



Gálvez, Ana M^a i Tirado, Francisco (2006).

Sociabilidad en Pantalla. Un estudio de la interacción en los entornos virtuales. Barcelona: Editorial UOC.

ISBN: 84-9788-502-3

Jesús René Luna Hernández

Programa de Doctorat en Psicologia Social; JesusRene.Luna@campus.uab.es

El libro de Ana Ma. Gálvez, Profesora de Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), y Francisco Tirado, Profesor del Doctorado en Psicología Social Crítica en la Universidad Autónoma de Barcelona, apuesta por una manera un tanto diferente -a lo acostumbrado en muchos manuales de investigación sobre Internet- de concebir los foros virtuales, no sólo como espacios de "carácter volátil, cambiante y situado" (p. 14), sino como lugares donde se puede producir sociabilidad de manera regular y con permanencia. En su obra, los autores sientan las bases para el desarrollo de herramientas que puedan ayudar a analizar y a entender el desarrollo de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Mediante el uso del concepto de "posicionamiento", desarrollado por Davies y Harré (1990), el cual va más allá de lo que se entiende por "rol", y llevando a cabo el análisis de las misivas colgadas en un foro de la UOC, este estudio propone la capacidad de producción de verdadera sociabilidad en entornos virtuales. Esto supone ir en dirección diferente, si no es que contraria, a mucha de la literatura existente, en la que se afirma que la interacción en ambientes virtuales es localizada, fugaz e inestable.

El libro comienza definiendo tres conceptos fundamentales en los estudios sobre la interacción social en Internet: Realidad Virtual (RV), Ciberespacio, y Simulación. Aún cuando se han dado otras definiciones de RV como aquello que substituye o mejora la realidad (Deleuze, por ejemplo), Gálvez y Tirado se centran más en una definición que considera la abolición de la dicotomía real-irreal, situando a la RV como un proceso social, lejos de las definiciones que la postulaban como algo completamente individual. Ciberespacio y Simulación son definidas como los otros dos espacios, junto con RV, necesarios para entender a la posmodernidad y su fascinación por la superfi-

cialidad, frente a la profundidad, y el modo en el que el hipertexto y la hiperrealidad interactúan con nuestra forma de crear sociedad.

Otro aspecto interesante en este libro es la crítica que se da al modelo de “reducción de signos sociales”, el cual promulga que las interacciones mediadas por ordenador (CMO) promueven la desinhibición de los participantes al hacer que se desvanezcan los “signos sociales atribuibles al contexto” (p. 33). Esta crítica desemboca en una discusión sobre el concepto de comunidad, en tanto unos defienden la definición de los grupos de noticias y foros como comunidades en sí, basadas “más en las prácticas compartidas que en las condiciones físicas” (p. 34), mientras que otros sostienen que lo que se desarrolla en estos foros no puede ser más que una “pseudocomunidad”. Yendo más allá de estos planteamientos teóricos, Gálvez y Tirado apuntalan su trabajo en el uso de la teoría del posicionamiento para enfrentarse al problema sobre como “aprehender los procesos que utilizan las personas para explicar y comprender su vida cotidiana, así como la relación que puede establecerse entre tales explicaciones y las que pueden elaborar los científicos sociales” (p. 37), importando el uso de ésta teoría al contexto de las interacciones en un foro electrónico.

El capítulo II se centra en la perspectiva de realización del análisis de las interacciones en un entorno virtual. Para ello se lleva a cabo una crítica de los diversos postulados que Dreyfus (2001) postula sobre los tipos de compromiso y la forma de la construcción de sentido de realidad que se generan en los espacios virtuales. La propuesta de Dreyfus se centra en los aspectos más limitantes de la interacción virtual. Es decir, en lugar de ver positivamente la interacción de espacios virtuales como una manera de “trascender los límites que establece nuestro cuerpo” (p. 51), Dreyfus, establece que “se pierde nuestra habilidad para dotar de sentido a las cosas, distinguir lo relevante de lo irrelevante, dar importancia al éxito o el fracaso como condiciones necesarias para el aprendizaje y nuestra necesidad de máximo aferramiento al mundo con el que diseñamos nuestro sentido de realidad de las cosas” (p. 51-52). A decir verdad, ¿alguna vez nos hemos sentido menos corpóreos, menos capaces de “alcanzar” a otros mediante la interacción virtual, que cuando lo hacemos cara a cara? ¿O es que es diferente la forma de interactuar? Por lo menos, las tesis de Dreyfus se quedan cortas. O más bien son unilaterales, en tanto que no consideran todos los ángulos de la visión sobre la interacción en entornos virtuales, cosa que sí hacen los autores del este libro. Interactuar mediante el uso de un foro en Internet no es una minusvalía. Muy al contrario, nos ofrece nuevas formas, en muchas ocasiones más eficientes, de desenvolvernos e interactuar.

En el capítulo III, los autores nos introducen en el estudio de caso que llevaron a cabo: el análisis de un foro de Humanidades y Filología abierto a toda la comunidad de la UOC. En cada uno de los “episodios” con que se trabajó (el episodio del mariquita, el

de la violación) se concibe el análisis de los mismos en base a tres rasgos que generan lo que se denomina como “posicionamiento” y que permiten conocer como se genera la sociabilidad en base a la interacción: 1) la acción; 2) la posición; y 3) la línea narrativa. Cada episodio es analizado de una manera completa, considerando mucho más de lo que simplemente contiene cada mensaje. Aquí estriba una gran diferencia de este estudio con otros antecedentes. Tanto los *auditórios* (difusos y universales) como el *orden moral* son marcos de referencia para el examen de cada episodio, en base al posicionamiento de los mensajes.

Otro aspecto atrayente de este trabajo es el análisis sobre “la producción-constucción de un ‘yo’ específico... marcado por intervenciones o misivas precedentes y por el contexto más amplio del episodio” (p. 148). Los autores argumentan aquí, en base a la multiplicidad de los “yo” producidos en las puestas en pantalla, que el considerar la pragmática del lenguaje es vital para entender la interacción. Los efectos de la misma “no se hacen inteligibles sin atender a la pragmática que los rodea” (p. 191). Es por ello que en la búsqueda de la explicación y el entendimiento de la generación de sociabilidad en un entorno virtual, el episodio constituye la unidad básica de análisis, y no solamente el mensaje, como se ha propuesto en estudios anteriores.

Me ha gustado de este libro la manera en la que, mediante un “ejercicio, (que) es, en primer lugar, microscópico” (p. 16), se ha comprobado, que antes de hablar de comunidad virtual como algo ya dado, debemos conceptualizar primero la manera en la que la interacción se lleva a cabo. Mediante el uso pragmático del lenguaje en un entorno virtual, conseguimos así entender cómo se genera la sociabilidad. Pero tampoco es válido no señalar que una de las contribuciones fuertes del libro está en esa consideración de la naturaleza de la comunidad virtual como algo flexible, que se genera por posicionamientos, muchas veces “impugnados o contradictorios” (p. 206). Hablar de pseudo-comunidades en los entornos virtuales es dejar de lado la riqueza del concepto mismo de comunidad.