

## **CIBERCOMUNIDADES<sup>(\*)</sup>**

*Lorenzo García Aretio*  
*Titular de la CUED*  
*Editor del BENED*

Cuando en décadas anteriores se hacía referencia al término **comunidades**, lo hacíamos considerando que sus rasgos y componentes más destacados hacían referencia *al espacio, la comunicación, la unidad, los intereses, el sentido de pertenencia y la armonía*. Con esos elementos, en una comunidad se han venido agrupando *personas* para interaccionar socialmente, establecer lazos comunes y compartir ciertos intereses, expectativas, creencias, valores y actividades que han establecido los límites e identidad diferenciadora del grupo siempre que, además, esas interacciones se desarrollasen durante un determinado espacio de tiempo.

Las nuevas tecnologías están teniendo indudablemente un efecto drástico sobre el individuo en lo que hace referencia a su manera de relacionarse en comunidad, dado que las distancias quedan disueltas y se extienden los límites propios de las comunidades físicas. La comunicación mediada a través del ordenador e Internet, cambia bastante la concepción que hasta ahora podíamos tener del sentido clásico de comunidad. Estamos refiriéndonos a las comunidades de usuarios de diferentes servicios, que se comunican a través de entornos virtuales, básicamente Internet. Han existido y aún perduran, debates académicos sobre si a este tipo de agrupaciones que se relacionan a través de estos entornos se les puede catalogar como comunidades.

Nosotros, junto a la mayoría de autores actuales, entendemos que estos grupos humanos no exigen necesariamente compartir un espacio físico, como sí sucede en el caso de las comunidades a las que aludíamos al inicio de este editorial. Preferimos aquí poner el énfasis en los *intereses* más que en el *espacio físico*. Y, precisamente, cuando parte de nuestro espacio vital se está replanteando o reconfigurando, están creciendo inexorablemente otras áreas de relación humana a través de Internet. En efecto, la Red se

nos muestra como instrumento fascinante para desarrollar diferentes tipos de tareas e intercambios entre los humanos a través de interacciones consistentes.

En el ámbito social nos movemos habitualmente en dos esferas, dimensiones, áreas o espacios: *la familia y el trabajo*. Venía siendo habitual otra tercera importante área de interacción, la de las relaciones de amistad, vecindad, diversión, etc., cifradas en el club, la cafetería, la fiesta, la tertulia, la peña, la parroquia, los deportes, la peluquería... Este tercer espacio, sobre todo en las grandes urbes de las sociedades avanzadas, está siendo lenta pero progresivamente sustituido por las relaciones de comunidad fraguadas en torno al ciberespacio. Es probablemente en esos lugares de ocio, entretenimiento, charla distendida, humor..., en los que se vienen fraguando verdaderas amistades y se experimenta más hondamente el sentido de comunidad.

Por esto, si el hogar y el trabajo (aunque amenaza el teletrabajo) son ahora, cada vez más, las dos únicas esferas de interacción social, no deberá extrañarnos que millones de personas en el mundo giren su vista hacia Internet y así recreen y restablezcan esta tercera vía, esfera o dimensión de la relación social. El desarrollo de este tipo de comunidades en soporte electrónico es respuesta al hambre de comunidad que siguió a la desintegración o debilitamiento de las comunidades tradicionales de corte informal. Las personas buscan estas comunidades con el fin de satisfacer necesidades, cubrir expectativas, hacerse oír (leer o ver), aportar o enseñar a otros, aprender de y con los demás, sentirse, en fin, parte de un grupo humano del que pueden recibir y al que pueden ofrecer.

Muchos postulados relacionados con las interacciones sociales se están replanteando. La definición de interacción, la naturaleza de los lazos y procesos sociales parece que vienen exigiendo una reconceptualización. Estaríamos de acuerdo en afirmar que la copresencia no garantiza la interacción íntima entre los miembros del grupo. Pensamos que tan *comunidad* es la configurada desde un espacio físico determinado, como aquella establecida desde los diferentes entornos virtuales. Entendemos que el carácter de cierta *intimidad o de relación afectiva* que algunos sugieren que deben manifestar las comunidades para ser consideradas como tales, no siempre está garantizado en las comunidades de espacio físico y sí que puede darse en alto grado en algunas de las que se asientan en el ciberespacio.

No faltan quienes señalan que esta interacción mediada por ordenador es incapaz de generar relaciones interpersonales sustantivas y genuinas y que, sin embargo, pueden producir altos grados de soledad y de desvinculación social, por encima de las posibilidades de conectividad. Es evidente que mientras en un entorno de relación presencial y física el contexto se capta de manera directa y la forma y tono de nuestras intervenciones se adaptarán fácilmente a lo que se percibe, no sucede así en interacciones a través del ciberespacio en las que la comunicación en la mayoría de los casos se reduce a palabras escritas y poco más, con el déficit que supone el no poder captar la comunicación gestual, que sólo en casos excepcionales viene haciéndose ya a través de Internet.

El hecho de que sean muchas las personas, grupos y comunidades que se relacionan fluidamente y que, incluso, pueden llegar a establecer serias relaciones de camaradería, simpatía y apego a través de Internet, no es menos cierto que determinados individuos pueden convertirse en únicos habitantes de una isla virtual, o lo que sería lo mismo, ermitaños o solitarios en el ciberespacio, encerrados en sí mismo.

Ya en otro editorial de este BENED (noviembre de 2002) señalábamos que existen niños y adolescentes que convierten el ordenador/computadora en su única vía de relación con el mundo exterior, incluso con el más cercano físicamente. Jóvenes y adultos que satisfacen casi todas sus necesidades no básicas a través de la red, personas dependientes de Internet hasta el extremo de que con la realidad virtual, excepto el sentido del gusto (y ya veremos), todos los demás los podrán ejercitar, sin necesidad de separarse de la pantalla del ordenador, del teclado o del ratón.

Sin embargo, y puesto de manifiesto el peligro subyacente, los miembros más activos de la sociedad del conocimiento y del aprendizaje que representa el momento actual, demandan a Internet, poder:

- Comunicarse con otros que comparten intereses temáticos similares del propio país o, lo que resulta más atractivo, de otros países de forma que pueden ampliar su percepción del tema a escala internacional.
- Acceder a información relacionada con los temas de interés.
- Llevar a cabo búsquedas eficientes y complejas sobre la información relacionada con sus temas de interés.

Por otra parte, **no desean**:

- Comunicarse con miembros de las otras sociedades de Internet o grupos con intereses diferentes.
- Recibir información sobre cuestiones fuera del interés propio.
- Perder el tiempo buscando potenciales interlocutores de interés.
- Malgastar el tiempo buscando información que necesitan.
- Ser molestados durante su actividad por interferencias no deseadas.

A este tipo de comunidades se las viene denominando de formas muy diferentes: *comunidad virtual, comunidad en línea, comunidad digital, comunidad telemática, cibercomunidad, cibergrupo, agrupación, congregación, comunidad electrónica o mediada por ordenador*. Como no podía ser de otra manera, no existe pleno acuerdo a la hora de definir qué es una comunidad de este tipo, aunque en los últimos años están proliferando numerosas investigaciones sobre este fenómeno. Pero, en fin, al margen de la denominación, parece que hablamos de una agregación de personas que surge cuando éstas encuentran o tropiezan en el ciberespacio con otros que muestran intereses similares.

Aunque parece lógico entender que el mero hecho de comunicarse, no supone el conformar una comunidad y el utilizar con alguna frecuencia un determinado canal de comunicación de los existentes a través de Internet no presupone participar en una comunidad. Una comunidad formal en entornos virtuales debería exigir, como en las otras, el compartir objetivos, valores, lenguaje y experiencias, manifestar una similar preparación..., aunque todo ello sea a través de la red. Aunque no todo es *real* en estas comunidades (habituales identidades falsas, por ejemplo), nos resistimos a denominarlas de la forma como más comúnmente se las nombra, como *comunidades virtuales*. En consecuencia, entendemos que una comunidad en estos entornos debe sustentarse en una *interacción frecuente* (tiempo) y en unos lazos de cierto *afecto* entre sus miembros.

No es el lugar para entrar en el debate o sentido del término virtual. Para ello tendríamos que barajar conceptos, contraposiciones, antagonismos, antinomias, sinonimias etc., tales como *virtual vs real, virtual vs actual, virtual vs imposible, virtual vs explícito, virtual vs auténtico... o virtual-fuerte o potente, virtual-potencial, virtual-energía, virtual-posible, virtual-Internet, virtual-no real, virtual-implícito, tácito, sobreentendido, aparente, etc.* Respecto a lo que aquí nos interesa, parece que ser virtual viene a significar

estar en Internet donde se trataría, no de sustituir lo real sino de representarlo.

Parecería necesario ya citar al Rheingold (1996) aceptado como el primero que conceptualizó de forma más certera el sentido de este fenómeno (de hecho lo hizo en 1993, cuando todavía Internet no había extendido el uso de la Web). Así define a las comunidades virtuales como *agregados sociales que emergen en la red cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio.*

Sin embargo, si el sentido que habitualmente damos a *virtual* es el de contraponerlo a *real*, deducimos que no estaríamos en una *comunidad virtual* si se ostentan todos los rasgos de comunidad, reiteradamente señalados. Si el concepto de *virtual*, sin embargo, lo asignamos a significar así a toda actividad o proceso que se desarrolla al margen de un espacio físico, temporal y a través de Internet, que tiene capacidad para mostrar realidades sin una existencia física concreta con ubicación geográfica, podríamos aceptar esa denominación.

Nosotros, sin embargo, nos inclinamos por denominar a estas agrupaciones sociales como *cibercomunidades* al hacer referencia a comunidades que se manejan en el ciberespacio. Es realmente la Web (*World Wide Web*) la más popular encarnación del concepto de ciberespacio. Paralelamente, entonces, denominaríamos *cibercomunidades* a estos grupos humanos que *“habitan”* en el ciberespacio utilizando una infraestructura telemática como soporte básico. También podríamos denominarlas como *comunidades mediadas por ordenador* o como *comunidades de usuarios en entornos virtuales*. En todos estos casos deberían existir:

- Unos objetivos comunes y el interés añadido que proporciona el considerarse parte de la comunidad (pertenencia).
- Interacciones intensas y lazos emocionales fuertes.
- Actividades compartidas entre los miembros.
- Acceso a recursos compartidos.
- Apoyo entre los miembros de la comunidad.
- Convenciones sociales como la lengua, los protocolos, las costumbres, etc.

Además agregaríamos otras características o cualidades complementarias de estas comunidades:

- *Flexibilidad* temporal y espacial de la comunicación, tanto en la emisión como en la recepción.
- *Confianza* entre los gestores de la comunidad y el resto de miembros y de éstos entre sí. Confiar en que nadie va a engañar, confianza en que todos van a aportar y no sólo se van a aprovechar de los demás.
- *Respeto*. A los miembros de todas ellas, al igual que asumimos en las comunidades de espacio, les podríamos exigir el buen gusto en el trato, el cuidado del lenguaje, la honestidad, responsabilidad, franqueza, respecto, lealtad, etc. Esto se traduce en las denominadas “reglas de etiqueta” (*Netiquette*)
- *Voluntariedad*. Cada miembro es libre para solicitar ser admitido a la cibercomunidad e, igualmente, para darse de baja de la misma. La voluntariedad motiva para la participación.
- *Multidireccionalidad*. Donde las direcciones de la comunicación son en todos los sentidos, de uno a uno, de uno a unos pocos, de uno a todos.
- Incluso apostaríamos por procurar en estas comunidades un amplio ámbito de *multidisciplinariedad*, al menos en lo que se puede referir a subtemas dentro del gran área de saber que pudiera reunirles.
- *Libertad* a la hora de expresarse al estar ausentes elementos propios de la presión social relativa a género, estatus social, etc.

Son, en suma, grupos humanos, comunidades de personas que se basan en los intereses, afinidades y valores personales, que discuten, contrastan pareceres y puntos de vista o intercambian información, a través de Internet, en forma relativamente continuada a lo largo del tiempo y ateniéndose a unas determinadas reglas. Pero que las entendemos, insistimos, como comunidades *reales* dado que no son ficciones ni representaciones, sino grupos constituidos por personas físicas, reales que se reúnen en el ciberespacio para intercambiar ideas de una manera regular.

Las cibercomunidades pueden satisfacer a sus usuarios en una serie de necesidades o deseos de carácter emocional, profesional y práctico. Muchos de los miembros de estos cibergrupos lo que buscan, más que información, que hoy puede encontrarse en multitud de formatos de fácil acceso, es desarrollar competencias que les permitan el desenvolvimiento en el cambiante entorno tecnológico, organizacional, social y cultural del mundo de hoy.

Señalamos una serie de principios que habría que preservar para que una comunidad sobreviva más allá de los meses o días que ilusionaron a los que inicialmente la configuraron:

- Delimitar con claridad los fines y objetivos que justifican la creación de la comunidad y exigir el ajuste a los mismos de todos los miembros.
- Precisar los requisitos o condiciones necesarios para formar parte de la comunidad.
- Regular el uso de las herramientas, tono de las intervenciones y funcionamiento global de la comunidad de acuerdo con las necesidades y condiciones concretas. Estas reglas podrían ser cambiadas a instancias de los propios miembros.
- Respetar la libertad de los miembros de la comunidad para expresarse.

En realidad, buena parte de las comunidades de usuarios en entornos virtuales o cibercomunidades, se reúnen en el ciberespacio porque desean fomentar el aprendizaje sobre un área o campo del saber concreto. En buena parte de los casos se trata de generar, compartir, usar y aplicar el conocimiento.

¿Serían estas últimas, entonces, las tan traídas y llevadas, y nombradas como *comunidades virtuales de aprendizaje*? Como ya señalamos antes, entendemos que son tan reales como las sustentadas en espacio físico, formadas por personas que generan sociabilidad y redes de relaciones humanas. Nosotros pensamos que más que esta forma de significar a estos grupos, y en coherencia con lo antes expresado, nos inclinamos por denominarlos como *comunidades de aprendizaje en entornos virtuales (CAEV)* o *cibercomunidades de aprendizaje*.

En estos espacios virtuales existen hoy comunidades de aprendizaje establecidas tanto en el ámbito de la educación formal o reglada, como en el de la *no formal*, ocupacional o profesional. Igualmente existen CAEV

construidas por diferentes profesionales, jóvenes, consumidores o usuarios, que debaten, aprenden en común, sobre los más diferentes temas. Excluiríamos de estas CAEV a aquellos grupos que sólo usan la red para intercambiar información o propaganda. El interés por aprender *de y con* otros lo consideramos básico dentro de este ámbito porque, en caso contrario, no podríamos hablar de *comunidad de aprendizaje*.

La educación a distancia, el *aprendizaje a distancia*, de última generación, viene utilizando, precisamente, los entornos virtuales para generar comunidades que aprenden, sean éstas institucionales o abiertas, privadas o públicas, formales o no formales, de acceso gratuito o no. La colaboración, el aprendizaje y experiencia compartidos son la clave de estos cibergrupos, que generan conocimiento, que comparten saberes, que realizan trabajos de forma colaborativa. Es así el trabajo colaborativo el que centra el hacer de estas comunidades.

(\*) Este editorial lo hemos basado íntegramente en nuestro trabajo siguiente: García Aretio, L. (2003). "Comunidades de aprendizaje en entornos virtuales. La comunidad iberoamericana de la CUED". En Barajas, M. *La tecnología educativa en la enseñanza superior*. Madrid: McGrawHill.

© Lorenzo García Aretio – Editor del BENED y Titular de la CUED

Otros Editoriales del BENED: <http://www.uned.es/cued/boletin.html>