez	Dec 30, 2004	0
45	cunetas	Dec 31, 2004	0
46	pepx8	Jan 01, 2005	0
47	jonas	Jan 03, 2005	9
48	jasanxxi	Jan 03, 2005	0
49	jomablaz	Jan 04, 2005	299
50	FRAME	Jan 04, 2005	0

Fig. 7. Listado de los cincuenta miembros más antiguos de la comunidad ClubPiaggioX8 con 1526 miembros en total, indicando el número de mensajes que cada uno de ellos ha generado año y medio después (14/03/2006).

2.4 Existen unos productos de la interacción de esa comunidad

Las comunidades virtuales se organizan con unos objetivos y éstos están orientados a la obtención de unos determinados “productos”. El tipo de estos productos tendrá que ver con la naturaleza de la CV y entre éstos podemos encontrar: información estratégica, software, relaciones personales, "diversión" y en muchos casos, trabajo.

Cuanto más clara es este tipo de producción más efectiva suele ser la organización de la comunidad para lograrla. En la inmensa mayoría de los casos, dichos productos se sustentan en información elaborada hacia distintos fines. La forma de producir e intercambiar dicha información se convierte en la clave alrededor de la que se organiza el funcionamiento del grupo. Así mismo, el acceso a este tipo de resultados estará condicionado por el valor estratégico en las dinámicas de poder de la comunidad. Se abrirán los canales de acceso a dicha información en la medida en la que hacerla pública contribuya al prestigio y difusión de la identidad del grupo.

Uno de los productos del trabajo de las comunidades virtuales es en estos momentos se convierte en uno de los referentes mundiales más interesantes de la colaboración *on-line*. Me refiero al mundo del *software* libre. Agrupados bajo el paraguas de la denominación de desarrolladores de *software* libre, millones de personas trabajan de forma coordinada en grupos de trabajo sobre distintos programas, sistemas operativos y todo tipo de plataformas para el trabajo. La importancia de este “producto” es la que da el estar convirtiéndose poco a poco en una alternativa a uno de los mayores negocios del mundo, que es el negocio del *software*.

El desarrollo de la amplia comunidad de programadores de *software* libre y su tremendo éxito con productos como por ejemplo el sistema operativo Linux y otras aplicaciones muy usadas en el ámbito profesional, plantea nuevos horizontes en el mundo del trabajo y la producción en la órbita del trabajo con comunidades

virtuales. Así, el teletrabajo en todas sus vertientes y la intensa tendencia a la movilización de las comunicaciones y de multitud de herramientas de proceso de información, va construyendo una órbita de movilidad virtual en la que numerosos colectivos se mantienen conectados operando en el ciberespacio de manera más o menos organizada.



Fig. 8. Listado de programas de software libre agrupados por temas.

http://sourceforge.net/softwaremap/trove_list.php?form_cat=18

2.5 Existen unos canales de comunicación fácilmente reconocibles

Las comunidades virtuales tienen una dirección virtual en la red, un nombre, URL, direcciones claras a las que dirigirse y una forma fácil de encontrar su actividad telemática. Como toda organización, las comunidades virtuales tienden al crecimiento y el proselitismo por lo que la tendencia será la de extender sus vías de conocimiento y acceso.

Dependiendo de la naturaleza de la comunidad pueden existir una o varias direcciones. Un tipo intermedio se identificaría por la URL de su página web, direcciones de correo electrónico de sus integrantes principales y en algunos casos el servidor de *irc* con su canal de *chat* correspondiente. También resulta habitual la existencia de alguna lista de correo electrónico vinculada a la comunidad, pero la progresiva implantación de portales interactivos está restando uso a este tipo de herramientas.

Resulta muy relevante la tupida red de enlaces existentes entre distintos grupos, que en muchos casos nos lleva a conocer la existencia de metagrupos de temática afín. Durante algunos años fueron populares los llamados anillos que constituían una web paralela con enlaces y descripciones de webs afines temáticamente. De esta forma, se establecen dos niveles de acceso a las comunidades virtuales, las que les son propias en sus identificadores tipo URL, y las que provienen de la red de conexiones con otras puertas y lugares vinculados.

2.6 Actividad crítica mínima y número mínimo de interlocutores activos

Si hablamos de una comunidad virtual, ya sea que derive de una presencial o que sea exclusivamente virtual, es necesaria la participación de un número de integrantes suficiente para que dicha actividad sea efectiva. Es muy habitual observar sitios que parecen alojar a un grupo y lo que realmente pasa es que una o dos

personas hacen todo el trabajo y los demás lo usan sin ningún tipo de compromiso ni apenas interacción. Esto es algo muy frecuente en los sitios de intercambio de archivos y similares.

Como se dijo antes, una comunidad tiene unos iniciadores y posteriores integrantes que se suman a la iniciativa. Un tercer nivel de participantes puede ser o no necesaria, suponer una importante parte del grupo o ser una especie de clientela más pasiva.

La valoración de la actividad de los canales de comunicación de una comunidad para comprender la realidad de ese colectivo dependerá también del tipo de aspectos que trate. Para una comunidad virtual de naturaleza educativa es lógico tener una expectativa de actividad continuada cada día para que el objetivo de la misma se lleve a cabo. Otro tipo de grupos puede permitirse un actividad más pausada (comunidades basadas en el coleccionismo), o necesitarán una dinámica muy intensiva (por ejemplo las comunidades de relaciones) para poder permanecer en el tiempo.

La circunstancia especial en este tipo de colectivos virtuales es que es relativamente fácil observar la actividad, tanto en volumen como calidad o intensidad. Se puede observar externamente a través del tráfico de mensajes y generación de contenidos, e internamente, a través de los informes técnicos del servidor de accesos y uso de las distintas herramientas usadas. A pesar, de esta mayor sencillez de observación es necesario ahondar en la naturaleza de los datos, ya que un movimiento intenso como se ha comentado anteriormente no tiene que suponer que sea organizado. Así mismo, es posible considerar la posibilidad de que en otros casos la mayor parte del tráfico comunicativo se desarrolle por vías reservadas al público en general y sea necesario considerar otros procedimientos para comprender su naturaleza.

3 Conclusiones ¿Comunidad virtual versus real?

Es necesario superar la noción de que virtualidad es no-realidad. La idea de realidad virtual es estricta en su magnitud “real” por-

que las interacciones que se dan en una esfera virtual tienen repercusiones para los sujetos que interactúan entre sí. El problema se establece cuando confundimos escenarios virtuales con realidad virtual. Son las personas las que hacen que un entorno virtual se convierta en algo real, utilizándolo como una herramienta para desarrollar sus objetivos.

Parece claro que en nuestra sociedad estamos desplazando muchos procesos tanto productivos, de ocio y relación a entornos virtuales. En dicha comunicación se gestan situaciones de gran importancia para individuos y colectivos, y su resolución en la esfera virtual tiene importantes consecuencias para los mismos. Incluso se puede aventurar la hipótesis de que cada vez van a ser más numerosos nuestros intercambios virtuales y los presenciales se van a concentrar en aspectos en los que el contacto humano es insustituible.

El incremento de la esfera comunicativa, que hace superlativo ese componente de metáfora volumétrica, hace que la comprensión de las claves de la comunicación en estos entornos sea más necesaria. El desarrollo y funcionamiento de las comunidades virtuales, no supone una antítesis ni ninguna paradoja en contraste con el de los grupos presenciales, pero si es necesario comprender los mecanismos que hacen que su funcionamiento sea característico y original de un tiempo en el que lo simbólico alcanza su máxima expresión de fuerza y poder.

4 Bibliografía

GUBERN, ROMAN (1996) *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Anagrama. Barcelona

HUERTAS, RAFAEL R. (2002) *Sobre la realidad virtual (Virtual o no): ensayo sobre ser y comunicación en la nueva era*. Mileto Ediciones. Madrid.

J BRUNOLD, H MERZ, J WAGNER (2002) *Comunidades virtuales* - Ediciones Deusto, Bilbao.

LEVY, PIERRE. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Paidós. Barcelona

MALDONADO, A. (1994): *Lo real y lo virtual*. Barcelona. Gedisa.

PEREZ GARCIA, A., J SALINAS (2001) *Comunidades virtuales al servicio de los profesionales Comunidades virtuales al servicio de los profesionales*. Educación y biblioteca.

RHEINGOLD, HOWARD. (1996) *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Gedisa. Barcelona.

SANCHEZ NAVARRO, JORDI (ED.) (2004) *Realidad virtual: visiones sobre el ciberespacio*. Devir Contenidos. Barcelona.