

Las Nuevas Comunidades Virtuales Conectadas

Juan Ignacio Vázquez Gómez
ivazquez@eside.deusto.es

José Luis del Val
val@eside.deusto.es

Facultad de Ingeniería
Universidad de Deusto
Avda. Universidades, 24
48007 Bilbao

Introducción

En un mundo que se mueve con velocidad y a veces con precipitación, la facultad de poder comunicarnos con quien queremos, en cualquier momento y lugar, permite olvidarnos del aislamiento al que, de otro modo, quizá nos viésemos sometidos. Utilizando las modernas tecnologías de la comunicación como Internet o la telefonía móvil, las personas nos podemos comunicar en un grado impensable hasta hace apenas unos años.

Estas tecnologías han sido capaces de crear comunidades conectadas con sus propios gustos y motivaciones, como chats o foros de aficionados al cine, e incluso sus propios lenguajes, como las abreviaturas de los mensajes cortos de texto SMS. El desarrollo de comunidades virtuales conectadas de este tipo se encuentra en plena expansión, sobre todo en los sectores más jóvenes de la población, más ligados también, por otra parte, a las innovaciones tecnológicas y objetivo prioritario de muchas de las campañas de mercado.

A medida que éstas y otras nuevas y emergentes tecnologías de la comunicación invaden nuestras vidas, nuestro comportamiento y estilo de vida se ven afectados, y como cualquier otra herramienta humana, es necesario comprenderlas y conocerlas para usarlas del modo apropiado.

En este estudio se identificarán cuales son los nuevos servicios de comunicación que surgirán en los próximos años, cómo afectarán a los hábitos de comportamiento y a las relaciones humanas de manera inminente, para así comprender de qué manera pueden extender o recortar la brecha digital que separa a ciertos sectores de población.

La identidad virtual y los carnavales permanentes de Internet

Para cualquier persona que se aproxime por primera vez a un servicio tan popular en Internet como son los sistemas de chats o foros de debate, lo primero que puede sorprenderle es la cantidad de usuarios que, bajo otros pseudónimos, participan en las discusiones, la mayoría de las veces de una manera más intensa de lo que pudieran hacer en la vida real.

Internet proporciona una ventaja significativa sobre otros sistemas de comunicación tradicionales: el anonimato. Si bien en algunas ocasiones, éste puede no ser deseable, y de hecho, muchos gobiernos de nuestro entorno obligan a los proveedores de servicios de Internet a mantener registros de las actividades de sus usuarios, en otros casos este anonimato se hace indispensable para el éxito de un servicio entre sus participantes.

El éxito más palpable son los servicios de chat o de conversación, donde es posible mantener personalidades paralelas o complementarias a las que una persona puede o debe exhibir en el mundo real. En este sentido, nos podemos plantear la siguiente reflexión: ¿cuántas posibilidades nos ofrece la vida cotidiana de entablar relación con otras personas con las que compartimos aficiones y gustos, actividades de entretenimiento, participación en charlas y debates especializados?

La mayoría de la gente encuentra limitaciones en este sentido, bien sea por falta de tiempo, de recursos socio-económicos (tanto la imposibilidad de alcanzar un nivel social desahogado, como de afiliación a organizaciones en las que se puedan desarrollar estas iniciativas), o la carencia de infraestructuras en su población. De este modo, Internet viene al rescate: un entorno precisamente donde estos límites no tienen sentido, y todas aquellas actividades en las que deseamos participar están al alcance de la mano.

Internet impone un mundo radicalmente distinto, fuera de convencionalismos, costumbres y leyes. Usted puede ser un abogado durante su jornada laboral, un jugador de ajedrez a través de servicios de juegos multiusuario, participar activamente en foros de cine, y chatear los fines de semana con un grupo de amigos virtuales. En cada uno de estos contextos se obra el milagro de que usted es la misma persona, pero a la vez personas diferentes, o mejor dicho, en cada contexto expresa o exhibe distintas facetas de su personalidad, que en muchos casos son disjuntas: el modo de comportamiento en las partidas de ajedrez puede ser humilde (desde la inexperiencia), mientras que al hablar de cine se puede comportar con la insultante superioridad de considerarse un crítico infalible.

Si tradicionalmente se consideran los carnavales como una oportunidad para desinhibirse de la vida rutinaria, de la mano del anonimato que nos proporciona una simple máscara, los mundos de Internet fomentan la creación de máscaras virtuales, representaciones en forma de pseudónimos, alias o nicks bajo los cuales los usuarios adoptan las personalidades que reflejan sus verdaderas, y en muchos casos, no reveladas pasiones. A cualquier hora del día o de la noche, Internet siempre está de carnaval.

Comunidades virtuales conectadas

Complementariamente a esta capacidad camaleónica de cambios de identidad, nos encontramos con otro fenómeno a resaltar: la creación de comunidades virtuales conectadas, grupos de usuarios con intereses comunes que participan en el desarrollo de actividades con una determinada temática. En este sentido las nuevas tecnologías de la información proporcionan las herramientas indispensables para la libre asociación de individuos, independientemente de su lugar de residencia o escala social, potenciando la comunicación y eliminando barreras hasta tal punto que incluso el factor del idioma, quizá la única (última) limitación en la comunicación por Internet, empieza a superarse con servicios de traducción en tiempo real.

Todas las sociedades de individuos deben regirse por una serie de códigos de conducta, y las comunidades virtuales no son una excepción. El problema surge por la existencia de una doble caracterización del individuo: en su mundo “real” y en el virtual. Mientras en el primero, las normas a seguir las define el país de residencia del mismo, en el segundo caso existe una clara ausencia de un organismo regulador de las actividades por Internet, puesto que se desarrollan en un espacio virtual.

El artificio de los gobiernos para establecer mecanismos que permitan procedimientos judiciales contra servidores de Internet que lleven a cabo actividades ilícitas, resulta paradójico al cuestionarse qué leyes y de qué país se pueden aplicar en un contexto carente de fronteras geopolíticas. El origen de esta incoherencia se encuentra en la aplicación de leyes diseñadas para una comunidad de personas que habitan y se relacionan en unos determinados límites geográficos, a un espacio donde los límites son difusos, y la riqueza y variedad de sus gentes y manifestaciones sobrepasa los de cualquier nación actual.

Internet permite y fomenta la creación de comunidades de individuos que establecen sus propias leyes, reglamentos y protocolos de comportamiento, comunidades no sujetas a las leyes de ningún país, entornos donde se experimentan nuevas formas de colaboración y relación entre sus miembros, donde existe una democratización de la información y de la opinión.

En muchos casos, del comportamiento aislado de los componentes, surge cierta autoorganización y conductas emergentes no planificadas que pueden ser la semilla del reglamento de la comunidad. De este modo, aún careciendo de un mecanismo regulador central surge una autorregulación automática de las comunidades virtuales que evitan así caer en el anarquismo y descontrol. Así, existen moderadores en algunos foros, que llevan a cabo las tareas de organización del mismo, aunque son todos los miembros los que desarrollan las actividades participativas, eligen a los moderadores y votan los reglamentos.

Otros foros actúan de manera más centralizada, llevando a cabo el moderador toda la actividad de organización, establecimiento del reglamento y penalización por el incumplimiento del mismo, así como la asignación de privilegios de moderación a otros miembros a discreción, sin seguir ningún tipo de procedimiento.

Parámetros para caracterizar una comunidad virtual

¿De qué herramientas se puede disponer para caracterizar una comunidad virtual y cómo se pueden medir sus distintos parámetros? A continuación se enumeran algunos de ellos que pueden ser útiles para determinar los diferentes tipos de comunidades virtuales que pueden surgir.

Número de miembros totales: parámetro de medida básico. Se pueden establecer mecanismos de tal modo que haya que renovar la pertenencia a la comunidad cada cierto tiempo, o cumplir una serie de reglas de manera periódica si no se quiere ser expulsado.

Nivel de apertura de la comunidad: facilidad para conseguir el status de miembro de la misma. Diferentes comunidades exigen diferentes requisitos. Una medida del nivel de apertura podría ser el ratio entre el número de personas que cumplen los requisitos y logran pertenecer a la comunidad y el número de personas que desean formar parte de la misma. Un valor cercano a 1 indica un nivel de apertura alto, mientras un valor cercano a 0 indicaría una alta exclusividad en la aceptación de nuevos miembros.

Número de niveles de categorización de los miembros y porcentajes en cada nivel: número de categorías diferentes de membresía en la comunidad. En la mayoría de comunidades virtuales hay 2 o 3: administrador general, administrador temático o moderador y miembro de base. A mayor número de niveles, mayor complejidad y estructura jerárquica de la sociedad, lo que incidiría posiblemente en un reglamento más complejo. Los porcentajes de cada nivel son una medida del clasismo.

Nivel de apertura para el acceso a una categoría: indica la dificultad de acceder a una categoría concreta para los miembros de una comunidad, en base a los requisitos necesarios para hacerlo. En muchos foros de Internet, un usuario se puede convertir en moderador si participa con asiduidad en el foro. Al igual que el nivel de apertura de la comunidad, el ratio podría formarse a partir del número de personas que cumplen los requisitos y consiguen acceder a una determinada categoría, y el número de personas que desean acceder a ella.

Índice de actividad de los miembros en la comunidad (media y desviación típica): este valor indicaría el grado de actividad de los miembros. Hay comunidades en Internet muy activas, dónde los usuarios participan amplia y continuamente, y otras comunidades “semi-muertas” dónde apenas se llevan a cabo iniciativas. Hablando de foros, esta medida podría establecerse como el ratio, en un determinado intervalo de tiempo, entre el número de mensajes y el número de usuarios, teniendo en cuenta la desviación típica o tomando como número de usuarios aquellos que han enviado al menos un mensaje.

Existencia de un reglamento formal: este parámetro establece la existencia de normas escritas para reglar el comportamiento de los miembros de la asociación. Una comunidad con reglamento será posiblemente más organizada, pero menos flexible que una que carezca de él.

Índice de participación de los miembros en la elaboración del reglamento: indica que porcentaje de las reglas ha sido establecido por la participación de los diferentes estamentos de la comunidad. A mayor porcentaje, surge una comunidad más democrática. Se puede establecer el índice en función de la categoría de los miembros y así conocer el grado de participación de cada nivel en la elaboración del mismo. En muchos foros, los moderadores aportan en 100% del reglamento y los usuarios no pueden participar en su desarrollo.

Posibilidad de anonimato de los miembros: este parámetro indica la posibilidad de que los miembros de una comunidad puedan ocultar su identidad al resto, y sólo estar referenciados mediante un alias o pseudónimo, de tal modo que puede desvincular sus actividades en la organización del resto de su comportamiento social. De ser así, es posible que se incremente la participación de los usuarios en las actividades de la

comunidad que permiten un acceso anónimo (no todas las actividades podrían permitirlo).

Índice de acceso móvil a los servicios de la comunidad: indica el grado de accesibilidad a los servicios de la comunidad para un usuario móvil, que cambia de lugar con frecuencia y necesita acceso continuo. Sistemas de chat accesibles a través de teléfono móvil con mensajes cortos o WAP, tienen éxito al convertirse en aplicaciones siempre disponibles para sus miembros, eliminando las barreras que les hacen depender de una ubicación física especial para participar.

Índice de calidad de servicios de la comunidad: indica la calidad de los servicios de una comunidad basándose posiblemente en la cantidad de los mismos y en medidas subjetivas asociadas al tipo de servicio. Sistemas de chat que permiten intercambiar imágenes, archivos, audio o vídeo en tiempo real, son más atractivos para los usuarios que los espartanos y tradicionales sistemas de “solo texto”.

Conclusión

Revisando algunos de los parámetros anteriormente expuestos a modo de ejemplo, se pueden establecer diferentes tipos de comunidades virtuales. En un ejercicio de anticipación podemos exponer que estas comunidades virtuales a medio plazo deberán estar dotadas de servicios multimedia, posibilidad de participación de forma anónima, al menos a algunos de sus servicios, accesibilidad en movimiento, posiblemente a través de terminales móviles, y un cierto grado de “democracia” que permita a los usuarios sentirse libres en la comunidad, pudiendo realizar aportaciones organizativas a la misma para que evolucione a medida que lo hacen las tecnologías y el comportamiento de sus miembros.

Podemos prever que tendrán especial importancia a medio plazo las comunidades virtuales orientadas al entretenimiento, donde los usuarios a través de consolas, televisores o teléfonos móviles podrán interactuar entre sí para participar en partidas de ajedrez así como en gran variedad de otros juegos on-line.

Este cambio propiciará (ya es así) la aparición de nuevos comportamientos sociales que actualmente ya se empiezan a vislumbrar y que exigen una mayor dependencia tecnológica por parte de todos los usuarios.