

## El medio es el espacio

# La cotidianidad

# virtual

**El comprender exhaustivamente el fenómeno de la vida virtual arrojará luces acerca de lo que serán las nuevas culturas del hombre, y de la misma manera indicará el nuevo camino de un hombre crítico interconectado con la humanidad y en diálogo con ésta.**

Estamos enfrentando un medio que no sólo ofrece canales de información, sino que también provee de espacios para la interacción inmediata y la creación. Esta característica tan importante de reciprocidad perfila hacia nuevas posibilidades sociales y culturales para el hombre del tercer milenio.

**JOSÉ LUIS ABDELNOUR NOCERA**

### INTERNET COMO ESPACIO COTIDIANO

Parece absurdo seguir comentando acerca de las maravillas tecnológicas que ha implementado la aparición de Internet a nivel mundial. Tan sólo hace unos pocos años atrás, esta discusión era válida, pero ahora considero que se está agotando. El proceso de integración de las novedades y múltiples usos de la red informática en nuestra cotidianidad está dejando de ser un proceso asombroso y engorroso para convertirse en una de las rutinas de aprendizaje de nuestra vida, como lo son el aprender a manejar, a leer y escribir, a cocinar, etc. Moscovici diría que la representación social de Internet está culminando su proceso de anclaje dentro del conocimiento del sentido común. Hoy en día, es muy corriente oír en cualquier oficina, universidad u hogar la frase "métete en Internet a ver qué consigues". Al oír la palabra "métete", cualquiera que no sepa qué es Internet pensaría que se trata de una autopista, una biblioteca, una discoteca, o cualquier otra cosa. Pero, al compartir un mismo dominio intersubjetivo constituido en lo que llamamos sentido común, todos

ya sabemos a lo que se refiere. En pocas palabras, lo que esto evidencia es que la Red se ha convertido en un elemento más de nuestra realidad cotidiana. Es algo que está empezando a pesar y que debemos "domar" si queremos sobrevivir a algún encuentro cotidiano con este medio global. Es muy común encontrarse con un amigo que no veías hace tiempo, que de repente te diga: "no te preocupes, aunque esté viviendo ahora en Europa, éste es mi e-mail, escíbeme!". Y aunque uno no sepa cómo usar el e-mail, ni la manera de obtenerlo, uno contesta "sí, claro, te escribo", pero con gran frustración interna. Escenas de este tipo ilustran perfectamente los impulsos cotidianos para hacer de Internet parte de nuestra vidas, y así equilibrar esa zona de nuestra realidad inmediata que se encontraba confusa, inestable.

Pero podemos ir más allá aún: la red informática no sólo se está integrando a nuestro sentido de lo obvio y necesario en nuestra rutina diaria, sino que espacios se abren para vivir y crear una nueva cotidianidad paralela donde no hace falta trabajar para vivir, pero donde la interacción cara a cara y las pautas que la rigen se parecen mucho a las conversaciones de café, tertulias bohemias o cerveceras, a conseguirte a alguien en el metro, o a cualquier otra situación de la vida social rutinaria de las personas.

Todo esto se debe a que estamos enfrentando un medio que no sólo ofrece canales de información, sino que también provee de espacios para la interacción inmediata y la creación. Esta característica tan importante de reciprocidad perfila hacia nuevas posibilidades sociales y culturales para el hombre del tercer milenio. La hegemonía de los medios de información y entretenimiento masivos y unidireccionales ha muerto. Con la presencia de la red informática, estamos ante una nueva dialéctica de la que todavía no conocemos sus consecuencias públicas, sociales y culturales. Nuevos círculos de opinión y de encuentro emergen. Lo que queda es esperar que la brecha tecnológica sea salvada en buena parte, y ver qué pasa.

## DEFINIENDO LO VIRTUAL

Si bien queda claro que se han abierto nuevos espacios para la interacción en la red informática, habría que definir qué es virtual y qué no lo es. Lo común es que casi todo lo que esté medianamente relacionado con computadoras sea mal llamado virtual. Es curioso que en el día a día nos encontramos con mascotas virtuales, comida virtual, sexo virtual, novia virtual y cualquier cosa que rime con el adjetivo. Pero esto no es así.

Tomemos una de tantas definiciones textuales de qué significa virtual. Según el diccionario on-line de la Universidad de Mississippi, 'virtual' significa 1) poseedor del poder de actuar sin la agencia de la materia; 2) notablemente efectivo; 3) ser funcionalmente o efectivamente, pero no formalmente, de su clase. De las tres acepciones, la primera posee una clave, que sería la "materia". Y es precisamente esta ausencia de lo físico y material en las interacciones mediadas por computadora la que hace que éstas nos sirvan de herramientas virtuales (efectivas) de hardware y software para establecer relaciones sociales reales (y no virtuales) en la Red. A través del computador, simulamos ese encuentro e intercambio físico cara a cara del que tanto habló Schutz, que conlleva a una serie de fenómenos culturales y psicosociales conocidos y descritos por una larga serie de investigadores, entre los cuales me encuentro. Lo que es virtual es el medio y el soporte, pero las relaciones y sus vivencias siempre serán reales. Sería absurdo hablar de una vivencia o experiencia virtual (en toda su acepción textual), ya que fenomenológicamente aquélla dejaría de ser algo dado en la conciencia para convertirse en algo simulado, que no ha sido real, y por lo tanto descalificaría por completo la noción de experiencia.

A pesar de que me he dedicado al estudio de las comunidades virtuales latinoamericanas en IRC (Internet Relay Chat), siempre he estado muy consciente en el momento del análisis y la aproximación a éstas, que lo virtual no es la comunidad, sino el lugar donde viven; o, como yo lo llamo, su asentamiento virtual. Este asentamiento virtual no sería otra cosa que la plataforma de hardware (servidor, cpu, velocidad, etc.) y de software (ambientes como IRC, MOO, netmeeting, ICQ, entre otros) que crea el espacio, los medios y las herramientas para el encuentro.

## INTERACTUANDO ORDENADA Y DISRUPTIVAMENTE

Siguiendo por un lado la perspectiva del interaccionismo simbólico, encarnado en Mead, Goffman, Garfinkel y Harré, y por el otro la perspectiva de Potter y Wheterell y su análisis del discurso, nos damos cuenta de que las estructuras y reglas que rigen la interacción cotidiana y su lenguaje en ámbitos virtuales es muy parecida a la de la vida real. Si entramos a cualquier zona de chat textual (comunidad o no), notaremos primeramente un lenguaje común entremezclado con otros códigos e iconizaciones de signos textuales que encarnan, no sólo comunicaciones, sino también actos y otras expresiones adscritas por completo a un orden normativo-valorativo, en función de una serie de reglas y convenciones establecidas por esa comunidad. Como diría Garfinkel, existen estructuras que intentan un orden y pautan el discurrir de las interacciones. El problema es develar estas "reglas" o "pautas" tácitas a la interacción y a los actores, las cuales están de alguna manera ocultas, pero necesarias para conocer las naturaleza cultural y colectiva del grupo. Goffman propone concentrarse en aquellas interacciones más triviales y espontáneas de la cotidianidad, porque es sobre ellas como se construyen las demás realidades. Dice el autor que es a través de las interrupciones, que alteran o contradicen la definición de las situaciones sociales, como podemos comprender el orden que se persigue constantemente. Las interacciones en plataformas de intercambio textual permiten la participación de múltiples usuarios, lo que a su vez produce un especie de desorden, que curiosamente es autorregulado por la misma comunidad a través de ciertos miembros con roles y estatus superior; en términos de Goffman, la tendencia siempre es hacia la eliminación de las interrupciones, aunque siempre existan.

Existe otro componente clave en las interacciones de la vida virtual cotidiana que coincide con una idea de Goffman citada a continuación:

En suma, puesto que la realidad que interesa al individuo no es perceptible en ese momento, éste debe confiar, en cambio, en las apariencias. Y, paradójicamente, cuanto más se interesa el in-

