

# Ciberantropología: Desentramando la sociedad 2.0 desde la región del software libre

“Dadme un punto de acceso a Internet y moveré el mundo”

ALFONSO VÁZQUEZ ATOCHERO  
*Antropólogo e investigador social*  
[www.alfonsovazquez.com](http://www.alfonsovazquez.com)

## RESUMEN

*Si la sociología ha venido estudiando tradicionalmente como se conformaban los grupos, el nuevo reto en todo el ámbito de humanidades es comprender como ahora los grupos se forman en un nuevo escenario. Habrá que profundizar en los perfiles de usuarios que buscan estos espacios, cuáles son los intereses perseguidos y qué es lo que la propia red ofrece. Tal vez nos llevemos una sorpresa, y veamos con asombro de qué manera este nuevo medio puede ayudar a desarrollar nuevas etapas y vivencias. Es el lado humano de la tecnología, y la antropología no puede dejarlo pasar por alto. La humanidad del siglo XXI ha encontrado una nueva vía de expresión en la Red. Así pues, Internet se convierte en un espacio antropológico, un nuevo escenario con unas reglas propias: La ciberantropología.*

**PALABRAS CLAVE:** Antropología, etnología, brecha digital, sociedad 2.0, comunidades virtuales.

## ABSTRACT

*La sociologie a étudié la formation et le fonctionnement des groupes. Mais le défi du conjoint des sciences humaines est comprendre la formation de groupes dans un nouvel espace. Il faudra approfondir dans les profiles des usuaires, trouver leurs interêts et voir ce que le reseau leur offre. Peut-être que on sera surpris après cet immersion et qu'on vera étonnés comme ce nouvel moyen peut aider a developper de differentes situations. C'est le côté humaine de la technologie, et l'anthropologie ne peut pas laisser passer cet oportunité. L'homme du XXIème siècle a trouvé une nouvelle voi de communication. Alors l'Internet devient un space avec ses propres règles: la ciberanthropologie.*

**KEY WORDS:** Antrhopologie, éthnologie, frontière numerique, Societé 2.0, communautés vituelles.

Extremadura es un lugar privilegiado para la investigación en red. Desde hace unos años se ha convertido en parapeto y refugio del desarrollo de aplicaciones informática en código abierto basadas en distribuciones Debian, impulsado este fenómeno desde la propia administración. Desde sus primeros años, esta iniciativa se ha exportado sin derechos de autor a otras regiones del país y del planeta. Un concepto que no se desprende de la vieja idea del romanticismo: la comunidad generando de manera solidaria recursos para la comunidad. Sin duda esto ha provocado un revuelo en la sociedad de la información, y el mismo *New York Times* en el ya lejano año 2002 – en la intrahistoria de la sociedad de la información- hablaba de una pequeña región española, desconocida hasta entonces, que había decidido meter software no propietario en sus dependencias para hacer salir las licencias de los programas de autor.

La sociedad de finales del siglo XX y de principios del XXI vive inmersa en una serie de cambios vertiginosos, una vorágine de transformaciones que de manera exponencial están permutando las formas de vida de todos los rincones del planeta. Estos procesos subyacen bajo una sociedad cosmopolita y moderna que aparentemente sigue su camino impasible ante estas cuestiones. Autores como Weber ya estudiaron este cambio continuo e impasible que desde dentro va transformando las sociedades. Sin embargo, según Weber esos cambios se producían de manera ordenada y paulatina. Si la sociedad ha venido ha evolucionado de manera aritmética, los procesos tecnológicos lo están haciendo de manera exponencial. Las transformaciones no aparecen de manera homogénea, y hay momentos de cambios muy rápidos y momentos más pausados o estables. Así si la Edad Media vivió durante siglos una aparente calma conservadurista, en otros momentos de la historia de la humanidad se han venido registrando revoluciones que han marcado la sociedad venidera y su posterior desarrollo. Son momentos que culminan largas temporadas de latencia y que suponen una mejora o un salto en la evolución cultural humana.

Los historiadores reconocen dos momentos precisos que consideran revolucionarios por la serie de hechos desencadenados en un periodo de tiempo concreto. El primero de estos momentos es el Neolítico, que marca el paso de una sociedad recolectora y nómada a otra asentada y urbana que desarrolla la agricultura y la ganadería, lo que le permite romper una dependencia de la naturaleza, al producir excedentes. El segundo momento es la Revolución Francesa, la más importante, o al menos la abanderada de las revoluciones sociales que en los siglos XVII y XVIII buscaron romper con una sociedad estamentada y donde las decisiones divinas, o tomadas por los representantes terrestres de las divinidades (papas, ayatolás...) marcaban el devenir de la humanidad. En

este marco revolucionario se gesta el estado moderno, el poder democrático y una serie de innovaciones que han permitido, al menos en Europa ya que el proceso transformador no ha llegado a todo el Planeta, construir otra manera de vivir, a través de la gestión de una sociedad civil<sup>1</sup>.

En estos momentos estamos viviendo la tercera gran revolución de la humanidad, gracias a los avances tecnológicos. Es la revolución tecnológica, máximo exponente de las aceleradas transformaciones. Si buscamos un paralelismo con el mundo del transporte y analizamos el desplazamiento terrestre, marítimo y aéreo, tal vez sea más evidente esta imagen. El transporte terrestre ha disfrutado de unos avances muy lentos: desde la revolucionaria invención de la rueda los medios de locomoción basados en este dispositivo han sido bastante conservadores. De hecho, el mundo del automóvil nació casi a la par que la aviación y los avances de la segunda frente a la primera son innegables. Mientras el coche no ha traspasado el concepto de sus predecesores (según la RAE coche procede del búlgaro *kocsi*, que quiere decir carruaje) la aviación ha sido capaz de progresar desde un vuelo de poco más de 200 metros (el vetustuto aparato de los hermanos Wright) hasta llegar a la Luna en poco más de medio siglo. El transporte marítimo tampoco ha sido mucho más precoz que el terrestre, y necesita de complicados sistemas vía satélite para navegar con la misma fiabilidad que lo hacían fenicios o griegos hace más de 20 siglos orientándose por los astros. Ha habido evolución en los diseños, en los rendimientos, pero no ha habido ideas revolucionarias que hayan significado un punto de inflexión.

Sin embargo, la evolución de la transmisión de la información ha sido espectacular. A lo largo de la segunda mitad del siglo XX han caído barreras y tabúes, y la estandarización y difusión de las redes de ordenadores ha permitido que la información sea accesible para todos, y no quede reservada a unas pocas élites. Esta accesibilidad ha supuesto un hito en la historia de la humanidad y un referente sin igual desde la invención de la imprenta. Montañas de información al alcance de un clic, que son mostradas en la pantalla de nuestro ordenador en un abrir y cerrar de ojos, después de haber dado la vuelta al mundo en milésimas de segundo. Estos mecanismos están generando una serie de cam-

---

<sup>1</sup> Para profundizar más, puede ser consultado el libro(s) del autor *Origen, historia y futuro de la humanidad*, publicado por Abecedario editorial.

bios en la humanidad, una transformación en las pautas de comportamiento. Como en todo acto humano hay defensores y detractores, posturas añorando el antes y composturas preguntándose como habían podido vivir antes sin Internet. La red se convierte en amiga, en aliada, en un dispositivo dispuesto a transformar (normalmente mejorar, a veces empeorar) nuestras vidas. Empezábamos este texto con un paralelismo de una sentencia de Arquímedes: del “dadme una palanca y moveré el mundo” podemos avanzar al “dadme un acceso a Internet y moveré el mundo”. La red está presente en nuestro día a día, y no podemos escapar de su influencia. Salir a su fuerza gravitatoria nos desterrará del sistema social. Por ello, sin negar lo que ha supuesto a nivel tecnológico, las ciencias sociales no deben dejar pasar por alto este fenómeno y estudiar lo que sucede a nivel humano, estudiar esas implicaciones de las personas en la red, que no deja de ser una artefacto cultural, un subproducto más de la humanidad, aunque a la vez sea una cultura en sí misma<sup>2</sup>. Tenemos que hacer trabajo de campo, sumergirnos en esa aldea digital, término posiblemente acuñado por el sociólogo canadiense Marshall McLuhan, y analizar cómo el ser humano del siglo XXI, *homo digitalis*, se desenvuelve en este nuevo escenario. Se hace necesario retomar la metáfora de Marc Prensky y comprobar si realmente existe la dicotomía entre *nativo digital* en contraposición a *inmigrante digital*, o ver si estas etiquetas son meras invenciones y la brecha se produce entre quien está dentro de la aldea y quien se queda fuera, independientemente de su edad, sexo, religión o grupo social. Este es el trabajo que debemos hacer desde las diferentes ciencias sociales. Si la sociología ha venido estudiando tradicionalmente como se conformaban los grupos, el nuevo reto en todo el ámbito de humanidades es comprender como ahora los grupos se forman en un nuevo escenario. Habrá que profundizar en los perfiles de usuarios que buscan estos espacios, cuáles son los intereses perseguidos y qué es lo que la propia red ofrece. Tal vez nos llevemos una sorpresa, y veamos con asombro de qué manera este nuevo medio puede ayudar a desarrollar nuevas etapas y vivencias. Es el lado humano de la tecnología, y la antropología no puede dejarlo pasar por alto. La humanidad del siglo XXI ha encontrado una nueva vía de expresión en la Red. Así pues, Internet se convierte en un espacio antropológico, un nuevo escenario con unas reglas propias. La ciberantropología.

---

<sup>2</sup> Christine Hine, en su *Virtual Ethnography* (Sage, Londres, 2000) estudia esta relación de Internet en cuanto artefacto y cultural y cultura en sí misma.

Este escenario también utiliza un léxico propio. Hemos hablado antes de la aldea, los nativos y los inmigrantes digitales. Digital (los francófonos prefieren utilizar *numérico*) y ciber son las muletillas más utilizadas, a veces en exceso en este mundillo: cibernauta, cibercultura, ciberamor, cibersexo... o sencillamente ciber comenzaron a ser parte de nuestro vocabulario co(n)tidiano. Casi sin percatarnos de ello. Es cierto que el dichoso prefijo está presente por todos lados, en sus dos versiones: cyber y ciber (para los puristas de la lengua que suelen atenerse a la RAE, lo correcto es ciber). La palabra viene a España del francés cybernétique, este del inglés cybernetics, y este del griego clásico κυβερνήτης, que viene a ser el arte de gobernar una nave. Sería pues, en nuestra época, el estudio de las analogías entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas; y en particular, el de las aplicaciones de los mecanismos de regulación biológica a la tecnología. El término cibernauta, también muy en boga, sería pues redundante, ya que nauta es el marino, al que se le atribuye las función de ciber: quedémoslo pues en ciber (como humano que se relaciona con la máquina) o como internauta (el que navega por Internet). *La Ilíada* y su obra hermana, *La Odisea*, atribuidas a Homero, son dos de las obras más importantes de la literatura griega, y por ende, del mundo occidental. En ella Ulises navega y se enfrenta a mil y una tentaciones. Curiosamente *Ilíada* viene de Éλιόν, que es nombre griego de Troya, y todos somos conocedores del alcance de los troyanos en la era de Internet. Por eso más que con neologismo, estamos manejando una raíz con más de 30 siglos de historia.

Una vez puestos en situación, vamos a desarrollar la idea principal de este texto. Veremos un primer punto *¿qué es la sociedad 2.0?*, donde desarrollaremos el concepto de blogsfera y el de comunidades virtuales. Pasaremos a ver las *fases de acercamiento a la red* y terminaremos con una breve premonitoria del *futuro* próximo de esta nueva forma de sociedad que estamos gestando.

### ¿QUÉ ES LA SOCIEDAD 2.0?

Theillard de Chardin, jesuita francés, pensaba que en un futuro todos los hombres y mujeres de la tierra estarían conectados por una especie de capa que uniría todos los pensamientos: era lo que él llamaba la nooesfera, como una etapa más de la atmósfera. No llegó a concretar una descripción más profunda a nivel físico. Tal vez esta nooesfera del autor francés debía ser algo muy parecido a lo que hoy es Internet. Una esfera que une a casi todos los humanos y que permite conectar las ideas, el pensamiento y el conocimiento. De hecho ya

se está trabajando sobre la telepatía digital. La máquina lee mi pensamiento y lo transmite por el medio a otro cerebro. Será una realidad. Es el verdadero paradigma de la interacción humano máquina.

Hasta hace poco tiempo la web proporcionaba información unilateralmente. Por un lado estaban las grandes empresas e instituciones, que eran las que poseían espacio en la red, y por otro, los usuarios, en actitud receptora y pasiva. Sin embargo esta tendencia, afortunadamente, está cambiando. Es el movimiento denominado web 2.0, donde es el ciudadano de la calle el que surte de contenidos al ciudadano. Se trata de un entorno más humano donde la red, Internet, se convierte en lo que tiene que ser: un utensilio al servicio de la humanidad. La evolución natural en la sociedad de la información es pasar del ciudadano 1.0, consumidor de recursos al ciudadano 2.0, creador de recursos, lo que hará que las fuerzas que rigen la red sean horizontales. El movimiento 2.0 se encarna en las comunidades virtuales (o redes sociales) y en la blogosfera, como dos de sus máximos exponentes. Analizaremos en las siguientes páginas estos dos aspectos con más detalles.

### ***EL FENÓMENO BLOG***

El fenómeno blog ha irrumpido con fuerza en la web de segunda generación. Establece uno de los pilares de la web 2.0. Técnicamente no es un elemento extremadamente complejo, que a buen seguro podría haber sido puesto en uso mucho tiempo atrás. No es más que una página web en la que el usuario puede introducir información a tiempo real y de una manera sencilla. No es necesario ser un experto en informática ni en diseño, simplemente registrar un espacio en un servidor de blogs y comenzar a escribir en él. La idea es sencilla. Comprender la enorme expansión que ha tenido en tan poco tiempo es más complicado. Pero según Alberto Ledo<sup>3</sup>, la explicación es bien sencilla, respondiendo esta nueva tendencia a dos únicas posibilidades: 1) La promoción profesional y 2) la satisfacción del yo, lo que vendría a ser la herramienta perfecta del ego. En torno a todo el fenómeno hay una serie de bloggers, o creadores de información, y sus seguidores. Los límites son difusos. Algunos blogs no son más que una bitácora personal, seguida por unos pocos amigos, y otros que se

---

<sup>3</sup> <http://laneuronabionica.blogspot.com/>

han convertido en puntos de referencia y tienen miles de lecturas diarias. Toda la comunidad virtual que se mueve en torno al mundo de los blogs, es lo que se conoce como blogsfera.

Pero simbólicamente supone un paso, un hito en la intrahistoria de Internet. Ha sido el momento en que los magnates de la tecnología de la información han decidido liberar estos canales de distribución (*¿Se quedaron sin contenidos?*), canales a través de los cuales cualquier ciudadano interesado pueda distribuir información. Hasta ahora, los sistemas democráticos, en las culturas occidentales sobre todo, permitían y toleraban una supuesta libertad de expresión. El problema no ha sido por lo tanto expresarse, sino que esta expresión pudiera distribuirse adecuadamente. Frente a la libertad de expresión, estaba el costo de canalizarla correctamente. Este costo sólo ha podido ser asumido durante años por grandes grupos de opinión, que venían controlando los mass-media. Normalmente estos grupos tenían una fuerte impregnación política, y se distribuían en el sistema de manera polarizada. Cualquier opinión ajena a la ideología del grupo, impedía la distribución dentro de sus canales de distribución.

Ahora se trata de pasar el relevo al usuario, para que éste deje de ser receptor de contenidos para pasar a elaborarlos. No todo el mundo tiene que ser creador, pero si todo el mundo debe tener la opción de poder serlo. Se busca de esta manera que el lector-receptor pasivo tenga su propio espacio, o que al menos participe en el medio que le informa. Efectivamente, esta libertad se plasma en algunos paladines de la causa digital, que aprovechando este recurso técnico pueden expresar sus ideas, opiniones o comentarios sobre los temas más diversos y en tiempo real, sin ningún tipo de censura. Y lo más grande del blog, es que estos contenidos estarán disponibles para el resto de usuarios en igualdad de condiciones con los portales informativos de los grandes grupos de información. Mientras tanto la blogsfera es más poderosa cada día, y bitácoras como la de Enrique Dans ([www.enriquedans.com](http://www.enriquedans.com)) son un referente dentro de los canales de comunicación alternativos, enriquecida con los comentarios de ciudadanos críticos y convencidos del poder de la cibersociedad 2.0.

Nuestra región no es ajena a la pasión bloguera, y las distintas fuerzas políticas mimetizan su presencia en la red. El blog de Guillermo Fernández Vara registra centenares de participaciones cada semana y es ya un referente nacional cuando se habla de e-administración o de política 2.0.

### **LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y LAS REDES SOCIALES<sup>4</sup>**

Si buscamos el sentido último de la expresión y tratamos de ajustar su significado, las dos ideas no son exactamente iguales, aunque se suele usar una u otra indistintamente. Y es que aunque su *nombre* expresa la misma realidad (comunidades o redes: grupos de personas con unos objetivos comunes) su apellido determina espacios diferentes (virtual hace referencia a Internet, mientras que lo social puede estar dentro o fuera). Red social es un término más amplio que englobaría a comunidad virtual, que serían las redes sociales basadas en medios telemáticos. A partir de ahora utilizaremos comunidad virtual, por centrarnos en este nuevo escenario cibernético.

La facilidad con que actualmente se crean estas comunidades y su enorme variedad es sólo entendible por el crecimiento tan acelerado de Internet y de las tecnologías desarrolladas a su alrededor, además de la cantidad de personas que, a nivel mundial, tienen acceso a la red, sea desde sus lugares de trabajo o sus hogares. Una comunidad virtual se asienta sobre dos pilares fundamentales: la comunicación y un deseo de relación entre los miembros con intereses comunes. Siguiendo la información ofrecida por la wikipedia, una Comunidad Virtual es un grupo de personas que comprende los siguientes elementos:

- desean interactuar para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos.
- comparten un propósito determinado que constituye la razón de ser de la comunidad.
- tienen una política que guía las relaciones.
- los sistemas informáticos median las interacciones y facilitan la cohesión entre los miembros.

Además, la comunidad virtual queda definida por tres aspectos distintos:

- La comunidad virtual como un lugar: en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico.

---

<sup>4</sup> El contenido completo de este estudio se puede consultar en el libro del autor *Ciberantropología: cultura 2.0*, editado por UOC, Barcelona, 2008.

- La comunidad virtual como un símbolo: ya que la comunidad virtual posee una dimensión simbólica, creándose una sensación de pertenencia.
- La comunidad virtual como virtual: este tipo de comunidades poseen rasgos comunes a las comunidades físicas, sin embargo el rasgo diferenciador de la comunidad virtual es que ésta se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas.

¿Por qué se forma una comunidad? ¿Qué motivos llevan a una persona o colectivo a constituir tal o cual comunidad? También siguiendo a la wikipedia, los objetivos genéricos para cualquier comunidad virtual son los siguientes

- intercambiar información (obtener respuestas)
- ofrecer apoyo (empatía, expresar emoción)
- conversar y socializar de manera informal a través de comunicación simultánea
- Debatir, normalmente a través de la participación de un moderador.

Podemos distinguir diferentes tipos de comunidades. Algunas han tenido mayor trascendencia en diferentes momentos de la era Internet. A lo largo de las siguientes páginas iremos repasando la siguiente clasificación:

- 1 **BBS** o Bulletin Board System (Sistema de Tablón de Anuncios)
- 2 Foros de discusión
- 3 E-mail y E-mail groups
- 4 News groups
- 5 Chat /IRC/Messenger
- 6 Múltiple User Dimension
- 7 Sistemas Peer to Peer
- 8 La Blogsfera
- 9 Portales web
- 10 Casos especiales

### **1. BBS o Bulletin Board System (Sistema de Tablón de Anuncios)**

Las BBS eran sistemas populares antes de la estandarización e implantación de Internet como producto de consumo de masas. Sistemas populares entendiendo que en los 80 y principios de los 90 eran muy pocos los usuarios de redes. La conexión se realiza a través de un módem estándar que realizaba una marcación telefónica hacia otro teléfono al que estaba conectado el ordenador que actuaba como servidor. Una vez establecida la conexión desde nuestro equipo con el servidor, se accedía al directorio de información que había en la BBS. Sin embargo la comunicación era unidireccional, y los usuarios podían acceder a la información y documentos gestionados por el administrador del sitio, pero no interactuar con el resto de la comunidad.

La conexión era mucho más cara que el actual acceso a Internet, pues se hacía desde teléfono a teléfono, que podría estar en otra ciudad o incluso en otro país. Además no había simultaneidad de usuarios. Si la BBS tenía cinco líneas, sólo podría haber cinco usuarios conectados al mismo tiempo. El resto tenía que esperar. A pesar de los inconvenientes, estos sistemas se pueden interpretar como las primeras comunidades virtuales.

### **2. Foros de discusión**

Los foros en Internet son también conocidos como foros de mensajes, de opinión o foros de discusión. Los usuarios, denominados foreros o foristas, pueden hacer aportaciones libres que no funcionan a tiempo real, sino que quedará perpetuamente, o hasta que el foro o el servidor desaparezcan, con lo que la información puede ser consultada mucho tiempo después de ser generada. Cuando un tema lleva mucho tiempo sin participaciones, se dice que está muerto. Podemos encontrar miles de foros. Los hay generales, los hay temáticos, abiertos, restringidos... Para participar, en algunos foros no nos pedirán ningún requisito, en algunos casos nos pedirán que estemos registrados.

En este caso las comunidades son fluctuantes, ya que algunos de sus miembros son muy activos y realizan múltiples aportaciones, mientras que otros son usuarios latentes. En otros casos, los invitados entran en una sola ocasión, y abandonan el foro. Hay sistemas en los que se hace un ranking de los foreros según su número de aportaciones. Para el uso general del foro hay una serie de conductas, o net-etiquetas, como respetar la ortografía, no abusar de las mayúsculas...

La mayor ventaja que ofrece el foro es la posibilidad de acceder a la información con posterioridad a que esta sea publicada, sin tener que estar a tiempo real cuando el autor envía una información. Sin embargo hay foros con un cupo máximo de mensajes, y la información más antigua va desapareciendo a medida que se van abriendo nuevos hilos.

### **3. E-mail y E-mail groups**

El correo electrónico se ha popularizado enormemente y permite un contacto eficaz, fluido, y sobre todo rápido. El correo electrónico suele estar disponible a través de dos formatos: a través de programas clientes de correo, como el Outlook Express, que se conectan al servidor y descargan los mensajes al ordenador, y los servicios de correo en web, en los que a través de una página, introduciendo nuestro nombre de usuario y contraseña podemos acceder al correo. Normalmente, los servicios de correo web nos facilitan la configuración para poder ser utilizados también a través de Outlook Express. El cliente de correo electrónico nos facilita la tarea de administrar vuestra correspondencia aún estando offline. Cuando las ADSL no estaban tan extendidas era una gran ventaja, y permitía que el buzón de correo no se saturase por superar la cuota de espacio asignada. Hoy día las cuentas de correo facilitan gran capacidad de almacenamiento y valores añadidos, como discos duros virtuales, agenda o información personalizada según el perfil del usuario.

Además, el correo electrónico puede ser distribuido a grupos. De esta manera, podemos hacer llegar la misma información a gran número de personas. Normalmente, el grupo de personas que reciben el correo, están interesadas por el tema. Casi todos los receptores saben que el mensaje es recibido por los otros miembros de la comunidad. Puede ser una comunidad con intereses comunes o simplemente un grupo de amigos.

### **4. Listas de distribución y News groups**

Un tipo especial de E-mail groups son las listas de correo o listas de distribución. Los usuarios interesados se inscriben, y reciben periódicamente información en su buzón. Al mismo tiempo tiene la opción de responder y enviar lo que ellos consideren importante al resto de la lista

Los grupos de noticias son parecidos al email de grupo. El usuario que los desee se puede dar de alta en un grupo de noticias, e ira recibiendo información periódica de este grupo. La información puede ser académica, técnica,

comercial... En este caso el usuario no suele conocer a los otros usuarios de la lista, y la transmisión de la información es vertical.

### **5. Chat /IRC/Messenger**

Chat e IRC son dos herramientas similares que nos permiten comunicarnos a tiempo real con otras personas. En ambos casos, el objetivo final es el mismo, y los recursos también. En una parte de la pantalla se muestran los nicks de los usuarios conectados en ese momento, y en otra parte se ven las aportaciones que va haciendo cada usuario. Además de las conversaciones en la sala general, que es la pantalla común a todos los usuarios, se pueden mantener conversaciones privadas entre dos usuarios. También tenemos una serie de opciones, como emitir sonido o ignorar algún nick. Frente al correo electrónico o al foro, el chat exige estar conectado a tiempo real para poder participar.

Un caso especial de chat son los servicios de mensajería instantánea que ofrecen los portales de correo electrónico, como Hotmail o Yahoo. A través de un software podremos ver cuáles de nuestros contactos están conectados en este momento, y en caso de estar en línea, iniciar una conversación con ellos. Además se pueden transmitir ficheros e iniciar videoconferencias.

### **6. Múltiple User Dimension (MUD)**

Los MUD son sistemas que permiten a sus usuarios convertirse en el personaje que deseen y visitar mundos imaginarios en los que participar junto a otros individuos en juegos u otro tipo de actividad. Unos de los casos típicos en Dragones y Mazmorras, pero quizá el más conocido y que más ha trascendido en los medio de comunicación sea Second Life. A día de hoy existen innumerables ejemplos: TribalWars ofrece la posibilidad de gobernar un imperio medieval, partiendo inicialmente con una pequeña aldea que puede negociar y luchar con otros usuarios. 60.000 usuarios en la versión en español. Y el tema histórico sigue tirando, y hay mud en otras épocas: el imperio romano, la antigua Grecia, pero también en otros universos.

### **7. Sistemas Peer to Peer**

Peer 2 peer viene a significar de igual a igual. Son programas que permitirán intercambiar ficheros electrónicos entre usuarios. Se instala un sencillo software en nuestro ordenador (cliente de p2p o satélite), al tiempo que se habilita una carpeta como compartida. En esta carpeta se irán grabando los ficheros descargados, y de aquí se compartirán también con la comunidad, de

tal modo que si otro usuario realiza una búsqueda de un fichero presente en nuestro equipo, este será descargado. Ésta es precisamente la filosofía: compartir, ya que si no se comparte, el sistema no tiene sentido. No se descargan ficheros de un servidor, sino que se comparten entre usuarios. Es uno de los sistemas más controvertidos y demonizados por los ataques de las sociedades de registro de la propiedad intelectual y empresas discográficas, aferradas a la idea de mantener su caduco modelo de negocio.

## **8. La Blogsfera**

La blogsfera o blogoesfera es el conjunto de weblogs repartidos por el ciberespacio. Cualquier persona puede dar de alta su espacio blog en servidores como blogspot, nireblog o wordpress y jugar a ser blogger. Una vez usuarios, dispondremos de un espacio en el que colocar nuestras aportaciones y el blog puede ser leído en todo el mundo. No hace falta tener profundos conocimientos en informática para ser emisores de información y también de abrir una puerta bidireccional, en la que los lectores puedan dejar su impronta y opinión. Hay blogs restringidos, lo cual puede romper la idea de sociedad 2.0, pero la mayoría suelen estar abiertos. Algunos tienen muy escasa difusión y otros convertidos en auténticos fenómenos de masas.

## **9. Portales web**

El escritor húngaro Frigyes Karinthy, en 1929, afirmó que todas las personas del mundo están interconectadas en una red de contactos de como máximo 6 grados. Según Karinthy, cualquier ser humano escogido al azar en cualquier parte del planeta conoce a alguien que a su vez conoce a alguien, y así sucesivamente, de tal manera que no habrá más de cinco personas entre él y cualquier otra persona. Es decir, el lector de este texto podría llegar a conocer al hombre más rico del planeta través de cinco conocidos. De tal manera tan opulento señor estaría también a seis grados del más pobre de los seres humanos. Hay diferentes comunidades virtuales cuyo objetivo es poder seguir la trayectoria de nuestros contactos. A veces coinciden contactos físicos con contactos virtuales. Otras veces los contactos sólo son virtuales. Estas comunidades permiten ampliar nuestra red a través de los contactos de nuestros contactos o mediante búsquedas selectivas por ciudad, afinidades, intereses profesionales... Vamos a ver describir brevemente estos sistemas, basados casi todos ellos en portales web, a los que se accede a través de un nombre de usuario y una contraseña.

- Puntos de encuentro: amistad. Son espacios en los que podemos configurar una página personal, con fotos, textos, videos, enlaces a otras páginas de nuestro interés. Destacan Myspace, Tuenti, Facebook, Hi5, Orkut, Bebo... Precisamente Tuenti, el fenómeno español, fue gestado por un americano afincado en España, cuyo primer encuentro con nuestro país fue en la región extremeña, disfrutando un verano con una beca.
- Puntos de encuentro: profesional. Con un funcionamiento similar a los portales tratados en el punto anterior encontramos los espacios profesionales como King o Linkendi.
- Puntos de encuentro: contactos sentimentales. Y si el sexo y el amor están presentes en nuestras vidas reales, es un aspecto que no puede dejar de ocupar su espacio en la red como extensión y nuevo escenario donde se desarrolla parte de nuestra actividad cotidiana. Parship, Match, Meetic o Easyflirt dominan este mercado.
- Comunidades audiovisuales. Si el intercambio de películas y música se realiza por p2p, el de fotos y la exhibición de videos ocupa un lugar destacado en la red, y se centraliza en diversos portales, aunque sin lugar a dudas dos copan el ranking de su sector: Flickr para las fotos y youtube para los videos. Myspace también ofrece un tipo de perfil para músicos, en el que se pueden alojar canciones y videos. Esto ha supuesto un espaldarazo para muchas bandas noveles.
- Comunidades de ventas. Ebay es sin duda el portal de compra-venta más utilizado. Las transacciones se realizan a través del todo el mundo, y como garantía sobre "el otro" tenemos las puntuaciones e informaciones que el resto de la comunidad ha dejado. También es importante, sobre todo en América del Sur y Central, el portal Mercadolibre.
- Dos casos especiales son el OCS, Observatorio para la Ciber Sociedad y la fundación wikimedia. El primero por ser una metacomunidad que agrupa a investigadores de la red y el segundo por ser un movimiento sin ánimo de lucro que pretende liberalizar el conocimiento y construir una sociedad de la información desde la participación ciudadana.

### **Fases de acercamiento a la red**

La cosas no llegan de la noche a la mañana. Las pautas y hábitos son asimilados por las sociedades paso a paso. Vamos a intentar establecer, desde un punto de vista distendido, las diferentes fases por las que el cibernauta va pasando desde que se inicia en el mundo del pc hasta que se muestra como un consumado experto en la comunicación mediada por ordenador. Las fases son secuenciales, pero no de obligado paso: algunos usuarios, por unas u otras disyuntivas saltan o prescinden de algunos de estos escalones que vamos a establecer o el tiempo empleado en salvarlos es muy breve, mientras que otros usuarios permanecen indefinidamente en alguna de las fases intermedias, a veces por acomodamiento (no ven necesidad en adquirir destrezas en llegar a las fases 5 ó 6) y otras veces por dificultades de comunicación con el ordenador.

#### **Fase 1: *Yo quiero uno (que sea rápido)***

El ordenador se ha convertido en pocos años en un elemento de consumo masivo, en un electrodoméstico más. Hace diez años era una herramienta de trabajo cara y que una vez adquirida, acostumbraba ser utilizada. El usuario no solía saber lo que tenía, o al menos no controlaba la trascendencia de aquellos número y símbolos (4mb de RAM, 266mhz, procesador 486sx/dx, coprocesador matemático, disco de 3 y1/2, 40 gb de de disco duro, módem de 28 mbps....) pero sí sabía para qué y por qué lo tenía. Hoy es un regalo de cumpleaños, un adorno modernista, un elemento de estatus como consumidor ... que a veces queda relegado a esa perspectiva ornamental o de privilegiado ciudadano-comprador que acumula objetos. Pero es el primer paso: el querer un ordenador, y que vaya rápido. Sin saber cuales son los usos potenciales del nuevo electrodoméstico ni tan siquiera el propio uso que como usuario va a exigir a la nueva máquina. Ya es raro encontrar un hogar sin ordenador, independientemente del uso que se le dé. Encontrar poseedores de pc-muebles es mucho más habitual.

Pero vamos a ver un caso algo más enrevesado, pero no por ello infrecuente, sino más bien todo lo contrario. A veces un ciudadano en fase 1 hace un regalo a su descendiente, que está en la fase 4en1. El regalo cae en manos avispadadas sin control, ni paternal ni ético. La situación corresponde a un patrón habitual que ahora justo están marcando mayoritariamente los operadores con su publicidad subliminal y engañosa: ponle Internet a tu hijo para que pueda estudiar mientras que en realidad le esté poniendo Internet al hijo para que

descubra un mundo donde se va a sentir un semidiós que el padre ni se imagina.

### **Fase 2: No me funciona**

El mismo ánimo que nos impulsa adquirir nos impulsa a olvidar: a veces se compra con gula y se abandona por pereza. Como en las escrituras bíblicas, estas dos características humanas convertidas en pecados capitales van de la mano y son binomio insoluble. Como comentábamos antes, numerosos usuarios adquieren dejándose llevar por la publicidad y la imagen. En muchos casos la barrera que supone el propio sistema operativo es infranqueable y motivo de abandono prematuro, sin ni siquiera dar los primeros pasos. A pesar de ser entornos amigables, de manejo intuitivo el flamante comprador desiste del empeño de domar su nueva máquina en menos tiempo del que ha tardado en retirar la montaña de embalaje que lo acompaña. El *no me funciona* más que un problema real del equipo suele ser un trauma inicial. De superarlo o no se despejará la incógnita de si el usuario supera o no esta fase y continúa su desarrollo como e-ciudadano.

### **Fase 3: power point**

Es esta fase el usuario siente cierta simpatía por su máquina, o al menos es consciente de su utilidad y suele hacer un uso bastante fluido de las funciones básicas. Su campo de acción se extiende por aplicaciones ofimáticas y revisiones del buzón de correo electrónico, que suele estar lleno de spam (correo no deseado) y de ficheros adjuntos (fotos, presentaciones en powerpoint, jueguecitos en flash y diversos ficheros de audio o vídeo). Hablamos aún de Powerpoint y no de Open Office, pues hasta la fase 3 Windows es producto de obligado consumo y otros sistemas operativos no tienen cabida (Linex a lo sumo, porque no queda más remedio en algunos ordenadores). Esta fase suele ser la causa moderna de unos de los males que sufre la administración: la desidia del funcionario.

### **Fase 4: ciudadano 2.0**

El usuario 2.0 suele estar más implicado en los avances que se producen en la red. Ya no se conforma con la utilización ofimática y la simple navegación por la red. Crea contenidos, posee su propio blog y pertenece a varias

comunidades virtuales. Es consciente de la interactividad de la red y deja su opinión por los sitios en los que navega: comenta videos en youtube o dailymotion, participa en la blogsfera, realiza gestiones telemáticas y está al día con las versiones digitales de los periódicos convencionales.

No por ello conoce los rudimentos de su ordenador, aunque sí que realiza tareas de mantenimiento y algunas mejoras. Y sino, sabe que tiene a mano recursos de ayuda online, poniendo de manifiesto los procesos de solidaridad de la comunidad web.

#### **Fase 4en1: el okupa**

El okupa es un usuario que no posee pc o no posee conexión propia. Pero suele ser un usuario despierto con recursos para solventar esa carencia. Sino posee ordenador, se encargará de tener a disposición el de amigos, familiares o en el trabajo. Sino dispone de conexión, la conseguirá a través de algún vecino, que de forma voluntaria o inconsciente compartirá señal.

#### **Fase 5: tecnofriki**

El tecnofriki no sólo domina la parte intangible (formatea el equipo, instala el sistema operativo y todo el software que necesita...) sino que domina la máquina, y no duda en desmontar físicamente el ordenador para solucionar los problemas que surjan o para sustituir o añadir dispositivos que den más potencia a su máquina. Fan de Ebay, suele utilizar el portal de ventas para deshacerse del material que le queda anticuado y para conseguir las últimas novedades (que suelen venir directamente de oriente, antes de las tiendas convencionales sepan que existen esos productos). Suele estar a la última, no se conforma con utilizar las tecnologías de la fase 4, sino que quiere tener el control total, tiene su dirección web propia y se convierte en referente, asesor y consejero de su entorno próximo. Es usuario en diversas comunidades y tiene cientos de amigos de todo el planeta a los que no conoce fuera de la pantalla. Necesita tener instalado un gestor de contraseñas para poder recordar por donde camina en la red. Suele disponer de todos los gadgets que van saliendo al mercado. No sale de casa sin su reproductor de mp4 ni un par de memorias usb y sería capaz de sobrevivir encerrado si tiene acceso a Internet. Puede pasar 24 horas seguidas navegando en una partyLan y utiliza Linux (Debian, a ser posible).

### **Fase 6: Ciberpirata**

Es el usuario con más conocimientos técnicos. Domina su equipo y el que se le ponga al alcance. Usar Windows es pecado, y no se conforma con cualquier Linux (Ubuntu es para pardillos). Si captura una señal wifi no se limita a saltarse los parámetros de seguridad, sino que modifica el router del incauto a su antojo. Participe de la solidaridad red, comparte sus conocimientos de manera altruista a través de foros (como Vagos o Foro Virtual) que son aprovechados por el resto de fases (especialmente la 4en1 y la 5). Su máxima es que el conocimiento no es delito.

Tras ver esta clasificación, y antes concluir, hay que distinguir entre nuevos y antiguos usuarios, entre usuarios de ventanas y usuarios de comandos. Al principio de este texto comentábamos la idea del nativo y del inmigrante digital que ideó Prensky. Pero más que una cuestión de edad es cuestión de base. Los usuarios que manejaban ordenadores antes de 1995 no usaban entornos gráficos amigables (Windows) sino que trabajaban introduciendo extrañas palabras en la línea de comando. Quienes han pasado por este tipo de sistemas operativos conocen mejor el funcionamiento profundo de un ordenador, y podrán comprender cómo funcionan ciertos aspectos que pasan y pasarán desapercibidos por aquellos que no vivieron esta etapa, entre la que están incluidos los nativos digitales. Es como ver el código binario flotando en el escritorio, como ya apuntaba Matrix, donde sus operadores de red no necesitaban el intérprete para la decodificación de la información en código fuente.

### **Futuro**

El factor humano de la red es imprevisible, no sabemos como iremos aceptando o rechazando los nuevos conductos comunicativos que se nos vayan ofreciendo. El sms, tan denostado y tan amado, canal y medio de expresión, surgió como un excedente de banda de telefonía. Inicialmente un residuo sin valor comercial que posteriormente se ha convertido en símbolo e icono de una generación de jóvenes que ha generado un lenguaje propio que pone de manifiesto el abismo generacional y la barrera que se interpone entre una mente fraguada en la sociedad de la información y otra que se ha quedado en los pasos previos a esta gran revolución que estamos viviendo.

Si somos capaces de convertir en útil y valioso algo que surgió como residuo, también podemos reconvertir un imponente avance tecnológico en chatarra si no es capaz de convencernos de su bondad por algo más que por los

hechos. Somos seres emocionales que necesitamos ser convencidos por algo más que por acciones. Ese algo más es el factor que hace que el todo sea más importante que la suma de las partes, pero también la parte que hace que el comportamiento del sistema sea difícilmente predecible. El factor que será la barrera entre lo humano y lo mecánico, entre lo real y lo virtual. Esta tendencia no sólo va a influir en la cacharrería, sino que el propio sistema tenderá a hacerse más humano. La web 2.0 propulsará que el ciudadano sea el propio gestor y creador de contenidos. El siguiente paso es la web 3.0: la web semántica tratará de establecer parámetros e interfaces que permitan una comunicación más humana y directa con la máquina, para que ésta entienda nuestros deseos y que no seamos nosotros quienes tengamos que doblegarnos aprendiendo un lenguaje de máquina. El posible enfrentamiento entre del.icius y el todopoderoso Google marca el punto de partida hacia la web semántica. Un potente motor de búsqueda rastreando en la inmensidad de la www o una serie de índices sociales, establecidos por los usuarios, que nos permita realizar búsquedas entre clasificaciones realizadas por seres humanos.

El reto es apasionante y el futuro es nuestro. Podemos elegir ser meros espectadores o animarnos a saltar al ruedo. Esta es nuestra revolución, y estamos invitados a participar. Para comprender sus reglas, nada mejor que observar. Tenemos las técnicas, que no son nuevas. Viejas técnicas para nuevos tiempos; viejas y nuevas etnografías, dos maneras diferentes pero legítimas para hacer antropología...ciberantropología. Podemos establecer un símil entre esta investigación en los mundos cibernéticos y la de los primeros antropólogos. Al igual que ellos tenemos nuestro poblado, que es la red, y tenemos nuestra tribu esperando ser estudiada, que son los usuarios de estos nuevos servicios. La comunidad refuerza la identidad, y el individuo, a parte de marcar claramente su identidad en la red, necesita de la comunidad para expandirse, para reafirmarse a sí mismo en este escenario digital. Identidad y comunidad forman un binomio indisoluble. Somos la generación web. Estamos viviendo la tercera gran revolución de la humanidad. Este es el tiempo que nos ha tocado vivir. Estamos viviendo la transición de *homo sapiens* a *homo digitalis* ¿Podemos permitirnos quedar al margen? La respuesta la obtendremos dentro de muy poco tiempo.

*¿Te gustaría saber lo que es Matrix? Matrix nos rodea. Está por todas partes, incluso ahora, en esta misma habitación, puedes verla si miras por la ventana o al encender la televisión. Puedes sentirla, cuando vas a trabajar cuando vas a la iglesia, cuando pagas tus impuestos es el mundo que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad: Que eres un esclavo igual que los demás, naciste en cautiverio, naciste en una prisión que no puedes ni oler ni saborear ni tocar. Una prisión para tu mente. Por desgracia no se puede explicar lo que es Matrix, has de verla con tus propios ojos. Esta es tu última oportunidad. Después, ya no podrás echar-te atrás: si tomas la pastilla azul, fin de la historia. Despertarás en tu cama y crearás lo que quieras creerte. Si tomas la roja, te quedas en el País de las Maravillas y yo te enseñaré hasta dónde llega la madriguera de conejos. Recuerda lo único que te ofrezco es la verdad. Nada más.*

*Invitación de Morpheo a Neo para salir de Matrix.*

*[Desde dentro del sistema éste no puede ser observado.*

*Hay que salir de él y analizar desde fuera.*

*Para comprender la sociedad red es necesario salir de ella*

*Investigar con perspectiva holística*

*Pero también se necesita vivir en ella*

*Para comprender desde dentro, desde la piel del ciudadano-red]*

## BIBLIOGRAFÍA

- ARSUAGA, J.L. (1999): *El collar del Neandertal*, Madrid, Temas de hoy,
- BALASCH BLANCH, E. (2004): *El lenguaje simbólico de los cuentos*, Oberon Anaya, Madrid.
- BRAVO, D. (2005): *Copia este libro*, Ed Dmem, Málaga [Licencia Creative Commons].
- CALVO BUEZAS, T. Y BARBOLLA, D. (2006): *Antropología. Teorías de la cultura, métodos y técnicas*, Abecedario, Badajoz.
- DEL ARCO, JAVIER, (2004), *Elementos de ética para la sociedad red*, Dykinson, Madrid.
- GEERTZ, C. (2000): *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Ed. Gedisa.
- HARRIS, M. (1988): *Introducción a la antropología general*, Madrid, Alianza Editorial.
- HINE, C. (2000): *Virtual Ethnography*, Sage, Londres. Edición Española en: 2004, OUC, Barcelona.
- JONES, S. (editor): (2003): *Cibersociedad 2.0, una nueva visita a la comunidad y la comunicación mediada por ordenador*, OUC, Barcelona.
- JUNG, CARL G. (1964): *El hombre y sus símbolos*, Paidós, Buenos Aires (edición de 1995, Barcelona).
- LEVIS, D. (1999): *La Pantalla Ubicua. Comunicación en la Sociedad*, Digital. Ciccus, Buenos Aires
- (2005): *Amores en Red. Relaciones afectivas en la era Internet*. Prometeo, Buenos Aires
- (2007): *Amor nada [en la ciberpantalla]*, Diego Levis Ediciones, Buenos Aires
- LÉVY, P. (2004): *Ciberdemocracia, ensayo sobre filosofía política*, OUC, Barcelona.
- Libro de actas de la II Conferencia Internacional de Software libre*, Mérida 2003. [Licencia Creative Commons]
- Libro de actas de la III Conferencia Internacional de Software libre*, Badajoz 2007. [Licencia Creative Commons]

*Libro de actas del II Congreso Internacional de la Alfabetización Tecnológica*, Badajoz 2006. [Licencia Creative Commons].

MANN, C. Y STEWART, F. (2000): *Internet communication and qualitative research. A handbook for researching online*, Sage, Londres.

NAFRIA, I. (2007): *Web 2.0 El usuarios, el nuevo rey de Internet*, Gestión 2000, Barcelona.

NEGROPONTE, N. (1995): *El mundo digital*, ediciones B, Barcelona.

SMITH, M.A. Y KOLLOCK, P. (editores): (2003): *Comunidades en el ciberespacio*, OUC, Barcelona.

VÁZQUEZ ATOCHERO, A. (2008): *Ciberantropología. Cultura 2.0*, OUC, Barcelona.

(2009): *Enredando, una aproximación a las comunidades virtuales*, Abecedario, Badajoz.

(2009): *Origen historia y futuro de la humanidad*, Abecedario, Badajoz.