
Interficies de las Comunidades Virtuales.

Director: Dr. Josep M^a Monguet F.
Doctorando: Arq. Felipe César Londoño L.

V. La Recuperación de los Aspectos Funcionales.

1. Introducción.
2. La Adaptación de la Tecnología a los Contextos Culturales.
3. El Origen de las Comunidades Virtuales.
4. La Dimensión Social de las Comunidades Virtuales.
5. La Participación de los Usuarios en los Medios.
6. Conclusiones.

1. Introducción.

En este capítulo se inicia la aplicación del método propuesto por la tesis para el análisis de las interficies de las comunidades virtuales. En la primera parte, se evidencia la manera como las comunidades virtuales recuperan los principios de otras comunidades que han existido en la historia de la humanidad. Las comunidades textuales de finales del Renacimiento, las comunidades de entretenimiento de principios de siglo y las comunidades informáticas de los años sesenta son, por ejemplo, la génesis de las comunidades virtuales que existen hoy en Internet.

El concepto de comunidad siempre ha estado presente en la civilización, en cuanto involucra aspectos esenciales de la naturaleza del ser humano. Por ello, las comunidades se adaptan a los momentos históricos y son, además, el reflejo de los aspectos contradictorios de las sociedades.

Este capítulo analiza las comunidades virtuales desde la perspectiva de los contextos culturales, profundiza en los orígenes de las comunidades a partir del origen de Internet y examina el concepto de comunidad virtual ligado a la cultura de Internet, diferenciando la cultura tecnomeritocrática, la cultura *hacker*, la cultura emprendedora y la cultura comunitaria virtual, como lo propone Castells.

2. La Adaptación de la Tecnología a los Contextos Culturales.

El origen de lo que hoy se conoce como Comunidades Virtuales está en el sistema de redes tecnológicas que soportan Internet. Si bien, el concepto de Comunidad está presente desde los orígenes de la humanidad y desde una perspectiva social, es un componente esencial de la vida humana, la virtualidad se potencia a partir de tecnologías de

transmisión de datos que se desarrollan, sobre todo, en el último cuarto de siglo, gracias a la revolución de la microelectrónica.

Acompañando este proceso tecnológico se encuentran otros dos fenómenos que surgieron en esta misma época, pero de forma independiente: la economía expandida y flexible, por un lado, y la libertad de expresión y comunicación abierta, por el otro, generados por movimientos de globalización a nivel mundial y de aperturas de las telecomunicaciones a partir del surgimiento de los nuevos medios como el televisor, la radio o el computador personal.

Como lo afirma Manuel Castells, las personas, las instituciones, las empresas y la sociedad en general transforman cualquier tecnología a través de la apropiación y la modificación, sobre todo en Internet, por ser ésta una tecnología de la comunicación. La comunicación consciente, dice Castells, “es lo que determina la especificidad biológica de la especie humana. Como la actividad humana está basada en la comunicación e Internet transforma el modo en que nos comunicamos, nuestras vidas se ven profundamente afectadas por esta nueva tecnología de la comunicación.”¹

Por otro lado, Internet se transforma a través de las múltiples tareas que allí se llevan a cabo y esto trae como consecuencia la creación de un modelo "sociotécnico", que permite deducir que los medios se ajustan a las sociedades y que Internet, en sí misma, es una tecnología que se adapta a los usos que la sociedad le imponga.

La flexibilidad de Internet permite que este medio sea apropiado para reflejar el estado de la sociedad donde se utiliza. El reconocimiento de sus códigos implica comprender la realidad de una situación específica y si es del caso, encontrar las herramientas para modificarlas. En Colombia, cita Castells, un país ligado a procesos de violencia desde hace ya varias décadas, se publicó lo que parecía ser una noticia positiva sobre los nuevos usos de Internet en Colombia. Publicada en el diario *El Tiempo*, en abril de 1999, la noticia no era otra cosa sino el reflejo de la crisis esta sociedad latinoamericana, mirada a través de Internet. El reportaje se refería a la huida de la clase media alta de Bogotá hacia urbanizaciones fuera de la ciudad, y a la forma como los extorsionistas y secuestradores recurrían a Internet para distribuir sus amenazas a través de listas de correo electrónico.²

Internet se adapta a la sociedad y es el reflejo de sus aspectos contradictorios. En el caso colombiano, una parte de la sociedad se apropia de Internet para las actividades criminales enmarcada en el contexto de drogas, corrupción y guerra civil. La realidad de Internet es, por lo tanto, reflejo de la realidad en continua evolución y es producto de la acción humana.

¹ Castells, Manuel. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*. Barcelona: Plaza & Janés, 2001, págs. 18 y 19.

² Castells, Manuel. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*, pág. 20.

3. El Origen de las Comunidades Virtuales.

Una de las múltiples formas en que se observa la integración y la interacción entre el ser humano y la máquina es a través de las redes de computación. Para Piscitelli, las redes electrónicas de comunicación son nuevas modalidades de espacio virtual y es allí donde tiene lugar la coordinación instantánea de acciones a distancia.³ Las redes son máquinas de comunicar que dan otros significados a los conceptos tradicionales de comunidad.

Para Piscitelli, la historia de la comunicación humana se puede periodizar en cuatro épocas, ligadas a las transformaciones de la virtualidad:⁴

- Las comunidades textuales. (cerca de 1600). Esta comunidad tiene su origen en la invención de un aparato de tecnología literaria, que dramatizaba las relaciones sociales propias de la comunidad de filósofos. El invento del químico inglés, Robert Boyle⁵, en 1669, permitía que un grupo de personas podía convertirse en testigo de algo, sin estar físicamente presente en el momento de la experimentación. Es decir, las comunidades textuales comienzan a separar al cuerpo del sujeto.
- Las comunidades electrónicas y de entretenimiento. (principios de 1900). Estas comunidades surgen con los nuevos espacios que abren la invención del telégrafo y el fonógrafo. Las tecnologías fueron, a partir de allí, instrumentos que mediatizaban los lugares físicos y cualquier realidad en algún lugar del mundo.
- Las comunidades informáticas (en la década de los 70s). A finales de 1970 proliferaron los BBS (*Bulletin Board Services*), que eran los lugares virtuales donde cualquier persona podía escribir su opinión para ser observada por otras personas. Con las BBS, la metáfora del espacio textual de una comunidad de lectores se transforma en una comunidad interactiva y consensual.
- Comunidades Virtuales y Ciberespacio (alrededor de 1984). Esta comunidad sólo existe en tanto representación simbólica y tiene su origen en el "ciberespacio" de la novela *Neuromate* de William Gibson.

El origen de las comunidades virtuales se encuentra en el surgimiento de las primeras comunidades informáticas que generan Internet como forma de cooperación y libertad de intercambio de información. Para comprender el fenómeno de Internet, se abordan las principales lecciones de su historia a través de las siguientes etapas:⁶

- El surgimiento de ARPANET, una red de ordenadores establecida por ARPA en septiembre de 1969. La *Advanced Research Projects Agency* –ARPA-, fue creada por el Departamento de Defensa de Estados Unidos en 1958 con el objeto de alcanzar

³ Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas 2.0. En la Era de las Máquinas Inteligentes*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF, 2002, págs. 144-146.

⁴ Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas 2.0. En la Era de las Máquinas Inteligentes*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF, 2002, pág. 143.

⁵ Para más información sobre la obra de Robert Boyle, ver: The Robert Boyle Project. En: www.bbk.ac.uk/boyle/ y también en: University Pennsylvania Library. <http://www.library.upenn.edu/etext/collections/science/boyle/chymist/>

⁶ Castells, Manuel. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*, pág. 24.

superioridad tecnológica militar sobre la Unión Soviética, que recién había lanzado el *Sputnik* en 1957. El objetivo central de ARPA era, según su primer director, Joseph Licklider, “estimular la investigación en el campo de la informática interactiva”. ARPANET tenía como objetivo establecer redes de computación entre varios centros de informática y grupos de investigación, a través de la conmutación de paquetes (*packet switching*), una tecnología de transmisión de telecomunicaciones.

- La conexión de Arpanet con otras redes de ordenadores: PRNET y SATNET, lo que introdujo el concepto de Red de Redes. Robert Kahn, de ARPA y Vinton Cerf, de la Universidad de Stanford definieron los protocolos de comunicación estandarizados, para que las redes de ordenadores se pudieran comunicar entre ellas. En 1973, Cerf, junto con George Lelann (del grupo francés *Cyclades*) y Robert Metcalfe (*de Xerox PARC*) diseñaron el Protocolo de Transmisión de Información (TCP) y en 1978, Cerf, junto con Postel y Cohen dividieron este TCP en dos partes: el protocolo TCP/IP (añadiendo el protocolo interredes) sobre el que hoy opera Internet.
- La privatización de Internet, después del desmonte de ARPANET en 1990. ARPANET se convierte en ARPA-INTERNET en 1983 y se destinó a la investigación. En 1988, la *National Science Foundation* –NSF-, que había creado NSFNET en 1984, utiliza como eje troncal (*backbone*) la red ARPA-INTERNET y en 1990, el Pentágono encarga a la NSF, la gestión de la red, liberando Internet del entorno militar. La NSF privatizó Internet, tomando en cuenta que las tecnologías para la creación de redes informáticas estaban ya abiertas al dominio público y que las redes de telecomunicaciones se encontraban en proceso de desregularización. En 1995 se cierra la NSFNET e Internet pasa al uso privado, en un momento en el cual, casi todos los computadores estaban capacitados para funcionar en red. La liberación de Internet dio paso a su rápido desarrollo, a la incorporación de múltiples nodos y reconfiguraciones y a su adaptación a diversos procesos de comunicación.
- Paralelo al desarrollo de ARPANET, surgen los *Bulletin Board Systems* –BBS-, unos tableros de anuncios electrónicos que generaban una interconexión informática autónoma y alternativa. Los BBS fueron creados en 1978 por Ward Christensen y Randy Suess, quienes ya habían desarrollado el MODEM, que les permitía transferir archivos entre un PC y otro. Ambos programas fueron puestos a disposición del dominio público, y con base en ellos Tom Jennings, en 1983, crea FIDONET, una red de comunicación informática que aun existe, y que funciona desde cualquier PC con llamadas a través de líneas telefónicas. Para el año 2000 contaba con 40.000 nodos y tres millones de usuarios.
- Otra red alternativa fue la BITNET, una red experimental para usuarios de IBM, creada por Ira Fuchs de la City University of New York y Greydon Freeman de la University of Yale. La red, ubicada principalmente en las universidades, dejó de ser financiada por IBM en 1986 y se mantuvo por los usuarios. Para el año 2000 contaba con 30.000 nodos activos.
- La comunidad de UNIX, sistema operativo creado en los laboratorios Bell, y que después fue entregado a las universidades en 1974 junto con el código fuente para su modificación. Lo anterior generó que UNIX se convirtiera en el lenguaje de programación de la mayor parte de los departamentos de informática en las universidades. Gracias a las características de UNIX de poder copiar archivos de un computador a otro, y de poder comunicarse fácilmente con otros ordenadores, UNIX

permitió la formación de redes y la creación de *Usenets News*, fuera del eje de ARPANET. En 1980, *Usenets News* llega a la Universidad de California, uno de los nodos de ARPANET, y un grupo de estudiantes (Mark Horton y Bill Joy, entre otros) desarrolla un puente entre las dos redes, ligando las dos tecnologías y permitiendo que varias redes informáticas se puedan comunicar entre ellas, dando origen a lo que hoy es Internet.

- La creación del movimiento de software de fuente abierta (*open source movement*), derivado de los usuarios UNIX y que surge como reacción frente a la decisión de ATT de reclamar derechos sobre UNIX en 1984. Richard Taiman, programador del MIT, crea la *Free Software Foundation* y el concepto de *copyleft*, (cualquier persona que obtenga el software libre debe distribuir en la red el código perfeccionado) en reemplazo del *copyright*. También basado en UNIX, Linus Torvald, estudiante de la Universidad de Helsinki, crea el sistema operativo LINUX en 1991, que distribuye en forma gratuita por Internet, con el objeto de que los usuarios lo perfeccionaran y publicaran sus modificaciones. LINUX es hoy uno de los sistemas operativos más sólidos para el trabajo con Internet. Paralelo a este proceso, otro grupo, basado en la cultura UNIX, crea el servidor APACHE, de fuente abierta que para el 2001 era utilizado por más del 60% de los servidores de Internet.
- La creación del sistema de hipertexto *World Wide Web*, por Tim Berners-Lee, empleado del Centro de Investigación de Física de Alta Energía –CERN-, en 1990. El objetivo central era enlazar diversas fuentes de información mediante sistemas informáticos interactivos. Berners-Lee recoge las tradiciones de:
 - El *Memex* propuesto por Vannevar Bush en 1945.
 - El *On line System* de Douglas Engelbart, que incluía el diseño de una interfaz gráfica y el *mouse*, en 1968.
 - El *Xanadú*, un hipertexto abierto y evolutivo creado por Ted Nelson y publicado en su manifiesto *Computer Lib* de 1968, y que tenía como objeto enlazar toda la información del planeta.
 - El *HyperCard*, software creado por Bill Atkinson, diseñador de la interfaz gráfica de *Macintosh*, para Apple Computer, que tenía como objetivo interrelacionar información textual.

Berners-Lee perfeccionó el programa *Enquire*, creado por él en 1980, que le permitía sacar e introducir información desde cualquier ordenador conectado a Internet, a través de protocolos diversos como el HTTP, el HTML y el URI, que posteriormente se llamó URL. Berners-Lee, junto con Robert Cailliau construyeron el navegador/editor (*browser/editor*) en 1990 y llamaron *World Wide Web* a este sistema de hipertexto.

- Posterior a ello surgen otros navegadores como *Erwise*, desarrollado en el Instituto Tecnológico de Helsinki, en 1992, y el *Mosaic*, diseñado por Marc Andressen y Eric Bina en la Universidad de Illinois, con una capacidad gráfica avanzada para obtener y distribuir imágenes por Internet. Lo importante de Mosaic es que integra, primera vez, una interfaz gráfica, a partir de elementos visuales importados del mundo del multimedia.
- Andressen y Bina, junto con Jim Clark, de Silicon Valley crearon la empresa Netscape Communications, que puso en la red el primer navegador comercial en octubre de 1994 llamado Netscape Navigator, que en 1995 se ofrece gratis para las

instituciones educativas y a un costo de 39 dólares para las empresas. Microsoft se interesa por Internet y en 1995 lanza su navegador Internet Explorer que incluyó junto con su sistema operativo Windows 95.

- Finalmente, y también en 1995, Sun Microsystems diseñó Java como lenguaje de programación que permite a los ordenadores ejecutar cualquier programa bajado de Internet.

En síntesis, Internet surge en 1995, a partir de una historia que comienza en los inicios de los años sesenta. Las primeras comunidades virtuales aparecen, gracias a la comunicación entre grupos de científicos e informáticos, que establecen redes interactivas de intercambio de conocimientos e información. Como lo resume Castells, Internet nace de la integración entre la ciencia, la investigación militar y la cultura de la libertad. Internet no nace en el mundo empresarial, sino a partir del trabajo de instituciones gubernamentales, universidades y centros de investigación, porque era una tecnología costosa y arriesgada que tenía como objetivo una misión de interés nacional

Internet emerge a partir de la cultura de la libertad individual que nace en las universidades de los años sesenta y setenta y del apoyo que éstas brindan a las redes comunitarias como Cleveland FreeNet, Boulder, Colorado o Blacksburg Electronic Village. Como lo afirma Castells, “sin la contribución de estas tempranas redes informáticas de base, Internet habría tenido un aspecto muy diferente y es muy probable que no hubiera alcanzado a todo el mundo, o, por lo menos, no tan rápidamente.”⁷ De igual forma, las redes no habrían surgido tan rápidamente sin la difusión abierta de los protocolos de comunicación entre ordenadores y la distribución de los recursos y el software libre.

Las universidades ofrecían la posibilidad de enlazar gran cantidad de máquinas, a partir de *backbones* por los que circulaban redes científicas, pero también redes contraculturales libertarias que transmitían a las personas la filosofía del poder de la información, más allá de las empresas comerciales o los gobiernos institucionales. Estas redes sirvieron de base para la creación de las redes comerciales de los años 80, imitando los sistemas de comunicación de las primeras comunidades virtuales.

La principal fuerza de Internet lo constituyó su arquitectura abierta y el desarrollo evolutivo que permitió a los usuarios convertirse en configuradores de red y productores de tecnologías. Fue así como surgieron, de forma casi espontánea, aplicaciones como el *e-mail*, los tableros de anuncios y los *chat* (salones de conversación), herramientas fundamentales hoy para el trabajo en comunidad.

El surgimiento de Internet y su actual desarrollo es ocasionado por la contribución de los usuarios que adaptan la tecnología a sus propios usos y valores y esa adaptación es difundida en tiempo real, acortando los procesos de aprendizaje y asimilación de la tecnología y su perfeccionamiento. La secuencia de perfeccionamiento de la tecnología, difusión y adaptación se logra, según Castells, bajo estas tres condiciones:⁸

⁷ Castells, Manuel. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*, pág. 38.

⁸ Castells, Manuel. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*, pág. 43.

- La arquitectura de las redes interactivas debe ser abierta, descentralizada, distribuida y multidireccional.
- Los protocolos de comunicación y sus desarrollos deben ser abiertos, distribuidos libremente y susceptibles de modificación.
- Las instituciones que gestionan la red deben trabajar bajo principios de cooperación y transparencia.

El origen de las comunidades virtuales se remonta al principio del trabajo con las redes de una manera colaborativa. A la vez que se consolida Internet, las redes ciudadanas y los otros tipos de comunidad que surgen demuestran que se está conformando un nuevo tipo de sociedad basado en la telemática y en la transferencia de información y conocimientos que afianzan las relaciones sociales bajo unos principios que no son ajenos al devenir mismo de la sociedad, sino que son acordes a ella.

4. La Dimensión Social de las Comunidades Virtuales.

El concepto de comunidad virtual está estrechamente ligado a la cultura de Internet porque brinda una dimensión social a los aspectos tecnológicos de las redes. De acuerdo con Castells, la cultura de Internet se caracteriza por tener una estructura en cuatro capas:⁹

- La cultura tecnomeritocrática.
- La cultura *hacker*.
- La cultura emprendedora.
- La cultura comunitaria virtual.

Estos estratos, como los llama Castells, están dispuestos jerárquicamente y la cultura comunitaria virtual complementa los proyectos tecnológicos a partir de convertir a Internet en un medio de interacción social construido de acuerdo a los símbolos de cada cultura.

La cultura tecnomeritocrática tiene su origen en el mundo académico y científico. En esta cultura los méritos se miden por los aportes al desarrollo de los sistemas tecnológicos, a las conexiones informáticas en red, que constituyen la esencia de Internet. Las características de esta cultura son:

- El descubrimiento tecnológico.
- La contribución al campo del conocimiento.
- La evaluación del descubrimiento por parte de la comunidad científica.
- La autoridad de los científicos para liderar procesos.
- El seguimiento de reglas formales e informales que beneficien la comunidad.
- La apertura de las investigaciones en software y redes a otros colegas y la comunidad en general.

⁹ Castells, Manuel. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*, pág. 51

La cultura *hacker*, por una parte, tiende un puente entre la cultura tecnomeritocrática y las empresas que difunden Internet a la sociedad, pero también es el lugar donde se originan importantes innovaciones tecnológicas. Sus características fundamentales son:

- Sus proyectos son autónomos, es decir, no se relacionan necesariamente con las exigencias de las empresas e industrias tecnológicas.
- La autonomía institucional tiene como base tecnológica y material, las conexiones informáticas en red.

La cultura *hacker* constituye en sí misma una comunidad virtual estructurada alrededor de principios y costumbres de una organización social informal. El *Chaos Computer Club*,¹⁰ por ejemplo, es una comunidad virtual que se reúne con el objetivo de crear un espacio de opinión e intercambio de información acerca de todo lo que tiene que ver con la actividad *hacker*, es decir, además del dominio de los sistemas informáticos, la protesta por todo lo que atente contra la libertad de la información como la censura, el control o la propiedad intelectual. Y esta comunidad está estructurada bajo unas normas específicas que implican, por ejemplo, el pago de una suma periódica para hacerse acreedor a ciertos derechos, una reglamentación interna de funcionamiento y una estructura jerárquica de Asamblea y Junta Directiva. Las reglas y costumbres de esta cultura *hacker* se concertan en la red, y a pesar de que a veces se realizan encuentros presenciales, la interacción se realiza sobre todo en Internet.

La cultura emprendedora es la que difunde en Internet los avances realizados por las otras culturas. Se basa, en lo fundamental, en la empresa y el comercio y surge, sobre todo, después de los noventa. Se compone de un conjunto de personas y organizaciones entre los que se encuentran inversores, tecnólogos, inversores y capitalistas de alto riesgo, que, en su conjunto, produce dinero y crea con ello tecnología, bienes y servicios para la sociedad. Microsoft es un ejemplo concreto de organización que hace parte de la cultura emprendedora, aunque Bill Gates no se integró a los avances de Internet hasta 1994.

Y, por último, la cultura comunitaria virtual genera la apropiación de la capacidad de conexión a la red, para integrar toda una serie de comunas *on line* que expanden los recursos para reinventar una forma de sociedad. Esta cultura asimila los valores tecnológicos, libertarios y comerciales, pero los utiliza con sentido social. Los primeros usuarios de las redes crearon comunidades y estas se convirtieron en modelos de comportamiento y organización social. Existiendo las redes, los usuarios inventaron formas de interacción a partir del *e-mail*, los tableros de anuncios electrónicos (BBS), los *chat* o los juegos multiusuarios.

A pesar de que los primeros usuarios de Internet eran *hackers* o expertos programadores, a partir de la década de los ochenta existen en la red usuarios conectados con conocimientos técnicos limitados, que se multiplican con la aparición de la Web. Una de las primeras comunidades virtuales fue la llamada *Kinky Computer*, en San Francisco, que sentó las bases para el desarrollo futuro de las comunidades con contenido sexual.

¹⁰ *Chaos Computer Club*. En: www.ccc.de

Por otra parte, el *Institute for Global Communication*, también de San Francisco, creó las primeras comunidades virtuales de contenido ecológico o de género, como La Neta, utilizada por los zapatistas mejicanos. Las redes comunitarias surgieron con el objetivo de fomentar la participación ciudadana, como la creada por Douglas Schuler en Seattle.

Las comunidades virtuales tienen su origen en los movimientos contraculturales de los años sesenta y se desarrollan en los ochenta a partir de los modos de vida alternativos de sus usuarios. Por ejemplo, Stewart Brand (biólogo y artista, creador de la publicación *Whole Earth Catalog*) y Larry Brilliant (uno de los organizadores de *Woodstock*), crearon WELL,¹¹ un sistema de conferencia que se convirtió en una de las más célebres comunidades virtuales. El movimiento *squatter* (okupas, en España), desarrollan la Ciudad Digital de Amsterdam.¹² La "ciudad digital" (DDS, 'De Digitale Stad') fue lanzada en enero de 1994 como un experimento de diez semanas en democracia electrónica. La respuesta del público fue inmediata. En poco tiempo muchos ciudadanos se comunicaban a través de la red con todos los demás.

Como lo afirma Castells, no es posible hablar de una "cultura comunal unificada" en Internet.¹³ Después del auge de la contracultura, las comunidades en red se diversificaron según las funciones sociales que desempeñaran. Los MUDS (*Multi-User Dimension*), por ejemplo, fueron las comunidades para albergar los juegos de rol. El Minitel, en Francia, popularizó las *Messengeries Roses*, de contenido sexual. Hay dos características culturales en las cuales se basan estas comunidades, según Castells:

1. El valor de la comunicación horizontal y libre.
2. La "conectividad autodirigida", o la capacidad que tiene Internet de reflejar la personalidad de cada persona y de encontrar su grupo, o de crearse su propio lugar.

Las temáticas de cada comunidad virtual son muy diversas y ellas tienen el potencial de acomodarse a los usuarios enfatizando los principios de acción colectiva y libertad de expresión.

5. La Participación de los Usuarios en los Medios.

Un último punto de la recuperación funcional tiene que ver con la relación de las comunidades virtuales y la participación activa de los usuarios con los medios. Los nuevos medios recuperan el concepto de "audiencia activa" que las investigaciones en los medios de comunicación tradicionales habían evidenciado a mitad de la década de 1980.¹⁴ Esas investigaciones presentaban cómo la televisión había llegado a la posmodernidad, a partir de las series de televisión que se enmarcaban dentro de una estética de narración universal (el fenómeno "Dallas") y de los programas de televisión

¹¹ The Well. En: www.well.com

¹² DDS, "De Digitale Stad" En: www.dds.nl/

¹³ Castells, Manuel. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, Empresa y Sociedad*, pág. 70.

¹⁴ Vilches, Lorenzo. *La Migración Digital*. Barcelona: Editorial Gedisa, S. A., 2001, págs. 192-193.

“conversacionales” como los *reality shows* o *talk shows*. De esta manera se demostraba la apertura de los medios a la audiencia y ocasiona que los estudios culturales en televisión se centren en la pluralidad de la recepción.

La época de la expansión de la televisión, la liberalización de las empresas y la globalización generó un nuevo campo de estudios donde se propone la ampliación de la participación de los usuarios en los medios tradicionales, rompiendo la hegemonía comunicativa existente. El concepto de audiencia activa se relaciona con nociones de flexibilidad de mercados, movilidades y flujos diversos, propios, afirma Vilches, de un capitalismo desorganizado.

La audiencia activa no se relaciona con una alternativa tecnológica ni con usos fuera del mercado, como lo evidencia el fracaso del uso del vídeo en sistemas no comerciales de producción y distribución. Fuera de los circuitos del mercado, sugiere Vilches, no es posible desarrollar proyectos globales. Sin embargo, las comunidades virtuales demuestran lo contrario: ellas surgen, casi siempre, al margen de los grandes mercados y personalizan la temática de la comunidad a una necesidad específica de un determinado grupo.

6. Conclusiones.

Proponer una metodología de análisis de las comunidades virtuales es avanzar en el reconocimiento de los sistemas simbólicos de la sociedad para comprender sus procesos y encontrar posibles soluciones a las crisis que se observan desde allí. Internet recupera el concepto de comunidad que siempre ha existido en la cultura humana, pero lo potencia y revaloriza a partir de las nuevas posibilidades de interacción y participación. Y se convierte en un instrumento político como lo demostraron los movimientos contraculturales de los años 60 y las experiencias de las redes ciudadanas en la década de los 90.

Las comunidades recuperan el valor de la comunicación horizontal y libre. Las estructuras jerárquicas no tienen cabida en un sistema abierto y flexible, donde la movilidad y flujo diverso de información son los elementos determinantes. Internet es el reflejo de las contradicciones de la sociedad, pero también refleja la personalidad de cada persona y de cada grupo. Las comunidades son uno de los tejidos fundamentales en la red y son un medio idóneo para fomentar la participación activa de la población en proyectos que cubran necesidades comunes.

Recuperar los objetivos de la Red, como en sus orígenes, es la tarea fundamental: el intercambio de conocimientos e información, la integración entre la ciencia, la investigación militar y la cultura de la libertad individual, la difusión libre de los contenidos, el fomento de las redes contraculturales, la arquitectura abierta y el desarrollo evolutivo para la configuración de la red y la producción de tecnologías, son las herramientas fundamentales para el trabajo en comunidad.