

**COMUNIDADES VIRTUALES: ESPACIOS FORJADORES DE NUEVAS
FORMAS DE COMUNICACIÓN Y RELACIONES SOCIALES**

JHON JAIRO ZAMBRANO MURCIA

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

BOGOTÁ D.C.

2008

**COMUNIDADES VIRTUALES: ESPACIOS FORJADORES DE NUEVAS
FORMAS DE COMUNICACIÓN Y RELACIONES SOCIALES**

JHON JAIRO ZAMBRANO MURCIA

Trabajo de grado para optar al título

Comunicador Social

Directora:

PATRICIA LÓPEZ PRECIADO

Comunicadora Social

Magíster en Educación

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

BOGOTÁ D.C.

2008

NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado

Bogotá D.C., 2008

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
GLOSARIO	9
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
1. PROBLEMA	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	15
2. OBJETIVOS	16
2.1. Objetivo general	16
2.2. Objetivos específicos	16
3. JUSTIFICACIÓN	17
4. MARCOS DE REFERENCIA	18
4.1 ANTECEDENTES	18
4.1.1. El origen	18
4.1.2. Masificación	19
4.1.3. Incidencia	21
4.2 MARCO TEÓRICO	22
5. METODOLOGÍA	31
5.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL OBJETO DE ESTUDIO	31
5.2. TIPO DE ESTUDIO	34
5.3. DESARROLLO METODOLÓGICO	34
5.3.1. Validación del sitio www.loscuentos.net como comunidad virtual	35
5.3.2. Formas de comunicación en una comunidad virtual	36
5.3.3. Formas de relaciones sociales en una comunidad virtual	37
6. ANÁLISIS Y RESULTADOS	39
7. CONCLUSIONES	45

8. RECOMENDACIONES	48
BIBLIOGRAFÍA	49
ANEXOS	53

TABLA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1. <i>Home</i> o inicio de www.loscuentos.net	52
ANEXO 2. Sección de noticias de www.loscuentos.net	53
ANEXO 3. Foros de www.loscuentos.net	54
ANEXO 4. Mesa redonda de www.loscuentos.net	55
ANEXO 5. Eventos de www.loscuentos.net	56
ANEXO 6. Enlaces de www.loscuentos.net	57
ANEXO 7. Búsqueda en www.loscuentos.net	58
ANEXO 8. Chat de www.loscuentos.net	59
ANEXO 9. Galería de fotos de www.loscuentos.net	60
ANEXO 10. Biografía de www.loscuentos.net	61
ANEXO 11. Mis cuentos en www.loscuentos.net	62
ANEXO 12. Libro de visitas de www.loscuentos.net	63
ANEXO 13. Testimonio de www.loscuentos.net	64
ANEXO 14. Testimonio de www.loscuentos.net	65

GLOSARIO

- **Ciberespacio**¹

El ciberespacio o ciberinfinito es una realidad (virtual) que se encuentra dentro de los ordenadores y redes del mundo. El ciberespacio es un tema recurrente en la ciencia ficción.

El término *ciberespacio* proviene de la novela de William Gibson “Neuromante”, publicada en 1984 y a su vez de una obra anterior del mismo autor, “Burning Chrome”.

Aunque el ciberespacio no debe confundirse con la internet real, el término se refiere a menudo a los objetos e identidades que existen dentro de la misma red informática, así que se podría decir, metafóricamente, que una página *web* “se encuentra en el ciberespacio”. Según esta interpretación, los acontecimientos que tienen lugar en internet no están ocurriendo en los países donde los participantes o los servidores se encuentren físicamente, sino en el ‘ciberespacio’. Éste parece un punto de vista razonable una vez que se entiende el uso de servicios distribuidos y la identidad y localización física de los participantes resulta imposible de determinar debido a la comunicación anonimidad o pseudonimidad. Por ello, no se podrían aplicar las leyes de ningún país determinado.

- **Informática**²

Disciplina que estudia el tratamiento automático de la información, utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales. También es definida como *el procesamiento de información en forma automática*. Para los sistemas informáticos se deben realizar las siguientes tareas básicas (que en conjunto son lo que se conoce como *algoritmo*):

- Entrada: Captación de información.
- Procesamiento o tratamiento de dicha información.
- Salida: transmisión de resultados.

¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberespacio>

² <http://es.wikipedia.org/wiki/Informática>

El vocablo *informática* proviene del francés *informatique*, acuñado por el ingeniero Phillipe Dreyfus en 1962, acrónimo de las palabras *information* y *automatique*. En lo que hoy se conoce como 'informática' confluyen muchas de las técnicas y de las máquinas que el hombre ha desarrollado a lo largo de la historia para apoyar y potenciar sus capacidades de memoria, de pensamiento y de comunicación.

La informática se aplica a diversas áreas, como gestión de negocios, almacenamiento de información, monitorización y control de procesos, robots industriales, comunicaciones, control de transportes, investigación, desarrollo de juegos, diseño computarizado, aplicaciones / herramientas multimedia, etc.

En la informática convergen los fundamentos de las ciencias de la computación, la programación y las metodologías para el desarrollo de software, la arquitectura de computadores, las redes de datos como internet, la inteligencia artificial, así como determinados temas de electrónica. Se puede entender por 'informática' a la unión sinérgica de todo este conjunto de disciplinas.

- **Interacción**³

Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerza, funciones, etc.

- **Internet**⁴

Método de interconexión descentralizada de redes de computadores implementado en un conjunto de protocolos denominado TCP/IP y garantiza que redes físicas heterogéneas funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadores, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California y una en Utah, EE.UU.

Al contrario de los que se piensa comúnmente, internet no es sinónimo de *World Wide Web* (www o "la web"). El www es una parte de internet, siendo uno de los servicios más ofertados por ésta. La *web* es un sistema de información mucho más reciente, desarrollado inicialmente por Tim Berners Lee en 1989. El www utiliza la internet como medio de transmisión.

Algunos de los servicios disponibles en internet, aparte de la Web, su versión evolucionada Web 2.0 y los sistemas operativos *web* (WebOS, EyeOS), son el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), la transferencia de archivos (FTP), el correo electrónico (SMTP y POP), los boletines electrónicos (*news* o grupos de noticias), las conversaciones en línea (IRC y *chats*), la mensajería

³ <http://buscon.rae.es/drael/>

⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

instantánea, la compartición de archivos (P2P, P2M, Descarga Directa), la radio a la carta (Podcast), el visionado de video a la carta (P2PTV, Miro, Joost, Videocast) y los juegos en línea.

- **Nuevas formas de comunicación**⁵

Surgimiento de un nuevo sistema de comunicación electrónica, de carácter mundial, interactivo, acompañado por una integración de todos los medios de comunicación que transforma las culturas y la manera de interactuar con los demás, disolviendo las fronteras de la identidad.

- **Nuevas tecnologías**⁶

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Se encargan del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la información mediante la utilización de *hardware* y *software* como medio de sistema informático.

Las tecnologías de la información y la comunicación son una parte de las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TIC y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información con diferentes finalidades (formación educativa, organización y gestión empresarial, toma de decisiones en general, etc.).

- **Relaciones sociales**⁷

La relación social puede referirse una multitud de interacciones sociales, reguladas por normas sociales, entre dos o más personas, teniendo cada cual una posición social y desempeñando un papel social. Resultado de la relación hay una modificación de la conducta en los individuos. Las relaciones sociales forman la base de conceptos como comportamiento social, contacto, interacción, organización, estructura, movimiento y sistema social.

⁵ ZELENER, Erica Judith. Nuevas formas de comunicación en la red. IRC y adicción. En: <http://www.hipersociologia.org.ar/papers/zelenersp.html>

⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnologías_de_la_información

⁷ http://es.wikipedia.org/wiki/Relaciones_sociales

RESUMEN

El presente documento recopila una investigación sobre las relaciones sociales que surgen a través de la internet y las formas de comunicación que se dan por medio de la red, desde las comunidades virtuales, tomando como punto de referencia la página www.los cuentos.net y específicamente un grupo de escritores bogotanos que surgió de esta página.

Este análisis permite constatar las posibilidades que brinda la red como medio de interacción social y la importancia que adquiere la *Comunicación Mediada por Computador* (CMC) como objeto de estudio en la actualidad.

Para realizar dicho análisis, se hizo una minuciosa lectura de la literatura y las diversas investigaciones que se han realizado sobre el tema, en diferentes partes del mundo, prestando especial atención a los estudios realizados en América Latina.

INTRODUCCIÓN

El ágora, la plaza y la esquina han dejado de ser los sitios en donde la gente se encuentra para charlar, para conocerse y para relacionarse con quienes la rodean. El mundo cambiante y los desarrollos tecnológicos las han desplazado, quedando como un nostálgico recuerdo en la memoria de los abuelos, que no pueden comprender cómo hoy en día, para encontrarse con alguien, basta sentarse frente a la pantalla de un aparato llamado *computador*.

Los computadores, junto con otros adelantos tecnológicos como la internet, el satélite y la multimedia, han ido transformando la forma de vida de las personas, sus costumbres, necesidades y formas de relacionarse entre sí.

La internet ha sido una herramienta que ha facilitado el desarrollo de muchas actividades académicas y científicas del hombre. Desde su masificación en los años 90 empezó a llegar a muchos segmentos de la sociedad en países de los cinco continentes, permeando las formas de comunicación y desplazando de alguna manera los encuentros que se solían dar en los lugares públicos y, como consecuencia, la forma de ver y entender el entorno y las relaciones interpersonales.

Ante estas dinámicas de la vida moderna, es necesario que se dedique tiempo e investigación que contribuyan en la construcción de una ruta que encamine la producción intelectual de la comunicación en el país. En este trabajo se busca determinar nuevas formas de comunicación y tipos de relaciones sociales que surgen en internet, a través de una comunidad virtual que se dedica al quehacer literario.

Además de hacer una exploración por el mundo virtual, se busca dar a conocer, por medio de este trabajo, la manera como se dan los encuentros virtuales que permiten que se construyan nuevos tipos de relaciones sociales, las cuales transforman el panorama de las sociedades modernas.

Otro aspecto que abarca este trabajo está relacionado con la identificación de los tipos de comunicación que se dan al interior de una comunidad virtual y las características de las personas que participan en ella. Al introducirse en el mundo de las relaciones virtuales, se está dando un punto de partida para tener en cuenta académicamente este fenómeno que cada día es más común en un amplio sector de la población colombiana.

Las comunidades virtuales se han venido integrando a las dinámicas sociales de Colombia de forma acelerada y hasta ahora es escasa la literatura que se encuentra sobre el tema a nivel local. En otros países del continente como Argentina, Chile y Brasil, a mediados de la década pasada ya algunos investigadores se interesaban en el estudio de la internet y su influencia en las personas desde diversos campos como la psicología, la sociología y la comunicación, entre otros. Dichos estudios sirvieron como sustento para este trabajo, que pretende abrir camino hacia la concepción de la 'vida' que puede surgir de la interconexión de varios computadores.

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con el pasar del tiempo y la fuerte introducción de la informática como herramienta de comunicación, en especial de la internet, cada vez más personas consolidan relaciones de diferente índole en el ciberespacio. Por ello, es necesario identificar qué incidencias tiene en la construcción de relaciones sociales y cuáles herramientas comunicativas intervienen para el desarrollo de sus interacciones.

1.2. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Para el desarrollo de esta investigación se tomará como referencia una comunidad dedicada a la divulgación literaria de jóvenes escritores de habla hispana: www.loscuentos.net. A través de ella se identificarán los diferentes elementos comunicacionales que se presentan en la interacción de las personas que conforman dicha comunidad, se establecerán las características de las relaciones sociales existentes al interior, sus costumbres y el tiempo que permanecen en línea y que los acredita como miembros de la misma.

1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo se manifiestan las nuevas formas de comunicación en espacios virtuales, donde no se ve ni se oye a la otra persona?
- ¿Es posible la creación de relaciones sociales a través de nuevas tecnologías como la internet?
- ¿Qué tipo de relaciones se generan?

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Determinar nuevas formas de comunicación y tipos de relaciones sociales en una comunidad virtual dedicada a la divulgación literaria de jóvenes escritores de habla hispana, www.los cuentos.net, a través de un análisis descriptivo - interpretativo realizado al subgrupo de escritores de Bogotá.

2.2. Objetivos específicos

- Describir la manera como se dan los encuentros virtuales.
- Indagar qué tipos de relaciones sociales se construyen.
- Definir los tipos de comunicación que se pueden dar al interior de una comunidad virtual.
- Identificar características de las personas que participan en la comunidad.

3. JUSTIFICACIÓN

Con la expansión de la internet, la forma de relacionarse con los demás ha cambiado sustancialmente: cada vez más personas concurren a las salas de charla en la red, conocidas como *chats* y es justo en estos sitios virtuales donde se conforman nuevas agrupaciones sociales, conocidas bajo el nombre de *comunidades virtuales*.

Las comunidades virtuales han surgido de manera espontánea, paulatina y sin ningún tipo de control. Es posible hallar un sinnúmero de lugares de encuentro, todos ellos con afinidades de diferentes índoles y categorías: sitios de carácter académico, cultural, político y hasta pornográfico, en los cuales el acceso es ilimitado y sin restricciones. Los usuarios que se vinculan a las comunidades virtuales van en aumento día a día, haciendo cada vez más complejas las relaciones que se dan al interior de dichos lugares, estableciendo nuevas formas de lenguaje y de significación de los elementos de la sociedad.

El nuevo orden mundial y la globalización hacen posible que personas ubicadas en extremos opuestos del mundo sostengan una conversación virtual en tiempo real, de forma que las fronteras físicas han dejado de ser una limitante para que alguien conozca y se desplace por otros lugares del mundo, conociendo otras costumbres, generando nuevas necesidades y cambiando la forma de ver el mundo.

Es necesario que en este campo de tan fuerte incidencia en la vida moderna, se dedique tiempo e investigación para determinar aspectos de orden comunicacional y social, que son de gran importancia para el desarrollo de elementos de carácter académico y que contribuyan en la construcción de la producción intelectual de la comunicación en el país.

4. MARCOS DE REFERENCIA

4.1. ANTECEDENTES

4.1.1. El origen

“El mundo analógico se digitalizó en un abrir y cerrar de ojos”⁸.

Los seres humanos viven inmersos en un nuevo mundo, una era en la cual las distancias y los espacios se han visto realmente alterados y la noción de tiempo se divide entre lo real y lo virtual: la era de la internet.

La digitalización del hombre es un proceso que ha llevado décadas; un mundo de procesos tecnológicos, culturales y económicos han dado pie para que el hombre sea cada vez más dependiente de las máquinas. En este caso, la atención va hacia los computadores como canal de comunicación en la autopista de la información.

La interconexión de máquinas (computadores) permite realizar tareas de manera simplificada, reduciendo el tiempo y la cantidad de personas que interviene en ella. Además, con el crecimiento de internet y el desarrollo de los distintos *software* ahora permite acceder a una gran variedad de formas de comunicación y entretenimiento, hasta el punto de crear vidas virtuales con amigos, parejas y hasta comunidades; entornos que se dan gracias a la mediación de los computadores y, claro, la internet como universo que sostiene este complejo mundo virtual, es el reflejo de la llamada ‘sociedad del conocimiento’ que surgió con la masificación de los medios de comunicación.

Los inicios de la digitalización se remontan a mediados de los años 70, cuando la microelectrónica tocó las puertas de las empresas, dando nacimientos a la *digitalización cerrada*. Los diferentes departamentos de las empresas se vieron invadidos por los computadores, cambiando drásticamente el desarrollo de las actividades; por ende, a las funciones y necesidades de manos de obra en las empresas. “Las redes estaban adaptadas a la estructura de las organizaciones como un guante. La digitalización se configuraba como un revestimiento virtual de cada organización, adecuándose a sus jerarquías, departamentos, secciones, ámbitos de producción, etc.”⁹.

⁸ FERNÁNDEZ HERMANA, Luis Ángel. Comunidades Virtuales. Digitalización cerrada. Texto de apoyo N° 1. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Pág. 1.

⁹ Ibid. Pág. 2.

Ahora, esta digitalización abrió camino para que se diera el nacimiento de las *comunidades virtuales* en 1969. “En este año se experimentó por primera vez la interconexión de cuatro computadores para conmutar paquetes de información entre ellos. Para realizar esta prueba, el grupo de científicos y tecnólogos promotor de la idea diseñó lo que ahora denominamos una red de arquitectura abierta, RAA”¹⁰.

Este tipo de redes se caracteriza porque “en primer lugar está vacía, es decir, la información la ponen los usuarios. En segundo lugar, el acceso a la red se distingue por tres rasgos notables: *universalidad, simultaneidad e independencia del tiempo y el espacio*”¹¹. Las personas que participan en estas redes son quienes se encargan de construirlas con sus aportes, se pueden conectar cuando quieran e interactuar con quienes estén conectados.

Las características de las redes y la decisión de que su crecimiento fuera desjerarquizado fueron las bases para su maduración y la importancia que éstas adquirieron. Fue suficiente conectar más computadores, sin que ninguno de ellos ejerciera funciones administradoras, para que la red se regara por todos lados. “En 1994 aparece la *World Wide Web*; la rápida diseminación de los servidores *web* por toda la red sirvieron los ingredientes básicos para la gran orgía digital”¹².

Las comunidades virtuales tomaron fuerza en la sociedad después de muchos desarrollos tecnológicos que se dieron poco a poco, permitiendo el intercambio de mensajes, correos electrónicos, listas de correos, *chats*, etc. Estas herramientas se han insertado en la vida del hombre para simplificarla y para fortalecer lazos de relaciones en el nuevo mundo globalizado.

4.1.2. Masificación

Las comunidades virtuales existen a lo ‘largo y ancho’ de la internet y han cambiado su filosofía académica para convertirse en puntos de encuentros virtuales de entretenimiento e interacción social. Los jóvenes son los principales consumidores del tiempo virtual. Aún así, el número de personas que recurren a estos sitios virtuales es muy grande, ya que las comunidades virtuales son una alternativa para ‘ser’ quien se quiera ser.

En efecto, la reciente importancia de estas comunidades reside precisamente en el hecho de estar sustentadas en redes de computadores interconectados. Estas redes, que tras un largo proceso de maduración durante los años 80 han desembocado en internet, han creado espacios artificiales (virtuales) nuevos, dotados

¹⁰ Ibid. Pág. 1.

¹¹ Ibid.

¹² Ibid.

de una serie de características no siempre comprensibles desde los parámetros del 'mundo real'¹³.

La explosión de comunidades virtuales se dio gracias al rápido y continuo desarrollo tecnológico de los computadores, el cual se insertó en el mundo de forma impredecible e incontrolable, pero rentable. De las empresas se trasladó a las escuelas y luego a los hogares. Luego, para dar vuelta a la página, apareció internet, el detonante globalizador.

Como medio de comunicación, la internet ha permitido que las personas y grupos que la utilizan interactúen a través de diversas opciones puestas a su servicio.

En la *web* surgieron el correo electrónico, los grupos de noticias, las conferencias electrónicas (comunicación asincrónica) y el *chat* (comunicación sincrónica). Luego aparecieron otros servicios de *comunicación mediante computadora* (CMC), que facilitaron el surgimiento de las primeras comunidades virtuales. Por una parte tenemos los *newsgroups* de *USENET* y las listas de correo o conferencias electrónicas, que son instrumentos de comunicación en tiempo diferido (o comunicación asincrónica) y, por la otra, ambientes de comunicación en tiempo real (o comunicación sincrónica), como la *Internet Relay Chat* (IRC)¹⁴.

El acelerado crecimiento de internet ha dado pie para que las comunicaciones se den de una manera más descentralizada e inmediata y accesible. Hoy por hoy, cualquier persona, sin importar dónde se encuentre, puede acceder a información de lo que sucede en el mundo entero y 'tejer' relaciones con personas en el otro extremo del planeta, de forma rápida y en tiempo real. Las facilidades de crear una página en internet también dan la opción de organizar una comunidad. Esto quiere decir que quien tenga las posibilidades tecnológicas y económicas y los conocimientos puede fundar o aportar en la fundación de una comunidad virtual. Planteándolo de otra forma, el constructor que tiene los medios para comprar un terreno y construir en él un edificio de apartamentos, que serán vendidos a quienes estén interesados en ellos, está dando la pauta para que se cree una comunidad; en este caso, su interés sería el de habitar casa propia, de manera voluntaria y en la cual se generarán lazos de convivencia.

Así se da la expansión de las comunidades virtuales: con individuos que se adhieren a un dominio, adquieren una identidad dentro de un 'espacio' constituido por intereses comunes; un 'lugar' que habitarán mientras cumpla sus expectativas

¹³ Ibid.

¹⁴ AVOGADRO, Marisa. Comunicarte. Comunidades Virtuales y Ciberderechos: los Ciudadanos en la Sociedad de la Información. En: Razón y Palabra (online). México. Julio de 2005. <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/comunicarte/2005/julio.html#ma>

y en el cual cumplirán roles definidos y normas establecidas por los otros miembros de la comunidad para mantener la sana convivencia. Este reflejo de la 'vida real' es el principal atractivo de las comunidades virtuales y la razón por la cual las personas ingresan a ellas. Es, así mismo, un lugar que le permite a los individuos establecerse en un 'mundo' que se acomoda a sus necesidades, sueños e imaginarios, los cuales muchas veces trascienden la virtualidad, van más allá, hasta el punto de crear nuevos entornos de encuentros 'cara a cara'.

4.1.3. Incidencia

La conformación y participación en las comunidades virtuales se ha convertido en algo común: en todo el mundo jóvenes, adultos y hasta personas de la tercera edad participan en diferentes comunidades, ya sean de carácter académico, de entretenimiento o de búsqueda de amigos. Sin duda, las comunidades virtuales se han filtrado en todos los sectores de la sociedad.

Tanto en las inmensas ciudades como en las zonas rurales distantes existe en la actualidad la forma de acceder a internet y, con ello, la posibilidad de ser miembro de una comunidad virtual. La comunicación en línea permite tener un contacto con gentes de todo el planeta.

La comunidad virtual es un contexto socializador, sin barreras o fronteras que limiten las capacidades del usuario. Gracias a la interacción entre los miembros de la comunidad y entre éstos y sus entornos útiles, la comunidad virtual se convierte en un artificio capaz de promover un estado de conciencia colectiva difícil de alcanzar en el mundo real. Tiende a crear y recrear su propio ambiente¹⁵.

Esa posibilidad de crear 'realidades alternas' hace que las personas encuentren en este 'espacio' la oportunidad de vivir experiencias únicas, sin las limitaciones que le puede implicar el 'mundo real'. En el mundo virtual, el usuario puede construir una identidad, darse a conocer como quisiera ser, es decir inventar un personaje, o como realmente es.

Las personas cuyas desventajas físicas le dificultan tener nuevas amistades encuentran que en las comunidades virtuales las tratan como siempre quisieron que se les tratara: como pensadores y transmisores de ideas y seres que sienten y no como vasijas

¹⁵ FERNÁNDEZ HERMANA, Luis Ángel. La Filosofía de las Comunidades Virtuales de Aprendizaje. Texto de apoyo N° 3. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Pág. 3.

carnales con una cierta apariencia y una manera de hablar y de caminar o de no hablar y no caminar¹⁶.

Se puede decir entonces que la internet es un espacio creado a partir de información disponible y que quienes participan de la vida virtual pueden ser personajes irreales e inventados por individuos que no quieren revelar su verdadera identidad, pero también pueden ser personas que se muestran tal cual son, sin la necesidad de crear ficciones sobre sí; quienes están 'de manera limpia', por llamarlo de alguna manera. La internet es un mundo virtual en el cual se puede habitar como reflejo de la realidad o de manera ficticia y cada quien tiene la libertad de ser quien quiera ser.

El hombre del siglo XXI tiene la posibilidad de llevar más de una vida: ser un poeta, un ejecutivo, un ingeniero, etc. Por esta razón, cada comunidad virtual que nace se llena de 'ciudadanos' en un abrir y cerrar de ojos y se convierte en un mundo que vive constantemente en una explosión demográfica, quizás sin control, hermosamente caótica.

4.2. MARCO TEÓRICO

El desarrollo de las nuevas tecnologías y la expansión de la internet en las últimas dos décadas propició la aparición de nuevas formas de comunicarse y de relacionarse entre los seres humanos, transformando las dinámicas y las percepciones del mundo.

Diariamente en el ciberespacio nacen nuevos lugares en donde la gente confluye para tratar diferentes temáticas; estos sitios son la nueva urbe donde se constituyen una gran variedad de nuevas comunidades. Dada la rápida masificación del uso de computadores y el servicio de internet domiciliario, es posible que muchas más personas accedan a la *web*, en donde pueden encontrar una gran cantidad de aplicaciones y sitios que les brindan información de un sinnúmero de temas. De ahí parte además la posibilidad de que se dé la agrupación de personas en torno a temáticas de interés común de forma espontánea.

Se entiende por *comunidad* una agrupación de personas ubicadas en un mismo marco de tiempo y espacio, que además comparten elementos culturales tales como el idioma, las costumbres y su percepción del mundo. Anteriormente, las comunidades se encontraban ubicadas en los diferentes puntos cardinales del planeta y estaban insertas en el mundo real. Pero con la aparición de internet, otro

¹⁶ GÓMEZ CRUZ, Edgar. Género y Sexualidad en las Comunidades Virtuales. Tomado de: BIENAL DE COMUNICACIÓN (3ª: 2001: Puebla). En: Archivo del Observatorio para la Cibersociedad (online). México. 2002. <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=20>

tipo de agrupaciones humanas aparecieron para cambiar el panorama, para nutrir la compleja red de redes sociales existentes. Para comprender un poco mejor el concepto de comunidad virtual, es necesario tener claro que ésta comparte rasgos importantes con las comunidades del 'mundo real'. "Existe un componente afectivo, de solidaridad mutua y un sentimiento de pertenencia al grupo el cual permite a sus miembros identificarse con él y sus patrones culturales característicos y distinguir quién pertenece y quién no"¹⁷.

En este sentido, la comunidad se entiende entonces como una agrupación de personas que comparten de forma voluntaria una serie de patrones culturales y normas, que además se identifican en y con dicha agrupación, lo que les motiva a permanecer en ésta.

Es importante tener claridad en que toda comunidad cumple una función integradora, en la cual las personas concurren de forma voluntaria: los individuos hacen parte de un 'espacio' y comparten fines comunes y una percepción del mundo común, trabajando por y para todos los miembros de esta agrupación humana. Estas características también se dan en las agrupaciones que surgen de la red y ello es lo que les da el estatus de comunidad, aunque difieran de las comunidades del mundo físico.

La comunidad es fundamentalmente un modo de relación social, un modelo de acción intersubjetivo construido sobre el afecto, la comunidad de fines y de valores y la incontestable esperanza de lealtad, de la reciprocidad; la comunidad es un acabado ejemplo de tipo ideal de la acción social, una construcción teórica de alguna manera extraña de la propia realidad que acostumbra a ser algo más sentido que sabido, más emocional que racional¹⁸.

Ahora bien, para entender lo que es una comunidad virtual es necesario entender lo *virtual* como un concepto que nació desde mucho antes de que apareciera la *web* y se adaptó a la internet dadas sus características de no presencia física. Históricamente, el término fue acuñado en la Edad Media a partir de la palabra *virtud*, la cual se usaba para calificar el poder divino, "ya que este tenía la virtud de ser real, aún cuando no se pudiera observar en el mundo material"¹⁹. Más adelante la física lo adaptó para sustentar el efecto de la imagen reflejada en el espejo: "dícese del foco en que concurren las prolongaciones de los rayos luminosos reflejados por un espejo convexo o refractados por una lente

¹⁷ SILVIO, José. Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje (online). Venezuela. 10 de julio de 1999. <http://funredes.org/mistica!contedi!doc35.html>

¹⁸ GONZÁLEZ FUENTES, G. Psicología Comunitaria. España: Editorial Visor, 1988. Pág. 13.

¹⁹ ALVA, Eilen. Internet alberga más de 100 millones de portales en todo el mundo. En: DOT COM Tecnología Digital (online). Noviembre 6 de 2006. <http://dotcomtecnologiadigital.blogspot.com>

cóncava”²⁰, es decir, la capacidad de una imagen de estar aparentemente en un lugar sin que físicamente lo esté.

A partir de estas afirmaciones se puede entender que lo virtual es una dualidad entre lo real y lo no real, es decir que tiene la posibilidad de representar un objeto y este puede ser representado, de forma que se simula la realidad. “Lo virtual es la cualidad de aparentar lo real al simular sus efectos. Pero sin serlo. En otras palabras, lo virtual es la cualidad de lo hiperreal”²¹.

Vinculando el término al lenguaje actual, se encuentra que hace referencia a la presencia en el ciberespacio: lo virtual es la capacidad de hacerse presente en el mundo de los *bites*, en el universo de la *www*, en el que existir es tan fácil como crear un correo electrónico, un perfil en una comunidad virtual como *Myspace*, *Facebook* o una de tantas páginas de este tipo que existen hoy por hoy en el ciberespacio.

Retomando y combinando las ideas de comunidad y de virtual expuestas anteriormente, se podría decir que *comunidad virtual* es una agrupación de personas en la *web* que cumplen características similares a las del mundo material, en donde se crean normas de conducta y se tejen redes sociales. Pero el concepto va más allá de la mera definición de términos, ya que engloba una serie de complejidades que exige indagar con mayor profundidad en el concepto.

Desde el punto de vista teórico, no se ha conseguido que los autores que han elaborado literatura sobre este tema se pongan de acuerdo para esclarecer este concepto:

El establecimiento de una opinión universal va más allá de la simple unión de las raíces semánticas o etimológicas de las palabras que lo componen. Dado el carácter eminentemente deficiente del cuerpo teórico que describe las comunidades virtuales, hay poco acuerdo entre sus investigadores en torno al establecimiento de un concepto definitivo, o por lo menos, genérico²².

Un autor de referencia en cuanto a estudios de las comunidades virtuales y a quien se le reconoce haber usado el término por primera vez fue Howard Rheingold, quien las entiende como “agregados sociales que emergen de la red (internet) cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas por

²⁰ Ibid.

²¹ COLORDO PRUTSKY, Dalith. Comunidades virtuales (online). Agosto de 2004. <http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml>

²² Ibid.

suficiente tiempo y con suficiente sentimiento humano, para formar nexos de relaciones personales en el ciberespacio”²³.

En esta afirmación se encuentran elementos básicos de gran relevancia: primero la *interactividad*, importante para la construcción de redes sociales. Segundo, el *componente afectivo*, el cual se da después de previo conocimiento entre las personas que participan de los encuentros en que comparten su tiempo e ideas con sus semejantes. Por último, *el tiempo de interactividad*, que es de gran importancia, ya que entre más tiempo se comparte con un grupo determinado de personas, más posibilidades hay de que se creen vínculos entre ellas

Queda claro que son congregaciones de personas que se relacionan a través de la *Comunicación Mediada por Computador (CMC)*, en donde crean lazos comunes de identidad que les permite desarrollar actividades de interés general entre sus miembros y dentro de los cuales surgen sentimientos humanos. Las relaciones llegan a generar sentimientos de apropiación e identidad entre sus integrantes, sobrepasando los meros intercambios de datos.

En este sentido, las comunidades virtuales son “un objeto hiperreal en tanto que simulan ser una comunidad real, pero carece de algunos elementos característicos de ella. Está integrada por una serie de cibernautas que se identifican y comparten el contexto, valores y normas de la comunidad y han desarrollado un sentido de pertenencia hacia la misma”²⁴. Es decir que las personas que la integran sienten afinidad de estar allí y por ende comparten y respetan sus normas. “Está ubicada en una parcela o zona del ciberespacio compartida y frecuentada por sus miembros y en cuyo lugar estos establecen un contacto social a través de la *Comunicación Mediada por Computador (CMC)*”²⁵.

En el contexto de hiperrealidad que se crea en la *web*, las agrupaciones humanas encuentran una forma de vivir o recrear acciones de la vida cotidiana, haciendo uso de la CMC, a través de la cual surge una nueva forma de interactuar con el mundo, en la que las barreras de espacio y tiempo desaparecen:

Estos grupos así constituidos tendrán por un lado características propias de cualquier grupo y, por otro, características inherentes a su condición de virtualidad. Al decir que los grupos de internet son virtuales, se está haciendo referencia a que su existencia no ocupa un lugar en el espacio. Consecuentemente la distancia que separa a sus miembros es irrelevante²⁶.

²³ RHEINGOLD, Howard. La Comunidad Virtual. Una sociedad sin fronteras. 1ª edición. Barcelona: Editorial Gedisa, 1994.

²⁴ COLORDO PRUTSKY, Dalith. Op. Cit.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

Estos grupos están divididos en dos categorías: aquellos que tienen la *Comunicación Mediada por Computador* (CMC) como una extensión de su existencia física y los que existen únicamente mediante internet. Pero se podría incluir una tercera categoría, en la cual la existencia virtual se extiende a los encuentros 'cara a cara'. Tal es el caso de www.loscuentos.net, comunidad objeto de esta investigación.

Esta comunidad, creada en Chile, tiene usuarios de diferentes países de habla hispana y su razón de ser es publicar escritos de autores no reconocidos y discutir sobre literatura. Cuenta con una gran cantidad de herramientas que permiten a los usuarios interactuar con facilidad, comunicarse y compartir sus ideas, necesidades y aportes a la creación literaria.

Para que exista la comunidad, es necesario que las personas se comuniquen entre sí; además, de ésta surgen las relaciones e interacciones que hacen del hombre un ser social. La comunidad se define en términos de comunicación: ésta existe si se comparte y se intercambia información. De hecho los dos conceptos comparten origen etimológico. El término comunicación viene del latino *comunis* (común) o de *comunicare* (establecer una comunidad)²⁷.

La comunicación viene entonces a ser el elemento integrador en éste y en todo tipo de comunidad. Es la herramienta que permite que surjan lazos sociales y relaciones entre las personas:

Es un comportamiento que da como resultado la transferencia de información entre organismos, con el propósito de modificar el comportamiento de todos los participantes involucrados en el proceso. La comunicación es básica para todas las formas de vida y, en especial, para los seres vivos que se desenvuelven en un ambiente social²⁸.

En este punto, es necesario aclarar el concepto de *comunicación*, ya que éste nos permitirá desarrollar otros conceptos e ideas a lo largo de esta investigación.

Desde la semiótica, la comunicación adquiere significaciones diferentes de acuerdo al momento histórico y el contexto en que sea interpretada:

La comunicación es un proceso por medio del cual los individuos se relacionan entre sí para hacer del mundo un lugar donde las ideas,

²⁷ PAZOS, María. PÉREZ GARCÍAS, Adolfin. SALINAS, Jesús. Comunidades Virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. *EN: Iniciativa Mexicana de Aprendizaje para la Conservación* (online). México. Agosto de 2005. http://www.imacmexico.org/ev_es.php?ID=20247_201&ID2=DO_TOPIC

²⁸ BARFIELD, Thomas. Diccionario de antropología. 1ª edición. México DF: Siglo Veintiuno Editores, 2000. Pág. 125.

los conocimientos, hechos y situaciones sean comunes. En los actuales momentos se habla que el mundo es una gran aldea, pues cualquier acontecimiento que suceda en el lugar de la tierra que fuese y por remoto que éste sea, puede ser visto de forma inmediata por todos los países del mundo²⁹.

En 1930, un grupo de científicos se interesó en los estudios de la comunicación. Uno de ellos fue Harold Lasswell, quien introdujo dos nuevos elementos: el *canal* a través del cual se transmiten los mensajes y los *efectos* que éstos producen. Básicamente, el modelo de Lasswell se plantea en la premisa ‘¿Quién dice qué, en qué canal, a quién y con qué efecto?’. Este modelo aplicó para el sistema de propaganda de la II Guerra Mundial y la Guerra Fría, en donde surgió un interés por el dominio de los medios y por ende de las audiencias.

El modelo de Lasswell tenía como centro la concepción de que toda comunicación se ejerce desde el emisor hacia el receptor con la intención de persuadir al otro de que haga algo determinado. Es decir, es un modelo basado en la influencia donde el mensaje necesariamente debe producir un efecto. De esta manera, el modelo básico de Lasswell consta de tres elementos fundamentales: *el hablante*, quien emite el mensaje; *el discurso*, y posteriormente *el oyente*, quien recibe el mensaje y completa la comunicación³⁰.

Este modelo de la comunicación fue un aporte interesante que involucró a los medios como canal de comunicación. En ese momento, la radio y la televisión empezaban a masificarse y a ser parte de la sociedad y ésta empezó a recibir grandes cantidades de información, en este momento surge la ‘sociedad de la información’. Esta hace referencia a la posibilidad de acceder a grandes cantidades e información proveniente de diversas fuentes y lugares, les permite a las personas conocer más sobre los diferentes acontecimientos, culturales, políticos y económicos que se dan a diario alrededor del mundo, en donde cada quien se apropia de lo que considera le puede ser útil en su cotidianidad.

Así, los medios masivos empezaron a adquirir relevancia en el estudio de la comunicación: fue el inicio de la mediatización de la información, un proceso que creció a pasos agigantados. Marshall McLuhan ya lo predecía en la década de los 60, al hacer referencia a la *aldea global*, el mundo interconectado por los medios electrónicos, fruto del desarrollo tecnológico de la humanidad. Su concepción era que “cualquier tecnología (todo medio) es una extensión de nuestro cuerpo, mente o ser. Los medios tecnológicos son entendidos como herramienta que extienden

²⁹ Ibid.

³⁰ ROMERO, Milagros. Desarrollo de la televisión en Venezuela (online). Caracas. Junio de 2003. <http://www.monografias.com/trabajos13/televis/televis.shtml?monosearch>

las habilidades humanas, del mismo modo que una bicicleta o un automóvil son una extensión de nuestros pies...³¹.

En este sentido, los medios de comunicación pasaron a ser parte de la vida de los seres humanos: la televisión no sólo llegó a la mayoría de los hogares, sino que se masificó a través del cable, el satélite y más adelante con la entrada a escena de la internet, poniendo a disposición de los usuarios grandes cantidades de información que asimilan de acuerdo a sus necesidades y su entorno cultural. Mc Luhan clasificó los medios de comunicación en dos categorías: los *calientes*, como la radio, que no exigen participación de quien los usa y *fríos*, como la televisión y la internet, que exigen que el usuario participe de alguna manera en la recepción de los mensajes. “La clasificación que hace Mc Luhan de los medios como calientes o fríos se sustenta más en la experiencia sensorial que en el significado de las palabras”³².

Dentro de esta clasificación de medios, la internet es claramente un medio frío, ya que requiere la actuación directa del usuario, quien para poder acceder a ellas debe necesariamente leerla o generarla del computador. A esto se le llamó *Comunicación Mediada por Computador* (CMC), “que tiene que ver con la forma en que las personas interactúan entre sí a través de un computador y mediante una serie de conexiones y protocolos. La CMC es quizá una de las áreas más conocidas de la internet y una de las más utilizadas en forma de *chats*, de mensajeros, de los grupos de noticias y por supuesto del correo electrónico”³³.

La CMC tiene como base la conexión a internet, en donde se encuentran una serie de protocolos o programas que permiten que el mensaje se transporte y llegue a su receptor o receptores, quienes a la vez los pueden redistribuir a más usuarios. Este tipo de comunicación puede trascender más allá del simple intercambio de datos y llegar a construir relaciones de mayor profundidad:

Algunos de los trabajos pioneros sobre CMC fueron desarrollados por Walter (1992, 1994), quien en sus estudios sobre los efectos interpersonales de la interacción mediada por computador encontró que dentro de la CMC se pueden dar efectos (y afectos) interpersonales (confianza, cariño, reconocimiento) que se dan en la comunicación cara a cara. Sin embargo, requieren mayor interacción y tiempo para que lleguen a consolidarse (es importante apuntar que también requieren poco tiempo para deshacerse)³⁴.

³¹ McLUHAN, Marshall (online). http://es.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

³² Ibid.

³³ GÓMEZ CRUZ, Edgar. GALINDO, Alma. Los estudios de Comunicación Mediada por Computador: una revisión y algunos apuntes. *EN: Razón y Palabra* (online). México. Abril - Mayo de 2005. <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos//anteriores/n44/gomergalindo.html>

³⁴ Ibid.

La CMC puede crear rasgos semejantes a los que se dan en la comunicación cara a cara, aunque carezca de elementos expresivos complementarios, como los gestos, la entonación y la proxémica, entre otros. Ante estas falencias han surgido elementos gráficos que las asemejan, como los *emoticons*, que de alguna manera permiten lograr la expresividad que el texto restringe.

Dentro de la CMC se pueden identificar dos categorías de comunicación: la *online* (comunicación en tiempo real) y la *offline* (comunicación en tiempo diferido). La primera es posible comúnmente en herramientas como el *Chat*, *MSN* y *Skype*, entre otros, en los cuales los usuarios intercambian mensajes de texto y voz de forma simultánea, además de la posibilidad de conexión de cámaras, micrófonos y audífonos que enriquecen la comunicación. En el caso de la comunicación *offline*, se da por medio del correo electrónico, foros virtuales, libros de visita y listas de correo, etc. y puede incluir además textos, imágenes y videos.

Por su parte, Sproull y Kiesler (1986), quizá los iniciadores de este tipo de investigación, encontraron que los participantes en la CMC carecen de señales o pistas sobre el contexto social de las personas con quienes interactúan, lo que normalmente está dado por las actitudes, el comportamiento y el aspecto físico de las personas. Carecer de ellos propicia ese clima de anonimato que desemboca en una comunicación más excitante y desinhibida y por lo tanto, en una participación igualitaria³⁵.

En general, las características de la CMC integran los mismos elementos que las que se dan cara a cara (emisor-mensaje-canal-receptor) y pueden cumplir con los mismos objetivos: informar y construir relaciones sociales de diferentes niveles:

La CMC, por supuesto, no es solo una herramienta; es al mismo tiempo tecnología, medio y motor de las relaciones sociales. No sólo estructura relaciones sociales, es el espacio en donde dichas relaciones ocurren y la herramienta que los individuos usan para entrar en ese espacio. Es mucho más que el contexto en donde ocurren esas relaciones (también se concibe de esta manera). Por ello, es comentado e imaginativamente construido por procesos simbólicos iniciados y mantenidos por individuos y grupos³⁶.

La CMC es una forma emergente de comunicación que, aunque existe hace 30 años, apenas en la última década se ha masificado e integrado a las demás formas de comunicación (gestos, señas, gritos, etc.) que hacen parte de las actividades y ocupaciones cotidianas de las personas. Se caracteriza por hacer

³⁵ Ibid.

³⁶ Ibid.

uso del lenguaje y por su inmediatez, lo cual le permite a internet ser un 'lugar' en que se construyen y se transforman las relaciones sociales.

En cuanto a las *relaciones sociales*, se entiende que éstas son sistemas de organización contruidos con base en la comunicación y en la interacción de las personas. "El sistema social se compone de la interacción de los individuos humanos. Cada uno de cuyos miembros es a la vez *actor* (con metas, ideas y actitudes, etc.) y *objeto* de orientación, tanto para los demás actores como para sí mismo"³⁷.

Las interacciones entre personas se dan de acuerdo con diferentes contextos y finalidades, ya sea entre dos o más personas, y pueden ser de carácter personal o público, ubicados en una fracción de tiempo y espacio en el mundo. Es decir, las relaciones sociales, por lo menos hasta hace un tiempo, se daban entre personas que compartían una ubicación geográfico-espacial en el mundo, la ciudad, el barrio, el pueblo, etc. Los medios de comunicación han venido cambiando esta dinámica y en especial la internet: ya la visita abandonó la sala de la casa para darse en la sala de conversación de algún punto com.

En este contexto, es necesario retomar los conceptos de *comunidad* y *virtualidad* mencionamos anteriormente, puesto que las relaciones sociales se dan de dos formas. Por un lado, las 'cara a cara' en las comunidades tradicionales donde los miembros comparten un espacio geográfico, con una identidad cultural y una serie de normas que permiten que la comunidad funcione. Por otra parte se encuentran las relaciones de carácter virtual, que comparten características con las físicas, pero se dan en el ciberespacio, es decir, nacen de la CMC y sobreviven en la internet, en la parcela virtual de la *web*.

En torno al contexto virtual en que surgen estas comunidades, se genera una nueva forma de producción cultural que tiene como base el entorno virtual y envuelve todos los aspectos de la vida del hombre, la ciencia, política, economía las artes, "se constituyen nuevas realidades mediáticas que ya no se explican mediante el recurso a los viejos paradigmas"³⁸. Es decir que el hombre en la actualidad entreteje nuevas formas de concebir el mundo y nuevas formas de producción cultural en y desde la los entornos virtuales, apoyándose en las herramientas tecnológicas a sus disposición.

³⁷ SÁNCHEZ DE HORCAGO, J.J. UÑA, Octavio. La sociología: textos fundamentales. 1ª edición. Madrid: Libertarios/Prodhufo, S.A., 1996.

³⁸ BERNAL, PATRICIA. Cibercultura: una mirada desde la complejidad y la comunicación. Pontificia Universidad Javeriana.

5. METODOLOGÍA

5.1. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL OBJETO DE ESTUDIO

Para la investigación de este trabajo se escogió la página de internet *Página de los Cuentos*, www.loscuentos.net, sitio destinado a la publicación de textos literarios para escritores *amateurs* de habla hispana. En ella se pueden encontrar jóvenes escritores de países como Chile, Colombia, Argentina, México, España, Perú, entre otros.

La página fue creada en Chile por un grupo de entusiastas de la literatura que vieron en este medio la oportunidad de hacer públicos sus escritos y, de paso, darle la posibilidad a muchos escritores de mostrar sus producciones. Poco a poco, las personas se han vinculado a la página y le han encontrado una gran utilidad como medio de comunicación para los quehaceres literarios. Esto las ha llevado a dedicarle una parte de su tiempo para que funcione de manera más adecuada.

El portal tiene un total de 69.634 usuarios registrados, quienes pueden publicar sus escritos de manera gratuita y participar en las actividades que se realizan en las secciones que la componen.

La persona interesada puede registrarse en la página ingresando sus datos básicos; a partir de ese momento empieza a hacer parte de la comunidad. Es identificada con un *nickname* (sobrenombre), el cual será su identidad como ciudadano virtual en esta comunidad. El *nickname* es escogido por cada quien a su antojo.

Al ingresar a www.loscuentos.net, el usuario se encuentra con el *home* o portada de la página, en la cual aparece una descripción del lugar y en la parte inferior, un listado de los últimos textos publicados, con sus autores y fecha de publicación. **(Anexo 1).**

La página cuenta con diferentes secciones que les permite a los miembros participar en actividades como foros, mesas redondas, talleres, *chats* y galerías de fotos, además de buscadores y temas relacionados con la literatura. Así mismo, cada usuario tiene una barra de elementos de los que dispone a nivel individual: la hoja de sus registros, su biografía, el listado de sus escritos publicados, favoritos y un libro de visitas que funciona a manera de correo electrónico. Cada una de las secciones cuenta con una persona que hace las veces de moderador para su correcto funcionamiento.

A continuación, se muestra la estructura al interior de cada una de estas secciones:

- *Sección de noticias*: lugar donde el administrador de la *web* publica las noticias de interés para los miembros de la comunidad, ya sea de adelantos tecnológicos, fallas o nuevas herramientas que se implementen. **(Anexo 2)**.
- *Foros*: lugares donde se dan discusiones sobre diversos temas. Esta opción agrupa el listado de los diferentes foros que se realizan. Están divididos por categorías para que los usuarios los puedan encontrar con mayor facilidad y además para darle un orden temático a su publicación. **(Anexo 3)**.
- *Mesa redonda*: es un espacio en el cual los miembros de la página se reúnen para discutir temas literarios libres. Cada quien puede dejar su opinión de acuerdo al tema del momento. Cuenta con un moderador que mantiene el orden y la dirección temática. **(Anexo 4)**.
- *Eventos*: es un buscador que le permite al usuario ubicar los diferentes eventos programados en la página, tanto *online* como cara a cara. **(Anexo 5)**.
- *Enlaces*: en esta sección se muestran páginas relacionadas con temas literarios, además de una persona de contacto que puede ayudar en caso de que alguien quiera que su *blog* o su sitio aparezca relacionado en el listado. **(Anexo 6)**.
- *Búsqueda*: como su nombre lo indica, es un espacio que le permite al usuario buscar temas, escritos y escritores. Funciona de la misma manera que cualquier otro buscador *web*, como *Google* o *Yahoo!* **(Anexo 7)**.
- *Chat*: es una ‘sala de conversación’ en la cual los cibernautas se reúnen para hablar de diversas temáticas. Se podría afirmar que hace las veces de un café u otro lugar de interacción social de la ciudad física. **(Anexo 8)**.
- *Galería de fotos*: es un espacio para que los cuenteros ‘monten’ sus fotos de los encuentros que realizan cara a cara. A la vez, es una manera de que cada integrante de la comunidad pueda ver y conocer a quienes participan en este espacio. **(Anexo 9)**.

A nivel personal también hay herramientas de las cuales dispone cada uno de los miembros de la página para ver su estado en ella. Éstas le brindan la oportunidad de generarse una identidad en el sitio y de saber los detalles de su estadía en él.

- *Biografía*: en este lugar cada usuario hace una descripción de sí mismo y tiene la opción de agregar una fotografía. **(Anexo 10)**.

- *Mis cuentos*: aparece el listado de escrito del miembro, con el nombre del texto, la fecha de publicación, el número de visitas, la calificación que le han dado y el número de comentarios que ha recibido cada escrito. **(Anexo 11)**.
- *Libro de visitas*: este espacio cumple las veces de correo interno. Aquí los miembros de la página pueden pasar a dejar mensajes personas directamente a cada quien. Existe una opción de privacidad en la cual el mensaje sólo será visto por el destinatario y por quien lo escribe. **(Anexo 12)**.

Cada usuario tiene la posibilidad de ver quién está en línea, además de ver a qué categoría pertenece. Existen tres categorías, cada una identificada por una viñeta de color, que se obtiene de acuerdo al tiempo de permanencia como miembro de la página. La edad en la *Página de los Cuentos* se mide en días:

- *Cronopios*: son aquellos cuenteros que tienen menos de 60 días en el sitio y se identifican con una viñeta de color verde.

- *Famas*: son los ‘mayores de edad’, que llevan más tiempo y los identifica una viñeta de color azul.

- *Moderadores*: son voluntarios que se dedican a mantener el orden en el sitio y se identifican con una viñeta de color rojo.

Cronopios y *Famas* son términos acuñados por el genial Julio Cortázar.

Por último, vale la pena relatar la forma como llegué a este sitio *web* y por qué me surgió la idea de tomarlo como objeto de estudio:

Buscando un texto de Julio Cortázar en la *web*, en el buscador *Google*, me arrojó un listado de resultados y al abrir cada uno de los que coincidía con mi búsqueda di con un portal llamado *los cuentos.net*. Al abrir este sitio y navegarlo por un par de horas me generó un gran interés, motivo por el cual me registré y publiqué algunos escritos, al día siguiente revisé el estatus de los textos, encontré que ya habían sido leídos y comentados, visité los links de quienes había leído mis escritos, leí y comenté sus textos y así se fue dando una serie de intercambio de mensajes con algunos miembros de la página. Después navegando el sitio fui descubriendo nuevas herramientas que estaban a disposición de los usuarios, como los foros, en el listado de foros me llamó la atención uno que hacía referencia a encuentros cara a cara entre algunas personas de Bogotá. Ingresé a este foro me presenté y empecé a asistir a los encuentros “reales” que este grupo organizaba. En dichos encuentros me percaté de un grupo muy compenetrado entre sí, en el cual se respiraba un ambiente de confianza y familiaridad que aumentó mi interés por estas personas y por esta ‘comunidad’ y el medio en el que surgió y que la sustenta y la mantiene unida, cómo la internet facilita el surgimiento

de comunidades virtuales e incide en la vida de las personas y su forma de relacionarse.

5.2. TIPO DE ESTUDIO

Es un estudio de tipo *descriptivo*. Procura brindar una buena percepción del objeto y busca analizar el sitio de internet www.loscuentos.net y las maneras como se comportan los elementos que lo componen. Para comprender de mejor manera la comunicación y las relaciones en una comunidad virtual, fue necesario que el investigador viviera la experiencia integrándose a la comunidad, www.loscuentos.net. “Los estudios descriptivos llegan a conclusiones generales construidas por medio de abstracciones, que dan cuenta de los hechos observados”³⁹.

La investigación se dará mediante un *análisis cualitativo*, el cual permite un abordaje subjetivo de las acciones de la vida cotidiana, en la red, donde se construyen las realidades humanas paralelas a las actividades que realiza el hombre en su vida ‘real’.

El análisis de la información le da un *carácter hermenéutico*, ya que sólo a través de la interpretación que el investigador hace de ella se puede llegar a un resultado que sustente la razón de la investigación. Esto quiere decir que los resultados de la investigación son la interpretación que el investigador hizo de lo observado, con base en los elementos teóricos que sobre la materia se han realizado en diferentes partes del mundo.

5.3. DESARROLLO METODOLÓGICO

Como punto de partida para llevar a cabo la investigación, se pensó como objeto de estudio la totalidad de la página web www.loscuentos.net. Al ver que se trataba de un conjunto demasiado extenso, más aún teniendo en cuenta su carácter cualitativo, se decidió tomar como objeto central el grupo de integrantes ubicados en la ciudad de Bogotá, para darle un contexto local y, además, dejar un precedente sobre el estudio de este fenómeno en cuanto a tema de análisis, dada la poca información que se puede encontrar.

Los cuenteros bogotanos de esta página está conformado por un grupo base de 10 personas en edades de entre 20 y 40 años, entre mujeres y hombres, con un

³⁹ WYNARCZYK, Hilario. Orientaciones técnicas, especialmente para niveles de licenciatura y master en ciencias de la administración y sociales. EN: Ciencia y técnica administrativa (online). Buenos Aires. Enero de 2002. <http://www.cyta.com.ar/biblioteca/bddoc/bdlibros/eltrabajodetesis/estrategia.htm>

nivel de estudios universitario en su mayoría, con afinidad en la escritura y lectura de literatura en sus diferentes formas, cuento, poesía, haiku, etc. además de este grupo base ocasionalmente participan otras personas con menos constancia y/o de otras ciudades y países, adicionalmente a los encuentros cara a cara, asisten esporádicamente visitantes de otros lugares, que conocen de los encuentros a través de los foros en la página y que al estar en la ciudad ven la oportunidad de conocer a esas personas que con las que han interactuado a través de la *web*.

Tras el primer contacto con la página de estudio, se observó que ya existían una serie de foros que podían brindar información relevante para el análisis, los cuales se ordenaron por ejes temáticos de acuerdo con los intereses de la investigación. “Paso básico, se tiene que delimitar el eje sobre el cual girará el estudio, es decir aquel(los) tema(s) que resuman los intereses específicos del investigador”⁴⁰. En este caso los temas fueron: *Comunicación Mediada por Computador y relaciones sociales*.

Se planteó entonces una estructura que permitió conocer el fenómeno en tres momentos.

5.3.1. Validación del sitio www.loscuentos.net como comunidad virtual

Para esta fase se analizaron las características de la página y el comportamiento de sus miembros frente al concepto de lo que se entiende por *comunidad real*. Se validó su estatus de comunidad virtual teniendo en cuenta las características que Rheingold hace para este tipo de congregaciones: *tiempo de permanencia, sentimiento humano e identidad*.

Bajo estos preceptos, se hizo un seguimiento a los mensajes en los foros y en los libros de visitas de los miembros de la comunidad. Se dio especial atención a los que participaban en el foro de encuentros en Bogotá, con el fin de identificar que se cumpliera con las características mencionadas y que no fuera un sitio en el que sólo se intercambiaba información sin trascender en las personas que hacen usos de la página.

Al entender la agrupación de personas de esta página como comunidad virtual, se puede afirmar que en el ciberespacio se gestan nuevas formas de comunicación y de relación entre los seres humanos, para compartir y crear situaciones paralelas a la vida cotidiana del mundo físico, lo que responde al propósito de esta investigación.

⁴⁰ GÓMEZ CRUZ, Edgar. Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las Comunidades Virtuales. Una propuesta emergente. *EN*: Archivo del Observatorio para la Cibersociedad (online). México. 2002. <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=21>

En la siguiente etapa se implementaron dos foros abiertos en los que se plantearon las preguntas *¿Qué significa ser miembro de una comunidad virtual?* y *¿Cuáles cree que son las características y requisitos para ser un ciudadano de una comunidad virtual?* Además se hizo una revisión de los libros de visitas y el foro de los encuentros en Bogotá para ver cuáles elementos se podían encontrar en estos mensajes. La lectura de los foros y los libros de visitas fueron fundamentales para identificar datos de relevancia al momento de darle categoría de comunidad virtual al sitio, ya que sólo así se podía saber si las personas actuaban como ‘habitantes’ o como usuarios.

A diferencia de las listas de correos en donde las personas inscritas reciben información, las comunidades virtuales son un entorno de interacción donde “se crean, no sólo relaciones interpersonales, sino hiperpersonales, entendidas como más íntimas y socialmente deseables”⁴¹. Uno de los foristas afirmó: “Este, la verdad, es un sitio espléndido, una joya, un tesoro. Tiene de todo en bien generosas cantidades. Una gama increíble de arte y corazón”. **(Anexo 13)**. Este tipo de respuestas permitió constatar si las personas que participan de la página se sentían miembros de una comunidad, para de esta forma reafirmar el estatus de comunidad con individuos que se identifican como parte de ella.

Teniendo este contexto identificado, se pudo avanzar hacia la siguiente etapa de la investigación, que fue reconocer las formas de comunicación que se dan al interior de la página y específicamente entre los miembros de dicha comunidad.

5.3.2. Formas de comunicación en una comunidad virtual

Entender la comunicación en este entorno implica analizar detenidamente cada uno de los procesos que se dan en su interior, más allá del mero intercambio de mensajes. La comunicación en la red es un fenómeno que merece atención, en especial en el ámbito local, ya que se observa un profundo vacío de investigación en cuanto a este fenómeno, claramente inmerso en la sociedad colombiana. “Los estudios sobre internet ya no representan necesariamente una novedad. La llamada red de redes lleva más de 30 años existiendo y aunque en algunos círculos se sigue exhibiendo como ‘nueva tecnología’, la realidad es que ya forma parte de nuestra ecología comunicacional con un protagonismo muy importante” (Gómez y Galindo).

Para ver las formas en que se puede dar la comunicación en una comunidad virtual, fue vital primero conocer el sistema a investigar: había que navegar por todo el lugar y saber la utilidad de las herramientas que éste tenía disponibles para la interacción de sus miembros.

⁴¹ PAZOS, María. PÉREZ GARCÍAS, Adolfina. SALINAS, Jesús. Op. Cit.

Una vez se identificaron las herramientas útiles para el intercambio de mensajes, fue necesario hacer una revisión de las teorías de comunicación para ver qué terreno se estaba pisando y cuáles elementos serían útiles para esta investigación.

Desde los modelos de Lasswell, quien fuera el primero en dar cuenta de la importancia del medio para difundir los mensajes y de Shannon, quien plantea que los mensajes están formados por unidades y éstas son las que deben ser investigadas, se tiene un conjunto que involucra dos elementos de vital importancia para comprender la comunicación en una comunidad virtual: el *medio* y el *mensaje*. Estos elementos le dan validez a la fórmula que plantea McLuhan, 'el medio es el mensaje', para enfatizar la importancia de la tecnología en las transformaciones culturales.

Además de encontrar elementos ya conocidos y fundamentales en el estudio de la comunicación, fue preciso indagar más allá, puesto que el fin era hallar nuevas formas de comunicación. En este punto de la revisión teórica aparece el concepto de *Comunicación Mediada por Computador* (CMC), el cual se adapta más a los intereses de esta investigación. La CMC es básicamente el intercambio de información que se da entre dos o más computadores, interconectados entre sí por internet. La CMC es, como todo proceso de comunicación, un objeto de estudio complejo y multidimensional que requiere instrumentos con esas mismas características si se quiere llegar a comprender, aunque sea en una forma mínima.

Es por esto que para el análisis de la CMC se planteó un 3º foro en el que se trató directamente el tema de las comunidades virtuales y su incidencia en el lenguaje y las formas de comunicación. El foro estuvo abierto durante un período de ocho meses en el que se hizo seguimiento a los aportes que los usuarios hicieron sobre el tema, además fue necesario descartar la información sobre el lenguaje ya que esta se prestaba mejor para un análisis de carácter lingüístico. En cuanto a la CMC los participantes del foro opinaron sobre la importancia de esta para generar relaciones sin limitaciones de espacio y tiempo, las posibilidades de interactuar con un gran número de personas de diferentes culturas y que este tipo de comunicación con relación a la que se da físicamente, es un complemento que fortalece las relaciones de las personas. Estos ejes temáticos resultantes fueron de gran importancia para el desarrollo de la investigación.

5.3.3. Formas de relaciones sociales en una comunidad virtual

Las relaciones sociales son posibles gracias a la interacción de los seres humanos. La comunicación es la base que permite que entre los hombres existan los diferentes tipos de relaciones que hay: comunitarias, familiares, de pareja, de negocios, etc., que se han dado de diferentes formas a través de los tiempos y se han ido modificando con el desarrollo de la tecnología. El transporte, el teléfono, la televisión y la internet son algunos de esos desarrollos que más han influido en el

surgimiento de nuevas formas de relaciones sociales. Ya lo planteaba McLuhan anticipadamente con su idea de la aldea global en sus estudios sobre la comunicación de masas y los alcances de la televisión, advirtiendo sobre el poderoso potencial del nuevo medio.

Así como en su momento la televisión fuera objeto de diferentes estudios y centró la atención de los científicos sociales de la época, internet en la actualidad es el medio de comunicación que ha revolucionado muchos aspectos de la vida moderna y por ello muchos estudiosos se han dedicado a analizar sus alcances y su incidencia en la sociedad.

Al hablar de nuevas relaciones sociales era necesario indagar cuáles ya existían y para esto se hizo una revisión teórica sobre las formas de relaciones sociales del hombre, para tener una visión más amplia de lo que se quería encontrar en este trabajo. Así se llegó a las relaciones mediadas por computador, ya sea en el *chat*, en la mensajería en línea como el *messenger* y las *comunidades virtuales*.

En esta etapa de la investigación fue necesario y de gran importancia la participación directa del investigador en las diferentes actividades de la página, incluyendo los encuentros cara a cara, en los cuales se observó y se analizó el comportamiento de los participantes entre sí, mediante una serie de ejes temáticos que permitían identificar el grado de acercamiento y apropiación de las personas hacía la comunidad, el grado de confianza existente entre ellos y además se identificó si habían relaciones de tipo emocional entre ellos.

El foro de encuentros en Bogotá fue fundamental para identificar los puntos anteriores en cuanto a los mensajes públicos del grupo. Mientras que los libros de visitas permitieron ver de manera más profunda si se daban muestras afectivas entre los miembros de la comunidad, ya que estos brindan un mayor grado de intimidad por ser de uso personal y permiten dejar mensajes directos a una persona específica.

Con los resultados obtenidos de la observación se procedió a clasificarlos y ordenarlos de acuerdo a las necesidades de la investigación para poder ubicar categorías que permitieron comprender las relaciones mediadas por computador que se dan en el grupo estudiado.

6. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Dado que el objetivo principal de esta investigación es determinar nuevas formas de comunicación y tipos de relaciones sociales que se establecen en una comunidad virtual, se recurrió a la participación directa por parte del investigador en la comunidad seleccionada, además de foros específicos en los que se indagó sobre el concepto de los miembros de la comunidad sobre la CMC y lo que involucra ser miembro de una comunidad de este tipo. Para lograr categorías que permitieran identificar si emergen nuevas formas de comunicación y relaciones sociales, se realizó una minuciosa revisión del material obtenido de los foros realizados y la experiencia del investigador, además se tuvieron en cuenta investigaciones a priori sobre comunidades virtuales, CMC y relaciones mediadas por computador.

La categorización de relaciones resultante del material recolectado arrojó unos indicadores agrupados en tres conjuntos principales:

1. Intereses asociados a la literatura
2. Relacionarse y conocer gente
3. Medio de expresión.

Esta categorización de relaciones se logró tras la combinación de la teoría y la lectura de los foros planteados en la página y las observaciones que el investigador realizó de los encuentros cara a cara. Cabe anotar que la participación del investigador en las actividades fue crucial para entender los indicadores, que se presentan a lo largo del texto.

Para empezar, y según José Silvio, una *comunidad* es un conjunto de personas que persiguen un fin común. Con base en esta afirmación se puede decir que la Página de los Cuentos es una comunidad que ha congregado a un amplio número de personas en torno a la literatura y que estas personas no sólo usan la página para publicar sus escritos, sino que a través de ella crean lazos sociales, algunos muy arraigados. La interacción de estas personas va más allá del intercambio de datos, es un 'lugar' común de encuentro donde se comparten experiencias y vivencias alrededor de un interés común: la literatura. Además esta comunidad ha conseguido a través de la constancia y la fortaleza de sus intereses interactuar y participar de otras comunidades ya sean de tipo virtual o físico, como son otras páginas de contenidos literarios como www.arihua.net y eventos culturales como los organizados por la Fundación Gilberto Alzate Avendaño, la Feria Internacional del Libro de Bogotá y los talleres de literatura de la Universidad Central, entre otros.

Las diferentes formas de interactuar al interior de la página se dan por medio de foros, mesas redondas, *chats* o mensajes personales y están impregnados por la esencia de la literatura, que se mantiene como eje central de las conversaciones de los miembros de la comunidad, sin caer en la monotonía. Prueba de ello son los foros en donde se puede encontrar una gran variedad temática respecto a la literatura, que permite que cada persona participe en el espacio que se acomode a sus necesidades y gustos, lo cual ofrece una amplia gama de posibilidades que en el mundo 'real' son casi imposibles de reunir en un mismo lugar.

Las facilidades que brinda la página en cuanto a la variedad de temas y la libertad de opinión, son dos de las características más importantes de este sitio y se constituyen en uno de los grandes atractivos que hacen que las personas lleguen a diario; es decir, hay una democratización de la literatura y pasa a ser el tema cotidiano de la comunidad, de la gente.

Gracias a la existencia de intereses comunes que le dan la dinámica y la razón de existencia a la página y al hecho de que al interior de ella se crean fuertes relaciones entre sus miembros, se reafirma la noción de *comunidad virtual* que plantea Rheingold. Por tanto, se puede decir que hay la suficiente continuidad y el suficiente sentimiento humano para afirmar que www.loscuentos.net cumple con los requisitos para considerarse una comunidad virtual, que se asemeja y cumple con las características de una comunidad 'real' desde el ciberespacio.

Continuando por la línea planteada por Rheingold al afirmar que "las comunidades virtuales son agregaciones que surgen de la red cuando un número amplio de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con muestras de sentimiento humano, para formar redes de relaciones sociales en el ciberespacio"⁴², se encontró que, otro de los intereses comunes entre los miembros de la comunidad es el de conocer gente. Aparte de publicar y discutir sus textos literarios, los usuarios de la página encuentran en este lugar una posibilidad de conocer a otras personas, de interactuar y relacionarse con otros, de crear amistades y quizás algo más. Esto es posible dadas las características de la página y, además, a que periódicamente se realizan encuentros cara a cara, lo que permite un mayor conocimiento entre los miembros de la comunidad, traspasando la barrera de lo virtual. Este tipo de relaciones llega a ser una combinación de dos mundos paralelos que logra fortalecer las relaciones de las personas que participan en dichas actividades de interacción. "Gracias a las interacciones de los miembros de la comunidad y entre éstos y sus entornos útiles, las comunidades virtuales se convierten en un artificio capaz de proveer un estado de conciencia colectiva difícil de alcanzar en el mundo real"⁴³.

⁴² RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. New York: Harper Collins, 1995.

⁴³ FERNANDEZ HERMANA, Luis Ángel. *La Filosofía de las Comunidades Virtuales de Aprendizaje*. Op. Cit. Pág. 5.

Desde la afirmación anterior, se puede constatar que las comunidades virtuales cumplen con el papel integrador de una comunidad 'real', sin pretender que una puede desplazar a la otra. En www.loscuentos.net los participantes encuentran un lugar común en el cual pueden desarrollar sus actividades en torno a la literatura y crear una red de personas con las cuales pueden compartir dichas actividades. Un aspecto importante de esta comunidad, que pudo experimentar directamente el investigador, es que se dan con cierta frecuencia, como ya se había mencionado, encuentros cara a cara, en los que los miembros de la comunidad tienen la oportunidad de fortalecer las relaciones que se crearon en el ciberespacio. De lo virtual a lo físico, podría afirmarse que las dos formas de relacionarse pasan a ser complementos recíprocos ya que los encuentros físicos les permiten comprobar y validar las identidades que se crean en la virtualidad y el ciberespacio otorga la posibilidad de mantener contacto con mayor frecuencia, sin límites de tiempo ni espacio; "les permite trascender las fronteras espaciales y temporales que caracterizan la interacción cara a cara. A la vez que les da la posibilidad a los individuos de reordenar las características espaciales y temporales de la organización social y utilizar estas como medio para alcanzar sus objetivos"⁴⁴.

Haciendo referencia al grupo específico al que se enfocó la investigación, que ahora se nombrará como cuenteros bogotanos, éstos mantuvieron contacto a través del foro destinado a programar sus encuentros cara a cara, de forma tan frecuente, enviándose mensajes casi a diario, durante dos meses y quienes participaron en el foro también asistieron a los encuentros cara a cara y diferentes eventos culturales de carácter literario, y aún se mantienen activos en el grupo después de tres años. Esta continuidad reafirma que en el ciberespacio es posible crear grupos de permanencia, como sugiere Roberto Sánchez:

El tiempo de funcionamiento del grupo puede ser pautado, hasta el cumplimiento de la tarea, o abierto, sin un final predeterminado. Esta última modalidad es la más frecuente, por lo que la renovación de sus integrantes es constante (hay quienes dejan el grupo y quienes se van sumando)⁴⁵.

Dicha afirmación se pudo constatar en el grupo observado, pues durante el período de tiempo en el que el investigador participó, llegaron nuevos miembros al grupo mientras que otros se fueron. Pero, sobre todo, porque los cuenteros bogotanos de la página llevan aproximadamente cinco años perteneciendo a la comunidad y en este tiempo sus relaciones se han ido fortaleciendo hasta crear lazos de amistad que van más allá del trasfondo que los unió.

⁴⁴ THOMPSON, John B.. Los media y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación. 1ª edición. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1998. Pág. 52.

⁴⁵ SÁNCHEZ, Roberto. Cibergrupos o comunidades virtuales: hacia una definición (online). Buenos Aires. Marzo de 1999. <http://www.geocities.com/athens/acropolis/5912/cv.htm>

Ahora, si bien los cuenteros bogotanos apoyan los encuentros cara a cara como forma de relacionarse, vale la pena resaltar que la página es el principal medio para mantenerse en contacto, es decir que su relación se sustenta en la CMC y en el ciberespacio, el escenario en el cual se ‘encuentran’ con mayor frecuencia, es donde se tejen los hilos de este fragmento de la sociedad y en donde recrean su identidad como escritores y reafirman su identidad como seres humanos que forman parte de una sociedad. Como proponen Edgar Gómez y Alma Galindo,

No es que el ciberespacio no tenga referentes constantes y totales en la vida real, no es que las personas dejen de ser reales cuando entran a este espacio, no es que no haya conexión alguna. La propuesta es que se trata de un mundo paralelo que se alimenta del mundo real, pero que a su vez lo retroalimenta y que, sin embargo, puede experimentarse separado en algunas ocasiones⁴⁶.

Según este concepto, las relaciones de los cuenteros bogotanos se basan principalmente en la CMC y su existencia está ligada a la existencia de la página y la continuidad de la misma; es el ciberespacio el que les brinda la posibilidad de existir como grupo, pues sin esta herramienta las posibilidades de que se hubieran encontrado habrían sido mínimas, mientras que en la red las posibilidades se dispararon.

Al escribir una palabra o un nombre relacionado con la literatura en un buscador, como Cortázar, caso que llevó al investigador a conocer este sitio, aparece un listado de links relacionados, como www.loscuentos.net, y según la curiosidad o las necesidades del individuo puede terminar ingresando y registrándose en la página; una vez adentro, cada quien busca lo que le conviene o necesita de ella, de modo tal que hay quienes ingresan sólo como lectores y otros a publicar sus escritos, hay quienes se quedan y otros que se van. En este sentido, se puede afirmar que aplica la teoría de los usos y gratificaciones que plantea que el individuo es quien decide qué le sirve, de dónde lo toma y cómo lo apropia.

La CMC es entonces la base de la relación en este caso concreto, obviamente en torno a la literatura, que además ha servido para que se construya un grupo sólido de participación activa en el que sus integrantes se identifican, por lo cual se sirven entre sí, se apoyan y se sienten parte de un algo; en donde son reconocidos y tienen la posibilidad de conocer a otras personas con las cuales pueden compartir temas en común.

La CMC es quizá una de las áreas más conocidas de la internet y una de las más utilizadas en forma de *chats*, de mensajeros de grupos de noticias y, por supuesto, del correo electrónico. La evolución de estos sistemas se ha dado de una manera

⁴⁶ GÓMEZ CRUZ, Edgar. GALINDO, Alma. Op. Cit. Pág. 9.

increíblemente rápida, pasando de aquellos sistemas de base textual a los mensajeros que utilizan diversas herramientas para combinar recursos multimedia con la comunicación basada en texto⁴⁷.

De modo tal que la CMC es la forma de comunicación emergente en el entorno virtual que se identificó en el grupo, por medio de la cual los miembros de la comunidad construyen su discurso y sus relaciones, ya sea para fines referentes a la literatura o para establecer contacto personal con los demás miembros, en diferentes niveles comunicativos públicos o privados.

Es la CMC la base de la existencia de este grupo, ya que además de apoyarse en otras formas de comunicación como son los encuentros cara a cara y el teléfono, es la red, el mundo que habitan como miembros de esta comunidad y por ende la CMC, la que les da la posibilidad de comunicarse, expresarse, darse a conocer a los demás, o como afirma una de las foristas: “la comunicación virtual nos da la posibilidad de globalizarnos. El mundo virtual hace que podamos estar en tiempo real haciendo algo que no se podría hacer si no existiera este medio, entre dos puntos remotos del planeta”. **(Anexo14)**. De modo tal que la CMC siendo una alternativa emergente en el mundo de la comunicación, adquiere gran importancia para el grupo, ya que, sin entrar en detalles, Bogotá es una ciudad que exige mucho tiempo para desplazarse de un lugar a otro, por lo que la CMC llega como alternativa de comunicación e integración, que dinamiza los procesos culturales y que permite la creación de nuevas formas de agrupaciones sociales.

Los cuenteros bogotanos han creado una estrecha relación que se percibe en los encuentros cara a cara y en los mensajes de los foros y libros de visitas. Este grupo programa una serie de actividades para cada sesión cara a cara, llamados *tertulias*, con el fin de mejorar o ampliar sus conocimientos y habilidades literarias. En dichos encuentros se lee y comenta a uno de los miembros del grupo y a un escritor reconocido y al finalizar las tareas programadas, el grupo pone a charlar de diferentes temas, compartiendo momentos agradables. Como afirman María Pazos, Adolfin Pérez García y Jesús Salinas, “más que ver la emergencia de una nueva sociedad, totalmente *online*, lo que se ve es la apropiación de internet por formas de organización, al mismo tiempo muchos lazos sociales débiles, que serían demasiados complicados de manera *offline*, se pueden establecer *online*”⁴⁸.

Tratándose de relaciones que se sustentan en la CMC y que giran entorno a la literatura, es posible que no lleguen a tener suficiente profundidad y sentimiento para trascender, pero quizás por el carácter poético y literario de la página las relaciones de las personas que en ella interactúan adquiere suficiente arraigo y sensibilidad, pueden llegar a ser más emocionales. Las relaciones del grupo de cuenteros bogotanos se dan de esa misma forma como se entretienen las historias

⁴⁷ Ibid. Pág. 2.

⁴⁸ PAZOS, María. PÉREZ GARCÍAS, Adolfin. SALINAS, Jesús. Op. Cit. Pág. 4.

de los personajes de los miles de cuentos que se publican en la página. Como en la literatura, las historias y relaciones se crean en un ambiente inmaterial fruto de la imaginación o de la constancia. Para este caso, la constancia es la que permite que el grupo, que sobrepasa las 20 personas, se mantenga unido y haya tejido fuertes lazos de amistad. Sergio Alejandro Balardini propone que “las personas desarrollan amistades duraderas en el ciberespacio, y en ocasiones las viven como más profundas e intensas que las de sus vidas reales”⁴⁹.

Además de la amistad entre los miembros del grupo, surgieron relaciones de tipo afectivo entre algunos de los miembros: se formaron parejas entre algunas personas que se conocieron en este sitio, esto como resultado de la constante interacción, los escritos, los comentarios y, obviamente, la atracción que surgió al verse en los encuentros cara a cara.

En las comunidades virtuales generadas a partir de grupos de interés o afinidad, es habitual el desarrollo de relaciones de mayor intensidad afectiva entre algunos de sus miembros, lo cual puede inferirse, tanto por el grado de interactividad, como por los comentarios mutuamente elogiosos intercambiados en el grupo⁵⁰.

Gracias a la página, los cuenteros bogotanos que participan de este grupo han logrado tejer relaciones muy fuertes de amistad y de romances que demuestran que “internet es un escenario, en el que se repiten y se recrean situaciones de la vida cotidiana”⁵¹.

Además se encuentra que en el ejercicio realizado en la página ha logrado un mayor fortalecimiento en el quehacer literario, de modo tal que algunos de ellos han conseguido mejorar y enriquecer sus conocimientos, además de logros visibles en sus resultados como escritores, esto se ve reflejado en publicaciones que algunos han hecho, premios obtenidos en concursos literarios y ponencias realizadas en diferentes instituciones nacionales y fuera del país.

Estos logros han sido posibles gracias a la constancia en el quehacer literario y la interacción en la que es posible la crítica y la construcción de ejercicios que periten desarrollar habilidades en la materia. Otro aspecto de relevancia de esta página es el papel educador que cumple a través de los diferentes foros en los que se busca dar herramientas a los participantes para mejorar su proceso de producción intelectual.

⁴⁹ BALARDINI, Sergio Alejandro. Jóvenes e identidad en el ciberespacio. Revista Nómadas N° 13, pág.100 – 110. Buenos Aires, octubre de 2000.

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ GÓMEZ CRUZ, Edgar. GALINDO, Alma. Op. Cit. Pág. 9.

7. CONCLUSIONES

“Las nuevas tecnologías de la información están integrando al mundo en redes globales de instrumentalidad”⁵². La comunicación a través del computador engendra un vasto despliegue de comunidades virtuales. Dichas comunidades se introdujeron en la cotidianidad de muchas personas, ya sea para el desarrollo de tareas académicas, en función del trabajo o como forma de entretenimiento; independientemente de su razón de ser, han llamado la atención como objeto de estudio desde diferentes disciplinas como la psicología, la sociología, la antropología y la comunicación, que es desde la cual se trabajó en esta ocasión.

Este tipo de agrupaciones posibilitan el encuentro de las personas, rompiendo las barreras del tiempo y la distancia: basta tener un computador y acceso a internet para poder ‘encontrarse con los amigos’ y estar en contacto con otras personas. Para los miembros de www.loscuentos.net, es una alternativa para dar a conocer sus escritos, conocer a otros escritores de habla hispana con quienes pueden compartir su literatura, ser leídos y leer, recibir críticas y así fortalecer su quehacer literario y enriquecer su pasión.

Al interactuar por medio de la página están construyendo una nueva forma de relación social, que traspasa los límites de tiempo y espacio y posibilita estar en contacto con personas de diferentes países que comparten su interés por la literatura. Reafirmando que el mundo esta cada vez más inmerso en una cibercultura en la que estar conectado es esencial para ser parte un algo, para sentirse integrado al mundo.

La interacción con personas de lugares distantes y culturas diferentes hace que quienes participan de las comunidades virtuales amplíen sus conocimientos y su visión del mundo. Es decir, las personas que se vinculan a una comunidad virtual tienen la posibilidad de ver al mundo desde una perspectiva más amplia de la que pueden tener cuando están inmersos en una cultura cerrada, sin mayor contacto con el mundo exterior.

En cuanto a las personas que hacen parte del grupo de cuenteros bogotanos de www.loscuentos.net, se puede decir que han ampliado sus conocimientos sobre literatura a través de su intercambio de opiniones y, además, han establecido diferentes tipos de relaciones con los demás miembros de la comunidad.

CASTELLS, Manuel. La era de la información. Tomo I. En: Economía, Sociedad y Cultura (online). Septiembre de 2004. www.nodo50.org/dado/textosteoria/castells4.rtf

Las comunidades virtuales son el entorno en donde hoy día las personas se reúnen, crean vínculos con otras personas y desarrollan parte de su existencia. En el mundo moderno, donde desplazarse por las grandes ciudades es una aventura que exige mucho tiempo e implica costos, la internet es una alternativa que permite realizar actividades desde lugares remotos y en tiempo real.

Uno de los aspectos más importantes de la internet es que se ha convertido, gracias a su masificación, en el 'lugar' en el cual muchas personas establecen relaciones a través de sitios de encuentro, grupos de trabajo, de ocio, buscadores de personas, *chats*, etc. Estos espacios son comunes en la red, por lo que cada día más personas habitan el 'ciberespacio'.

En la página estudiada se encontró que sus miembros están ahí porque es una opción para satisfacer sus necesidades, lo cual no han podido encontrar en el mundo real: pueden expresarse libremente, publicar sus escritos y conocer personas con las cuales compartir y discutir temas relacionados con sus intereses. Pueden vivir el rol de escritores, cosa que quizás en el mundo real no podrían hacer.

Las relaciones que surgieron del grupo estudiado permiten aseverar que, aunque se dan en un entorno virtual, tienen una fuerte incidencia en la vida de los miembros de la comunidad y, así mismo, pueden llegar a ser más fuertes que las relaciones que se dan en un entorno físico, como el barrio o la escuela. En www.loscuentos.net, lo que une a sus miembros es un tema en común que les permite sentirse identificados con otros que comparten dichos intereses.

La página ha cumplido con una función integradora, en cuanto ha conseguido reunir a muchos escritores aficionados y reconocidos en el sitio, conformando una verdadera comunidad que sirve a los intereses de todos los individuos que ingresan. Además, cumple una función cultural en el sentido en que divulga la producción intelectual de dichos escritores, que es el reflejo cultural de su entorno.

En esta medida se puede afirmar qué, aunque no es una nueva forma de agrupación social, ya que surgió hace poco más de dos décadas, las comunidades virtuales han modificado la forma como los seres humanos se relacionan. A través de estos sitios, muchas personas se agrupan en torno a diferentes necesidades y formas de vida, desde cualquier punto del planeta y en cualquier momento.

En cuanto al grupo que se analizó, los miembros de que participan de él han creado más que un grupo literario en el cual comparten por medio de la *web* sus intereses: han logrado crear un grupo de amigos que se reúnen a menudo para discutir sobre diferentes temas, pero sobre todo para compartir con esas personas que consideran y son sus amigos. Además de los encuentros virtuales y el intercambio de información que se da a través de la *web*, estas personas han creado vínculos que les permite integrarse de forma más profunda, llevando las

relaciones a un campo más personal e intenso, haciendo del ciberespacio un ambiente propicio para el desarrollo de comunidades.

Sin querer enfrentar o compara las comunidades virtuales con las del 'mundo real', se puede afirmar que las dos son una forma de satisfacer las necesidades sociales del hombre contemporáneo. Aunque difieran en algunos aspectos, las dos son complemento y motor del desarrollo de la humanidad.

Mientras, por un lado, las comunidades del 'mundo real' le permiten al hombre mantener ese contacto físico necesario como seres sociales, por otra parte, las comunidades virtuales aparecen como una alternativa que permite aprehender y experimentar las relaciones sociales, en un mundo en el que cada vez es más importante estar informado y conectado con el resto del planeta.

Contrario a lo que se podría pensar, las comunidades virtuales pueden llegar a ser una valiosa herramienta en el fortalecimiento de las relaciones sociales de una comunidad, ya que permite ampliar los canales comunicativos de la misma, la interacción se facilita y se enriquece con encuentros cara a cara, foros virtuales y llamadas telefónicas, etc. Definitivamente las comunidades virtuales no deben ser vistas como una amenaza de las comunidades del 'mundo real', ya que es imposible prescindir del contacto con otras personas en las diferentes actividades cotidianas.

En cuanto a la comunicación, las comunidades virtuales se convierten en una herramienta que permite agilizar, masificar y simplificar los actos comunicativos. La CMC es una de las herramientas que más importancia ha adquirido en el mundo moderno, en cuanto a comunicación. Muchas de las actividades que realiza el hombre como la educación, los negocios, la información y las relaciones personales se han visto permeadas por este medio.

A pesar de que la CMC le da una condición de anonimato a los participantes de la comunidad o de la conversación, le permite expresarse de igual manera que en un encuentro físico, con elementos que logran expresar emociones y enriquecer la interacción. La comunicación se ha beneficiado ampliamente de la internet, hasta el punto que hoy en día es posible darse a conocer y conocer gente a través de la red de la misma forma que se haría en la caótica calle, en la escuela o el trabajo.

La comunicación mediada por computador permite la creación de espacios sociales que contribuyen a la formación de grupos heterogéneos y trascendentales en la sociedad moderna. Integran los intereses comunes de algunos segmentos de la sociedad en la medida en que facilitan la apropiación global del mundo y les permite aterrizarla a sus propios contextos de una manera creativa.

8. RECOMENDACIONES

A continuación se mencionan una serie de recomendaciones que son de vital importancia para dimensionar los estudios de la Comunicación Mediada por Computador (CMC) y las relaciones que se dan en el mundo virtual.

- Realizar un diagnóstico de la comunicación mediada por computador que sirva como punto de partida para contextualizarla en el entorno local.
- Establecer una red de los estudios locales realizados en torno al tema para abrir una línea de investigación desde la facultad de Comunicación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Identificar las posibilidades de la Comunicación Mediada por Computador (CMC) para aplicarla en el entorno académico de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

Por último, se considera que es importante propiciar desde la academia herramientas para el buen aprovechamiento de la Internet como espacio de encuentro social y sobre todo como medio de comunicación.

BIBLIOGRAFÍA

ABERCROMBIE, Nicholas, HILL, Stephen. TURNER, Brian. Diccionario de Sociología. 2ª edición. Madrid: Ediciones Cátedra, 1992. 285 p.

ALVA, Eilen. Internet alberga más de 100 millones de portales en todo el mundo. En: DOT COM Tecnología Digital (online). Noviembre 6 de 2006. <http://dotcomtecnologiadigital.blogspot.com>

AVOGADRO, Marisa. Comunicarte. Comunidades Virtuales y Ciberderechos: los Ciudadanos en la Sociedad de la Información. En: Razón y Palabra (online). México. Julio de 2005. <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/comunicarte/2005/julio.html#m>
a

BARFIELD, Thomas. Diccionario de antropología. 1ª Edición. México DF: Siglo Veintiuno Editores, 2000. 652 p.

BALARDINI, Sergio Alejandro. Jóvenes e identidad en el ciberespacio. Revista Nómadas N° 13, pág. 100 – 110. Buenos Aires, octubre de 2000.

BARBERO, Jesús Martín. De los medios a las mediaciones. Bogotá D.C.: Convenio Andrés Bello, 1998. 351 p.

BARBERO, Jesús Martín. Tecnocultura y Comunicación. Cátedra UNESCO de Comunicación Social 1994 – 2004. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2005. 274 p.

BIAGY, Shirley. Impacto en los medios: introducción a los medios de comunicación. 7ª edición. Sacramento: California State University, 2006. 408 p.

CASTELLS, Manuel. La era de la información. Tomo I. En: Economía, Sociedad y Cultura (online). Septiembre de 2004. www.nodo50.org/dado/textosteoria/castells4.rtf

COLORDO PRUTSKY, Dalith. Comunidades virtuales (online). Agosto de 2004. <http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml>

DE MORAES, Dênis. Comunicación virtual y ciudadanía: el desafío de democratizar la red. En: Centro Latinoamericano para el Desarrollo y la Comunicación Participativa (online). Brasil. <http://www.cdesco.org/modules.php?name=News&file=print&sid=33>

FERNÁNDEZ HERMANA, Luis Ángel. Comunidades Virtuales. Digitalización cerrada. Texto de apoyo N° 1. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.

FERNÁNDEZ HERMANA, Luis Ángel. Comunidades Virtuales. Digitalización abierta. Texto de apoyo N° 2. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.

FERNÁNDEZ HERMANA, Luis Ángel. La Filosofía de las Comunidades Virtuales de Aprendizaje. Texto de apoyo N° 3. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín.

FINQUELIEVICH, Susana. ¡Ciudadanos a la red! 1ª edición. Buenos Aires: Editorial Ciccus, 2000. 330 p.

FISKE, John. Introducción al estudio de la comunicación. Bogotá: Editorial Norma, 2003. 133 p.

GÓMEZ CRUZ, Edgar. Género y Sexualidad en las Comunidades Virtuales. Tomado de: BIENAL DE COMUNICACIÓN (3ª: 2001: Puebla). En: Archivo del Observatorio para la Cibersociedad (online). <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=20>

GÓMEZ CRUZ, Edgar. Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las Comunidades Virtuales. Una propuesta emergente. EN: Archivo del Observatorio para la Cibersociedad (online). México. 2002. <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=21>

GÓMEZ CRUZ, Edgar. GALINDO, Alma. Los estudios de Comunicación Mediada por Computador: una revisión y algunos apuntes. EN: Revista Razón y Palabra (online). México. Abril - Mayo de 2005. <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos//anteriores/n44/gomergalindo.html>

GONZÁLEZ FUENTES, G. Psicología Comunitaria. España: Editorial Visor, 1988.

HILLMANN, Kart-Heinz. Diccionario Enciclopédico de Sociología. Barcelona: Empresa Editorial Herder, 2001. 1046 p.

McLUHAN, Marshall (online). http://es.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

MATTERLART, Armand y Michèle. Historia de las teorías de la comunicación. 1ª edición. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A, 1997. 139 p.

MURELAGA IBARRA, Jon. Breve reflexión de la sociedad tecnologizada actual: Tecnología digital, individuo, globalización e internet EN: Sala de Prensa (online). País Vasco. Octubre de 2005. <http://www.saladeprensa.org/art641.htm>

NIÑO ROJAS, Víctor Miguel. Los procesos de la comunicación y el lenguaje. Fundamentos y práctica. 1ª edición. Bogotá: Eco Ediciones, 1985. 388 p.

PAZOS, María. PÉREZ GARCÍAS, Adolfin. SALINAS, Jesús. Comunidades Virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. EN: Iniciativa Mexicana de Aprendizaje para la Conservación (online). México. Agosto de 2005. http://www.imacmexico.org/ev_es.php?ID=20247_201&ID2=DO_TOPIC

RHEINGOLD, Howard. La Comunidad Virtual. Una sociedad sin fronteras. 1ª edición. Barcelona: Editorial Gedisa. 1994. 386 p.

RHEINGOLD, Howard. The Virtual Community. New York: Harper Collins, 1995. 447 p.

ROMERO, Milagros. Desarrollo de la televisión en Venezuela (online). Caracas. Junio de 2003. <http://www.monografias.com/trabajos13/televis/televis.shtml?monosearch>

SÁNCHEZ, Roberto. Cibergrupos o comunidades virtuales: hacia una definición (online). Buenos Aires. Marzo de 1999. <http://www.geocities.com/athens/acropolis/5912/cv.htm>.

SÁNCHEZ DE HORCAGO, J.J. UÑA, Octavio. La sociología: textos fundamentales. 1ª edición. Madrid: Libertarios/Prodhufi, S.A., 1996. 629 p.

SCHRAMM, Wilbur. CHAFFEE, Steven H. ROGERS, Everett M. The Beginnings of Communication Study in America: A Personal Memoir. Denver: Sage Publications Inc, 1997. 206 p.

SILVIO, José. Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje (online). Venezuela. 10 de julio de 1999. <http://funredes.org/mistica!contedi!doc35.html>

Servicio Observatorio Internet, SOI. El rostro humano de la cultura digital. Cómo nos afecta internet. Bogotá: Ediciones Paulinas. 168 p.

TIRADO, Francisco Javier. GÁLVEZ, Anna. Comunidades virtuales, ciborgs y redes sociotécnicas: nuevas formas para la interacción social. EN: D'Humanitats

(online). España. Abril de 2002.
<http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/tiradogalvez0302/tiradogalvez0302.html>

THOMPSON, John B. Los media y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación. 1ª edición. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 1998. 357 p.

TORRES, Alonso. Estrategias y técnicas de investigación cualitativa. Bogotá: Unisur, 1996. 241 p.

VALENTINI, Juan Manuel. La literatura abrió la puerta del mundo virtual. En: La Nación Line (online). Marzo 11 de 2003.
http://www.edicionesdelsur.com/articulo_13.htm

WRIGHT, Charles R. Comunicación de masas. Una perspectiva sociológica. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 1971.

WYNARCZYK, Hilario. Orientaciones técnicas, especialmente para niveles de licenciatura y master en ciencias de la administración y sociales. EN Ciencia y técnica administrativa (online). Buenos Aires. Enero de 2002.
<http://www.cyta.com.ar/biblioteca/bddoc/bdlibros/eltrabajodetesis/estrategia.htm>

ANEXO 1

Home o inicio de www.loscuentos.net

La Página de los Cuentos
Tu comunidad de cuentos en Internet

azuletereo - Actualmente hay **158 cuenteros** online (3 en el chat)

Menu
[Home](#)
[Noticias](#)
[Foro](#)
[Mesa Redonda](#)
[Eventos](#)
[Enlaces](#)
[Búsqueda](#)
[Chat](#)
[Galería de Fotos](#)
[Logout](#)

Cuenteros
[Locales](#)
[Invitados](#)

Toolbar
[Mi Registro](#)
[Mi Biografía](#)
[Mis Cuentos](#)
[Mis Favoritos](#)
[Mis Visitas](#)

¡Bienvenidas y bienvenidos a la Página de Los Cuentos!

Este sitio es una comunidad literaria dedicada a los **cuentos** en español.

Según las palabras de nuestro querido [Julio Cortázar](#), "un **cuento** es un **relato** en el que lo que interesa es una cierta tensión, una cierta capacidad de atrapar al lector y llevarlo de una manera que podemos calificar casi de fatal hacia una desembocadura, hacia un final." Este sitio no tiene más ambición que transmitir esa mágica sensación de andar en bicicleta.

Si bien los **cuentos** son nuestro objetivo principal, este sitio está abierto a otros géneros, porque entendemos que la **literatura** es un mundo que no merece trabas ni barreras. Quienes quieran compartir con nosotros además de **cuentos** otros géneros literarios como narraciones, ensayos, poesías, haikus, están cordialmente invitados a hacerlo.

Nuestra base de datos tiene actualmente **más de 150.000 textos** (no sólo **cuentos**) disponibles para ser leídos en línea y se divide en dos clases de escritores (a quienes cariñosamente llamamos cuenteros):

- **Cuenteros Invitados**, que son autores consagrados y por todos conocidos, como [Mario Benedetti](#), [Julio Cortázar](#), [Jorge Luis Borges](#), [Adolfo Bioy Casares](#), entre otros.
- **Cuenteros Locales**, que son quienes participan en esta comunidad.

¡Te invitamos a hacerte [miembro](#) de esta comunidad e incorporar tus propios escritos a esta colección!

ANEXO 2

Sección de noticias de www.loscuentos.net

Inicio / Noticias

- 30- ¿Siempre habías querido tener una lista con tus cuenteros
11- favoritos, pero no habías encontrado dónde hacerlo? Para
2007 solucionar ese problema hemos creado una nueva sección de **Cuenteros Favoritos**. Agrega allí a los mejores cuenteros del sitio. Tus cuenteros favoritos aparecerán en tu biografía.
- 13- Desde hoy, el sitio vuelve a tener chat. Veremos como funciona
10- y si el servidor tolera la carga adicional. Si todo anda bien, se
2007 quedará.
- 01- Tan sólo un reporte de crecimiento (hace tiempo ya que no
09- publicaba uno): actualmente, el sitio tiene más de 65.000
2007 cuenteros registrados y la increíble suma de 148.000 textos. ¡Un gran logro para nuestra gran comunidad!
- 28- Llegó el triángulo amarillo: desde ahora verán en los textos, al
08- lado de cada comentario, un triángulo amarillo que permite
2007 solicitar la eliminación de dicho comentario. Esta opción servirá para asegurarnos que también en esa zona se respete el reglamento del sitio. Todas las solicitudes de eliminación son evaluadas por los moderadores, quienes se reservan el derecho de rechazarlas. La idea es, por supuesto, eliminar las ofensas y no la mala crítica.

ANEXO 3

Foros de www.loscuentos.net

azuletereo - Actualmente hay 159 cuenteros online (3 en el chat)

tu comunidad de cuentos en internet

Menu
Home
Noticias
Foro
Mesa Redonda
Eventos
Enlaces
Búsqueda
Chat
Galería de Fotos
Logout

Cuenteros
Locales
Invitados

Toolbar
Mi Registro
Mi Biografía
Mis Cuentos
Mis Favoritos
Mis Visitas

Inicio / Lista de Foros

Foro

	Último mensaje	Mensajes
General :: Anuncios	03.12.2007	70399
General :: Encuentros	03.12.2007	34367
General :: Ensayos y Comentarios	03.12.2007	100382
General :: Problemas & Soluciones	02.12.2007	3885
General :: Sugerencias	03.12.2007	11608
Literatura :: Crítica	03.12.2007	28136
Literatura :: Cuentos *SUPER* cortos	03.12.2007	35692
Literatura :: Cuentos Comunitarios	03.12.2007	6626
Literatura :: Cuentos Fantásticos	03.12.2007	6078
Literatura :: Cuentos Infantiles	29.11.2007	1074
Literatura :: Microcartas de amor	01.12.2007	5068
Literatura :: Poesía	03.12.2007	13819
Literatura :: Talleres	03.12.2007	43852

Ver últimos 10 mensajes

Búsqueda

ANEXO 4

Mesa redonda de www.loscuentos.net

Inicio / Mesa Redonda

Usa este espacio para escribir acerca de **temas literarios** de interés general.

- Para mensajes personales usa por favor los libros de visita.
- Por favor, evita publicitar aquí textos propios o de amigos.

Aquí puedes agregar un mensaje:

[Enviar](#)

lun 03 diciembre 15:34	ergozsoft He leído algunos comentarios en los textos de distintos cuenteros donde el comentarista evalúa negativamente la obra de acuerdo a si está o no de acuerdo con el mensaje expresado por el autor. Tengo razones para pensar que en esos casos hasta se ha dejado de lado el análisis de la forma literaria. Para ser más claro, supongamos un excelente escritor derechista que deja entrever su pensamiento en una obra y ésta es comentada por un lector izquierdista ¿hasta qué punto es válido tomar en cuenta la... Más...
lun 03 diciembre	voces_y_ecos_de_nuestra_gente Gracias agua por trer el dato aquí. No había leído ese trabajo tan interesante

ANEXO 5

Eventos de www.loscuentos.net

Inicio / Eventos

Ingresa un término de búsqueda:

[Ver todos](#)

Quieres agregar algún evento? Escríbele a: [el_rey](#).

ANEXO 6

Enlaces de www.loscuentos.net

Menu
Home
Noticias
Foro
Mesa Redonda
Eventos
Enlaces
Búsqueda
Chat
Galería de Fotos
Logout

Cuenteros
Locales
Invitados

Toolbar
Mi Registro
Mi Biografía
Mis Cuentos
Mis Favoritos
Mis Visitas

Inicio / Enlaces

Sitios Literarios:

www.literaturas.com	Revista literaria española.
www.ciudadseva.com	Hogar electrónico del escritor Luis López Nieves.
www.elsonambulo.com	Escritores amateur en El Sonambulo.
imaginera	Blogzine colaborativa "sobre literatura y otros yuyos culturales" en que participa (entre otros) LaVacaMulticolor.

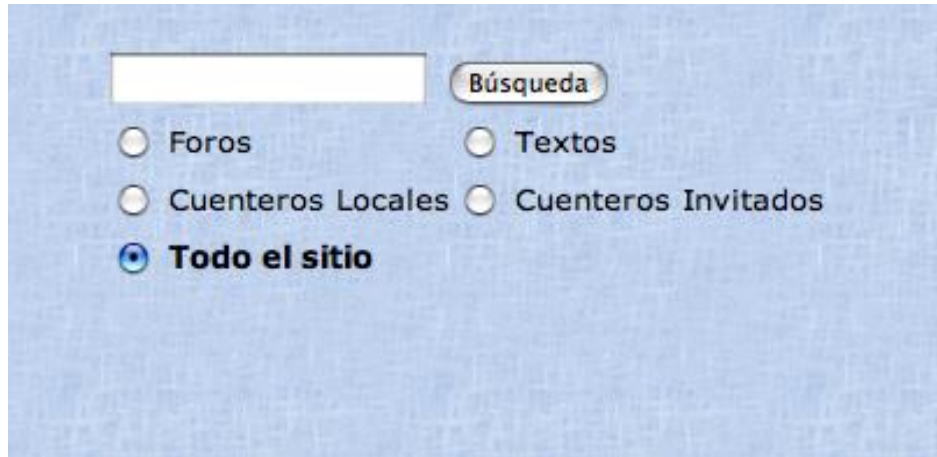
Blogs de Cuenteros:

Amigos, conversemos	jorval
Bajo la cruz del sur	maitencillo
Había otra vez	america
La Comunidad Literaria de la Osta Roja	esteban_faulkner
Blog de HoneyRocío	honeyrocio
Nunca falta alguien que sobre	aniuxa
Shamra	becerril

Si quieres que tu sitio aparezca en esta página, [escribenos](#). Si tienes un blog, y quieres que aparezca aquí, agrega a tu blog un enlace hacia este sitio, que se vea de la siguiente forma: [cuentos](#).

ANEXO 7

Búsqueda en www.loscuentos.net



Foros

Textos

Cuenteros Locales

Cuenteros Invitados

Todo el sitio

ANEXO 8

Chat de www.loscuentos.net


La Página de los Cuentos
Tu comunidad de cuentos en Internet

Sala Principal

Sala Principal ✖

15:00:16 <alteasalta> la verdad es que la encuentre de pura casualidad
15:00:26 <alteasalta> por tener y hacer esta pagina
15:00:55 <cao> hay que agradecerle al dueño, a gik
15:01:47 <alteasalta> de donde sos cao??
15:01:57 <cao> vivo en santiago
15:02:34 <alteasalta> siempre estas conectado??
15:02:39 <alteasalta> en el msm ??
15:02:44 <alteasalta> o cual es tu hora
15:03:05 <cao> lo dejo abierto mientras estoy en la oficina
15:03:44 <cao> tu que haces laura?
15:04:18 <alteasalta> estudiar, trabajar y ser madre de familia
15:04:36 * algo se une a Sala Principal
15:04:39 <cao> woow, hace mucho
15:04:45 <alteasalta> te he agregado en mi hotmail
15:05:08 <cao> ok
15:05:31 * algo se ha desconectado (timeout)
15:05:32 <alteasalta> ojala noos encontremos allgun dia
15:05:40 <cao> cuantos hijos?
15:05:41 <potos> cao ya estamos viejitos en lapagina entonces!
15:05:46 <alteasalta> 2
15:05:58 <cao> asi parece potos
15:06:08 * azuleterero se une a Sala Principal
15:06:12 <alteasalta> siiii muy viejitos jajajaja

azuleterero Enviar 251ms



alteasalta
cao
potos
azuleterero

ANEXO 9

Galería de fotos de www.loscuentos.net

Galería de Fotos

Ingresa un término de búsqueda:

[Ver todas](#)

Encuentro en Buenos Aires (08-2007)	
	<p>Estas son las fotos del Encuentro en Buenos Aires, que se llevó a cabo el 25 de agosto en el Hotel Clarige.</p> <p>Las fotos y los comentarios fueron provistos por mechitagarcia.</p> <p>En la primera foto, vemos un PrimerísimoPirmerPlano de cabeza de bets, athos, marielavit, zumm, nilda (queriéndose borrar) mujerdiosa y asno.</p>
Subido el 29-08-2007 a las 00:08 por: gik	
Encuentro en Buenos Aires (08-2007)	
	<p>De izquierda a derecha: bets, el dorima, olgo, zumm y tio_coco.</p>
Subido el 29-08-2007 a las 00:05 por: gik	
Encuentro en Buenos Aires (08-2007)	
	<p>suy-dream y onirix (enojado).</p>

ANEXO 10

Biografía de www.loscuentos.net

Inicio / Mi Biografía

Agrega una foto a tu biografía:



Aquí puedes modificar los datos de tu biografía:

Nick:
No puede ser modificado **azuletereo**

Biografía:
Ingresa aquí tu biografía. Esta aparecerá en tu ficha de autor.

Poeta maldito, amante de Benedetti, Sartre y Vargas Vila, soñador y enamorado, Periodista esclavo del trabajo...el vino y la bohemia...
Las letras son el alimento de mi ser, el combustible que me mueve a soportar todo el asco de la existencia....
zambranomurcia@hotmail.com

Aquí puedes ver como se ve tu [Biografía](#).

ANEXO 11

Mis cuentos en www.loscuentos.net

Inicio / Mis Cuentos

Agregar Texto

Título	Fecha	Editar	Borrar	Visitas	Estrellas	Comentarios	Evaluación
FANTASMA	28.06.2005	Editar	Borrar	110	★★★★☆ (9 votos)	10	
DOLOR	28.06.2005	Editar	Borrar	65	★★★★★ (4 votos)	8	
SOLO I	28.06.2005	Editar	Borrar	35	★★★★☆ (3 votos)	4	
QUEDATE AHÍ	30.06.2005	Editar	Borrar	65	★★★★★ (6 votos)	12	
TU	30.06.2005	Editar	Borrar	60	★★★★★ (2 votos)	9	
ESPERA	01.07.2005	Editar	Borrar	28	★★★★☆ (1 voto)	4	
SORPRESA	01.07.2005	Editar	Borrar	16	★★★★☆ (1 voto)	1	
PRIMAVERAL	01.07.2005	Editar	Borrar	29	★★★★★ (2 votos)	3	
GUARDIAN	01.07.2005	Editar	Borrar	17	(0 votos)	3	
NIEBLA	08.07.2005	Editar	Borrar	18	★★★★★ (2 votos)	1	
DIVAGAR	08.07.2005	Editar	Borrar	28	★★★★★ (1 voto)	2	
FRENTE AL ESPEJO	08.07.2005	Editar	Borrar	26	★★★★★ (1 voto)	2	
BLUE DANCE	08.07.2005	Editar	Borrar	32	★★★★★ (2 votos)	2	
PENSANDO	08.07.2005	Editar	Borrar	23	★★★★☆ (3 votos)	3	
AUSENCIA	08.07.2005	Editar	Borrar	22	★★★★★ (1 voto)	3	
					★★★★★ (3 votos)		

ANEXO 12

Libro de visitas de www.loscuentos.net

Libro de Visitas de azuletereo

Escribe tu comentario aquí:

Privado

Enviar

ESTÁ EN LÍNEA!



Nos visitó por última vez
el: 03.12.2007

[Ir a la biografía de azuletereo](#)

Si quieres dejar de recibir comentarios en tu Libro de Visitas, puedes cerrarlo aquí.

[Cerrar Libro de Visitas](#)

(Privado) lun 01 octubre 17:04	mariposalunizada hola tu, quisera saber com oestuvo la actidad del f11? Borrar
---	---

dom 16 septiembre	altorcan Invito a leer mi poemario "SONETOS ATEOS"
--------------------------------	--

ANEXO 13

Testimonio de www.los cuentos.net

ANEXO 14

Testimonio de www.loscuentos.net