



CULTURA & POLÍTICA @ CIBERESPACIO

**1er Congreso ONLINE del Observatorio para la
CiberSociedad**

Comunicaciones – Grupo 12 Fracturas Sociales, Fracturas Digitales

Coordinación: Artemio Baigorri y Ramón Fernández
(baigorri@unex.es)

<http://cibersociedad.rediris.es/congreso>

La Cibercomunidad Política. Propuesta de análisis para una comunidad virtual

Luis Gómez Encinas
cofirc@eresmas.com

Resumen

Este artículo propone una aproximación sociológica para el estudio del ciberespacio y las comunidades virtuales. Se centra en la comunidad de filosofía de IRC-Hispano. La descripción de sus pilares básicos, el examen de sus mecanismos de poder y el análisis de su conflicto político, permiten identificar y abordar las desigualdades digitales dentro del ciberespacio. Estas desigualdades, que hasta ahora han sido desatendidas en favor de otros aspectos más globales de la denominada fractura digital obligan a reconsiderar el concepto clásico de la comunidad virtual y a incluir en su definición variables de naturaleza política que son comunes dentro del espacio social ordinario.

Abstract

This paper proposes a sociological approximation to the study of cyberspace and virtual communities. It is based on the community of philosophy channel in IRC-Hispano. The description of their basic pillars, the exam of their political power and the analysis of their political conflict, allow us to approach and identify digital inequalities inside the cyberspace. These inequalities, that up till now have been disregarded in favour of global aspects of the so called digital divide, force us to reconsider the classical concept of virtual community and to include in their definition variables of political nature that are frequently used in the ordinary social space.

ACLARACIÓN INICIAL

La presente comunicación está basada en la estancia prolongada en el canal de chat #filosofia, de IRC-Hispano (1), de once meses a contar desde el mes de marzo de 2001. Aclaro desde el principio que no cabe hablar de *trabajo de campo* en

sentido estricto, ya que mi entrada en IRC (Internet Relay Chat) no tuvo inicialmente motivaciones científicas. Aunque por (de)formación académica siempre acometí cada sesión con la mirada curiosa y asombrada de la indagación sociológica, no se produjo –por lo dicho– una recogida exhaustiva de datos. Toda formulación y reformulación de la investigación se ha realizado, en consecuencia, *a posteriori*.

Tal aclaración no ha de invalidar este texto como trabajo antropológico, porque, ante todo, no tiene tales pretensiones. Su pertinencia hay que buscarla en el ámbito de la sociología. Esto es así en la medida en que mi objetivo no se centra –más allá de lo imprescindible– en restituir las prácticas sociales de una determinada comunidad virtual, sino más bien en el abordaje pormenorizado y tipificador de aspectos de naturaleza sociológica a partir de una hipótesis que enunciaré luego de esta nota introductoria.

MARCO TEÓRICO PARA UN ESTUDIO DEL CIBERESPACIO

Sin olvidar la aclaración previa realizada, empezaré señalando que la primera y con seguridad más imprescindible de las condiciones para llevar a cabo una correcta observación participante la cumplía con creces: era absolutamente extraño y ajeno al objeto de investigación (2). Dicho de forma llana: nunca había *chateado* antes. Mi competencia técnica para usar comandos de IRC y entender las opciones y variantes de las que disponía como usuario era prácticamente nula (3). Entre el equipaje de habilidades con que llegaba a #filosofía contaba con una aceptable velocidad y fluidez en el manejo del teclado alfanumérico y un carácter bastante extrovertido y comunicativo.

Puesto que el equipaje que portaba era escaso –aunque, lo pensaba entonces y lo confirmé después, suficiente para convivir integradamente en esa comunidad virtual–, ahora para el presente trabajo, en compensación, me veo en la obligación de aprovisionarme con mayor planificación y cálculo. El utillaje epistemológico y metodológico del que voy a hacer uso, atendiendo además a las circunstancias anteriormente descritas, intercala el relato etnográfico con el análisis sociológico. Esto es, la descripción monográfica desde la posición de observador participante y la objetivación de esa reconstrucción subjetiva –incompleta y parcial, por definición– de los datos considerados como relevantes.

Que esta combinación de herramientas sirva para construir un contexto teórico realmente operativo depende, sobre todo, de tomar en consideración el ciberespacio no tanto como un nuevo medio de comunicación sino como un nuevo espacio social (Lameiro, 1999). El matiz es decisivo para poder subrayar con coherencia que esta investigación se centra en el análisis de un ámbito concreto –una comunidad virtual cuyos límites y características definiré en seguida– donde las personas interactúan y establecen relaciones sociales análogas –aunque con variantes, que también quedarán especificadas– a las que se llevan a cabo en el espacio social ordinario.

Si se acepta esto, hay que desterrar –si es que no se ha hecho todavía– los mitos y tópicos que hablan del ciberespacio como un lugar de democracia perfecta, de simetría entre sus *habitantes*. Admitir su estatuto de espacio social nos conduce, por casi cualquiera de los caminos que tomemos, al estudio y reconocimiento de la desigualdad. Desde ese punto de vista, y con las coordenadas teóricas que he fijado, voy a plantear las conjeturas provisionales de la investigación.

DESIGUALDADES DIGITALES: PREGUNTAS E HIPÓTESIS

El análisis de lo que se ha denominado *digital divide* (fractura digital) es la evidencia más nítida del papel crítico que la sociología ha de desempeñar en el estudio de la cibernsiedad (Baigorri, 2000). Son bastantes, y cada vez de mayor precisión, los datos que conocemos acerca de esta gran brecha social que separa a los que están conectados a Internet y los que no lo están (Villate, 2000). Sin embargo, se desconoce casi todo sobre la desigualdad existente dentro del propio ciberespacio, hasta el punto, como ya he señalado, de que aún se mantiene en determinados círculos una idea *tecno-idílica* de la Red.

Con esta base crítica del análisis de la *digital divide* y el escepticismo respecto a las promesas igualitarias de los entusiastas de las Nuevas Tecnologías de la Información, planteo a continuación las cuestiones que de ahora en adelante van a guiar la investigación y de las que voy a derivar la hipótesis principal de esta comunicación:

- ¿Es el ciberespacio, como a primera vista pudiera parecer, un lugar gobernado por los más capacitados, o al menos regido por criterios democráticos?
- ¿Cuáles son y cómo funcionan los mecanismos de poder en una sala de chat?
- ¿Esos mecanismos reflejan las desigualdades de recursos fuera de la Red?
- ¿Cuáles son y cómo se conforman los sistemas de estratificación en una comunidad virtual?

En razón de tales interrogantes, que problematizan y enfocan la investigación, la hipótesis que lanzo es la siguiente:

El ciberespacio, y más concretamente la comunidad virtual de filosofía de IRC –en adelante COFIRC (4)–, recrea y reproduce las desigualdades sociales y políticas –en forma de desigualdades digitales– del espacio social ordinario.

Veamos si esto es así.

OBSERVACIONES SOBRE COFIRC

Los estudios que analizan las comunidades virtuales respetan la definición canónica de Howard Rheingold y dan cuenta de ellas a partir de tres pilares: lugares, habitantes y actividades (5). En concordancia con el marco teórico propuesto, incorporaré un cuarto pilar: el poder. La inclusión de este aspecto crucial, que atraviesa al resto y que por tanto está contenido en todos ellos, me va a permitir entre otras cosas pasar de un nivel meramente sociográfico a uno sociopolítico, condición *sine qua non* para abordar cabalmente la hipótesis lanzada.

La interrelación de los cuatro pilares mencionados construye y reproduce el espacio social que he llamado COFIRC. Llego a esta conclusión en razón de la presencia y participación, bien alterna, bien simultánea, y en todo caso en condiciones de desigualdad técnica, de una parte variable y a la vez significativa de usuarios en una serie de lugares, y en la coincidencia, o al menos similitud, de sus actividades e intereses.

a) Lugares. En términos etnográficos, sería procedente realizar una descripción del hábitat. En los términos en que he diseñado esta comunicación, me referiré más

bien al espacio social –o mejor dicho, al ciberespacio social– de COFIRC. Sostengo que se trata de un espacio fragmentado, inestable, reglado y caracterizado por una multiplicidad temporal (de sincronía y diacronía).

La fragmentación del *territorio* en COFIRC está marcada fundamentalmente por las salas de chat que, en principio, se articulan como *ágoras virtuales* (Mitchell, 1999). El centro o lugar de referencia es el canal #filosofía. La periferia se compone de canales fundados por *habitantes* exiliados voluntaria o involuntariamente del centro, o afines al centro pero con nuevos intereses. En esta periferia se encuentran diversos canales, los más significativos son #academia, #foro, #librepensamiento y #filosofía (con acento; en adelante, *filotilde*). Se trata de un sistema wallersteiniano que, en la medida en que conforma un espacio social dividido, expresa un sistema de estratificación (Taylor, 1994). Además, existen territorios anexos, que son los foros de discusión, la gran mayoría de ellos pertenecientes al *site* Melodysoft (<http://www.melodysoft.com>). Estos lugares, donde se insertan mensajes de todo tipo, resultan por lo general una extensión *off line* de las *ágoras virtuales*, de modo que cada canal de chat suele tener a disposición de los *habitantes* un foro de discusión (que a su vez, casi siempre, pertenece a una página web).

La inestabilidad territorial en COFIRC es inherente a un espacio social en constante construcción y reconstrucción. Afecta sobre todo a los lugares más precarios, esto es, los periféricos. Esta característica se plasma en: uno, el cierre de canales, bien por encontrarse habitualmente vacíos (#filosofar, p. e.) , bien por clausura (#academia, p. e.), siempre por parte de IRC-Hispano (que en última instancia es el proveedor del *software*, es decir, el dueño del *suelo* donde se ha construido ese espacio); y dos, la creación de otros nuevos (#academia se refundó en #foro). Otro tanto ocurre con los foros de discusión, aunque en ese caso su estabilidad no depende de IRC-Hispano, sino –puesto que Melodysoft no suele intervenir– que queda en manos del administrador de turno y del nivel de participación de usuarios y el consiguiente protagonismo de ese espacio local en el concierto global de la comunidad.

Sería muy largo informar aquí sobre los usos sociales y costumbres de COFIRC. Aunque resultaría interesante, supondría modificar las coordenadas fijadas inicialmente para esta comunicación. No obstante, ello no significa que debamos pasar por alto las aproximaciones antropológicas a la cibernsiedad (Mayans, 2001). El aspecto relevante para el presente trabajo, en lo referente al marco normativo de la comunidad virtual, es el de las reglas jurídicas. En COFIRC, estas reglas se caracterizan por: uno, no encontrarse unificadas; y dos, por su aplicación arbitraria e irregular. Digo que no están unificadas porque, de hecho, varían de una sala de chat a otra (6) y de un foro de discusión a otro. En consecuencia, el mismo *habitante* de la misma *ciudad* se ve en la necesidad de adaptarse a unas normas u otras dependiendo del lugar concreto en que se encuentre. Digo que la aplicación de estas normas jurídicas se realiza de forma arbitraria, sobre todo en lo que respecta a la coercibilidad, porque no afecta por igual a todos los *habitantes*; e irregular, además, porque ni siquiera a quienes afectan lo hacen conforme a lo establecido. Con un ordenamiento jurídico tan precario, los problemas de validez formal, legitimación procedimental y eficacia social son de gran magnitud.

La cuestión temporal ajusta las relaciones sociales de COFIRC de dos maneras: por sincronía (o tiempo real, que se da en las salas de chat) y por diacronía (o tiempo demorado, que se da en los foros de discusión). Contrariamente a lo que a primera vista puede parecer, la multiplicidad temporal no tiene una incidencia relevante dentro de los procesos sociales que se dan en la comunidad. Sí marca, claro está, el ritmo de la interacción, pero no sus pautas ni su dinámica. Esto es así hasta el punto incluso de que un foro de discusión puede

convertirse eventualmente en otro *ágora* más, donde dos o más *habitantes* pueden estar, por ejemplo, manteniendo, *off line*, una disputa en los mismos términos conversacionales –diálogo directo, con frases cortas o hasta un simple *emoticon*– que si se produjera, *on line*, en una sala de chat. De igual forma, un *ágora* puede hacer las veces de foro de discusión cuando uno o varios *habitantes* se dedican a *pastear* (acción de copiar y pegar) fragmentos relativamente extensos sobre un tema o un asunto determinado. En todo caso, hay una interrelación constante entre ambas dimensiones temporales, gracias a los accesos (*links* o enlaces, p. e.) que permiten pasar con facilidad y rapidez de una a otra dimensión.

b) *Habitantes.* Subrayo tres aspectos que, a mi juicio, dan cuenta de los pobladores y, por supuesto, constructores de COFIRC. A saber: identidad individual, durabilidad o permanencia en la comunidad y estratificación social. Son tres aspectos que, como todos los que aquí estoy tratando, emergen y funcionan integradamente, y que por tanto sólo cabe su desglose desde un punto de vista analítico y funcional, pero advierto que intelectualmente sólo pueden ser comprendidos de manera conjunta.

Mucho se ha escrito sobre la cuestión de la identidad en las comunidades virtuales. Pero la mayoría de la bibliografía disponible se centra en los llamados MUD o los MUSH, espacios que remiten a lo onírico y lo fantástico, donde lo principal es la vivencia de aventuras imaginarias (Odina, 2000). En un espacio social más pausado y reflexivo, como es COFIRC, las identidades individuales, en la mayor parte de los casos, sí manifiestan una distinción relativamente nítida entre lo real y lo virtual (7). Aunque también es cierto que “los auténticos cibernautas son muy tolerantes y muy flexibles con respecto a las fronteras que separan estos lindes” (Odina, 2000: 114). Tampoco se pueden asumir en su totalidad las asociaciones entre identidad, que recoge el conjunto de los predicados fundamentales de una persona (8), e identificación, que alude al *nick* (nombre) utilizado. Pues ni es cierto que a cada nuevo *nick* le corresponda una nueva identidad, ni que a un único e invariable nombre se le haya que asociar una inequívoca y perenne identidad. Pese a que ésta no deja de ser reevaluada y revalidada (G. Cuartango, 2002), hay una serie de notas definitorias que, bajo unas características determinadas –tiempo prolongado y espacio reducido–, se manifiestan y resultan difícilmente disimulables ante los demás.

Por lo dicho, la permanencia, la veteranía, es un rasgo no despreciable en el análisis y tipificación de los *ciudadanos* de COFIRC. No sólo porque afecta directamente a los otros dos rasgos mencionados, sino porque a fin de cuentas resulta el principal factor de socialización. La difusa pero decisiva frontera entre lo que es un espacio de comunicación y un espacio social se esclarece cuando el *decir* queda en un segundo plano de relevancia y emerge el *estar* como referencia simbólica más significativa. El paso de '*decir a*' o '*decir que*' a '*estar en*' es lo que convierte al *visitante* de la comunidad en *habitante* de la misma. Esta diferenciación se expresa y concreta en los tipos de acciones que sirven de fundamento a las distintas interacciones sociales (9). De modo que, las acciones sociales comunicativas (transmisión, búsqueda y vivenciación en común de saberes, sentimientos o valores) son más propias de los primeros; y las acciones sociales productivas (conformación organizativa de la situación social, reparto de papeles y de posiciones sociales, asignación de recursos) son más propias de los segundos. Aclaro por último que las acciones sociales productivas también son comunicativas.

La interacción de la *población* de la comunidad marca la estructura social básica de la misma. Los estudios clásicos (Bolte, 1967, citado en Taylor, 1994: 45) ponen de relieve dos puntos en la estructura social de los grupos: el '*aspecto de la estructura*' (AE) y el '*aspecto de la división*' (AD). El AE se refiere sobre todo a las relaciones de superioridad o de subordinación. El AD juega un papel más

importante, ya que alude a la diferenciación, en términos de desigualdad social, de los componentes de un grupo según uno o varios de sus rasgos característicos, esto es, la estratificación. El criterio diferenciador fundamental en COFIRC es la posesión de la arroba, elemento técnico que convierte al *habitante* en 'administrador' de un espacio concreto. Este 'poder @', según expresión de un informante, que introduce un factor de desigualdad técnica, supone el principal factor de desigualdad –y por tanto, de conflicto– social en la comunidad. Más adelante me extenderé sobre las funciones de los administradores y su protagonismo en COFIRC, puesto que a mi juicio, lo señalo ya, se trata de uno de los asuntos centrales para resolver las incógnitas que rodean a la hipótesis propuesta.

c) Actividades. El tema o interés común en COFIRC es la filosofía. En principio, ahí se encuentra el punto de unión de todos los *habitantes* de la comunidad. Sin embargo, una de las primeras cosas que más sorprende a los recién llegados a #filosofía –el *ágora* que viene a ser el centro o lugar de referencia de esta *ciudad* de bites– es precisamente lo poco que se habla de filosofía. Muchos son los *forasteros* que a diario entran en la comunidad solicitando ayuda. Pretenden que alguien les explique tal o cual concepto de Kant, de Marx o cualquier otro filósofo. En un alto porcentaje estos *pedigüeños* de información no reciben limosna alguna. Este hecho lo que pone de manifiesto es, aparte de la inicial hostilidad de un entorno ante un elemento ajeno, es una idea concreta sobre la cual cimientan los razonamientos de este trabajo, a saber, que las comunidades virtuales en general, y COFIRC en particular, no son agregados de personas que, saltando por encima de los límites espacio-temporales, cooperan e intercambian información en torno a un tema común.

Si apenas se habla de filosofía, ¿qué se hace en COFIRC? Muy fácil: todo lo que puede hacerse dentro de un entorno social: asociarse, enemistarse, enamorarse... A diario, se producen intrigas, contiendas, negociaciones, intercesiones... Depende, ya lo he apuntado, del tipo de interacción social, o dicho de otra manera, de la implicación del agente para actuar a uno u otro nivel. Lo que sí es evidente es que en todo momento hay una interconexión con la vida real (*Real Life* o RL, según terminología abreviada de los cibernautas anglosajones). A este respecto, un informante me comentó que, en COFIRC, "el mundo se suele reducir a lo estrictamente privado; si alguien ha roto con la novia, pedirá hablar sobre el amor; si le han puesto una multa de tráfico que considera injusta, proclamará que 'el sistema es una mierda'; si le han suspendido en física, denunciará al sistema educativo." Sería muy interesante, a mi parecer, abrir líneas de investigación en esta dirección, porque nos ayudaría a comprender mejor la vida cotidiana dentro de una comunidad virtual, así como sus procesos de cambio social.

Analizados los pilares básicos que sustentan y articulan COFIRC, ataré una serie de cabos que han ido quedando sueltos a lo largo de los párrafos anteriores. Un análisis de las comunidades virtuales ha de incluir como objeto de estudio no sólo los chats y los foros de discusión, sino también el email y las listas de correo. Esta documentación epistolar, "nos ofrece de forma ordenada, fechada y personalizada una fuente de información idónea para el trabajo de investigación" (AIBR, 2002). Por mi experiencia en COFIRC, considero que el email es un *territorio* limítrofe entre el ciberespacio y el espacio ordinario, un punto de encuentro social ya en la RL, cara a cara, algo que así ocurre en buena parte de los casos siempre que las distancias –esta vez sí, físicas y tangibles– lo permiten.

Al hilo de esto último –la corporeidad del espacio–, sería apropiado ahondar más en lo que se ha llamado espacio de los '*no lugares*' (Auge, 1995), ese mundo que no es físico ni local, y que rompe los conceptos y referencias geográficas tradicionales de las personas. "En ese mundo transfronterizo, donde queda abolida

la dimensión espacial-trayectiva de los contactos humanos, ya no se convive, sólo se co-existe" (Vidal, 2000). Una precisión muy pertinente para enfocar adecuadamente la analogía entre el ciberespacio y el espacio social ordinario, permitiéndonos matizar la relación de semejanza entre dos cosas que, como vemos, son distintas. De esa particular coexistencia he pretendido dar cuenta en el presente epígrafe.

Añado, para terminar con estas observaciones, que hablamos de una *ciudad* reducida y compleja a la vez, una especie de cantón. La región central o capitalina, el canal de chat #filosofía, registra una concurrencia media de unas setenta personas. Es difícil, quizá imposible, contabilizar la población total de COFIRC. Las comunidades virtuales son efímeras en lo que representa a los *habitantes*. "La mayoría de las contribuciones a la interacción son esporádicas, ya que la mayor parte de la gente entra y sale de las redes según cambian sus intereses o sus expectativas. (...) En esas comunidades virtuales viven dos tipos muy diferentes de poblaciones: una diminuta minoría de aldeanos electrónicos que se han asentado en la frontera electrónica y una multitud transeúnte (...)" (Castells, 1996: 390). En consecuencia, explorar otros ámbitos de interés, como por ejemplo la construcción y desarrollo de una identidad colectiva en la comunidad virtual, resulta, cuando menos, problemático. No por ello dejaré de atender ese asunto más adelante.

LOS ADMINISTRADORES Y EL 'PODER @'

Llego ahora a una de las cuestiones más sustantivas, ya apuntada en el esbozo de la estratificación social en COFIRC. Voy a abordar tres puntos concretos: primero, la definición y fijación del papel de los administradores; segundo, la composición y desglose de la estructura de poder en #filosofía; y tercero, la descripción y especificación de las desigualdades técnicas que se derivan de los dos puntos anteriores.

Los administradores (también llamados 'operadores') de una sala de chat o *ágora virtual* vigilan el cumplimiento de las normas de ese espacio. Su situación de superioridad se expresa a dos niveles, simbólico y fáctico. Simbólico, mediante la posesión y exposición de una arroba precediendo al *nick* correspondiente, y la prioridad en orden dentro del censo público de *habitantes* (listado de usuarios) que eventualmente se encuentran en ese canal. Y fáctico, mediante la disposición legítima y monopolística –en sentido weberiano– de la coerción y la sanción (desde una simple llamada de atención hasta la expulsión e incluso veto de posteriores intentos de entrada al *ágora*).

Entre los propios informantes, la expresión "poner orden" es la más utilizada a la hora de definir, de manera neutra, el papel de los administradores. Sin embargo, a poco que uno profundice en el tema –más allá de la observación de las prácticas cotidianas en COFIRC–, hallará contradicciones significativas a esta definición teórica y formal. Así por ejemplo, un operador de una de las *ágoras virtuales* de la comunidad me comunica, vía email, en una conversación privada previamente sistematizada en forma de cuestionario, que "el papel de los administradores es el de procurar que en el canal no haya conflictos y que se respeten las normas de la sala". No obstante, a continuación añade: "En un 99 por ciento de las peleas entre canales los responsables son los administradores."

Subrayo este último aspecto, el de los conflictos entre distintas *regiones* dentro de la misma comunidad. Interrogado sobre esta cuestión, otro informante, también a través de cuestionario privado, sostiene que los operadores "son responsables de los conflictos, ya sea por administradores actuales o ex

administradores resentidos por el desregistro". Después, en el siguiente epígrafe, tendré oportunidad de profundizar convenientemente en este punto.

La estructura de poder en #filosofía –un modelo organizativo que funciona de modo muy similar en casi todo el resto de la comunidad– se articula de forma piramidal. En lo más alto está el llamado *founder*, el fundador del canal. Este *pionero* controla el reparto de arrobas y responde ante IRC-Hispano de las irregularidades que puedan cometerse en la sala. En una escala inferior se encuentra la camarilla más cercana al *founder*. Suele estar formada por entre cuatro y seis *habitantes*, que se asocian con el administrador de nivel máximo en una especie de adhesión inquebrantable, relación aparentemente sin fisuras y donde no existe crítica interna alguna. Por último, existe un tercer escalón de operadores, más eventuales, afines al *founder* pero que condicionan su fidelidad a éste en función de las circunstancias. Son aproximadamente algo más de una docena de *habitantes*.

A través de este modelo piramidal se articula todo el sistema administrativo (supervisión, información, etc.), jurídico (elaboración de normas, aplicación de sanciones, etc.) y político (representación, toma de decisiones, etc.) del canal. Semejante organización explica el surgimiento de redes clientelares, que determinan decisivamente los mecanismos de acceso a la estructura de poder y, sobre todo, su durabilidad en la misma. El problema fundamental de este sistema, aparte de lo cuestionable que resulta en sí mismo, estriba en la insuficiencia de los mecanismos de control social, especialmente en un ámbito tan atomizado como el ciberespacio. Dicho de otro modo, el clientelismo de los administradores se enfrenta casi de continuo a la protesta y la oposición de la mayoría de los *habitantes* de la comunidad.

¿Cómo son esas desigualdades digitales a las que he venido aludiendo en este trabajo? Para entenderlo, es preciso restituir el ciberespacio desde un punto de vista arquitectónico y urbanístico, pero adaptando esta concepción a un mundo sin formas materiales construidas donde lo fundamental son las estructuras de acceso y exclusión (Mitchell, 1995). Dicho más claramente, "se entra y sale de *lugares*, no a través de desplazamientos físicos, sino mediante el establecimiento y la disolución de vínculos lógicos: basta con un *login* para acceder a un sitio y un *logout* para salir de él." (Finquelievich, 1999: 5). Los administradores, especialmente los de nivel máximo, no sólo llevan a cabo prácticas análogas al patronazgo y clientelismo político (Tilly, 1993), sino que también ejercen de guardias fronterizos de un territorio que, por nuevo e inexplorado, está dotado de evidentes aires coloniales. "[El ciberespacio] es un *lugar* a conquistar, como los desiertos patagónicos o las míticas praderas del lejano Oeste." (Finquelievich, 1999: 7).

Existen otros tipos de desigualdades digitales, más tecnológicas que políticas, aunque igualmente atendibles (10). He de decir que mi estancia en COFIRC se produjo siempre a través de las opciones más sencillas –pero también más inestables en términos de conexión– de webchat, los primeros meses, y, más tarde, de javachat. Pero, nunca utilicé ni instalé el script más adecuado que facilita el uso de todos los comandos de IRC, me refiero a las distintas versiones del mIRC [<http://www.mirc.com>]. Esta desventaja tecnológica no me supuso, sin embargo, ninguna desventaja social dentro de la comunidad, esencialmente porque siempre rechacé el ofrecimiento de arrobas que, de haberlas aceptado, me hubieran obligado a mejorar mis capacidades y habilidades técnicas.

CONFLICTO POLÍTICO EN LA COMUNIDAD

La precariedad del marco jurídonormativo y la estratificación social resultante de unas condiciones de interacción asimétricas entre administradores y *habitantes* están en la base del conflicto político en COFIRC. Aplicado al ciberespacio, y más concretamente para una comunidad virtual, entiendo por 'conflicto político' una contienda, entre unos usuarios y unos administradores, que deja de ser negociable y se convierte en guerra. Los primeros, en la medida en que se movilizan por la consecución de unos objetivos y en defensa de unos intereses, se articulan como actores sociales; los segundos, en razón de la posesión del registro de creación y propiedad de un territorio específico, se instituyen como poder político ejerciendo el monopolio del uso legítimo de la fuerza virtual en ese territorio y espacios anexos.

En el verano de 2001 COFIRC sufrió un proceso revolucionario que comenzó, en el mes de agosto, con una situación revolucionaria (11). El objeto del conflicto político fue el canal #filosofía. El bloque aspirante lo formaba una parte significativa y creciente de *habitantes*, movilizados y encabezados por varios ex administradores –lo cual confirma, en consonancia con lo que sostiene la sociología histórica, que la acción colectiva es llevada a cabo por los actores que disponen de recursos y repertorios suficientes. Sus demandas se centraban en la exigencia de la democratización de #filosofía, cimentada fundamentalmente en la elaboración y aprobación de un nuevo marco jurídonormativo que fuera capaz de regular y controlar la concesión de arrobas (esto es, el registro de operadores), así como definir con claridad sus funciones y potestades.

Durante el citado mes de agosto, y ante la ausencia eventual del *founder* del canal, su camarilla más cercana tuvo que hacer frente, primero y por parte de los *habitantes* (aproximadamente la mitad del total), a incontables denuncias y quejas de abuso de poder –uso arbitrario e irregular de las estructuras de acceso y exclusión–, y segundo y por parte de los ex administradores (los líderes de la coalición alternativa), al boicot y sabotaje organizado y recurrente –insultos reiterados, textos repetitivos, amenazas, etc.–. El conflicto, con el paso de las semanas, adquirió un encono de gran virulencia, trascendiendo incluso los límites de lo virtual y afectando de hecho a la RL (12). La aparición en escena del *founder*, a finales del verano, intensificó más si cabe el ciclo de protesta (13).

La situación revolucionaria no concluyó, sin embargo, con un resultado revolucionario. Es decir, no se produjo una transferencia de poder. Lo que ocurrió fue algo bastante usual en las comunidades virtuales: la escisión (Molist, 2002). Algunos de los líderes del bloque aspirante fundaron el canal #academia, un *ágora* alterantivo que comenzó a nutrirse de *habitantes* expulsados de #filosofía y, sobre todo, de una parte de la *población* de COFIRC que había tratado de permanecer imparcial y más o menos ajena al conflicto. Un conflicto que desde luego no quedó cerrado, y que emerge cada cierto tiempo en forma de ciclo de protesta, al modo de Tarrow, y siempre con los administradores y operadores como protagonistas principales. En la actualidad, es #foro el *ágora* alternativo y periférico, heredero de una escisión (que no fue la primera, dicho sea de paso) que a fin de cuentas enriquece y diversifica –en mi opinión– la comunidad virtual de filosofía de IRC-Hispano.

LA CIBERCOMUNIDAD POLÍTICA: DE LA CIUDAD A LA POLIS

A estas alturas creo haber respondido ya la mayoría de los interrogantes que había planteado en la parte inicial del presente trabajo. Los mecanismos de estratificación, de poder y de desigualdad, que son a mi entender los más relevantes para aclarar la pertinencia y validez de la hipótesis propuesta, han quedado identificados y analizados. La tarea más urgente que derivo de lo realizado

hasta aquí alude a la necesidad de indagar en el concepto e idea clásica de 'comunidad virtual', a cargo de Howard Rheingold, y reconsiderar su definición hasta adaptarla a un modelo analítico más operativo, que no sólo dé cuenta de la dimensión comunicativa del ciberespacio, sino que también atienda a su dimensión política (14).

La insuficiencia de la versión que ofrece Rheingold, expuesta en su ya célebre obra "The Virtual Community", de 1993, radica en una concepción organicista o, al menos, naturalista, que, por analogía, se inserta en una tradición sociológica que data de fines del siglo XIX, concretada y desarrollada en las tesis de Ferdinand Tönnies. Explicaré esto con nitidez contraponiendo las afirmaciones de uno y otro autor. El primero, y más actual, dice: "La comunidad virtual es un ecosistema de subculturas y grupos espontáneamente constituidos que se podrían comparar con cultivos de microorganismos que crecen en un laboratorio en el que cada uno es como un experimento social que nadie planificó y que, a pesar de todo, se produce." (Rheingold, 1993, citado en Cubides Martínez, 2001). El segundo, y más antiguo, dice: "La comunidad debería ser entendida como organismo vivo y la asociación como artefacto, un agregado mecánico (...). Los individuos en la comunidad permanecen unidos a despecho de todos los factores que tienden a separarlos, mientras que en la *Gesellschaft* se mantienen esencialmente separados a pesar de todos los factores que tienden a su unificación." (Tönnies, 1887, citado en Delgado, 1999: 138).

Más de cien años después, Rheingold repite, en esencia y adaptándolo al ciberespacio, el esquema de Tönnies, cuya obra siempre estuvo orientada a distinguir entre *Gemeinschaft* (comunidad) y *Gesellschaft* (sociedad o asociación). Se trata de un modelo original, pero con un trasfondo idílico que centra la atención sobre unos aspectos (la confraternidad entre grupos de personas en un entorno específico) y desatiende otros de igual o mayor relevancia (la desigualdad y el conflicto en esas mismas redes). No propongo desechar la *Gemeinschaft* y optar por la *Gesellschaft*, sino pasar por encima de este esquema, ya superado por la sociología moderna, y adoptar otro analíticamente más eficaz, que sea capaz de abordar todas las cuestiones sustantivas en el estudio de los grupos humanos que interactúan en el ciberespacio.

La actual teoría política reconoce que todas las comunidades –la vecindad, la aldea, la metrópoli, la nación, el Estado multinacional, etc.– descansan sobre dos bases estrechamente interrelacionadas (Ferrando Badía, 1992, 444): a) el vínculo residencial a un área geográfica como atributo que distingue una comunidad de otros grupos y el vínculo psicosocial; y b) El sentido de identidad característico de una forma de organización total de vida social. Por tanto, al encontrarnos con unas condiciones territoriales –fragmentación y fragilidad geográfica, patronazgo político, etc.– y psicosociales –coexistencia en vez de convivencia, interacción esporádica por parte de una población transeúnte, etc.– los vínculos mencionados se difuminan hasta tornarse estériles e inoperantes. Por esta misma razón, el sentido identitario, en términos colectivos, no puede construirse ni mucho menos desarrollarse con suficiente fuerza. En su lugar emerge una curiosa y global conciencia de pertenencia al ciberespacio que permite, de alguna manera, diferenciarse de los que aún viven aislados de este mundo electrónico, y a los que algunos llaman *homepageless* (Valderrama, 2000).

El modelo analítico que propongo es cercano al de comunidad política, al modo de Charles Tilly, donde el aspecto crucial se encuentra en la noción de ciudadanía (Opazo Marmentini, 2000). Una ciudadanía –o *ciberciudadanía*– que restituya y modernice esos vínculos a través de unas relaciones con el Estado [entendiendo por tal, en una comunidad virtual, aquel conjunto de operadores que fundan y administran un territorio concreto, del cual controlan además sus

estructuras de acceso y exclusión] reglamentadas mediante criterios democráticos y que canalice el conflicto político por idénticas vías. A este modelo lo denomino *cibercomunidad política*. Y, aunque no es éste lugar para teorizar con profusión sobre el esbozado esquema analítico, sí considero pertinente señalar que el camino a seguir para llegar a donde propongo nos inicia en un espacio colectivo (ciudad), que facilita la aparición de un espacio público (urbs), hasta desembocar en un espacio político (polis), donde en el *ágora* "se puedan desarrollar con garantías el derecho a la igualdad a la hora de hablar con plena libertad y el derecho a intervenir en los asuntos públicos" (15).

El desafío futuro para COFIRC consiste en articularse como espacio político. Será entonces cuando se reduzcan las desigualdades hoy día existentes dentro de la comunidad virtual. La alternativa de *filotilde* –un canal sin registro y sin operadores que congrega a *habitantes* proscritos de *#filosofía* y a *población* que no acepta el 'poder @'– no parece, a mi juicio, que solvete el problema descrito. La clave está en establecer reglas de juego verdaderamente democráticas. Claro que llegar a ese punto no resultará nada fácil.

EL OCIO RELATIVO

La inmensa mayoría de los cibernautas de COFIRC, y desde luego todos los entrevistados para esta comunicación, sostienen que su estancia, eventual o indefinida, en la comunidad, así como cada una de las interacciones y los procesos sociales que ahí acontecen, son, literalmente, "ocio". Con sentido común y la ayuda de cualquier diccionario, entiendo que podemos definir "ocio" como el conjunto de ocupaciones en las que una persona emplea el tiempo sin estar obligado a hacerlas. ¿Es COFIRC solamente el resultado del tiempo libre de un par de centenares de personas? Si esto fuera así, habría que replantearse la pertinencia y validez de buena parte del esquema analítico que propongo en el presente trabajo, ya camino de su final. Sin embargo, a mi juicio es claro que esto no es así, por dos razones: una de orden cuantitativo, el tiempo y lugar(es) de conexión a Internet, y otra de orden cualitativo, la magnitud e implicaciones de las relaciones sociales que se establecen en la comunidad virtual.

Para la primera razón, existe una evidente contradicción entre la percepción subjetiva de los cibernautas entrevistados –me referiré a ellos pero considero que puede extrapolarse al resto– con respecto a la categorización de su paso por COFIRC y los datos empíricos que ellos mismos ofrecen al respecto. Una parte significativa del total (casi la mitad) reconoce acceder con cierta regularidad a la comunidad desde su lugar de trabajo. Incluso quienes niegan *chatear* o entrar en los foros desde la oficina, admiten su participación en la interacción epistolar, vía email –que a fin de cuentas es una extensión privada de las relaciones sociales en el ciberespacio–, también desde el centro de trabajo. Esto, cuando menos, nos obliga a cuestionar la mencionada etiqueta de "ocio", categoría que aún queda más desbordada al analizar el tiempo diario de permanencia en la comunidad, que sobrepasa, por término medio y sólo en los chats (sin tener en cuenta otros *territorios*), las cinco horas. Sin entrar en el tema de la adicción, ampliamente tratado por la psicología, no es exagerado concluir que la mayoría de la *población* de COFIRC sufre dependencia de la Red (16).

Para la segunda razón, hay que señalar un factor que tiene que ver con la globalización y la denominada sociedad de la información. Este panorama revolucionario abre la posibilidad a nuevas formas de relaciones sociales entre poblaciones de distintas generaciones, niveles de ocupación, trayectorias de vida e intereses personales. Estas relaciones sociales, que antes eran locales, se

desarrollan ahora en una dimensión global. Un modo de inserción dentro de esta nueva sociedad lo encontramos en las comunidades virtuales (Del Brutto, 2000). Desde mi punto de vista, COFIRC es justamente un modo de inserción social. Lo es en particular para muchas personas con verdaderos problemas para establecer relaciones sociales y personales a la manera tradicional (cara a cara), y lo es en general para todos los *habitantes* de una comunidad virtual que, por sus características temáticas, reúne a personas con sensibilidades, inquietudes y conocimientos de extraordinario valor.

CONCLUSIONES FINALES

Con objeto de recapitular y ordenar las principales respuestas a los interrogantes planteados, subrayo para terminar una serie de conclusiones que divido en dos bloques, uno que se ciñe más directamente a la propia comunidad virtual aquí estudiada y otro a los investigadores que en adelante puedan continuar alguna de las líneas de análisis abiertas en esta comunicación.

Para COFIRC:

- El ciberespacio, presentado en teoría como un lugar anárquico, incontrolado y libre, es en realidad un espacio estructurado y estructurante, un lugar de conflicto y de desigualdad.
- Ese espacio no se rige por criterios democráticos, sino por mecanismos análogos al clientelismo político y el patronazgo (sistema de producción de colaboradores fieles donde se prima la lealtad por encima del mérito).
- Estos mecanismos políticos, que son los que generan el conflicto y la desigualdad, se concretan a nivel técnico con el llamado 'poder arroba'.
- Dicho poder convierte a los operadores en guardias fronterizos de espacios que, fundamentalmente, son nuevos, pero que, como pongo de manifiesto, se regulan y administran con arcaicos parámetros.
- Mi propuesta para resolver ese conflicto es encauzarlo por vías democráticas, y esto se consigue convirtiendo un espacio público como es una sala de chat, en un espacio político, donde llegado el momento se pueda intervenir con garantías de igualdad y libertad en asuntos no únicamente inherentes a la temática del canal, sino también internos, de organización, representación, etc. sin tener necesariamente que formar parte del grupo de administradores.
- Para hacer esto factible considero que sería preciso formular un concepto de ciudadanía o *ciberciudadanía* que recoja los derechos y obligaciones de los *habitantes* de una sala de chat.

Para los investigadores:

- Necesidad de revisar y reconsiderar el concepto tradicional de 'comunidad virtual', fijado por Rheingold, ya que por encima de la cooperación predomina el conflicto.
- Necesidad de dejar de ver el ciberespacio exclusivamente desde una dimensión comunicativa (que contempla a los usuarios como simples emisores y receptores de mensajes) para abordarlo desde una dimensión social (que reconoce interacciones y relaciones más complejas), tarea que nos obliga a recurrir a disciplinas diversas e interrelacionadas, como por ejemplo la sociología, la antropología, la teoría política, el derecho, etc.
- Necesidad de establecer continuas comparaciones y analogías entre la vida del ciberespacio (o espacio social virtual) y la vida real (o espacio social ordinario), para comprobar y plasmar las interconexiones entre uno y otro

mundo, la fusión o ausencia de distinción que realizan los cibernautas más veteranos, las concomitancias y diferencias entre lo que es, a nivel cotidiano, la convivencia en un mundo y la coexistencia en el otro, y las particularidades que ello contiene.

- Necesidad de cuestionarnos o replantearnos categorías cruciales para dar cuenta del ciberespacio, y que tradicionalmente se han tratado de manera sesgada y tópica. Por ejemplo, el concepto de *identidad*, la propia idea de *poder*, y sobre todo, el significado y connotaciones de lo que se conoce como *ocio*, una categoría cuya disparidad entre lo emic y lo etic es tan grande que merece una atención especial.

BIBLIOGRAFÍA

AIBR, Antropólogos Iberoamericanos en Red, 2002, Sección de Antropología e Internet, "Apéndice: Comunidades virtuales y usuarios de Internet como objeto de estudio", en [<http://www.liceus.org/es/aco/ant/0155.html>].

AUGÉ, Marc, 1995, "Hacia una antropología de los mundos contemporáneos", Barcelona: Gedisa.

BAIGORRI, Artemio, 2000, "Elementos para un análisis crítico de la Red", en: [<http://www.unex.es/sociolog/BAIGORRI/index.htm>]

CASTELLS, Manuel, 1996, "La Sociedad Red. La Era de la Información", Madrid: Alianza Editorial.

CUBIDES MARTÍNEZ, Olga, 2001, "Comunidades virtuales: Redes de humanidad", en [http://www.usergioarboleda.edu.co/grupointernet/comunidades_virtuales.htm]

DEL BRUTTO, Bibiana A., 2000, "Relaciones virtuales o reales", en CyberAnalítica-Fractal, [<http://www.analitica.com/cyberanalitica/fractal/7988782.asp>]

- 2001, "De las comunidades virtuales a los movimientos sociales. Un esbozo de interpretación", en Observatorio para la CiberSociedad [<http://cibersociedad.rediris.es>], en: [<http://cibersociedad.rediris.es/bibiana/movim.htm>].

DELGADO, J.M y GUTIÉRREZ, J., 1995: "Teoría de la observación", Capítulo 6, Delgado, J.M y Gutiérrez, J. (Coord.), en "Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales", Madrid: Síntesis.

DELGADO, Manuel, 1999, "El animal público", Barcelona: Anagrama.

FERRANDO BADÍA, J, 1992, "Estudios de Ciencia Política", Madrid: Tecnos.

FINQUELIEVICH, Susana, 1999, "Tecnología y cultura urbana: unidos desde la cuna", en En.Red.Ando, [<http://www.infopolis.org.ar/news/obj/cib/articulos/tecculturba.PDF>].

G. CUARTANGO, Román, 2002, "Paradojas de la identidad", en CLAVES de Razón Práctica, N° 118, pp. 44-47.

MARTIN LÓPEZ, Enrique, 1992, "Sociología de la Opinión Pública", Madrid: Beramar.

MAYANS, Joan, 2000, "El lenguaje de los chats: entre la diversión y la subversión", en *iWorld*, 29, pp.42-50. Disponible a través del Observatorio para la CiberSociedad [<http://cibersociedad.rediris.es>], en: [<http://cibersociedad.rediris.es/mayans/lengx.htm>].

- 2001, "Género Chat. Ensayo Antropológico sobre Socialidades CiberTextuales, en Obervatorio para la CiberSociedad [<http://cibersociedad.rediris.es>], en: [<http://cibersociedad.rediris.es/textos>].

MITCHELL, William J., 1995, "City of bits: Space, Place and the Infobahn", MIT Press, Mass.

MOLIST, Mercé, 2002, "Comunidades virtuales: Viviendo cibernéticamente", en Ciberp@is Mensual, Nº 21, pp. 58-65.

LAMEIRO, Max, 1999, "La Internet como espacio social", en: [<http://www.manuel123.8m.com/solotxt/990920-la-internet-como-espacio-social.htm>].

ODINA, Mercedes, 1996, "La aldea irreal. La sociedad del futuro y la revolución global", Madrid: Aguilar.

OPAZO MARMENTINI, Juan Enrique, 2000, "Ciudadanía y democracia. La mirada de las ciencias sociales", Revista Virtual Metapolítica, Nº 15, en: [<http://www.metapolitica.com.mx/meta/metapass/15/opazo.html>].

VIDAL, Rafael, 2000, "La Red y la destrucción de la identidad", Espéculo, Revista de estudios literarios, Universidad Complutense de Madrid, en: [<http://www.ucm.es/info/especulo/numero17/vidal.htm>].

VILLATE, Javier, 2000, "Brecha digital contra la aldea global", disponible a través del Observatorio para la CiberSociedad [<http://cibersociedad.rediris.es>], en: [<http://cibersociedad.rediris.es/villate/brecha.htm>].

RHEINGOLD, Howard, 1993, "The Virtual Community", Reading, MA, Addison-Wesley.

TARROW, Sidney, 1997, (ed. Original, 1994), "El poder en movimiento", Madrid: Alianza Universidad.

TAYLOR, P. J., 1994, "Geografía política: Economía-mundo, Estado-nación y Localidad", Madrid: Trama Editorial.

TILLY, Charles, 1993, "Cambio social y Revolución en Europa, 1492-1992", Historia Social, Nº 15, pp. 71-98.

- 1995, "Conflicto, revuelta y revolución", en "Las Revoluciones Europeas, 1492-1992", Barcelona: Crítica.

VALDERRAMA, Fernando, 2000, "E-topía", publicado en *Informació i Debat*, disponible en: [<http://www.soft.es/pages/documentos/articulos/ETOPIA.HTM>].

ZELENER, Erica J., 1998, "Nuevas formas de comunicación en la red. IRC adicción", en *Hipersociología*, en: [<http://www.hipersociologia.org.ar/papers/zelenersp.html>].

NOTAS

(1): IRC-Hispano es la red de IRC (Internet Relay Chat) más potente y concurrida de España. Su dirección es: <http://www.irc-hispano.org>.

(2): La metodología de la observación participante va acompañada, como es sabido, de una serie de condiciones, la primera de ellas apunta el imperativo de que el investigador *debe* ser un extranjero o extraño a su objeto de investigación (Delgado, J.M y Gutiérrez, J., 1995: 144).

(3): De hecho, al principio ni siquiera comprendía el significado de los *emoticones* más sencillos, que son parte fundamental del lenguaje de los chats (Mayans, Joan, 2000).

(4): La nomenclatura COFIRC es puramente arbitraria, escogida por mí.

(5): "Las comunidades virtuales son agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio". Howard Rheingold en *The Virtual Community*, citado en Del Brutto, 2001 y Finquelievich, 1999. Los llamados 'tres pilares' sobre los que descansan las comunidades virtuales los cita Cubides Martínez, 2001, también apoyándose en Rheingold.

(6): Las normas del canal #filosofia se hallan en: <http://web.jet.es/korreka/normas.doc>

(7): Es un debate recurrente y prolijo el que se ocupa de la división, o la no división, dependiendo de la postura que se adopte, entre lo virtual y lo real. Por encima de lo que suele llamarse *realidad virtual*, en este caso parece más ajustado eso que Castells (1996: 406) denomina *virtualidad real*: "Es un sistema en el que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia".

(8): G. Cuartango (2002: 44) se refiere al *qué soy y quién soy*. "En torno a ellos se inicia el escrutinio de los predicados fundamentales, de notas características o definitorias. A ese conjunto de predicados es a lo que se denomina *la identidad* de una persona."

(9): Martín López, 1992, sostiene que las interacciones sociales se clasifican según la acción que les sirve de fundamento. De él tomo la clasificación de las acciones sociales que me sirven para realizar una tipificación de la población de COFIRC.

(10): Me refiero a desigualdades relacionadas con el tipo de conexión. No obstante, éstas resultan mucho más decisivas en comunidades de interacción competitiva (juegos y aventuras virtuales, etc.). En esos casos, "[las desigualdades] funcionan como una parábola del mundo real, porque aquellos que adquieren la tecnología más avanzada son siempre los ganadores, mientras que los jugadores que disponen de menor potencial tecnológico pierden al ser víctimas del atraso y la lentitud de sus condiciones tecnológicas. A esta desventaja tecnológica se la denomina como *latency*. En el ciberespacio, padecer *latency* es equivalente a ser un parálítico virtual." (Odina, 2000: 122).

(11): Sigo el concepto de 'situación revolucionaria' de Tilly, 1995. Según este autor, las causas inmediatas de esta primera parte de un proceso revolucionario son tres: i) Aparición de contendientes o de coaliciones de contendientes con aspiraciones de controlar el Estado o una parte del mismo; ii) apoyo de esas aspiraciones por parte de un sector importante de ciudadanos; iii) incapacidad, o falta de voluntad, de los gobernantes para suprimir la coalición alternativa y/o el apoyo de sus aspiraciones. Por su parte, las causas inmediatas de un resultado revolucionario son cuatro: i) defección de los miembros del Estado; ii) obtención de un ejército por las coaliciones revolucionarias; iii) neutralización o defección de la fuerza armada del régimen; iv) control del aparato del Estado por miembros de una coalición revolucionaria.

(12): Por ejemplo, cada bloque desvelaba las identidades reales de algunos de sus adversarios con ánimo de dañarlos, difundiendo datos personales (nombres y apellidos,

direcciones, etc.); se notificaban denuncias interpuestas a los enemigos de turno bajo acusaciones de diversa gravedad (acoso telefónico, actividades ilícitas, etc.). Son significativos, en especial, los insultos y ofensas más recurrentes en este periodo, ya que aluden en su mayoría a aspectos personales (reales, no virtuales), lo cual implica un conocimiento previo de los actores entre sí. Este aspecto que subrayo, al igual que el resto de los que hago referencia, se pone de manifiesto sobre todo en los foros de discusión de la comunidad y revela los lazos de vecindad de los contendientes de una lucha que, por tanto, posee tintes de guerra civil.

(13): "Cuando empleo el término *ciclo de protesta* me refiero a una fase de intensificación de los conflictos y la confrontación en el sistema social, que incluye una rápida difusión de la acción colectiva de los sectores más movilizados a los menos movilizados; un ritmo de innovación acelerado en las formas de confrontación; marcos nuevos o transformados para la acción colectiva; una combinación de participación organizada y no organizada; y unas secuencias de interacción intensificada entre disidentes y autoridades que pueden terminar en la reforma, la represión y, a veces, en una revolución." Tarrow (1997: 263-264).

(14): Es claro que cuando hablo de la dimensión política de una comunidad virtual me refiero, tal y como he ido mostrando, a las relaciones de estratificación y poder que se dan dentro del ciberespacio. Rheingold sí da cuenta de un nivel político, pero su significado alude principalmente a las capacidades de la comunicación mediada por computadoras (CMC) para desafiar el monopolio actual sobre los poderosos medios de comunicación de masas (Zelener, 1998).

(15): Delgado, 1999: 192ss. Ese triángulo de espacios (colectivo, público y finalmente político) lo tomo también de este autor para aplicarlo a mi propuesta de *cibercomunidad política*.

(16): Se considera dependencia de la Red si se navega, en tiempo de ocio, más de 30 horas cada semana. (Ver el estudio de los psiquiatras Alejandro Fernández Liria y Lourdes Estévez para *adictosainternet.com*, en EL PAÍS, 27 de enero de 2002, p. 30). Añado que casi todos los *habitantes* de COFIRC, de edades muy dispares, tienen conciencia de esa dependencia, y asumen sus costes a cambio de lo que entienden como beneficios que obtienen permaneciendo en la comunidad. Beneficios que explico en el párrafo siguiente a esta nota.