



PRAT FERRER, Juan José. "Internet, hipermedia y la idea de comunidad".  
*Culturas Populares. Revista Electrónica* 3 (septiembre-diciembre 2006), 38  
pp.  
<http://www.culturaspopulares.org/textos3/articulos/prat.pdf>  
ISSN: 1886-5623

---

## INTERNET, HIPERMEDIA Y LA IDEA DE COMUNIDAD

JUAN JOSÉ PRAT FERRER

Universidad SEK, Segovia

### Resumen

El autor hace un repaso de las principales teorías sobre los entornos comunicativos según se fueron desarrollando al lo largo del siglo XX formando las teorías de la gran frontera primero y luego las de la continuidad para centrarse en los entornos de los medios de comunicación de imagen y sonido y finalmente en el cibernético. Aborda después el tema de si puede existir folklore en un entorno cibernético; teniendo en cuenta que el folklore se considera como cultura de grupo, se analizan conceptos como el concepto de comunidad o de grupo en la folklorística y en la cibernética, los conceptos de grupo invisible y grupo virtual y la interacción que en algunos casos se ha producido en comunidades cibernéticas. El concepto de identidad real e identidad virtual también se trata en este artículo. Finalmente se hace referencia a la necesidad de cambiar la metodología de trabajo de campo al enfrentarse al análisis de la comunicación cibernética.

**Palabras clave:** comunicación, grupo, cibernética, folklore, identidad, virtualidad.

### Abstract

*The author reviews the main theories on communicative environments and media as the developed along the 20th C. forming what is known as the Great Divide Theories which where followed by the theories of continuity. The audiovisual communication media and the cibernetic environments are discussed along these lines. Then the author deals with the issue of whether there can be folklore in a cibernetic environment, taking into account what it is considered as a type of culture developped within groups; important concepts such as those of community and group in folkloristics, as well as in cibernetics are analyzed; also, concepts such as invisible or virtual groups and the interaction that has happened in some cases in cibernetic communities. The concept of real versus virtual identity is also dealt with in this article. Filnally, there is a referense to the need to adapat the methodology of field work when studying cibernetic communication.*

**Key words:** communication, groups, cibernetics, folklore, identity, virtuality.

## El hipermedia y la difusión de la folklórica

**H**a quedado demostrado que los nuevos soportes interactivos presentan una serie de posibilidades interesantísimas en lo que se refiere a la educación y a la divulgación en disciplinas que se centran en lo visual, en especial la historia del arte.<sup>1</sup> Como suele ocurrir en los ambientes académicos, todo avance en una disciplina representa la posibilidad de avanzar en otras; por poco que se sepa de la historia del desarrollo de lo que algunos llaman la “alta cultura”, se puede constatar este hecho.

No creo nada inoportuno traer a colación un ejemplo extremo que nos sirva para iluminar esta interinfluencia, centrándonos en la folklórica, que es el tema que nos ocupa: Esta disciplina nace de los estudios filológicos e históricos aplicados a lo popular, en una época en que el pensamiento de Herder y el movimiento romántico predicaba un rechazo al clasicismo francés y una recuperación de las raíces culturales de cada nación, cosa que solo se podría hacer buscando en el segmento de la población no contaminado por esta cultura importada: el campesinado. En la mente de estos primeros investigadores existían diferencias fundamentales entre las dos culturas, diferencias que se pueden resumir en el hecho de que una era llamada "cultura de arte" y la otra, "cultura natural". Pues bien, para estudiar esta cultura natural, los precursores de la folklórica y los primeros folklóricos tomaron prestados conceptos de los biólogos que sirvieron de analogía para estructurar su pensamiento y sentar las bases de la nueva disciplina. El científico sueco Karl von Linné o Linneo (1707-1778), fundador de la botánica sistemática, entre 1735 y 1737 había desarrollado un sistema de clasificación de las plantas, basado en la estructura y disposición de los órganos reproductores, que influyó en la investigación posterior.<sup>2</sup> Goethe adaptó este método de clasificación y estudio de la estructura de organismos y de cómo se interrelacionan al estudio de la cultura “natural”. Con ayuda de este marco se pudo explicar fenómenos a la vez consistentes y variados, o, dicho de otro modo, las variaciones dentro de un mismo tipo. El paso siguiente era formular las leyes orgánicas que mantienen la consistencia.<sup>3</sup> Goethe fue, además, uno de los primeros en usar el sistema de clasificación

---

<sup>1</sup> Cf. Colorado, A. (1997): 125-128.

<sup>2</sup> En un periodo de tan solo dos años, Linneo publicó las siguientes obras: *Systema Naturae* (1735), *Bibliotheca Botanica* (1736), *Fundamenta Botanica*, *Genera plantarum* y *Critica Botanica* (1737).

<sup>3</sup> Hafstein (2000).

binario, que en gran medida determina el pensamiento científico y tecnológico actual, dejando de lado el pensamiento ternario, de tan honda tradición cultural en Europa. La enorme variedad de los materiales “naturales”, por un lado, y su estabilidad y consistencia, por otro, se explica, según el modelo de Goethe, por medio de la morfología, o estudio de las funciones: un mismo tipo se manifiesta en variantes, en las que ciertos elementos se mantienen constantes por desarrollar la misma función, mientras que otros cambian al variar su función. Siguiendo esta línea, estudiosos de la talla de Vladimir Propp o Arnold Van Gennep hicieron sus importantes aportaciones a la folklorística. El investigador ruso Vladimir Propp, que revolucionó los estudios de narratología, citaba a Goethe al principio de cada capítulo de su *Morfología del cuento*. Por su parte, Arnold van Gennep criticaba en los años veinte la “manía histórica” decimonónica que consideraba que solo era significativo en lo contemporáneo lo que tiene relación con el pasado, con lo cual lo muerto llega a tener más importancia que lo vivo. Él prefería estudiar el folklore como un organismo vivo, y no como un fósil. En el *Manuel de folklore français contemporain* (1943) Gennep precisó las características del "método biológico" que él defendía: un material no se debe considerar aislado, ya que es parte de un todo complejo y cambiante; hay detalles que se agrupan en torno a un núcleo, pero cada uno de estos detalles también hacen de núcleo; en el estudio se debe proceder, pues, de lo externo a lo interno, y de lo sencillo a lo complejo. Otros estudiosos de las producciones de la cultura popular centraron sus investigaciones en determinar las “leyes” que rigen la creación y transmisión de los materiales folklóricos, pero basten estos ejemplos para demostrar, por una parte las ventajas que a los estudiosos de un campo les aporta la interdisciplinariedad y por otra, el carácter definitivamente interdisciplinario de la folklorística.

Si la folklorística ha sabido utilizar de manera tan provechosa las aportaciones de una disciplina tan lejana como la biología y después de incorporar estos pensamientos, influir en otras disciplinas como la antropología o la filología, no estará de más que se adentre en un ámbito que la toca de lleno, como es el de la nueva cultura que se puede crear con la entrada de la cibernética como un elemento importante de la sociedad actual. Un estudio de este tipo debe, por necesidad, partir de lo que para la mente humana representa la informática y las diferencias entre el tipo de pensamiento que este medio genera comparado con los ya existentes, resultado de otros procesos tecnológicos. Si el origen del folklore es

la oralidad, lo cual nos lleva a un entorno primario en la comunicación, y la tecnología hipermedia es un entorno cibernético situado en el otro extremo del desarrollo humano, no podemos dejar de lado las etapas intermedias que conectan a ambos. Nos importa también ver qué cambios produce la implantación de un nuevo medio en las sociedades a las que afecta. Más aún, una investigación de este tipo no se debe centrar solo en la disciplina, sino que también debe adentrarse en el estudio de las posibilidades que la cibernética ofrece para el desarrollo y difusión del folklore, es decir, de los productos culturales no institucionalizados. La pregunta es ¿estamos ante un desarrollo en línea recta, en el que el pasado es totalmente irrecuperable o, por el contrario, nos movemos en espiral, con lo cual se rescatan, aunque a otro nivel estructuras, formas, reglas y modos de etapas anteriores?

### **Culturas orales, textuales y electrónicas: ¿fronteras o continuidad?**

Durante siglos, pero sobre todo desde el comienzo de la Era Moderna, la sociedad occidental ha estado dividida por clases y estamentos, estructura que solo a duras penas algunas sociedades han podido superar; el trato entre los individuos de clases diferentes se regía por patrones muy formalizados; este trato en algunos casos se producía solo en ocasiones muy específicas. No nos debe sorprender, pues, el gran desconocimiento que las clases cultas, los *urbani literati*, sobre todo a partir de la creación de las universidades y con la unificación de una "alta cultura" cada vez más universal, han demostrado poseer sobre el mundo en que los analfabetos vivían y sobre las culturas que entre ellos se han desarrollado. Por otra parte, según la alfabetización se expandía y la escritura se convertía, de forma lenta pero segura, en el medio principal de comunicación social y de memoria colectiva, los alfabetizados fueron olvidando la cultura oral, que se redujo a los ámbitos de los campesinos y de los obreros, por un lado, y de las mujeres, por otro. Con el uso de la escritura la población dominante fue perdiendo la capacidad de memorizar y de recrear relatos y otros tipos de producción folklórica.

Sin irnos demasiado lejos en la historia, podemos ver cómo en el siglo XVIII se impuso una dicotomía en la noción de sociedades humanas; por un lado estaban las sociedades nacionales, modernas, que hacían uso de la escritura, y por otro, las irracionales, primitivas o salvajes, ágrafas o analfabetas. Para el hombre culto occidental la ausencia de

escritura en las sociedades arcaicas equivalía a primitivismo. No es de extrañar que la Historia, como disciplina, considere materia de estudio las sociedades en que ha aparecido la escritura, dejando el estudio de las sociedades ágrafas a la prehistoria o a la etnografía o antropología cultural. Estas ideas se mantuvieron más o menos firmes hasta que a mediados del siglo XX se despertó el interés sobre la relación entre culturas orales y culturas alfabetizadas, y a partir de entonces se han ido publicando estudios centrados sobre todo en la tipología y contenido de los textos y en el efecto que el medio de comunicación produce en los individuos y en sus comunidades. El tema no deja de ser interesante, pues si queremos saber qué cambios culturales puede producir el entorno cibernético, debemos constatar si en la historia de la humanidad las tecnologías de la comunicación han producido modificaciones individuales o colectivas tanto en la estructuración del pensamiento como en el comportamiento.

A principios de los años sesenta, los investigadores de la Toronto School of Communications empezaron a tratar estos temas. En efecto, en 1962, el investigador canadiense y teórico de la comunicación, Marshall McLuhan (1911-1980), publicó *The Gutenberg Galaxy*, obra que versa sobre los cambios en la forma de pensar que la llegada de la imprenta ocasionó en las sociedades modernas. Para McLuhan las tecnologías no son solo inventos que la gente usa, sino que también modifican a los individuos y a sus sociedades; McLuhan resumió esta idea en la frase “el medio es el mensaje”. La llegada de la imprenta, con su homogeneidad repetitiva frente a la variación continua de la palabra hablada, inauguró lo que llama una "tiranía de lo visual". La palabra hablada y la copia manuscrita pasaron a convertirse en desviaciones o variantes secundarias de la forma estándar, representada por la palabra impresa. Si las naciones modernas se formaron tras la aparición de la imprenta, y por tanto reflejan esta homogeneidad, con la aparición de la informática y de los textos electrónicos, estas sociedades seguramente sufrirán cambios profundos, ya que se pasará de un medio homogeneizador a un medio globalizador. En esta edad electrónica el dominio global estará en manos de quien domine los nuevos medios de comunicación, es decir, de las sociedades, equipos e individuos que controlen estos medios. Puede, por otra parte, ocurrir que aparezca un nuevo tribalismo que reaccionará a las imposiciones globalizadoras de las naciones más poderosas, aunque esta nueva diversidad bien puede acabar siendo tan solo un elemento superficial.

En 1967 publicó *The Medium is the Massage* (El medio es el masaje), referencia humorística a la *mass-age* o edad de las masas, libro que McLuhan escribió en colaboración con Quentin Fiore. En esta obra los autores nos muestran cómo el mensaje se adapta al medio, o dicho de otro modo, cómo el medio conforma el mensaje. Una de las afirmaciones de McLuhan es que la lectura nos ha llevado a la fragmentación de la sociedad y a una mayor alienación. Él creía que los medios electrónicos nos llevarían a una nueva colectivización, a la “aldea global” (*global village*, término que él acuñó), ya que gracias a la informática se podrían “unir” personas físicamente separadas.

A pesar de lo atractivo que puedan resultar las hipótesis de McLuhan, lo que estamos constatando es algo bastante diferente; se está produciendo una mayor alienación de los individuos, alienación que se percibe como peligrosa especialmente en el mundo infantil, donde es más necesaria la interacción. La televisión y los videojuegos en demasiadas ocasiones sustituye a la interacción humana. McLuhan no vivió lo suficiente para constatar este hecho.

En 1963, un año después de la publicación de *The Gutenberg Galaxy*, aparece *Preface to Plato*, del autor inglés y profesor de la Universidad de Yale, Eric A. Havelock. La obra de Havelock no mira al futuro desde el presente, sino que se dirige a explicar el pasado; estudia la transición de la oralidad a la escritura en el mundo griego, el desarrollo histórico de la Grecia antigua hasta Platón y la lucha de este filósofo contra los poetas tradicionales al tratar la educación de la juventud. Havelock nos recuerda que la poesía griega era oral, incluso en tiempos de Platón; su aprendizaje se basaba en la repetición, pero esto suponía un problema: al repetir un texto, el individuo llegaba a identificarse con lo que el texto decía; era, por tanto, un instrumento de educación y adoctrinamiento muy eficaz. La tradición oral desarrollada en Grecia era o bien legal y política, o bien histórica y doctrinal; se basaba en la memoria y por lo tanto el poder estaba en los que podían y sabían cómo recordar y comunicar bien lo aprendido. Para los griegos la poesía era parte de la vida cotidiana; lo que merecía recordarse se memorizaba en forma poética; así pues, los profesionales de la memoria colectiva llegaron a ostentar un poder considerable.

Platón, que representa la palabra escrita, contraponía la *doxa* de la poesía al *logos* de la filosofía; se quejaba de que la poesía, sobre todo la homérica, no educaba en la

moralidad. Peor aún era el drama, pues no era un relato en tercera persona, sino en primera y se basaba en la *mimesis*, que identificaba al actor con el personaje y al público con el actor, lo cual, según Platón, producía un debilitamiento de la moralidad; la poesía para el filósofo griego no se basa en el conocimiento preciso y por tanto tiende a destruir la facultad de razonar. Por esta razón expulsó a los poetas de su *República*.

En *La musa aprende a escribir* (1996), Havelock continúa su línea de investigación; rastrea ahora los restos de oralidad que se pueden encontrar en los textos homéricos. La poesía homérica servía de archivo de tradiciones de la cultura panhelénica y su función principal era didáctica. En aquellos tiempos la cultura griega era enteramente oral; la alfabetización fue un proceso paulatino que ya en tiempos de Platón se había consumado, pero solo en los estratos sociales cultos. Con la escritura no solo comienza el cultivo de la prosa, se pasa también de la tradición enciclopédica a la especulación y a la reflexión crítica, lo que da lugar al surgimiento de nuevas disciplinas, entre ellas la filosofía. La cultura oral, de carácter más concreto e inmediato, se centraba en la acción, de ahí la importancia que tenía el verbo “hacer”; la escrita pasó a poner atención al verbo “ser” al concentrarse en la esencia de las cosas.

Claro está que Havelock considera solo las implicaciones que este cambio produjo en las clases dominantes, que son las que nos han dejado textos escritos. Ampliar sus conclusiones a la totalidad de la población sería temerario, sobre todo si consideramos que todavía en el Siglo de las Luces el ochenta por cien de la sociedad europea era analfabeta.

Jack Goody, profesor de la universidad de Cambridge y antropólogo que durante años realizó trabajos de campo en África, mantiene que existen diferencias radicales entre las culturas alfabetizadas y las analfabetas hoy día, y que estas diferencias son mayores que las que se pueden encontrar entre las diferentes formas de hacer literatura. La escritura originó la secuenciación y la espacialización de la palabra, cosas que no existen en una cultura oral; esto se intensificó con la llegada de la imprenta y se ha convertido en algo prácticamente instantáneo con la llegada del ordenador.

En *Domestication of the Savage Mind* (1977), Goody estudia los cambios que la alfabetización produce desde el punto de vista de la tecnología, pero dejando de lado la dicotomía avanzado/primitivo, ya que toda dicotomía es producto del alfabetismo, y él

pretende comprender la oralidad desde la misma oralidad. Para Goody la actividad intelectual de la oralidad es creativa, pero no analítica. La memoria como mecanismo de almacenamiento y de creación de conocimiento permite una gran fluidez en el significado; el significado es fluido en cuanto varía de hablante en hablante. Al recitar se compone el texto; el conocimiento se recrea cada vez que se expresa, y por tanto se renueva constantemente; no existe un creador ni una manera de verificar la autoría; la transmisión generadora borra la individualidad.

Con el alfabetismo, la memoria pasa, de un modo paulatino, a ser almacenada en los textos escritos, primero en las administraciones gubernativas y luego en otro tipo de instituciones. Durante mucho tiempo, el texto escrito no es sino una ayuda a la memoria, pero poco a poco se va independizando. Nacen las listas, las tablas y las fórmulas escritas, que suponen nuevos modos de organizar el pensamiento; se crean categorías, y como resultado, la definición. Se forman conceptos, que llevan a contradicciones y también al análisis. De ahí se pasa al escepticismo y a las ciencias.

En *The Logic of Writing and the Organization of Society* (1986), Goody estudió el impacto que ha tenido la llegada de la escritura en el Medio Oriente antiguo y en el África contemporánea, sobre todo la influencia que ejerce en las instituciones religiosas y jurídicas; en *The Power of Written Tradition* (2000), colección de nueve ensayos que representan una síntesis de su pensamiento, Goody opina que el nacimiento de la escritura, hace unos cinco mil años, transformó la vida humana tanto como la anterior revolución que supuso la llegada de la agricultura. De hecho, los cambios en los medios de comunicación han influido en el desarrollo de las sociedades tanto como los cambios en los medios de producción. Las sociedades conocedoras de la escritura llegaron a controlar a las que solo se basaban en la tradición oral. Por otra parte, la escritura ha sido el instrumento gracias al cual algunos grupos subordinados, como las mujeres y los esclavos, han logrado su emancipación.

Elizabeth Eisenstein en su obra *The Printing Press as an Agent of Change* (1979) presenta un panorama de lo que significa el cambio del manuscrito a la imprenta en la segunda mitad del siglo XV. La imprenta sin duda mejoró la transmisión de textos al eliminar al copista y los errores que se acumulaban; el número de libros que se producían



fue mucho mayor, y menor el tiempo que se necesitaba para reproducir la misma cantidad de libros. Los lectores no solo leían lo mismo sino que veían lo mismo. Dejó de ser imprescindible la memorización para almacenar datos. Esta tecnología también hizo que se unieran en una misma empresa gente de diferentes oficios, y además fomentó el desarrollo de la fama autorial y el cobro de los derechos de autor. Muchas materias o géneros que antes no se cubrían por escrito comenzaron a ser objeto de publicación. Eisenstein señala que la imprenta favoreció tres acontecimientos históricos: el Renacimiento, la Reforma y el pensamiento científico; calcula, por ejemplo, que entre 1517 y 1520 las treinta publicaciones de Martín Lutero probablemente representarían trescientas mil copias vendidas, cosa impensable antes de la llegada de la imprenta. Aunque Eisenstein dice que la imprenta no fue el único agente de los cambios ocurridos en la Edad Moderna, deja entrever que la importancia que tiene quizá sea mayor que la de cualquier otro agente cultural en Europa a partir del siglo XVI.

El investigador jesuita norteamericano Walter Ong, profesor de la Saint Louis University, estudia las diferencias entre las sociedades ágrafas y las *quirográficas*<sup>4</sup> en su obra *Orality and Literacy* (1982), centrándose en el paso de una etapa de conciencia oral a otra dominada por la escritura, y después, en el cambio en la forma de pensar que supuso la imprenta. Usa tanto el acercamiento sincrónico y comparativo como el diacrónico. Trata también lo que llama “oralidad secundaria”, que es la que se produce tras la introducción de lo que denomina "formas electrónicas de comunicación", que incorporan no solo la letra impresa, sino también elementos quirográficos y orales.

Ong define la cultura oral primaria como aquella donde no ha llegado la escritura; nos recuerda que todavía estas culturas son mayoría en nuestro planeta, y que esta es un invento reciente si consideramos la cronología de la humanidad; piénsese que de las más de tres mil lenguas que existen hoy día, tan solo se puede decir que tengan un corpus literario unas setenta y ocho. El uso de la expresión “literatura oral”, además de constituir una contradicción, nos demuestra la incapacidad que tenemos en una sociedad basada en la

---

<sup>4</sup> Ong diferencia dos tipos de escritura, quirográfica y tipográfica. La quirografía es la escritura a mano, a diferencia de la tipografía, que se refiere a la letra impresa.

escritura de comprender el patrimonio de materiales verbalmente organizados de otra forma que no sea la escrita.<sup>5</sup>

Uno de los efectos más importantes de la escritura es que distancia al escritor del lector y por tanto el discurso no puede ser cuestionado directamente. Mientras más se desarrolla la escritura en una sociedad, más cambia la orientación de esta sociedad hacia lo visual. Este cambio fomenta un pensamiento interiorizado, permite mayor precisión y el uso de más detalles y de un vocabulario más extenso y variado –el desarrollo del latín culto y el de la retórica en la Antigüedad clásica ilustran bien esta evolución– y fomenta la expansión de una inteligencia visual a expensas de la inteligencia *auricular*.

La llegada de la imprenta dio pie a que ocurrieran nuevos cambios en el occidente europeo, como por ejemplo, el que se extendiera el protestantismo, o el permitir que la alfabetización fuera una meta alcanzable, pero a su vez hizo que la cultura europea estuviera cada vez más orientada hacia la vista que hacia el oído, pues según se expandían estos cambios, se pasó de leer en voz alta (reciclar lo escrito a lo oral) a la lectura a solas; esto permitió que se empezara a tratar las palabras como objetos, usándolas en tablas, índices y etiquetas, por ejemplo; también fomentó una poesía que solo alcanza sentido pleno en la escritura y no en la recitación. La imprenta hizo que desapareciera una figura importante en periodos anteriores, el copista. Gracias a la homogeneidad de los textos impresos, el pensamiento científico pudo avanzar. Este cambio de mentalidad no fue súbito; Ong señala que cuando la imprenta se comenzó a usar se produjeron obras en las que queda un “residuo oral”.

La incorporación de los nuevos medios comunicativos sociales basados en lo audiovisual y en la electrónica ha dado lugar a lo que Ong llama “oralidad secundaria”. Esta nueva oralidad está basada en la escritura, como antes de la llegada de la imprenta; sin embargo no hay comunicación directa entre el emisor y el receptor, la presencia del público en el lugar de emisión no es necesaria, y por lo tanto no condiciona la lectura; este público es, además, menos homogéneo que el de las culturas orales. La llegada del ordenador nos abre un nuevo campo de investigación, ya que afloran nuevas preguntas al cambiar la

---

<sup>5</sup> En esto, prefiero seguir la pauta marcada por el escritor ugandés Pius Zirime y adoptar el término que utilizó para referirse al corpus de textos orales de una cultura o comunidad, *oratura* (en el original francés, *orature*). Cf. Poitevin, G. (2001).

relación entre emisor, receptor y texto. Ong piensa que los escritores y los lectores irán hacia un proceso de percepción espacial, ya no lineal, de la palabra escrita. La formación de la cultura electrónica y sus consecuencias en la sociedad merecen sin duda un amplio estudio.

Esta visión del desarrollo cultural, que en conjunto ha recibido el nombre de teoría de la gran frontera (*Great Divide theories*), y cuyos máximos exponentes son Havelock y Ong, ha sido criticada por su tendencia al determinismo y por asumir que existieron revoluciones tecnológicas que dividen la humanidad en periodos cuyas fronteras se colocan en momentos históricos (aparición de la escritura, de la imprenta, de las tecnologías de la comunicación audiovisual y de la cibernética). Frente a esta visión han surgido otras teorías, llamadas “de la continuidad” que mantienen que el desarrollo intelectual ha sido mucho más continuo en las sociedades en las que estas tecnologías se han implantado.

La socióloga y antropóloga Ruth Finnegan, que desarrolló un importante trabajo etnográfico en África, se opone al determinismo tecnológico y afirma que es muy difícil encontrar diferencias claras y radicales entre las culturas de la escritura y las ágrafas por dos razones,

primero, porque la distinción que comúnmente se hace entre sociedades analfabetas y alfabetizadas puede no ser tan diáfana como a menudo se asume, y segundo porque algunas de las características específicas de por lo menos una sociedad analfabeta no se pueden atribuir en su totalidad al hecho de que es analfabeta, como pudiera aparecer a primera vista.<sup>6</sup>

Finnegan critica el etnocentrismo europeo, sobre todo el de los antropólogos británicos, por no prestar atención a la oratura, en especial la africana.<sup>7</sup> Subraya la importancia de una sociología de la oratura. En su artículo “Literacy Versus Illiteracy: The Great Divide?” (1973) encuentra que el término “analfabeto” es inexacto y se aplica sin mucho criterio a situaciones diferentes. Cuestiona la división fundamental entre lo oral y lo escrito que se viene haciendo en las ciencias sociales. Las conclusiones de Finnegan apuntan a que el

---

<sup>6</sup> "First, the distinction commonly made between literate and non-literate societies may not be as clear-cut as is often assumed; and secondly that some of the specific characteristics of at least one non-literate society may not be as wholly attributable to the fact of their non-literacy as it might seem at first sight". Finnegan, R. (1969b): 75. La traducción es mía.

<sup>7</sup> Finnegan, R. (1969a).

estudio de los patrones recurrentes y de las diferencias entre las culturas pueden ayudar a esclarecer cuestiones sobre la organización y funcionamiento de las sociedades humanas, pero se debe evitar aplicar de igual forma a todas las sociedades conclusiones que quizá sean válidas solo para una de ellas.

De modo parecido opinan los psicólogos cognitivos Michael Cole y Silvia Scribner en su obra *The Psychology of Literacy* (1981). Rechazan tanto la idea de una línea divisoria o frontera entre escritura y oralidad como que ambas representen un mismo tipo de pensamiento. De sus investigaciones en Liberia han llegado a la conclusión de que el alfabetismo por sí solo no tiene mayores consecuencias cognitivas; no lleva a otras formas de elaborar el pensamiento. Lo que sí origina cambios intelectuales es la escolarización; los que aprenden a leer y a escribir en casa funcionan de manera diferente de los que lo hacen en la escuela. Se trata, pues, de un proceso de socialización.

Por su parte, Harvey Graff en su obra *The Legacies of Literacy: Continuities and contradictions in Western Culture and Society* (1987) hace referencia a lo que él define como una “tiranía de las dicotomías conceptuales”, tales como escrito-oral impreso-manuscrito o alfabetizado-analfabeto, y aduce que estas polaridades binarias no reflejan la realidad. Las dicotomías se usan para simplificar cuestiones de diversidad cultural, pero encierran reducciones que a veces llevan a conclusiones exageradas. Es un problema de connotación; las culturas analfabetas se conciben como pequeñas, rurales, comunales, autoritarias y conformistas, mientras que las alfabetizadas se conciben como amplias, industrializadas, urbanas, individualistas y heterogéneas.

Las distinciones, en realidad, no son tan claras, ni tampoco se puede atribuir a toda una sociedad una característica abstracta como “oralidad” o “alfabetismo”. Se ha constatado que en las sociedades analfabetas no se piensa de manera diferente a como se hace en las alfabetizadas; las diferencias de comportamiento pueden existir, pero es difícil determinar si su causa es la diferencia entre alfabetización y analfabetismo o si existen otras causas más complejas que provienen de la implantación de los parámetros culturales de Occidente. Los individuos de cualquier sociedad son capaces de abstraer, generalizar, clasificar o explicar, pertenezcan al tipo de sociedad que sea; también ocurre que las diferencias entre dos sociedades analfabetas son mayores que las que hay entre una

analfabeta y otra alfabetizada. Existe además mucha variedad dentro de una misma sociedad; los individuos que la componen se comportan de manera diferente según en qué situación estén. La noción de sociedad primitiva ha sido ya rechazada en el mundo científico, así como la de superioridad o inferioridad de sociedades, sobre todo con respecto a nuestra civilización occidental; también se ha dejado de idealizar las sociedades orales como más naturales que las que usan la escritura.<sup>8</sup>

Como suele ocurrir en la investigación académica, una teoría suele ser objeto de debate entre sus partidarios y opositores. En el caso que nos atañe, si bien es verdad que se ha llegado a exageraciones por parte de los defensores de la teoría de la gran frontera, muchas de ellas causadas por trabajar en un plano más teórico que práctico, esta teoría ha servido para llamar la atención sobre varios hechos que considero importantes: han existido profundos cambios tecnológicos en la comunicación; las causas de la evolución de las sociedades no solo se debe estudiar en lo económico, y finalmente, los diferentes medios de comunicación favorecen un tipo de expresión diferente, que a su vez permite que se formen patrones de pensamiento también diferentes.

Podemos ahora sintetizar, por un lado, y completar, por otro, la información anterior para así formarnos una idea del tipo de pensamiento que los cambios tecnológicos favorecen en la historia de la humanidad, manteniendo cierta cautela para no hacer afirmaciones totales, ya que se ha visto el peligro de caer en un determinismo tecnológico. Así pues, distinguiremos no “etapas”, que marcan una idea de progreso histórico, sino “entornos”, que nos lleva a pensar en estados mentales o socio-culturales y en contextos.

Por otra parte, el patrón evolutivo de la tradición cultural euroasiática no es necesariamente el mismo que el de otras sociedades y culturas; algunas han pasado directamente del entorno de oralidad primaria al de las tecnologías de imagen y sonido, como en el caso de muchas sociedades de África, por ejemplo. Aplicar el modelo europeo a la folclorística universal, además de producir una visión etnocéntrica, no servirá para explicar lo que ha ocurrido en la mayor parte del mundo.

---

<sup>8</sup> Chandler (2000).

## **Entorno de las tecnologías de imagen y sonido**

Los nuevos medios de comunicación personal y social surgidos de los avances técnicos de la segunda Revolución Industrial (en especial la radio, la discografía, el cine y la televisión)<sup>9</sup> suponen un nuevo cambio en los procesos mentales y socioculturales. Si bien la comunicación escrita pasa a segundo lugar, no se reproduce el mismo contexto de la oralidad primaria. En algunas comunidades, estas tecnologías hacen su aparición dentro de un analfabetismo más o menos extenso.

Las tecnologías de imagen y sonido propician una nueva colectivización, más amplia y menos homogénea, que no requiere de un público reunido, sino que, al igual que ocurre con la escritura, el emisor y el receptor pueden estar en tiempos y lugares muy diferentes a los del emisor. Dos de estos entornos son auriculares, mientras que los otros dos son (hoy día) audiovisuales. En todos ellos se produce lo que se ha venido a llamar una oralidad secundaria, que se apoya en la escritura y en la que el receptor no condiciona la comunicación, que es dirigida desde un equipo, sino de forma muy lejana (estudios de “audiencia”). Esto, junto con el continuo interés de llegar cada vez a más personas, hace que el producto final no surja de las tradiciones, necesidades e intereses de las comunidades, sino de una interpretación por parte del equipo de qué es lo que puede “captar” a un mayor número de personas y que responde a intereses de tipo económico por parte de los productores y patrocinadores. El público se limita a aceptar (comprar o sintonizar) o a rechazar (no comprar, cambiar de sintonía o apagar el aparato). En los medios audiovisuales se desarrolla una importancia cada vez mayor de la imagen frente al texto (de ahí el dicho tan expandido de que “una imagen vale más que mil palabras”), lo cual lleva al desarrollo de un pensamiento visual y espacial, pero también temporal. La reproducción mecánica reduce la posibilidad de variantes, lo mismo que ocurre con la imprenta. Por otra parte, se da una sonorización no oral basada en el uso de ruidos y de la música, pero con un carácter secundario, generalmente supeditado a la imagen.

---

<sup>9</sup> Excluyo el teléfono de esta lista por ser un caso aparte que se basa en una comunicación oral más primaria y menos meditada o ensayada, pero que ofrece la característica de que los interlocutores no se ven. Este hecho se produce en la oralidad primaria en casos en que una barrera visual impide la visión (piénsese en casos motivados por costumbres religiosas, como los conventos de clausura, o por circunstancias culturales, como la comunicación ante una puerta cerrada por causa del pudor). La llegada del teléfono no ha cambiado en lo esencial este tipo de comunicación, aunque sí la ha ampliado, creándose, por ejemplo, un vocabulario específico.

La oralidad secundaria que se produce en este entorno representa en las sociedades occidentales una erosión o subversión de la cultura literaria. Estas tecnologías reemplazan la palabra escrita por la oral como el medio en que se producen los mensajes. Como resultado de la difusión de estos medios en la sociedad, la objetividad del discurso literario, que antes servía como modelo intelectual, tiende a ser substituida progresivamente por características propias de la oralidad que responde a la cercanía entre emisor y receptor, y que se traduce en este entorno en el uso de fuertes apoyos en el gesto y la imagen; los mensajes tienden a ser cortos e inconexos o basados en la yuxtaposición, el discurso tiende a ser fragmentario, y se crea lo que Havelock ha denominado como "cultura acústica-mimética" en que prima la expresión de opiniones sobre el discurso autorizado. La diferencia de este tipo de cultura que puede producir la oralidad secundaria frente a la que se produce en la oralidad primaria tiene que ver con la memoria; la oralidad primaria la necesita, mientras que en la oralidad secundaria el papel de la memoria queda reemplazado por otros medios de almacenamiento basados en el soporte físico. Esta tendencia puede llegar a producir un "alfabetismo iletrado" en ciertos casos, no muy lejanos, todo hay que decirlo.

Si el receptor era activo en el caso de la oralidad; pasivo, pero con capacidad de control del proceso de emisión, en el caso de la escritura; en el de las tecnologías audiovisuales es pasivo y sin control de la emisión; en el caso de la discografía, y últimamente en el de los vídeos y su heredero el videodisco digital (DVD) el receptor puede acercarse a la capacidad de control del lector; sin embargo, el carácter temporal de la emisión, y la ausencia de texto escrito en la mayor parte de los casos, hace que este entorno no se asemeje en lo esencial a los anteriores. En estos casos, y a pesar de que no existe un interlocutor, como ocurre con la oralidad primaria, sí que se da una mayor interacción (si se entiende esta palabra más bien como una metáfora), no ya con el emisor, sino con el texto; el usuario tiene a mano una serie ilimitada de posibilidades combinatorias que le permite controlar el orden y hacer segmentaciones, que al poder ser cada vez menores, lleva a la creación de un nuevo texto. Pero esto ya es materia del entorno que sigue.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Me resulta difícil hablar de interacción cuando no hay dos individuos que actúan. Lo que sí se produce es un proceso creativo por parte de un individuo que usa como instrumento la obra de otro.

## **El entorno cibernético**

La más joven de las tecnologías, la informática, se ha expandido por el mundo occidental con rapidez mucho más asombrosa que la de los medios anteriores. De hecho, todavía no tenemos, y por tanto no podemos estudiar, una generación que haya vivido completamente bajo este entorno; en él, las últimas innovaciones aún están produciéndose, y seguramente surgirán otras más lo suficientemente importantes como para que tengamos que movernos con mucha cautela al hacer afirmaciones. La influencia que este medio tenga en la forma en que los individuos procesen los pensamientos y en la sociedad aún está por ver. Sin embargo, sí se puede hacer un análisis comparativo siguiendo los parámetros utilizados para los medios anteriores, y apuntando tan solo a las posibilidades, ya que no se puede, en este momento hablar de más. Quizá las generaciones que ahora están siendo escolarizadas nos marquen pautas que se acerquen más a la realidad.

El entorno cibernético no produce un medio de comunicación, sino un buen número de ellos, cada uno con características propias. Por ejemplo, la interacción que se produce en una vídeo-conferencia se rige por leyes muy parecidas a las de la oralidad; el correo electrónico y los *chats* tienen mucho que ver con la quirografía; el mundo de la hipermedia en ciertos casos se asemeja al mundo de la tipografía y en otros, al de las tecnologías de imagen y sonido.

Dentro de este entorno debemos englobar no solo la tecnología hipermedia en sus aspectos educativos y puramente lúdicos, y el inmenso mundo de la Internet, sino también la telefonía (mensajería móvil). Este es un entorno con enormes posibilidades, capaz de englobar todo lo que ofrecen los medios audiovisuales modernos, pero que, a diferencia de estos, y al menos por ahora, se apoya con preferencia en lo textual, más que en lo pictórico, a ello se añaden las posibilidades de sonorización no oral. Puede, además, funcionar tanto en tiempo real como en tiempo diferido. La comunicación que se produce puede ser de persona a persona, no diseñada ni ensayada, como en el teléfono, y también de equipo a persona, como en los medios de comunicación audiovisual.

De toda esta gama de posibilidades, que en principio apuntan hacia una síntesis de los medios anteriores, destaca un hecho que es cada día más constatable. La comunicación se produce ya sea por medio de un teléfono móvil, o de una *personal computer*, aparatos



diseñados para un uso exclusivamente individual. La comunicación se suele producir entre un usuario y un “otro” no presente en el mismo entorno. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla, pues la cibernética permite la comunicación de varios individuos a la vez, el *chat*, algo que ya había aparecido con la telefonía, pero que quedaba restringido a la comunicación empresarial. Esto puede dar lugar a la creación de un nuevo tipo de comunidad, la “comunidad virtual”, capaz de general reglas de comportamiento. Sin duda, el caso más interesante y que más variedad de oportunidades ofrece es, la Internet, que supera al CD-ROM en cuanto a posibilidades de interactividad, y a la telefonía móvil en cuanto a espacio visual y cantidad de información que se puede transmitir.

La evolución de la mente humana hacia el texto cibernético es, sin duda, más lenta que la de la tecnología que lo permite; esta es una de las características de la sociedad occidental de la segunda mitad del siglo XX e inicios del XXI; la tecnología avanza más rápido que la capacidad humana de adaptarse a ella y sacar partido de sus posibilidades. Podemos, sin embargo, hacer una primera aproximación basada en la forma en que se crean significados a partir de un texto. Es esta una tarea que atañe cada vez más al lector (ahora usuario). El almacenamiento del saber se modifica con la posibilidad de tomar apuntes de textos informatizados por medio de la técnica del "corta-pegar"; esta misma técnica sirve también para corregir, modificar o ampliar un texto; muy similar en sus efectos es la posibilidad de insertar palabras, frases o enunciados en un discurso, todo ello sin tener que reescribirlo. Estas técnicas, junto con la reducción del espacio visual que representa la pantalla, en comparación con la del papel, sin duda produce un texto diferente que, para bien o para mal, tiende a reflejar una estructura cada vez más espacial y menos lineal, en la que los mensajes, que continúan la tendencia de ser cada vez más cortos, quedan dispuestos en una estructura que puede llegar a convertirse en algo parecido a un palimpsesto o a un collage. La yuxtaposición de materiales, mejor o peor conectados, hace que elementos que en un momento estaban en un contexto pasen a pertenecer a otro contexto.

Así pues, la yuxtaposición y el contexto comienzan ahora a tener una importancia que no tenían en la escritura lineal. Esto se produce, por otra parte, en una época en que las humanidades, tras el postmodernismo, han puesto en tela de juicio los valores universales y los contenidos, y la verdad ha quedado supeditada a su contextualización. En la nueva

sociedad que se está gestando quizá el poder recaiga en las nuevas instituciones que controlen los contextos más que los propios textos.<sup>11</sup>

### **La Internet y la idea de comunidad**

Esta red informática nace como fruto de un proyecto concebido por los técnicos de la guerra para que el ejército estadounidense tuviera un sistema informático indestructible en caso de conflicto nuclear o de destrucción de los centros controladores de la información. La idea era descentralizar el flujo de información al permitir a los ordenadores conectarse entre sí directamente. Así surge, a finales de los años sesenta, la ARPANET (Advanced Research Projects Agency Net). Por necesidad, el espacio se concibió estratégicamente de manera bien distinta a como se venía haciendo hasta ese momento en los entornos militares; interesaba que los ordenadores estuvieran distanciados entre sí, para dificultar de este modo la destrucción del sistema; interesaba también que las personas que manejaran estas máquinas no fueran más que simples operadores al servicio de la maquinaria bélica.

En la década de los setenta los miembros de las universidades de los Estados Unidos se interesaron en los servidores del ejército, no tanto para intercambiar información científica, sino para acceder a juegos de caballeros medievales imaginarios cuyas aventuras se desarrollaban en un mundo virtual. Tanta actividad hubo, que en un momento se tuvo que ampliar la potencia de la ARPANET para evitar que un sistema de comunicación ideado con fines militares se colapsara debido al uso lúdico que se le estaba dando. Así pues, una maquinaria creada con fines bélicos acabó sirviendo a una función muy distinta, literaria y lúdica, en la que se manejaban las máquinas para tener acceso a un mundo virtual compartido. De la idea de separar se pasó a la idea de compartir.

A principios de los noventa los expertos en informática tomaron el relevo y crearon la *web* (telaraña), que es una red multimedia que permite que se comparta información no solo textual sino también gráfica y sonora. El desarrollo tecnológico pasó a manos de los civiles, y con tanto éxito, que los militares acabaron por dismantelar la ARPANET. Los

---

<sup>11</sup> Un ejemplo esclarecedor y a la vez simpático de cómo un texto puede variar al cambiar de contexto es una pintada portuguesa que apareció durante la Revolución de las Flores; el texto decía "A terra para o que a trabalha". El caso es que estaba escrito en los muros de un cementerio.

primeros usuarios de las redes por necesidad debían ser personas versadas en el lenguaje informático; la simplificación del lenguaje del usuario tardó algún tiempo en llegar. Al principio, solamente aquellas pocas personas que conocimientos de programación y, por tanto, acceso a esta tecnología podían participar en las redes. Después, con la influencia de la tecnología del sistema Apple y su heredero, el entorno Windows, se creó un lenguaje sencillo y a partir de entonces los usuarios pueden llegar a acceder a cierto grado de programación controlada (concebida más como una forma de utilizar un programa) que ha hecho que la Internet sea un medio accesible a un gran número de personas.

### **La comunicación a distancia**

La comunicación entre personas que se hallan a gran distancia y que no se conocen no es nada nuevo en la historia de las culturas. Desde antiguo ciertos miembros destacados de una comunidad enviaban heraldos, emisarios o embajadores a otros miembros destacados de otras comunidades; esta es la base de la diplomacia. La comunicación que se produce en estos casos es *intercomunal*, ya que los participantes pertenecen a grupos diferentes. Por otra parte, también ha existido desde antiguo una comunicación *intracomunal* entre personas que no se conocen ni se ven; basta con abrir la Biblia y leer, al final del Nuevo Testamento las cartas que, bajo la autoridad del nombre de un apóstol o de otra personalidad del cristianismo primitivo se enviaban los cristianos de unas ciudades a otras. A pesar de que por lo general el intercambio epistolar era entre diferentes comunidades, la idea que subyacía era que todos formaban parte del mismo grupo, y las misivas servían para fomentar esta unidad. Mucho más adelante en la historia, con el desarrollo del servicio de correos a partir del siglo XVI, se llegaron a comunicar sin verse personas que ni se conocían ni formaban parte de una comunidad, pero que al escribirse de forma continuada llegaban a crear un grupo. Estos fueron casos aislados, como ejemplos se pueden citar la correspondencia entre académicos e investigadores, las misivas entre un admirador y un sabio o un artista; la pluralidad de este grupo era, en todo caso, mínima y el conocimiento, al menos por parte de una de estas personas, era previo; lo que se pretendía era ahondar en él y crear lazos entre los correspondientes. La prensa, desde sus inicios, también ha servido para que una persona se comunique con otros miembros de su comunidad o de otras

comunidades; casi todos los periódicos mantienen una sección especialmente diseñada para este tipo de colaboraciones. La era cibernética ha cambiado las cosas. Hoy día no solo es posible, sino una realidad, que personas que no se ven ni se conocen, aunque sea por referencias, ni pertenecen a un grupo se comuniquen.

Todo grupo de personas que se comunican entre sí de forma asidua crea una cultura propia, y por tanto estos grupos son objeto de estudio de etnógrafos, sociólogos, antropólogos, y desde luego, de folklorólogos. La diferencia está en la orientación y delimitación del campo. A la folklorística actual, lo que le interesa son los hechos culturales que no están regidos por ninguna institución ni organismo, sino que son el producto del propio grupo. Parece ser que los usuarios de los correos electrónicos, los *chats* o los *newsgroups* forman grupos, y por tanto son capaces de producir una cultura propia. Las reglas por las que se rigen los *chats*, por ejemplo, están controladas y mantenidas por el grupo primitivo, formado por los más antiguos usuarios y tienden a hacerse consuetudinarias. Todo aquel que no se amolde a las reglas establecidas por los usuarios antiguos es expulsado del grupo, *kicked out* (literalmente, sacado a patadas).

Por otra parte, si ampliamos la perspectiva, no se puede afirmar que conceptos tales como “aldea global” o “ciberespacio” no sean más que metáforas, ya que una comunidad cibernética universal aún no ha sido creada. El éxito obtenido por los opositores de la invasión estadounidense a Irak en 2003 en la coordinación de las protestas y en la difusión de opiniones que refutaban las oficiales, o el uso que algunas ONG hacen de la Internet (piénsese en el caso de Amina Lawal en Nigeria, por ejemplo) apunta hacia una conformación de comunidades de opinión e intereses internacionales. Hasta ahora el mundo institucionalizado de los gobiernos estatales y de lo jurídico no ha entrado en la Internet de forma significativa, con lo cual se podría afirmar que las comunidades cibernéticas se rigen por sus propias reglas.

### **Concepto de grupo en la folklorística**

En el concepto de folklore se incluye la idea de grupo; el folklore es un tipo de producción cultural (*lore*) de grupos humanos (*folk*). Cada persona suele pertenecer a varios grupos a la vez (edad, sexo, religión, ocupación, familia, pandilla, etc.), y actúa siguiendo las reglas

específicas que caracterizan a cada grupo, modificando su comportamiento según esté actuando en uno o en otro grupo. El grupo produce un tipo de cultura de ámbito más o menos extenso y de mayor o menor complicación, generalmente compuesta por convenciones no escritas ni propuestas (o impuestas) por institución alguna, sino que sencillamente existen, se conocen, y los miembros aprenden a adaptarse a ellas; al hacer esto, marcan su pertenencia a este grupo, y por medio de los parámetros que marca el grupo producen hechos culturales consistentes.

En la folklorística se han desarrollado, a lo largo de su bicentenaria historia, cuatro teorías principales que intentan explicar, bajo diversos puntos de vista, la idea de *folk* o grupo.<sup>12</sup>

La teoría comunal, que entiende por *folk* a los campesinos sin cultura que componen sus tradiciones como una actividad comunal. Esta teoría está desacreditada hoy día; sin embargo, se sigue considerando que la cultura tradicional de un pueblo se encuentra en el campesinado, o, por lo menos en los pueblos, y no en las ciudades.

La teoría de las supervivencias, que explica el material folklórico como resultado de un estado cultural salvaje o bárbaro anterior del cual se ha evolucionado; defiende el punto de vista de que el material folklórico son restos o supervivencias de este pasado. Esta teoría, aunque esencialmente está desacreditada en la folklorística, sigue vigente, con adaptaciones, en la mente de muchas personas cultas.

La teorías de los *gesunkenes Kulturgut*, o de los elementos culturales sumergidos, que presenta la visión contraria a la de la teoría comunal: el material folklórico nace en los elementos sociales más altos y se hace tradicional al caer en desuso en las clases superiores y pasar a los estratos vulgares, que suelen copiar los usos que consideran “finos”. Esta teoría no es hoy día aceptable en su planteamiento más extremo, ya que estos materiales no representan la totalidad del folklore de un grupo; sin embargo, es válida en ciertos casos.

La teoría del origen individual y recreación comunal, que mantiene que el material folklórico tiene un creador individual, sea cual sea su nivel cultural, y que se transforma por medio de la transmisión, que conlleva una continua recreación por parte de otros individuos. Hoy por hoy es la teoría más aceptada.

Cada una de estas teorías tiene una validez relativa y es aplicable a ciertos casos y para ciertos momentos históricos. En realidad son visiones parciales y diferentes, y en cierto modo complementarias de los hechos folklóricos. Sea o no la creación un producto individual o de grupo, lo importante es que para que un material folklórico sobreviva, este debe ser aceptado y asumido por el grupo como algo suyo. El material cultural producido debe, de una forma u otra, reflejar cierto grado de conformidad con las formas, valores, patrones y disposición de cada grupo. Cada grupo, además, tendrá preferencia por ciertas ceremonias y ritos, por ciertos géneros y por una temática específica que muchas veces refleja creencias compartidas.

Los grupos más significativos que se han considerado en el ámbito de estudio de la folklórica son: Grupos de edad (niños, adolescentes, jóvenes, adultos, ancianos); grupos de sexo (hombres y mujeres; aunque cabría añadir aquí también la orientación sexual: existe un folklore “gay”, por ejemplo); grupos étnicos (según un grupo forme una nación o etnia, conformando una cultura nacional, local o un grupo marginal); grupos regionales (teniendo en cuenta características geográficas y climatológicas, de población, de lengua, de ocupación, etc.); grupos familiares (pueden ser nucleares o extensos); grupos ocupacionales (mineros, marineros, campesinos, pastores, académicos, camioneros, militares, etc.); grupos sociales (peñas, sociedades, hermandades, o sencillamente amigos que se reúnen de forma periódica); grupos marginales (pueden ser de diferentes tipos; lo que los define es que sus reglas y patrones difieren de los de la sociedad en que viven y en la que no se sienten incluidos, y que su número es reducido). Muchas veces estas categorías se combinan entre sí: la denominación “mineros asturianos” o la de “modistas madrileñas”, por ejemplo hace referencia a cada más de un criterio (sexo, ocupación y región). Desde luego, puede ser que algunos de los criterios que se combinan para formar una categoría no sean pertinentes o válidos para otras, como, por ejemplo, se puede cuestionar la validez de considerar el sexo como criterio de formación de grupo en el folklore de los estudiantes universitarios del siglo XXI.

El profesor estadounidense William Hugh Jansen dedicó bastante atención a la consideración de los factores que forman un grupo; desarrolló la idea de la relación entre lo

---

<sup>12</sup> En parte resumo y en parte amplío a Brunvand (1986): 40-47.

esotérico y lo exotérico.<sup>13</sup> Esotérico hace referencia a la actuación o comportamiento de un grupo hacia adentro, desde y hacia sus propios miembros; lo exotérico se refiere a las acciones orientadas hacia fuera, a la relación con otros grupos o con individuos que no pertenecen al grupo.

Según Jansen, cada grupo tiene, por decirlo de algún modo, ciertas “fronteras” que lo separan de otros grupos, y es el aislamiento que existe entre un grupo y los demás el primer y más importante factor que determina la configuración de un grupo; este aislamiento puede ser espacial o social. Un grupo se aísla de varias maneras; si consideramos los grupos de acuerdo a su ocupación, podemos ver que existen diversos factores: el geográfico, que lleva a la demarcación de regiones en las que se incluyen ocupaciones como las de granjeros, pastores o leñadores. Dentro de este criterio, se pueden incluir grupos cuya ocupación los obliga a estar aislados durante gran parte del día o por temporadas: pescadores, mineros. Otros grupos se diferencian de los demás en que su oficio obliga a sus miembros a viajar constantemente: camioneros, ferroviarios, azafatas, trabajadores del circo, compañías de teatro ambulante, atletas profesionales, camioneros y vendedores ambulantes; los miembros de estos grupos se suelen reunir en ciertos puntos para compartir experiencias. El uso de uniforme también sirve de elemento de separación social: soldados, bomberos, clérigos, enfermeras. El peligro de una ocupación también aísla: mineros, obreros metalúrgicos o del petróleo, por ejemplo.

Además del aislamiento que ocurre por profesiones, la edad también hace que se formen grupos separados: los niños, los adolescentes y los ancianos forman grupos reconocibles que forman sus propias “islas” culturales. Las regiones de un país es otro factor que debemos tener en cuenta: asturianos, andaluces, castellanos, por no hablar del uso de otra lengua o dialecto en la comunicación diaria, como ocurre con gallegos, vascos, catalanes o mallorquines. La religión, sobre todo si tiene normas dietéticas que separan a sus miembros (musulmanes, judíos), es otro factor importante que lleva al aislamiento de sus miembros si están inmersos en una en que la religión predominante es otra, la cristiana, por ejemplo. También es un factor de aislamiento o separación el hábito de alimentación (los vegetarianos, por ejemplo, pero las diferencias se pueden deber también a causas

---

<sup>13</sup> Jansen (1965).

étnicas; no come igual un segoviano que un valenciano). La educación recibida también aísla si es muy poca o mucha. Es muy probable que más de uno de estos factores confluyan en un grupo; tomemos, por ejemplo a los inmigrantes marroquíes que trabajan en la recogida de fresa en Huelva: tienen otra religión, otra dieta, hablan otro idioma, las reglas que rigen las relaciones personales son diferentes, y trabajan y viven en el campo aislados de las demás comunidades.

Un factor que determina la formación de un grupo es la comunidad de conocimientos o habilidades profesionales u ocupacionales, que lleva sus integrantes a comunicarse en jergas, muchas veces celosamente guardadas para protegerse de los de afuera. Otro factor importante en relación a los grupos es, según Jansen, la consideración o admiración que la comunidad tiene de ciertos grupos, a cuyos miembros otorga un prestigio que niega a miembros de otros grupos: médicos, abogados, sacerdotes. Esto puede cambiar de comunidad en comunidad o de acuerdo a la época o a la edad; piénsese en la admiración y respeto que los niños sienten por los cantantes, los toreros, los policías, los *cowboys*, los astronautas o los bomberos.

### **Grupos invisibles y grupos virtuales frente a grupos reales**

Se ha hablado de “grupos invisibles” para incluir a autores o transmisores de folklore que no se conocen, como sucede con las pintadas, las cartas-cadenas, el material fotocopiado, o el difundido por medios cibernéticos, que es el que nos interesa. No está tan claro si estos grupos humanos “invisibles”, compuestos por los usuarios que se comunican entre sí por medio del ordenador, constituyen una verdadera comunidad o, por el contrario, forman una pseudo-comunidad. Si es una verdadera comunidad, entonces ¿qué implicaciones epistemológicas y metodológicas se deben tener en cuenta a la hora de estudiarlos?

El profesor de la universidad de West Florida, Ray Oldenburg, autor de *The Great Good Place* (1989), cree que las sociedades contemporáneas occidentales no llegan a satisfacer la necesidad de creación de lazos sociales; en las culturas nórdicas, germánicas y anglosajonas (y cada vez más en los países mediterráneos) la pertenencia a una sociedad general (*gesellschaft*) reemplaza a una más directa pertenencia a una comunidad (*gemeinschaft*). La pertenencia a una *gesellschaft*, si bien proporciona al individuo una



identidad y unos símbolos, no le ofrece la oportunidad de crear lazos interpersonales, esto solo lo da la comunidad o grupo. Y para ello, la interacción en grupo necesita de espacios o ambientes en donde puedan conocerse, reunirse e interactuar. Tres son los ambientes en que se suele mover una persona de estas sociedades: el trabajo, la vivienda y los lugares de ocio y esparcimiento. En este último ambiente, que es donde se producen charlas casuales e inconsecuentes con conocidos y amigos, es donde se suele experimentar el sentimiento de pertenencia a una comunidad, ya que son los lugares en que suelen ocurrir los nuevos contactos, gérmenes de relaciones sociales, con una mayor libertad de elección. En las sociedades occidentales, los bares, cafés o peluquerías son tradicionalmente los lugares en donde estos contactos y experiencias acababan produciéndose; en otras sociedades bien pueden ser las fuentes o los caminos compartidos con asiduidad.

Las sociedades occidentales tienden a seguir un patrón urbanístico, desarrollado en los Estados Unidos primero, e importado después al resto de los países occidentales, que se caracteriza por el uso del automóvil como medio de desplazamiento dentro del espacio urbano (vehículo que hoy día suele estar ocupado por un solo individuo), por la creación de ciudades dormitorio, en donde las personas se suelen mantener aisladas unas de otras, ya que no suelen desarrollar lazos, por la compra en centros comerciales un tanto alejados de las viviendas, por los establecimientos comida rápida, y por la reducción de un espacio público compartido y su substitución por otro tipo de espacios, más orientados a lo comercial o a la diversión individualizada. Se impone, pues el anonimato, y todo esto tiene como resultado el que los lugares de ocio y esparcimiento ya no sirvan para satisfacer la necesidad de interacción social. De los tres ambientes solo quedan dos, el hogar (que cada vez más se reduce en número de personas) y el lugar de trabajo, donde las relaciones vienen ya impuestas por el sistema. Como consecuencia, para muchas personas la Internet ha llegado a ser un medio a través del cual intentan satisfacer esta necesidad de convivencia y de creación de lazos sociales y afectivos.

Siguiendo la línea de pensamiento de Oldenburg, Howard Rheingold mantiene en *The Virtual Community* (1993) que los servicios *online*, los correos electrónicos y los espacios de *chat* ofrecen al individuo aislado la oportunidad de asomarse a una comunidad y decidir si entrar en ella y actuar o no, algo parecido a lo que ocurre cuando uno se asoma a un café o a un bar para ver quién está adentro y decidir si quiere quedarse a charlar o no.

La desaparición de los espacios de esparcimiento hace que cada vez más se use el ordenador para suplir esta carencia. Por su parte, Elizabeth Reid (1992) mantiene que los miembros de un grupo cibernético se aprovechan de las características de los sistemas cibernéticos para explorar, para crear relaciones que de otro modo no existirían y para crear o adaptarse a nuevas normas de comportamiento. Así pues, el resultado es un nuevo tipo de comunidad. De igual modo, S. G. Jones (1995) también cree que la comunicación a través de medios informáticos se da para volver a crear un sentido de comunidad en el que los individuos puedan participar para crear lazos entre ellos.

Así pues, para estos autores las comunidades *online* sirven para suplir una carencia y para satisfacer una necesidad básica humana; sin embargo, el entorno cibernético no es el mismo, difiere en lo básico con el entorno real. El adjetivo “virtual” no deja de ser significativo. Sirve para suplir una carencia y para satisfacer unas necesidades, pero ¿hasta qué punto funciona? Es la pregunta que nos hacemos constantemente al comparar lo sucedáneo con lo real. La analogía de la fabada enlatada nos puede servir para hacer hincapié en ello ¿suple realmente a la fabada hecha en casa? Al abrir una lata y calentarla, de alguna manera estamos haciendo “trampa”; se gana tiempo, pero al ganarlo, se pierde el proceso de preparación, y todo el entorno cultural que necesita este proceso. Algo parecido puede estar ocurriendo con las comunidades cibernéticas; es un sucedáneo que sirve para satisfacer la necesidad de algo a lo que muchos individuos ya no tienen acceso, la comunicación interpersonal tradicional; estas carencias hacen que la comunicación real y la virtual sean solo comparables en cuanto a que tienen como meta satisfacer la necesidad del ser gregario de comunicarse, pero la interacción que se produce ya no es la misma.

Uno de los problemas que encontramos para considerar a los grupos cibernéticos como verdaderas comunidades es que sus características difieren de las de los grupos hasta ahora estudiado ya que las comunidades cibernéticas no comparten un espacio físico, su comunicación es, por lo general, diferida y por escrito (aunque los avances de la tecnología ya permiten la comunicación oral en directo entre usuarios de los medios cibernéticos). Las características que definen a un grupo (cohesión interna, aislamiento externo) a primera vista se invierten: los miembros se encuentran físicamente aislados entre sí, y sin embargo para comunicarse utilizan un medio de acceso público. Un factor de cohesión entre los miembros de comunidades cibernéticas podría ser el interés que todos tienen sobre una

temática particular, pero ¿es esto suficiente para que se cree una comunidad? Por otra parte, una cibercomunidad ¿es una comunidad real o virtual? en el segundo caso no sería más que una comunidad imaginaria. En esto los investigadores hacen esfuerzos por ponerse de acuerdo.

Craig Calhoun, en un artículo escrito en 1998, afirma que las conexiones entre individuos y la comunicación que entre ellos se produce es más imaginaria que real; la comunicación cibernética permite que se cree la ilusión de ser miembro de una comunidad con numerosos contactos, pero esto no es más que un espejismo, ya que lo que se percibe son “identidades categóricas” dentro de una “comunidad imaginaria”, pues no existe una relación directa entre sus miembros que den lugar a una conceptualización del individuo por medio de la percepción directa. Una cosa es un grupo formado por personas que se forman a partir de una relación directa, cara a cara, por medio de relaciones interpersonales sistemáticas, múltiples o intensas, aunque la identidad cultural que compartan no sea más que un constructo imaginario, y otra cosa muy diferente es un grupo de personas cuyas características o atributos no se dan a conocer de modo directo.

A pesar de estas diferencias, debemos aceptar que los grupos cibernéticos y la comunicación que en ellos se da son hechos culturales que se están produciendo con mayor o menor fuerza en muchas sociedades, y como tales, son dignos de estudio. Queda por ver cómo se pueden estudiar, y si las asunciones que hasta ahora se han mantenido sobre las comunidades y la interacción social sirven para analizar este fenómeno, o por el contrario, se deben replantear los marcos conceptuales y los parámetros que servían para hacer este tipo de estudios.

### **Las comunidades cibernéticas y la interacción**

El punto de vista de que las comunidades cibernéticas no suelen producir relaciones genuinas y que, por el contrario, refuerzan el aislamiento social está muy extendido; se afirma que los intercambios que se producen pueden ser tan superficiales que no lleguen a producir ningún tipo de relación personal. Por el contrario, algunos investigadores han constatado que muchos miembros de *chats* acaban desarrollando una relación personal con alguien que han conocido por medio del ordenador y esta relación da como resultado un

encuentro físico; estas y otras relaciones humanas pueden lograrse y continuar desarrollándose gracias a los canales de comunicación modernos, ya sea el epistolar, el telefónico o el cibernético. Muchas veces el conocimiento previo a través del entorno cibernético facilita el desarrollo de una relación una vez que se ha dado el encuentro cara a cara. No obstante, el desarrollo de una relación personal por medios cibernéticos requiere más tiempo y mayor esfuerzo que el que se produce en un entorno natural, a causa de las limitaciones de este entorno.

Karen Cerulo, profesora de Sociología de la Rutgers University, mantiene que la presencia física ha sido un factor determinante para juzgar la calidad e importancia de un intercambio comunicativo, pero esta premisa debe volverse a analizar ante el nuevo caso que ofrece la cibernética; queda por ver, sin embargo, si la interacción virtual es real o ficticia. Cerulo, tras haber analizado la interacción en comunidades cibernéticas, considera que la presencia física no es necesaria para el desarrollo de interacciones que permitan compartir intimidades, ya que la comunicación íntima se puede producir en grupos cibernéticos, algo parecido de lo que ha venido ocurriendo con la correspondencia epistolar. Cerulo estudió en 1997 casos en que familias que tenían algún miembro con una enfermedad grave (tumor en el oído o en el cerebro) se comunicaban por medio de la Internet de forma intensa e íntima con otras familias que estaban pasando por las mismas circunstancias o que las habían sufrido, y cómo el medio cibernético sirvió para crear un grupo de apoyo emocional; los intercambios de mensajes electrónicos que estas personas efectuaban a través del Acoustic Neuroma Newsgroup no se producían de forma esporádica, sino que llevaban a desarrollar fuertes y consistentes lazos afectivos.

Claro que el estudio de Cerulo se centró en un grupo de personas que estaban en circunstancias extremas, con una enorme necesidad de obtener información y apoyo para tomar duras decisiones, y de reducir su ansiedad. Para ellos la Internet sirvió de medio de comunicación y de creación de fuertes lazos afectivos gracias a los cuales obtenían conocimientos y recibían ánimo y consuelo. Gracias a este medio se llegaron a producir relaciones afectivas duraderas. Casos extremos como estos, en los que por necesidad debía haber un alto grado de sinceridad y de comunicación íntima, y cualquier canal de comunicación serviría para lograr los objetivos, nos demuestran que por medio de la

Internet se pueden crear comunidades no virtuales, sino reales. La razón de ello está no el medio sino en el tipo de comunicación que se produce.

Sin embargo, en circunstancias menos extremas, la tentación de “fabricar” una “personalidad virtual” es grande, y un internauta no puede asegurarse de que la persona con quien se comunica responde en realidad a la imagen que proyecta. La ficción se puede mantener mientras se mantenga el canal de comunicación. Se podría argüir que otros entornos tenidos como reales (bares y *pubs*, por ejemplo) también permiten esta fabricación de personalidades ficticias. Pero la diferencia está en los límites; en un bar, por ejemplo, uno puede cambiar su nombre y profesión y fingir (hasta cierto punto) una forma de ser, pero no puede cambiar su aspecto físico, su edad o su sexo. La comunicación por la Internet permite todo esto e incluso la inserción de un personaje virtual en la pantalla del ordenador.<sup>14</sup> Así pues, puede ocurrir que la comunicación que se da sea solo entre personajes virtuales.

### **Identidad y función de los miembros de una cibercomunidad**

Ernest Bormann lleva estudiando la cultura comunal desde 1972. Este investigador y teórico mantiene que los miembros de un grupo llegan a compartir significados específicos y una visión colectiva que nace de las experiencias que se transmiten y se comparten. Es lo que él llama “convergencia simbólica”. El texto de un mensaje electrónico tiene, para los miembros de una comunidad *online*, significados que trascienden las meras palabras leídas por un forastero. El grupo, por otra parte, acaba produciendo una jerga propia que refleja la temática, y los mensajes muchas veces están cargados de emoción no expresada, pero comprendida por el contexto.

Otra cuestión que se debe abordar es la de la identidad que los miembros de una comunidad asumen, como individuos y como parte del grupo. La gente que usa la Internet suele jugar y hacer experimentos con la imagen que de sí mismos presentan a los demás miembros del grupo. Esto puede permitir que el investigador “se camufle” y puede participar en el grupo, pero si los miembros del grupo se sienten estudiados, la respuesta

suele ser hostil. Un grupo *online* se comporta como una aldea. Los miembros del grupo, como los aldeanos suelen guardar celosamente su vida, el comportamiento que demuestran hacia el forastero se basa en respuestas evasivas, engañosas, burlonas o incluso hostiles.

La observación cuidadosa de un grupo permite identificar a sus líderes, en el caso de las comunidades *online*, estos se hacen notar por su antigüedad y experiencia. Steven R. Thomsen, de la Brigham Young University, encontró en 1996 que en un grupo con mil cuatrocientos miembros, unos diez individuos eran los autores de más del treinta por cien de los mensajes durante el periodo de observación. Al establecer una relación con estos individuos y convertirlos en informantes, pudo obtener conocimientos sobre el grupo, su historia y su visión del mundo. Esta relación entre investigador e informante da credibilidad a los análisis que se efectúen.

### **El estudio de la comunicación cibernética**

Al comenzar a estudiar un grupo, se debe considerar si existe una tradición única o si conviven un conjunto de tradiciones de diversa procedencia, y qué aspectos de cada tradición toman prestado los miembros de cada grupo. Se debe asimismo tener en cuenta las motivaciones de los usuarios, las necesidades que cubren, cómo se ejerce el poder, se comparte información y se intercambian ideas. Para llegar a un mejor conocimiento de las *cibercomunidades*, debemos preguntarnos qué implicaciones tiene la interacción social mediada por el ordenador y también, cómo se pueden analizar los materiales culturales que producen este tipo de grupos.

Richard Bauman, de la Universidad de Texas, hace precisiones importantes sobre el concepto de grupo en la folklorística. En cada comunidad se producen relaciones simétricas y asimétricas, es decir, los miembros de cierto grupo o de cierta categoría social pueden hacer intercambios de material folklórico basándose en una identidad compartida o basándose en identidades diferentes. Lo folklórico no es solamente un factor de cohesión comunal; el folklore puede ser tanto un mecanismo que contribuye a la solidaridad social como un instrumento de conflicto y agresión entre grupos, como ocurre con ciertos chistes

---

<sup>14</sup> En el mundo virtual del ciberespacio llaman *avatares* a los iconos móviles que se crean para representar a

que hacen mofa de ciertos grupos en especial. Sugiere que uno de los acercamientos más eficaces al estudio de las cibercomunidades y de la cultura que producen es por medio de entrevistas cualitativas y análisis descriptivos e inferenciales del contenido de los mensajes. Expresa también que el estudio etnometodológico de la Internet tiene sus limitaciones y restricciones.<sup>15</sup> Steven Thomsen es de la opinión de que el desarrollo de la comunicación cibernética hace que nos veamos forzados a replantearnos conceptos básicos sobre comunicación, la naturaleza de los lazos sociales, la percepción de la realidad y las experiencias que en ella se tienen.

El mundo real y el virtual no existen por separado; muchas veces se solapan en las relaciones humanas. Las personas que se conocen por la Internet, si la distancia o su grado de sinceridad comunicativa no lo impide, acabarán encontrándose en el mundo real. Por otro lado, la comunicación cibernética suele ser un elemento más en la trama de las relaciones intracomunales; es en muchas ocasiones un canal que permite que las relaciones se sigan cultivando. Este solapamiento de entornos nos indica que el estudio de las cibercomunidades no se debe hacer por separado, sino dentro del conjunto de las relaciones humanas, y para evitar discrepancias que invalidarían el análisis, el investigador debe replantearse el concepto de comunidad y llegar a un modelo básico que sirva para los dos mundos. E. Virnoche y G. T. Marx propusieron en 1997 que se constituyera un modelo de comunidad que tuviera en cuenta la identidad y la participación de cada persona en una red de asociaciones.<sup>16</sup>

El estudio de la cultura que se desarrolla en un grupo requiere que se describa el intercambio de información o de conocimientos que se produce y que se descifre y explique el comportamiento que se observa. El investigador debe examinar y aprender los lenguajes y discursos que se crean dentro del grupo y los medios y canales con que se produce el intercambio. Para hacer esto y poder hablar con autoridad, hay que ser capaz de hacer una descripción desde una perspectiva interna. En los estudios antropológicos, etnográficos y folcloristas al uso, el investigador concienzudo pasa por un proceso de inmersión en la comunidad que estudia. La técnica para efectuar la inmersión consiste en penetrar

---

un usuario. La analogía de la encarnación queda manifiesta en este uso.

<sup>15</sup> Bauman (1971): 38-39.

<sup>16</sup> Marx y Virnoche (1997).

físicamente en el grupo, presenciar el conjunto de contingencias que se presentan en la vida de un individuo dentro de un grupo y comprender y asumir la ecología de las respuestas a las situaciones sociales, laborales, étnicas o de cualquier otro tipo. Aprender a funcionar como un miembro más del grupo puede incluso permitir hacer consideraciones hipotéticas sobre su comportamiento. Esto solo se aprende estando dentro del grupo y viviendo su vida.<sup>17</sup>

El investigador de una cibercomunidad no tiene un espacio físico adónde ir, ya que el entorno es virtual, y por tanto, no puede utilizar el método tradicional para estudiar de forma directa los comportamientos individuales. La observación presencial de una comunidad cibernética, pues, ya no es tan fácil; requiere que se desarrollen unas nuevas técnicas de análisis del discurso, ya que lo único que el investigador tiene a su disposición son los textos que se producen en este entorno. Los textos hasta el momento formaban solo una parte del material de análisis; ahora, incluso las entrevistas deben hacerse por medio de intercambios de textos, dada la gran distancia física que suele haber entre los miembros de una comunidad cibernética.

Al trabajar solo con textos, el investigador tiene la ventaja de disponer de todo el material de estudio, pero también ocurre que lo único observable que posee para sacar conclusiones son los textos. Las técnicas de análisis de textos cobran así una gran importancia en este tipo de estudio. Las que se puede emplear provienen de la filología y de la crítica de textos, a las que se añaden los análisis cuantitativos y cualitativos usados por sociólogos e historiadores.

### **Técnicas de análisis**

El análisis cuantitativo permite reducir una gran cantidad de texto a datos numéricos que se pueden someter a un análisis estadístico. La delimitación de las categorías deben ser tan clara que permitan que dos investigadores entrenados lleguen a codificar el mismo material dentro de las mismas categorías con un margen de discrepancia no superior al diez por cien, nivel de rigor deseable. Esto tiene la desventaja de que se pierde el instrumento básico que

---

<sup>17</sup> Goffman, E. (1989): 25.



permite al folclorólogo o al antropólogo llegar al conocimiento de una comunidad por medio de su experiencia en el entorno y de su interacción con los miembros: el pequeño detalle significativo que puede dar sentido a la descripción de la interacción humana. Lo que sí se puede hacer es tratar cada mensaje individual como unidad de análisis y codificarlo de acuerdo a categorías basadas en la forma, función y contenido. El análisis de las funciones de los mensajes puede proporcionar conocimientos en cuanto al uso que los miembros de un grupo dan al medio de comunicación y puede también proporcionar información sobre el papel que desempeña el medio en la vida de los miembros.

Existen ciertos datos sobre los miembros de un grupo *online* que a primera vista se pueden contabilizar, el sexo de los usuarios, los temas que tratan; pero, como ya hemos visto antes, muchas veces los datos obtenidos son difíciles de validar como información segura. Muchos usuarios de dominios múltiples, como los *chats* se presentan bajo identidades ficticias y manifiestan personalidades que no son las suyas. La imagen que una persona presenta en el entorno no es necesariamente verdadera en términos de edad, sexo, personalidad o intereses. Sí se podrían hacer análisis cuantitativos sobre lo que se manifiesta, pero la cantidad de ambigüedades que se producen dificultarían la obtención de conclusiones significativas. Lo que mejor se puede estudiar son los temas que se producen y el número de personas que responden a ellos.

Más allá de las categorías simples que requeriría el análisis cuantitativo, se puede echar mano de otras técnicas de análisis del discurso. Un mensaje electrónico no es solo un texto, es parte de un diálogo entre miembros de una comunidad virtual. El análisis del discurso o de la conversación requiere un acercamiento metodológico complicado. Los mensajes electrónicos de una comunidad *online* son partes de un diálogo. De la misma manera que las fotos instantáneas no compiten con el rodaje de un documental, el estudio de muestras separadas nunca llega a mostrar la complejidad histórica del diálogo. En los mensajes se produce una gran cantidad de alusiones, referencias a hilos conversacionales anteriores, pensamientos que se abrevian ya que los miembros del grupo conocen el contexto y no necesitan más información. Se necesita, pues, saber reconocer patrones, reglas y procedimientos que ocurren entre los participantes, la forma en que las estructuras y las convenciones influyen sobre el significado, y el efecto que producen. Cada mensaje puede considerarse una unidad de análisis, siempre que se tenga en cuenta que el contexto

de cada mensaje se encuentra en los mensajes que lo preceden. El investigador debe, pues, tener a su disposición una “conversación” completa, constituida por una serie de mensajes intercambiados.

Hay que enfrentarse a cuestiones como los patrones y convenciones que utilizan los participantes y las desviaciones y variantes que se producen; la aparición de una jerga específica o el uso de *emoticones*<sup>18</sup> entre miembros de un grupo sirven para dar cohesión al grupo y para aislar a sus miembros. Muchas veces, existen secuencias de organización que se basan en el uso de símbolos que hacen referencia a mensajes anteriores y que solo pueden descifrar los que las conocen; este uso de información codificada hace que el significado del mensaje trascienda el de las palabras que en él se usan. Por otra parte, la dinámica de turnos de la conversación cibernética es muy diferente al de la conversación real. Tampoco se debe dejar de lado el estudio de cómo se presentan los participantes y el papel que asumen, ni el de las metáforas que se producen y se convierten en moneda de uso. El investigador debe asimismo distinguir entre novatos y veteranos y la estructura de poder o las jerarquías que se crean en la participación. Los veteranos experimentados suelen aconsejar a los novatos del grupo por medio de mensajes que tienen gran importancia para el investigador por la información que le proporcionan sobre las convenciones del grupo.

La validez epistemológica mide la capacidad del investigador para conocer y reconstruir el mundo que estudia, su credibilidad o autoridad. Esto se hace en el mundo real por medio de la inmersión, pero en el mundo virtual las cosas son diferentes. El análisis textual por sí solo, sin la interacción, no permite llegar a este nivel de credibilidad. Lincoln y Guba en *Naturalistic Inquiry* (1985) sugieren que para llegar a una mayor credibilidad del análisis efectuado se necesita un trabajo prolongado, una observación persistente y el uso de informantes que guíen al investigador para que lo introduzcan al grupo y para evitar falsas interpretaciones y desconfianzas. La idea es que el investigador acabe siendo parte del grupo.

---

<sup>18</sup> Son estos una combinación de signos tipográficos que dibujan caras si se miran desde la derecha y que sirven para expresar emoción, como por ejemplo, :- ) es una cara feliz, su contrario es :- ( ; para la risa se pone :-D; un guiño es ;-); para expresar inseguridad se puede poner :- |, y así sucesivamente. Existen diversas páginas en la Internet que contienen glosarios de este nuevo tipo de elemento expresivo. Véase, por ejemplo, <[www.cknow.com/ckinfo/emoticons.htm](http://www.cknow.com/ckinfo/emoticons.htm)>.

Si uno quiere penetrar en el mundo de la cibernética, debe ser capaz de dedicarle la misma cantidad de tiempo que le dedicaría un etnógrafo a observar el entorno que estudia; lo que se ahorra en tiempo son los desplazamientos. Debe crear una estrategia para penetrar en el grupo, conocer a sus miembros, participar, observar, leer los textos, crear las categorías pertinentes, hacer análisis comparativos constantes y construir modelos analíticos. El estudio *online* presenta, sin embargo, una tentación: uno puede acceder a los archivos de una comunidad *online* y leer los mensajes guardados en un periodo comprimido de tiempo para así ganar tiempo; pero esto no cumple las normas de validación, ya que el investigador se queda sin participar en la vida comunal; esta participación solo se logra formando parte del grupo. Lincoln y Guba nos demuestran que cuando un investigador comienza a formar parte de una comunidad, identifica la temática, las características y los elementos que revelan la complejidad de la cultura de este grupo; aprende el lenguaje propio de este grupo, sus códigos, sus significados y la realidad social que construye, su imaginario colectivo. La participación prolongada produce amplitud, la observación persistente produce profundidad.

### **Bibliografía**

- Aguirre, J. (2003): Aguirre, Joaquín María. Reseña sobre *La Musa aprende a escribir*, de Eric A. Havelock. <[www.ucm.es/info/especulo/numero4/havelock.htm](http://www.ucm.es/info/especulo/numero4/havelock.htm)> 2-vi-2003.
- Allen, M. (2003): Allen, Michael R. "Notes on *The Printing Press as an Agent of Change* by Elizabeth Eisenstein". <[www.spintechmag.com/allen/print/eisenstein.htm](http://www.spintechmag.com/allen/print/eisenstein.htm)> 23-v-03.
- Bauman, R. (1971): Bauman, Richard. "Differential Identity and the Social Base of Folklore", *Toward New Perspectives in Folklore*. Américo Paredes y Richard Bauman, eds. Austin y Londres: University of Texas Press, 1972: 31-41.
- Bertonneau, T. (2002): Bertonneau, Thomas F. "Thinking is Hard: How a Damaged Literacy Hinders Students from Coming to Grips with Ideas". *Praesidium: A Journal of Literate and Literary Analysis* 2, 3 (2002). The Center for Moral Reason. <[www.literatevalues.com/prae-2.3.htm#Thinking](http://www.literatevalues.com/prae-2.3.htm#Thinking)> 2-vi-03.
- Bormann (1972): Bormann, Ernest.G. "Fantasy and Rhetorical Vision: The Rhetorical Criticism of Social Reality". *Quarterly Journal of Speech* 58 (1972): 396-407.
- Bormann (1985): Bormann, Ernest.G. "Symbolic convergence theory: A communication formulation". *Journal of Communication* 35 (1985): 128-138.

- Bormann, Cragan y Shileds (1994): Bormann, Ernest G., John F. Cragan y Donald Shields. "In Defense of Symbolic Convergence Theory: A Look at The Theory and its Criticism After Two Decades". *Communication Theory*. 4 (1994): 259-294.
- Calhoun, C. (1991): Calhoun, Craig. "Indirect Relationships and Imagined Communities: Large-Scale Social Integration and the Transformation of Everyday Life". *Social Theory for a Changing Society*, P. Bourdieu y J. S. Coleman, eds. Boulder (Colorado): Westview Press, 1991: 95-120.
- Cerulo (1997): Cerulo, Karen, A. "Reframing Social Concepts for a Brave New (Virtual) World". *Sociological Inquiry* 67, 1 (1997): 48-58.
- Chandler, D. (2000): Chandler, Daniel. "Biases of the ear and Eye: 'Great Divide' Theories". Modificado en julio de 2000. <[www.aber.ac.uk/media/Documents/litoral/litoral1.html](http://www.aber.ac.uk/media/Documents/litoral/litoral1.html)> 10-vii-02.
- Cole y Scribner (1981): Cole, Michael y Silvia Scribner. *The Psychology of Literacy*. Cambridge (Massachusstes): Harvard University Press, 1981.
- Colorado, A. (1997): Colorado Castellary, Arturo, *Hipermedia visual: El reto hipermedia en el arte y la educación*. Madrid: Editorial Complutense, 1997.
- Eisenstein, E. (1974): Eisenstein, Elizabeth, *The Printing Press as an Agent of Change*. Cambridge (Reino Unido): Cambridge University Press, 1974.
- Febvre y Martin (1958): Febvre, Lucien, Henri-Jean Martin et al. *L'Apparition du livre*. Paris: Editions Albin Michel, 1958.
- Finnegan, R. (1968): Finnegan, Ruth. *Literacy and Orality: Studies in the Technology of Communication*. Nueva York: Basil Blackwell, 1988.
- Finnegan, R. (1969a): Finnegan, Ruth H. "Attitudes to the Study of Oral Literature in British Social Anthropology", *Man*, n.s. 4, no. 1 (1969): 59-69.
- Finnegan, R. (1969b): Finnegan, Ruth H. "Attitudes to Speech and Language among the Limba of Sierra Leone", *Odu: A Journal of West African Studies*, n.s. 2 (1969): 61-77.
- Finnegan, R. (1973): Finnegan, Ruth H. "Literacy Versus Illiteracy: The Great Divide? Some Comments on the Significance of 'Literature' in Non-literate Cultures", *Modes of Thought: Essays on Thinking in Western and Non-Western Societies*, Robin Horton y Ruth Finnegan, eds. Londres: Faber and Faber, 1973: 112-44.
- Finnegan, R. (1992): Finnegan, Ruth. *Oral Traditions and the Verbal Arts: A Guide to Research Practices*, Association of Social Anthropologists 'Research Methods in Social Anthropology' Series, Londres: Routledge, 1992.
- Fiore y McLuhan (1967): Fiore, Quentin y Marshall McLuhan. *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. Nueva York: Random House, 1967.
- Foley, J. (1999): Foley, John Miles. *Homer's Traditional Art*. University Park (Pennsylvania): Pennsylvania State University Press, 1999.
- Gennep, A. (1937): Gennep, Arnold van. *Manuel de folklore français contemporain*. Paris: 1937-1951.

- Goffman, E. (1989): Goffman, Erving. "On Fieldwork", *Journal of Contemporary Ethnography* 18, 2 (1989): 123-132.
- Goody, J. (1977): Goody, Jack. *Domestication of the Savage Mind*. Cambridge (Massachusetts): Cambridge University Press, 1977.
- Goody, J. (1986): Goody, Jack. *The Logic of Writing and the Organization of Society*. Cambridge (Massachusetts): Cambridge University Press, 1986.
- Goody, J. (2000): Goody, Jack. *The Power of the Written Tradition*. Washington, D. C. y Londres: Smithsonian Institute Press, 2000.
- Graff, H. (1987): Graff, Harvey. *The Legacies of Literacy: Continuities and Contradictions in Western Culture and Society*. Bloomington (Indiana): Indiana University Press, 1987
- Guba y Lincoln (1985): Guba, E. e Y. Lincoln. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage Publications, 1985.
- Havelock (1963): Havelock, Eric Alfred. *Preface to Plato*, 2 tomos. Cambridge (Massachusetts): Belknap Press of Harvard University Press, 1963.
- Havelock (1986): Havelock, Eric. *The Muse Learns to Write: Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present*. New Haven (Connecticut): Yale University Press, 1986. Traducido al español como *La musa aprende a escribir: Reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Antonio Alegre Gorri, prólogo. Barcelona: Paidós, 1996.
- Jones S.G. (1995): "Understanding Community in the Information Age", *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Jones, S. G., ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 1995: 10-35.
- Marx y Virnoche (1997): Marx, G. T. y M. E. Virnoche. "Only Connect: E. M. Forster in an Age of Electronic Communication: Computer-Mediated Association and Community Networks." *Sociological Inquiry* 67, 1 (1997): 85-100.
- McLuhan (1962): McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy: the Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- McLuhan (1964): McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nueva York: MacGraw Hill, 1964.
- Oldenburg, R (1989): Oldenburg, Ray. *The Great Good Place*. New York: Paragon House, 1989.
- Ong (1982): Ong, Walter J. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Londres: Methuen, 1982.
- Ozick, C. (1997): Ozick, Cynthia. "The Question of Our Speech: The Return to Aural Culture". *Dumbing Down: Essays on the Strip-Mining of American Culture*. John Thornton y Katharine Washburn, eds. Nueva York: Norton, 1997.
- Poitevin, G. (2001): Poitevin, Guy. "L'orature n'est pas la littérature: Rhétoriques emmêlées", Pune (India): Centre for Cooperative Research in Social Sciences. Última revisión 25-VI-2001. <[www.iias.nl/host/ccrss/orature.htm](http://www.iias.nl/host/ccrss/orature.htm)> 26-VI-02.

- Reid, E (1992): Reid, Elizabeth M. "Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat", *Intertek*, v. 3.3 (1992). <<http://citeseer.nj.nec.com/reid91electropolis.html>> 5-VI-03.
- Reid, E (1992): Reid, Elizabeth M. "Virtual Worlds: Culture and Imagination", *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Jones, S. G., ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 1995: 164-183). Reimpreso en Londres: Sage, 1995.
- Rheingold, H. (1993): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Menlo Park (California): Addison-Wesley, 1993.
- Street, B. (1984): Street, Brian. *Literacy in Theory and Practice*. Cambridge: Cambridge University Press, 1984.
- Sydow, C. (1948): Sydow, Carl Wilhelm von. *Selected Papers on Folklore*. L. Bødker, ed. Copenhagen: Rosenkilde & Bagger, 1948.
- Thomas, R. (1992): Thomas, Rosalind. *Literacy and Orality in Ancient Greece*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.
- Thomsen (1996): Thomsen, Steven R. "@Work in Cyberspace: Exploring Practitioner Use of the PRForum". *Public Relations Review* 22, 2 (1996) 115-132.
- Zumthor, P (1973): Zumthor, Paul. *Langue Texte Enigme*. París: Seuil, 1975.
- Zumthor, P. (1991): Zumthor, Paul. *Introduction à la poésie orale*. Paris: 1983. Traducción al castellano: *Introducción a la poesía oral*, Col. Humanidades. Madrid: Taurus, 1991.