

PRÓLOGO

Una vez superada la barrera del 2000, cada vez nos vemos más envueltos por las nuevas tecnologías. Una persona con un nivel medio-alto de cultura necesita manejar una serie de conceptos inéditos hace algunos pocos años.

Con este glosario, pretendemos que el trabajo que va a ser presentado se entienda un poco mejor, ya que algunos de estos términos aparecerán en las próximas páginas y será necesario conocerlos para saber a qué nos referimos.

– Internet: es un circuito por el que los paquetes de bits buscan el mejor camino para llegar al destino. Apareció en plena guerra fría, como una demanda militar norteamericana para salvar las conexiones informáticas en caso de un ataque enemigo. Pronto se incorporó a las grandes universidades y, con la creación de un interfaz común como World Wide Web (WWW), se popularizó su acceso. Los expertos dicen que Internet todavía está en su Edad de Piedra, ya que sólo se ha inventado el 20% de todo lo que puede ser creado para aprovechar la red.

– Internet 2: el colapso de la red perjudica la velocidad de tráfico por Internet. Las universidades norteamericanas se han agrupado entorno al proyecto Internet 2 para dotarse de una red más potente y veloz.

– Bit: binary digit. Unidad mínima de medida digital. A las cifras de un número en base 2 se la denomina bits. Puede ser un 0 o un 1, las dos únicas del sistema binario. Por eso, todas las medidas utilizan múltiplos de 2: 0,1,2,4,8,16,32,64,128. El grupo de 8 bits se denomina byte; el de 1024 bytes, kilobyte (Kb); el de 1024 Kilobytes, Megabyte (Mb); el de 1024 megabyte, se llama gigabyte (Gb). Estamos pasando a una economía del átomo a una economía del bit. La información en un sentido amplio de la palabra, es una mercancía que no pesa.

– Chat: en inglés, "charla". Es una conversación en tiempo real a través de Internet entre distintos navegantes. Los canales de charla (IRC, Internet Relay Chat) facilitan este servicio, que permite enviar mensajes simultáneos a todos los que se encuentren conectados a un chat room, es decir una tertulia virtual. Estos foros se han hecho tremendamente populares porque permiten hacer amistades por la red. Es una nueva forma de comunicación entre las personas de los distintos países a lo largo de todo el mundo, se han derribado las fronteras del espacio y tiempo.

– Correo electrónico: son mensajes escritos y enviados a través de la red. Su simplicidad, eficacia y rapidez han hecho que en pocos años el tráfico de e-mails supere en cientos de veces al tráfico de faxes o al del correo tradicional. El e-mail, además, permite incluir documentos, fotos, canciones y hasta vídeos (vídeo-mail). El buzono físico tiene aquí su versión en el spam (envío de correo masivo no solicitado), que llega a atascar el ordenador.

– Emotición (de emotion e icon): son caritas (smileys) dibujadas con los signos del teclado. Se emplean mucho en los e-mails, pero sobre todo en chat y en newsgroup, pues sirven para dar a conocer el estado de ánimo del autor sin la barrera del idioma: :-), :-(, >:-(. Normalmente hay que inclinar la cabeza hacia al lado izquierdo para verlos mejor, porque cada vez son más complicados. También hay emoticones llamados "japoneses" porque se ven sin inclinar la cabeza. Los emoticones se han convertido en una forma de arte casi naif en un medio de lata tecnología.

– Portal: es un lugar en la red por el que la mayoría de la gente inicia la navegación. Reúne las funciones del buscador y sirve para orientar al internauta en el rastreo de información. El portal proporciona más servicios añadidos, como el albergue del correo gratuito o de las páginas web, la telecompra electrónica, los grupos de

noticias o las zonas de chateo, entre otros.

– Piratas: entusiastas y expertos en la programación de sistemas o redes informáticas, a los que sacan un rendimiento sorprendente. Sus avanzados conocimientos les permiten entrar en redes ajenas y manipularlas o alterarlas. Las incursiones de los piratas o hackers desafían los sistemas de seguridad considerados más protegidos. Aunque su actividad es punible, hay que diferenciar entre quien practica la piratería como un reto intelectual y quien aprovecha sus habilidades informáticas para cometer delitos. la comunidad de piratas se ha organizado según el patrón de las tribus urbanas, siendo actores principales en la cultura ciberpunk.

– Post pc: hasta ahora, el ordenador ha sido la única pantalla con acceso a la red. Pero en un futuro, el televisor y los electrodomésticos también estarán conectados. La lavadora reconocerá su propia avería y llamará al técnico, y la nevera controlará la cantidad de yogures y advertirá de la necesidad de comprar más, una compra que podrá hacerse desde la pantalla del refrigerador conectada a Internet.

– Teletrabajo: las nuevas tecnología permiten prescindir de la presencia e un trabajador en su centro laboral, especialmente en un sector no manufacturero. El teletrabajo es la gran oportunidad para personas con minusvalías físicas, que podrán así trabajar desde casa y enviar su trabajo a través de Internet. Además es la gran esperanza de los urbanistas para descongestionar las ciudades y repoblar las zonas rurales.

Después de leer todo esto uno se pregunta cómo afectará todo esto a las personas, aunque a ciencia cierta se puede saber que las afectará y mucho, aún es imposible decir si éste cambio en las comunicaciones, que abarcará a demás otros muchos ámbitos de nuestra vida, será positivo o negativo a largo plazo.

Con el avance de los ordenadores y de las infraestructuras en línea (especialmente Internet) se ha descubierto una nueva dimensión para la experiencia y expresión humana. El término Ciberespacio se ha mencionado hasta la extenuación a la par que también se ha comercializado. De cualquier forma la experiencia creada por ordenadores y redes de ordenadores puede en muchos casos entenderse como un espacio psicológico.

Cuando se enciende un ordenador, o se ejecuta un programa o bien se redacta un e-mail los usuarios sienten como consciente o inconscientemente entran en un lugar o espacio lleno de significados y propósitos. Algunos usuarios que se han conectado a un equipo remoto o explorado Internet describen su experiencia como viajar o ir a un lugar, e incluso, se prodigan en metáforas como mundos, dominios o habitaciones.

En un aún mayor espacio psicológico, los usuarios a menudo describen como sus ordenadores son una extensión de su mente y personalidad, un espacio que refleja sus gustos, actitudes e intereses. En términos psicológicos los ordenadores y el ciberespacio podrían devenir en un espacio de transición como una extensión de lo intrapsíquico humano. Podría se vivido como una zona intermedia entre el yo y otras partes.

Mientras leen su correo en la pantalla o su grupo de noticias (una suerte de correo electrónico en el que unos usuarios se suscriben a un surtidor de información periódico) o en un chat (donde un grupo de personas tienen conversación escrita o gráfica en sincronía a través de periféricos de ordenador) ellos sienten como si su mente emergiera y se mezclara con la de los demás.

Cuando se vive el ciberespacio como una extensión de la mente o como un espacio de transición para otras, la puerta queda abierta a todo tipo de fantasía y reacciones. Bajo condiciones ideales, la gente usa esto como una buena oportunidad para conocerse mejor, como un camino para explorar su identidad y engancharse a la de los demás. Bajo un poco menos óptimas condiciones, la gente usa este espacio psicológico para airear sus fantasías, sus frustraciones, sentimientos, ansiedades y deseos.

Las cualidades del ciberespacio están determinadas por el hardware y el software del ordenador y la línea que los conecta. Por ejemplo, un servidor puede eliminar a una persona de un IRC (Internet Relay Chat o una forma de Chat más moderna y personal) e incluso un moderador puede impedir que alguien continúe hablando

en un Chat. Todos estos factores afectan psicológicamente al usuario y más cuando los avances en multimedia logran cada vez más realismo en las comunicaciones remotas.

LOS ASPECTOS BÁSICOS PSICOLÓGICOS DEL CIBERESPACIO

El mundo virtual es muy distinto del personal. Digitalizar (esto es, convertir mediante periféricos o moduladores algún aspecto de la realidad en algo inteligible por un software) a las personas, las relaciones o grupos ha extendido los límites de la interacción humana.

Algunas consecuencias de esta conversión al mundo virtual vienen a ser:

EXPERIENCIA LIMITADA DE SENSACIONES

Aunque los avances en multimedia cada vez hacen más analógica la experiencia comunicativa por ordenador, aún no se pueden oler informaciones del ambiente, o discriminar las distintas y complicadísimas modulaciones de la voz de una persona. Esa limitación al mundo viso-auditivo marca definitivamente la conducta y las relaciones de aquellos que se comunican en línea que se ve limitada (no sólo en el oler o saborear sino sobretodo en la combinación de las mismas). La mayor parte de la gente se comunica a través de la palabra, pero incluso en conferencias de audio-video la gente no podrá interactuar totalmente (no hay palmitas en la espalda, ni abrazos o besos o choques de mano por ejemplo). Esto es una desventaja ostensible bajo los encuentros interpersonales reales.

FLEXIBILIDAD Y ANONIMATO

La falta de pistas cara-a-cara tiene un curioso e interesante efecto en la gente cuando se sumerge en el ciberespacio. Comunicarse sólo con texto escrito aporta la opción de ser uno mismo, expresar sólo partes de la identidad, asumir identidades imaginadas o permanecer completamente anónimo –en algunos casos, ser completamente invisible y acechante como en un chat. En muchas infraestructuras se puede usar pseudónimos para connotar nuestra identidad con la imagen de un mito, un literato premio nóbel o incluso un actor porno. Es como ponerse un traje o cambiarse a la imagen que nos gustaría ofrecer. El anonimato causa un efecto de desinhibición en dos vertientes: están aquellos que la usan para expresar sus incómodas necesidades o emociones (a menudo incluso abusando de los demás) o aquellos que son honestos y se atreven sólo de esta forma a confesar cosas que en una comunicación cara-a-cara no se atreverían.

IGUALACIÓN DE ESTATUS

En la mayoría de los casos, la gente en Internet tiene una misma oportunidad de expresarse a sí mismo. Todos independientemente de su estatus, dinero, raza o género pueden entrar en el marco de comunicación. Muchos llaman a esto democracia de la red. Aunque el estatus en el mundo de fuera (el real claro) tiene efecto en cómo se presenta uno en el ciberespacio hay mucha más desinhibición que en la realidad a la hora de expresarse. Lo que determina la influencia de unos sobre otros es su habilidad comunicativa (incluso la de escritura), su persistencia, la calidad de sus ideas o su conocimiento técnico.

TRASCENDER LIMITACIONES ESPACIALES.

Las distancias geográficas son irrelevantes en Internet. Además uno gracias a su anonimato puede pasar de un ingeniero alemán a una ama de casa californiana en breve tiempo si el escollo idiomático se lo permite. Se podría decir que internet es un pañuelo. Esa irrelevancia geográfica también tiene importantes implicaciones para la gente con intereses o necesidades. En su vida real pueden no ser capaces de encontrar a alguien cerca para compartir un mismo interés o incluso un idioma (caso de emigrantes). Pero en el ciberespacio todo cambia evidentemente. Además, se han creado grupos de apoyo dedicados a ayudar a la gente con sus problemas, de forma remota pero que pueden mostrar un nuevo camino beneficioso del ciberespacio. Sin

embargo, para gente con motivaciones antisociales puede ser un rasgo negativo del mismo.

EXPANSIÓN DEL TIEMPO Y CONDENSACIÓN

La comunicación sincrónica envuelve a gente sentados con su ordenador al mismo tiempo (tiempo real) comunicándose unos y otros en línea. Los Chat son un ejemplo, el correo electrónico otros y los grupos de noticias otro m. Sin embargo, la característica de estos dos últimos es que implican una comunicación asincrónica, o mejor, diacrónica que no requiere gente para interactuar con otros en el mismo momento. Tanto en la sincrónica como en la diacrónica (excepto video conferencia y telefonía) hay una dilatación del tiempo. En el chat se disponen de segundos e incluso minutos extra para recapacitar, meditar lo que se dirá antes de contestar (un retraso que en la comunicación cara a cara es inviable). En el correo o los grupos de noticas ese tiempo se puede extender a horas, días e incluso semanas. El ciberespacio crea así un lapso de reflexión para componer la respuesta más acertada. Para esta característica hay gente que tiene que acostumbrarse (aquellos que comparan esta comunicación con la real y esperan contestaciones inmediatas tras apelar a alguien). Sin embargo, para los experimentados esto deviene en un gran instrumento para lograr de la gente muchos propósitos.

Pero además esa adaptación no es tanto para un ese primer acercamiento sino para un mantenimiento en lo que ya se ha nombrado estar al día (updated). Las infraestructuras cambian rápidamente, los dominios (zonas con dirección propia de internet) de reunión o comunicación de Internet son más fáciles de cambiar que un edificio o un punto de encuentro o suministro de información. Además, es harto fácil moverse por el ciberespacio, por el entramado de casi infinitas asociaciones de información (enlaces o links).

ACCESO A NUMEROSAS RELACIONES

Con una relativa facilidad la gente puede contactarse una con otra e incluso miles de personas. Con colocar (posting) una información (cualquiera que sea: un texto, un vídeo, una imagen) en Internet ya logra que muchas más puedan recibirla, compartirla e incluso retrocomunicarse con él (un feedback tan natural como el estudiado en psicología). Así se consigue que aficciones de lo más curiosas (incluso delictivas) tengan por internet gran capacidad de divulgación y contagio. Usando un motor de búsqueda –páginas donde con unas palabras clave se barre la red en busca de aquello que guarde relación con las mismas– se puede escanear hasta millones de páginas para atraer la atención. Esas herramientas de búsqueda y filtrado de información enriquecen Internet hasta el punto de que el saber buscar convierte a alguien en capaz de obtener información privilegiada (por no hablar de los consabidos crackers que usan esa misma habilidad para infiltrarse en zonas prohibidas).

La habilidad para elegir entre las distintas posibilidades para desarrollar relaciones amplifica un interesante fenómeno bien conocido por los psicólogos. Un usuario puede actuar bajo motivaciones inconscientes (como también bajo preferencias conscientes) para seleccionar amigos, amantes y enemigos. Esta transferencia les guía a través de tipos específicos de persona para dirigir sus emociones y necesidades de una forma más sencilla y económica que en la realidad externa. Presionados por expectativas ocultas, deseos y miedos inconscientes se filtra la información hasta un infinito almacén de alternativas para decantarse. Como un usuario expresó en una ocasión "Everywhere I go in cyberspace, I keep running into the same kinds of people!. Everywhere I go, I find.... ME!" (A cualquier sitio donde vaya, sigo encontrando el mismo tipo de gente, siempre me encuentro a mí).

GRABADO PERMANENTE

La mayoría de las actividades, incluida el e-mail o una sesión de chat puede ser grabada y guardada en un archivo. A diferencia de las interacciones físicas, el usuario en el ciberespacio puede conservar un registro permanente de lo que dijo, cuando y a quien (una ventaja sobre la limitada memoria humana) para tenerla a mano cuando se quiera, trasformarla y luego volver a emitirla. Así se puede reexperimentar y reevaluar una

parte deseada de la interacción querida.

ESTADOS ALTERADOS DE SUEÑO

Estar sentado tranquilo contemplando el monitor puede llegar a un estado alterado de conciencia. Mientras se lee un e-mail o se habla en un Chat, alguna gente experimenta una mezcla de su mente con la de otros hasta el surrealismo cercano al estado onírico. Estos estados alterados con forma de sueño son muy atractivos para la gente y pueden explicar muchas formas de adicción.

EXPERIENCIAS DE AGUJERO NEGRO

Todo el mundo espera que su ordenador e Internet interactúan con él. Eso deriva en el tan odiado estado de frustración en que caen muchos cuando el ordenador les transmite mensajes de error, desconexión... tan molestos como cuando alguien no les escucha o entiende mal. Es consecuencia de nuestra necesidad de control, de nuestra dependencia de la comunicación. La falta de respuesta también abre la puerta a muchas preocupaciones y ansiedades. Se ha denominado a este efecto la experiencia de agujero negro.

LOS CHATS

En un primer momento, en informática existían charlas escritas. Ahora que Internet se ha convertido en un elemento multimedia, sonidos, imágenes e incluso zumbidos han llegado hasta nosotros. Pero incluso con la entrada del vídeo y el audio, el texto escrito continúa manteniéndose como el principal modo de conversación en Internet. Esto es especialmente cierto en los modelos de comunicación sincronizada, como los populares canales de IRC y los chats de AOL.

Las charlas escritas de las que antes hablábamos, se han convertido en un fascinante estilo de comunicación dentro del ambiente de los chats. En algunas cosas, es algo muy similar a los diálogos cara a cara. En otras, es algo único. Muchas de esas únicas cualidades vienen del hecho de que es un medio de comunicación muy austero, no existen cambios de voz, expresiones faciales, lenguaje corporal así como tampoco hay (o en una medida muy pequeña) ambiente visual o espacial como contexto de significado. Sólo hay palabras escritas.

Algunas personas, encuentran ésta experiencia demasiado escasa. Se sienten desorientados, fuera de lugar y a la deriva en esa pantalla de conversaciones rodantes y silenciosas.

Otras personas, adoran el estilo minimalista de las charlas escritas, les encanta ver como personas muy creativas expresan sus sentimientos a pesar de las limitaciones.

Disfrutan sumergiéndose en el tranquilo fluir de palabras que les llega como algo muy directo, íntimo y que conecta sus mentes con las de otros. Casi como si el otro estuviera dentro de su misma cabeza, como si estuviesen hablando con otra parte de sí mismos. Sin los distractores señales y sonidos del mundo real, las charlas escritas les hacen sentir la más pura comunicación de ideas y experiencias.

Un chat, puede parecer caótico, especialmente cuando hay mucha gente hablando o acabas de entrar en la habitación (así se denomina al lugar en el que se desarrolla el chat) e inmediatamente te sumerges en el continuo fluir de conversaciones solapadas. No hay indicaciones visuales de qué grupos de personas se agrupan juntas en una conversación, por eso las líneas de diálogo que van apareciendo parecen inconexas (en los chats ambientados visualmente, donde los usuarios pueden dirigir sus avatares hacia los otros, tienen una ventaja con respecto a esto). Te tienes que quedar sentado y seguir el fluir del texto para decidir los temas de conversación y quién está hablando con quién.

En casi todos los tipos de chats, uno consciente o inconscientemente, establece filtros mentales y puntos de focalización que le protegen del ruido y zumbido y hacen que uno se concentre en las personas y temas de

conversación que le interesan. A menudo, uno se sumerge en una o dos hileras de diálogo y filtra todas las demás. Con experiencia, se llega a desarrollar un ojo muy eficiente para la lectura de charlas escritas. Hay algunas personas mucho mejores que otras en ésta específica tarea cognitiva y perceptual.

A continuación, vamos a transcribir un extracto de una de esas charlas escritas, para mostrar lo que ocurre y cómo ocurre en esa confusión de diálogos. Pero antes vamos a dar unas pequeñas pistas; se desarrolla una inteligente discusión entre un tal SYMMETRY y TIPTOP; el saludo de un usuario (YIELDNOT) a quien la gente no ha visto durante un tiempo (es importante notar que las personas de la habitación conocen las iniciales de sus nombres reales, lo que en este caso implica que se conocen muy bien); RAVENGER y BARNER se toman el pelo mutuamente; y un nuevo usuario NEWBIE que no ha podido meter baza en las conversaciones de los otros usuarios con más experiencia.

CHILL: encantado de verte de nuevo JH

THEBRAT Por qué preguntas CHILL?

SYMMETRY: "Realmente mi vida está fuera de balance...este asunto del ordenador es demasiado consumiente.

BELLE: "Odio pensar que podrías ser una mujer como yo".

YIELDNOT: "Je,je".

BANDIT: "¡Es THEBRAT!"

BELLE: "Hola JH".

YIELDNOT: "Qué gusto haber vuelto".

NEWBIE: "Hola a todo el mundo".

BARNEY: "No más bromas sobre entrepiernas, AVENGER".

CHILL: "Es un gusto que estés otra vez aquí, JH".

TIPTOP: "No podemos mantener nuestro sistema de sanidad..., ése es el problema!!".

THEBRAT: "??????????????, eso no tiene sentido".

SYMMETRY: "Leeté un libro de humos y desaguisados".

AVENGER: "Yo también te quiero BARNEY".

CHILL: "Te llama te hermana".

YIELDNOT: "Gracias a todo el mundo!!!"

NEWBIE: "Qué pasa con todo el mundo???".

CHILL: "Yo también me lo pregunto...";

Lo que es interesante entresacar de este tipo de extractos, es que son mucho más difíciles de leer y entender

que estando realmente allí en el tiempo en que el chat está ocurriendo. En parte, esto es debido al hecho de que cuando se procede a leer este extracto, uno lo lee al ritmo que lee cualquier otro material escrito, lo que se hace muy rápido, mucho más rápido que el ritmo al que transcurre una charla escrita.

En los chats, siempre se produce un retraso debido a la gente que está tecleando en sus ordenadores todo lo que tiene que decir y al desplazamiento que estas comunicaciones tienen que sufrir por miles de cables y enlaces a lo largo de la red. De ésta forma, la conversación va a un ritmo un tanto lento.

Así que te sientas, lees, esperas, tecleas lo que piensas, recibes las respuestas de los otros y después piensas lo que dirás en tu próxima intervención. Hay bastante tiempo, para que operen los filtros y lentes de los que antes hablábamos. Incluso hay tiempo para que el contexto psicológico y emocional se vaya desarrollando en tu mente (un contexto que ayuda a seguir y formar los matices de significado que se están construyendo en la charla escrita).

Se podría pensar, que la falta de pistas y el confuso zumbido de la charla escrita podría terminar en un sinnúmero de malentendidos. Si cinco conversaciones diferentes van pasando ante los ojos de uno, podría ser fácil perder el hilo de lo que se está diciendo. Si no puedes oír las voces de las personas, o ver sus caras, fácilmente se podría malinterpretar lo que ellos quieren decir, no? Por ejemplo, sin los tonos de voz, ¿cómo se puede saber si alguien está siendo sarcástico?

Pues bien, realmente es difícil encontrar ejemplos de personas aficionadas a este tipo de charlas que se sientan confundidas o no entiendan lo que los otros quieren decir. Seguramente, habrá momentos en que uno no sepa exactamente lo que el otro le intenta decir, pero normalmente todo se aclara rápidamente.

Por supuesto, hay usuarios que intentan jugar juegos utilizando esa potencial ambigüedad de la charla escrita. El extracto de a continuación muestra un ejemplo interesante de cómo esa falta de pistas puede hacer difícil caer en la cuenta de si alguien está siendo honesto o si está bromeando.

El uso de un guiño ;) o una sonrisa :) puede indicar ironía o sarcasmo, pero en el siguiente extracto la situación es perfectamente ambigua. También muestra cómo la gente juega con la identidad en los ambientes de los chats. El uso de esas sonrisas le añade ambigüedad. Se intenta averiguar si alguien es realmente MR.BIG, un muy conocido usuario en ese chat. Los asteriscos nos indican además que se está llevando a cabo una conversación en privado (algo que es muy frecuente, se deja la conversación en común para hablar en privado con alguna persona y que los demás no se enteren). Así:

NUCLEAR: "MATT, eres tú MR.BIG disfrazado?"

BILLYBOB: "¿MR.BIG nunca se disfraza...o sí?"

NUCLEAR: "Creo que sí BILLYBOB ;)"

NUCLEAR: "BILLYBOB, ¿piensas que hay algún médico aquí?"

BILLYBOB: "No estoy seguro, pero a lo mejor tú lo eres".

MATT: "O un presentador de concursos..."

NUCLEAR: "BILLYBOB: ¿en tu vida real eres como BILLYBOB?"

BILLYBOB: "Soy lo que soy y es todo lo que quiero ser".

NUCLEAR: "Si tú puedes ser Popeye, entonces yo puedo ser un médico".

---[NUCLEAR cambia su nombre por el de DR.ZZ]---

*BILLYBOB: MATT: ¿eres MR.BIG?"

*MATT: "NO ;) "

*BILLYBOB: "Entonces por qué NUCLEAR piensa que puedes serlo?"

*MATT: "Se está divirtiendo a su manera :) "

BILLYBOB: "Espera un momento, NO será que NUCLEAR es MR.BIG disfrazado? ¿Tú que crees, MATT?"

DR.ZZ: "BILLYBOB, él cree que no..."

BILLYBOB: "Entonces tú que piensas MATT, es o no es DR.ZZ el verdadero MR.BIG?"

MATT: "BILLYBOB: sí, ya no hay duda sobre eso".

Debido a las largas conexiones que se producen a lo largo de toda la red, los mensajes no aparecen en las pantallas de forma regular, lo que causa vacíos temporales en el fluir de las conversaciones. Las personas, además pueden ser muy lentas mecanografiando, o escribir mensajes muy largos, o pensárselo mucho antes de escribir..., pero tú no puedes ver nada de esto y así es difícil saber si alguien continúa hablando, o se ha ido o simplemente está hablando con alguien de otro tema y ya no contigo.

Incluso hay veces que accidentalmente en una conversación se pueden dar mensajes cruzados debido a esa desincronización. Algunos usuarios adoptan una postura de oyente durante algunos períodos para permitir a su "compañero de charla" de ese momento que se exprese. Para indicar esto suelen enviar este mensaje a los demás: "Escuchando a MATT".

MYSTIC: "Creo que ella está interesada En mí".

NYGUY: "Qué bien, no?"

MYSTIC: "No sé qué hacer".

NYGUY: "¿Te interesa ella?"

MYSTIC: "Ya te escribiré sobre eso".

---HAY UNA LARGA PAUSA---

NYGUY: "¿Estás pensando aún sobre eso?"

MYSTYC: "No, no estoy interesado, ése es el problema".

NYGUY: "Difícil situación".

A menudo, la comunicación en un chat toma un estilo denominado "STACCATO". La mayoría de las personas expresan lo que quieren decir en una oración muy breve o en dos, o incluso en oraciones fragmentadas. Este estilo va bien cuando la gente está bromeando y tomándose el pelo los unos a los otros. También suele producirse cuando en un chat hay varias personas nuevas que se han conectado por primera vez.

Como ninguna de las pistas que se dan cuando hablas cara a cara están disponibles, las personas sienten la necesidad de hacer preguntas rápidas y cortas que le ofrezcan algo de información sobre las personas que están alrededor. Estas preguntas suelen tener menos tacto que en los encuentros cara a cara y pueden ser de este tipo: "¿edad?", "¿H/M?", "¿casado/soltero?". A menudo cuando los usuarios se van conociendo van utilizando siglas con diferentes significados para ellos. Así, EVD (encantado de verte de nuevo).

A diferencia de los encuentros cara a cara, las personas pueden enviar mensajes a algún usuario del chat, son mensajes que los otros usuarios no pueden ver. De esta forma, una persona puede estar manteniendo a la vez una conversación en privado sobre un tema y simultáneamente discutiendo sobre otro en público con los demás usuarios. Incluso se pueden mantener varias conversaciones en privado y otras en público, todo depende de la persona y lo hábil y rápida que ésta sea.

Pero con lo dicho hasta ahora, a lo mejor hemos dado la imagen de que en los chats la comunicación entre las personas es muy superficial, pero esto puede no ser así. Con la práctica y el desarrollo de relaciones sociales, la comunicación entre las personas puede ser cada vez más profunda.

A COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL E-MAIL

El e-mail puede ser el método más importante y único para establecer relaciones desde el teléfono. Es fácil de usar, similar a escribir cartas, pero sin tener que lamer sellos ni tener que ir a correos. De todos los métodos de comunicación de internet es el más común y quizás el más poderoso, y una manera de comenzar amistades y romances, como más tarde se hablará. Además es un método privado, confiado y menos caótico de hablar. Aunque similar con otros métodos de video-auditorio (teleconferencias) más avanzados se piensa que no desaparecerá. El texto escrito por e-mail puede incluir cuadros y sonidos en el mensaje, enriqueciéndolo y adornándolo, pero también complicando y destruyendo el proceso que por su simplicidad ha atraído a la mayoría de sus usuarios.

Su base de interrelación está en la escritura, por lo que repele a aquellos que no se defienden bien con las letras a la hora de expresar su yo más íntimo, sin embargo, para los que la elocuencia verbal sea su cualidad este medio muestra una amplia gama de posibilidades. Como últimamente se ha venido llamando, el text talk se ha convertido en un idioma en sí mismo.

Aunque se pierde la comunicación cara a cara, su mayor desventaja, dificultando la interpretación de sofisticados mensajes, también provee de un halo de ocultamiento y anonimato que favorece la desinhibición. Con ello se producen mensajes de todo tipo, tanto antisociales, agresivos y obscenos como afectuosos y abiertos.

Otro factor importante a tener en cuenta es la asincronía de la conversación; que no es en tiempo real, a diferencia de las discusiones cara a cara, por lo que se goza de más tiempo para pensar, evaluar y componer la respuesta. Alguna gente aprovecha lo que se ha venido en llamar zona para el reflejo mientras que otros no.

La conversación múltiple (entre dos o más interlocutores) también es posible a través de programas como aa listserv. Todo ello conlleva una dinámica de grupo particular sobretratada últimamente en campos de sociología y psicología social bajo aspectos particulares, ya tratados, sobre el e-mail.

Inevitablemente otra desventaja es que el e-mail también es un medio publicitario de propaganda postal por lo que al abrir tu buzón puedes encontrarte bastante información no requerida ni deseada.

Sobre el tipo de usuarios que utilizan este tipo de servicios se podrían catalogar claramente de dos tipos: regulares y esporádicos, en función de la frecuencia con que lo usan, por lo que pueden surgir problemas al ponerse en contacto unos con los otros, ya que los primeros esperan una relación más frecuente y seria, mientras que los otros lo utilizan como un simple pasatiempo y diversión.

El e-mail es comúnmente uno de los primeros instrumentos que los usuarios utilizan al llegar al ciberespacio, lo que conduce a un desconocimiento de las reglas y potencialidad de un servicio que ofrece muchas más cosas de las que conocen. Normalmente los usuarios regulares del e-mail gustan de escribir, aprovechando las ventajas del hold on para cavilar y expresar su más profunda persona en sus mensajes. Utilizan formatos regulares que bajo el vínculo de la estabilidad compartida consiguen ahondar aún más en sus relaciones.

Sobre la forma de escribir y el tipo de lenguaje que se utiliza se han propuesto distintos tipos de personalidad psicológica: así se dice que los histriónicos muestran emociones y lenguaje gramaticalmente desorganizado, frente a los narcisistas que divagan en bloques de párrafo egocéntrico, o los esquizos con oraciones cortas y escritura entrecortada.

Por último, decir sobre el e-mail que presenta una anatomía y estructura particular con : 1- nombre del remitente, 2- línea de tema, 3- saludo, 4- cuerpo del mensaje o texto, 5- señal de marca, 6- firma. Así hay quien escribe su nombre verdadero como remitente demostrando ser uno mismo, frente al seudónimo que presenta un enfoque misterioso y juguetón, o el nombre combinado, que advierte de la presencia de un socio (o alguien que también puede acceder a tu correo).

En la línea de tema se resume el contenido del mensaje y en el saludo se expresa la formalidad/informalidad de la relación con el que uno conecta. Finalmente, el mensaje es tan variable en su extensión como en su forma según el usuario y el destinatario al que vaya dirigido. Con la señal de marca y la firma se clausura y cierra la comunicación.

ROMANCE EN EL CIBERESPACIO

Lo exótico y misterioso de hablar con alguien solo leyendo lo que escribe estimula la imaginación y la fantasía, intentando encontrar aquello que les falta interiormente. Esta es una de las razones más poderosas que influyen a la hora de mantener una ciber-relación romántica. La presencia física es una dimensión importante de comunicación e intimidad, necesidad biológica y culminación de toda relación amorosa que se precie, pero también supone, como carta de presentación, una distracción sobre aspectos mas importantes y profundos de la persona deseada como son la mente, el corazón y el alma. Por ello los cibernautas creen que el ciberespacio es el modo más rápido de llegar al corazón del otro, siempre que ambos sean sinceros sobre como son y las intenciones reales que pretendan.

Se piensa que como el ciber-romance fomenta relaciones con forasteros (gente no conocida personalmente) también va en aumento el amor romántico (platónico) donde importa más el arquetipo mental que el físico, sin embargo, ante el encuentro físico entre ambos es lógico pensar que la realidad imponga su razón, por lo que muchas parejas pasan incluso años hasta verse cara a cara, o queriendo mantener la magia de su relación idílica rehusan verse físicamente.

El impacto que internet está creando en el mundo de la comunicación es tan grande y extensivo que se ha llegado a postular que las relaciones futuras llegarán también a cambiar, siendo más sofisticadas y evolutivamente accesibles, no solo acortando distancias y fomentando relaciones idílicas, como las antes mencionadas, sino proliferando en un contacto tecnológicamente avanzado donde la mente humana, similar al ordenador organizará sus sentimientos y actitudes de manera más coherente.

PSICOTERAPIA COMPUTERIZADA

Aunque las maquinas efectúan tareas más rápida y eficientemente que los humanos y son capaces de detectar, con un equipo periférico apropiado, cambios corporales - del corazón, conductancia de la piel, metabólicos o de la voz, entre otros muchos, - además de almacenar en su memoria grandes cantidades de información organizadamente , no todo el mundo se sentiría cómodo hablando de sus problemas con una máquina. Por otro lado el rapport inicial y necesario para el buen transcurso de la terapia y de la futura curación también

presenta dificultades técnicas.

No obstante la inteligencia artificial favorece la aceptación incondicional del paciente y ausencia de prejuicios, al no mostrar ningún tipo de sentimientos ante lo que cuenta el paciente, como respuesta contra-transferencial tan temida en terapeutas novatos. Se dice que la ciencia está tan avanzada como para programar convenientemente en la máquina reacciones que favorezcan la transferencia, al igual que eliminar las que la inhiban, es decir, fingir y simular sentimientos humanos ante determinadas respuestas típicas del cliente. Incluso se ha llegado a decir que la computadora resulta una apuesta segura en superar como pantalla vacía a cualquier humano, favoreciendo la proyección del paciente sobre sus deseos y sentimientos reales inconscientemente sublimados.

De todas maneras debemos ser realistas y plantearnos los límites de todo proceso innovador, por muy moderno y sofisticado que sea, por lo que se ha descrito como serio handicap lo que se ha considerado comúnmente como la esencia misma de toda psicoterapia: la empatía. Así se ha cuestionado que aunque la computadora pueda simular comentarios empáticos artificiales, si no sienten realmente, ¿cómo pueden ayudar a empatizar al paciente?.

En los últimos tiempos se ha venido realizando un estudio exhaustivo sobre las posibilidades reales que podría presentar la inteligencia artificial en el campo de la comunicación y la psicología, especialmente la psicoterapia, encontrándose los siguientes resultados:

- Con respecto al diagnóstico, primera etapa obligatoria y de importante relevancia para el proceso terapéutico subsiguiente, se han encontrado bastantes ventajas, pues se requiere un conocimiento completo y amplio sobre la gran variedad de trastornos incluidos en el DSM, perfectamente accesible a la computadora gracias a su amplia memoria. Posteriormente se podría programar un estilo propio de actuación (estándar) para cada cuadro clínico. El problema obvio que se deriva de este planteamiento es que si el diagnóstico estuviera equivocado el tratamiento no serviría de nada, con lo que solo valdría en aquellos casos cuyo problema sea perfectamente inconfundible y que requiera objetivos específicos.
- La personalización como elemento imprescindible para involucrar al paciente en nuestros argumentos y que se sienta así comprendido (empatizado) también podría conseguirse, pues el ordenador podría memorizar el nombre del paciente, nombrándolo cada vez que le haga una pregunta o respondiendo a ciertos datos personales como los nombres de la mujer o de los hijos cada vez que los nombre.
- La aceptación incondicional positiva, ya comentada anteriormente, también sería fácilmente conseguible, pues sería solo un accesorio más de su amplio programa, al que podríamos denominar como componente Rogers que, sin hacer críticas, podría parecer demostrar comprensión y aceptación de todo cuanto dijera el paciente.
- También sería posible facilitar el proceso de insight haciendo pensar, recapacitar y fijarse al paciente en lo que dice y como lo dice, puesto que ante cambios bruscos de tema o repeticiones exhaustivas sobre algún punto, el ordenador respondería, haciendo hincapié sobre ello.
- Con una base de datos amplia y universalmente conocida sobre parábolas, aforismos y refranes el ordenador podría contestar sobre los dichos y verdades más frecuentes sobre la vida, lo que podría resultar como arma terapéutica y reestructuración cognitiva, al captar comentarios catastrofistas, minimizándolos con alternativas más positivas y realistas de pensar.

Con todo lo dicho podría concluirse las enormes posibilidades que presenta el enfoque cognitivo del procesamiento de la información con respecto al simplemente humano, que con sus pros y sus contras, sus limitaciones y potencialidades, podría aportar grandes beneficios a la psicoterapia humana como nueva forma de comunicación persona-máquina.

ESTUDIO DE UN GRUPO DIFERENTE EN INTERNET

El ciber-espacio, es el centro de información y de ocio de muchos miles de jóvenes en todo el mundo, gente joven que han ido creciendo a la vez que la propia red, con lo que en estos momentos, forma parte de sus vidas al igual que los libros, la televisión y la radio. Pero no sólo para ellos. Las personas mayores de edad están comenzando a explorar Internet, formando sus propios territorios y grupos tales como los conocidos Third Age (Tercera edad), Senior.com, Senior Search, y la AOL Senior chats rooms.

Pero entre ellos, destaca un grupo único "The Geezer Brigade" (www.thegeezerbrigade.com), un grupo que trata de reunir toda la información posible que contenga material con sentido del humor, bromas, chistes, situaciones cómicas de la vida real...; Ellos son un ejemplo excelente de cómo Internet ofrece la oportunidad, a personas de muy diversos intereses, de reunirse, derribando barreras que de otro modo les hubiera hecho imposible esa reunión, tales como distancia geográfica, falta de medios económicos o simplemente las dificultades que puede conllevar la propia edad.

The Geezer Brigade (TGB), fue creada y actualmente sigue siendo dirigida por John Kernell, un hombre maduro de 65 años que vive en Carolina del Sur. Se jubiló en 1991, pero su vida desde entonces no concuerda con la idea que todos tenemos de una persona jubilada, ya que se mudó a Méjico, escribió una novela, aprendió a hablar en castellano y comenzó estudios de piano en un conservatorio y muchas otras cosas más que serían demasiados amplias de describir.

Fue durante un viaje a Charleston, cuando se le ocurrió la idea de formar la TGB. Actualmente TGB está formada por 160 miembros, mitad hombres, mitad mujeres. La media de edad para los hombres es de 73 años, y para las mujeres es de 70.

Se suele entrar a formar parte del grupo a los 55 años, los miembros más veteranos tienen 96 años (el de los hombres) y 88 (la mujer más veterana). La mayoría de estas personas son jubilados que han estado trabajando hasta su jubilación, con graduado escolar, pero no todos cuentan con educación superior. El grupo es muy heterogéneo y hay muchas excepciones: ex-militares, profesores, dentistas, doctores.

Algunas personas se han mostrado muy críticas con Internet aduciendo a que promueve la soledad en las personas, ya que éstas se encierran en sus casa con la única compañía de su pantalla y su ordenador. Kernell, el fundador de TGB nos dice que esto no es cierto para esta comunidad virtual, ya que al estar formada en su mayoría por personas mayores de edad y debido a las condiciones a las que actualmente se ven abocadas estas personas, pertenecer a TGB les lleva justamente a lo contrario, a la sensación de seguir formando parte de algo.

En la vida real, establecer relaciones sociales es relativamente fácil para la gente joven pero no es así para las personas mayores, especialmente cuando superan una determinada edad en la que por desgracia, todas las personas de su alrededor van desapareciendo.

Un grupo como TGB usa diversos métodos para promover la comunicación entre sus miembros y a lo largo del desarrollo de esta comunidad virtual se han ido ampliando más y más. Los métodos básicos que utiliza TGB son: web sites, e-mails list, e-mails privados, newsgroups, chats, llamadas telefónicas y encuentros en persona.

Para un grupo que se mantiene constantemente en línea son muy importantes todos estos métodos, pues permiten que el grupo se mantenga y que haya comunicación entre los miembros. En cualquier caso, cada método tiene sus pros y sus contras y son los miembros del grupo los que deciden cuáles de ellos prefieren utilizar para continuar sus contactos con los demás miembros del grupo.

1) La web site a TGB le sirve para varias funciones. Proporciona información y anuncios a los miembros. Se

utiliza también para reclutar nuevos miembros. En ella, también se recoge material para la colección de Kernell sobre el sentido del humor.

2) E-mails diarios. A través de ellos, Kernell obtiene material humorístico que le envían los miembros de TGB y de la misma forma él les envía nueva información. De ésta forma nació la gaceta "From The Geezer Brigade's Humor HQ: The Best of the Best". Se envía cada mañana a cada persona y genera una tremenda respuesta de todos.

3) Lista de Deberes de los miembros: es una lista de los principios que han hecho que esta comunidad virtual sea tan exitosa. Todos los deberes descritos en ella han sido acatados voluntariamente por los miembros y es renovada y revisada cada mes así como enviada a todos si hay algunos cambios. En ella además figura un apartado con los nombres de todos los miembros así como el lugar de donde proceden. No hay que decir que por supuesto esta lista es confidencial.

4) Chat: normalmente la reunión en el chat se produce los sábados y dura una hora, cuando puede Kernell, el miembro fundador, es el que modera el tema del que se esté hablando. Son éstas reuniones de los sábados, las que les dan a los miembros de TGB la mayor sensación de pertenencia a un grupo.

5) Encuentros en persona: los grupos virtuales aún no han llegado a ser un sustituto perfecto de los encuentros cara a cara entre las personas. Estos son inevitables llegado un momento y las personas al final terminan sintiendo la necesidad de conocerse en persona.

En cualquier caso TGB es un grupo único que nos da una idea de las muchas aplicaciones y las muy distintas opciones que Internet nos ofrece a las personas, independientemente de cuál sea nuestra edad, condición, profesión, religión, país u otras formas de diferenciación. Las formas de comunicación entre las personas están cambiando constantemente y TGB es una muestra de ello.

La comunicación en Internet

Página – 19 –