



Número 10, Año 3, Abril-Junio 1998

| Número del mes | [Anteriores](#) | [Contribuciones](#) | [Sobre la Revista](#) | [Sitios de Interés](#) | [Directorio](#) | [Ediciones Especiales](#) |

La CMC: Comunicación Mediada por Computadora Caso BBS

Por: [Edgar Gómez](#)

Introducción

La tecnología ha incorporarlo a nuestra cotidianidad con una fuerza y una velocidad impresionantes. Nunca antes como ahora el paradigma tecnológico se hace presente en todos los terrenos de nuestra vida. Incluso el terreno de la organización social, se ha visto afectado por el desarrollo de sistemas de cómputo, de telecomunicaciones y los avances que ha impulsado la tecnología.

Sin duda una de las aportaciones más importantes a finales de este siglo en el proceso de convergencia entre tecnología, sociedad, telecomunicaciones e informática es el Internet; la famosa red de redes que se ha convertido en el sueño de los enciclopedistas franceses de querer reunir todo el conocimiento del mundo en un solo medio. En este contexto, han comenzado a surgir sistemas de Comunicación Mediada por Computadora (CMC), que han sido llamados comunidades virtuales por su capacidad de cohesión entre los miembros y su apropiación del mismo como un espacio socialmente compartido.

El siguiente trabajo analiza desde una perspectiva descriptiva-crítica el concepto de comunidad virtual en tres Bolletín Board Systems mexicanos (Speed, Hal 900 y Club) por ser los sistemas de comunicación que más auge y éxito han tenido en nuestro país. Mediante una metodología etnográfica se explica fenómenos como la creación de la identidad, el grado de apropiación por parte de los actores sociales que inciden en ellos, la comunicación y las relaciones interpersonales entre los miembros del grupo Para de ahí llegar a una conclusión en torno a la relevancia del término de comunidad virtual en ellos. Estudios de este tipo son importantes para comprender y evaluar el rápido crecimiento de estos sistemas en todo el mundo. Estamos quizá ante la base de la sociedad del mañana y es necesario seguir su desarrollo en México ante los umbrales del siglo en que se consolidará la sociedad de información.

Preparando el viaje: Internet como panacea

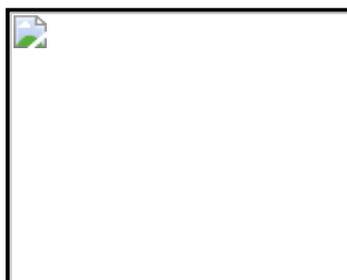
La literatura, apoyada por el cine y la televisión, nos ha inundado de relatos fantásticos en donde mundos hiper-tecnológicos, futuristas y lúdicos se muestran desde diversas visiones; Odisea 2001, Un mundo feliz, Bladerunner, Tron o incluso Volver al futuro, El Dormilón y Terminator. Son narraciones que nos hablan de una sociedad invadida con igual número de células que de chips, culturas, idiomas, rasgos y costumbres entremezcladas en un caldo cibernético formando lo que algún día McLuhan llamó Aldea Global.

No nos detendremos a hablar sobre la historia del Internet, bastante se ha escrito ya y bastará remitir al lector a cualquier tienda de autoservicio en donde seguramente se encontrarán más de 5 o 6 títulos que aseguran

tener la clave para el entendimiento del Internet. Es obvio el impacto que ha tenido esta tecnología a nivel mundial y la rápida inserción de la misma en espacios que van desde las grandes compañías hasta los hogares de clase media. Hace poco, a bordo de un taxi, el chofer preguntaba qué era internet, mientras intentaba explicarlo de la manera más clara posible, el afirmó con cierto aire de preocupación y con una sonrisa media morbosa, “¿es cierto que todo lo que le pregunte uno se lo contesta?”, recordando un oráculo, un sabio o el genio de la lámpara. Como dice Merrill Morris (1996) “Incluso las personas que no tienen una computadora y que no han tenido la oportunidad de surfear la red no se pueden perder las historias acerca de internet” Sin duda el momento cúlspide de los campamentos es la reunión alrededor de la fogata. Se puede hablar de lo que sucedió en el día, descansar, ver las estrellas, cantar y asar salchichas y bombones. Esta es una excelente metáfora de lo que sucede en internet, sólo que en este caso la fogata viene siendo una cantidad impresionante de cables, computadoras, servidores y demás chucherías necesarias para hacer “arder” esta conexión. Los campistas serían los millones de personas conectadas a toda hora y en todo el mundo. En el mundo de la red, cada quién encuentra un espacio que le ofrece algo, y cada día crecen las posibilidades de su uso. Desde el correo electrónico a la realidad virtual y desde una modesta página de Web hasta un mainframe con la información entera de la biblioteca de cierta universidad.

Comunidades virtuales; Ser o no Ser (virtual)

Las comunidades virtuales tienen una historia muy peculiar. Aunque es conocido que el internet surge como un proyecto militar para tener una forma de comunicación no lineal en caso de una guerra nuclear, no es la milicia la que lo desarrolla en otros ámbitos. Como señala Rheingold (1994), quien creó internet fue el gobierno de los Estados Unidos (para fines militares); sin embargo, los primeros que vieron su potencial como medio de comunicación e integración fueron los hippies y “nerds” computacionales que con una visión diferente del mundo, tenían un deseo enorme de cambiarlo a toda costa. Muy al estilo de De Certau (citado por Fiske, p. 34) cuando habla de la insistencia del poder en subordinar los puntos vulnerables del sistema a ese poder. Esto nos habla de la filosofía y el potencial del medio (cfr. Rafaeli, 1993, Rheingold, 1994). La primera “comunidad” cibernética nació en San Francisco y estaba integrada por fans del grupo Grateful Dead. Con el tiempo, las agrupaciones de personas que se comunicaban a través de una computadora comenzaron a crecer en número, y las temáticas de discusión se fueron ampliando. Como es lógico, la información compartida fue el principal eje de agrupación, es decir, las personas comenzaron a establecer comunicación con otras personas en distintos puntos geográficos con la única finalidad de intercambiar información, chismes, peticiones de diversa índole, pero siempre en torno a temas específicos. En principio, fueron los temas relacionados con la computación, las redes y demás cuestiones informáticas las que acapararon la atención (en la actualidad siguen siendo uno de los temas más recurrentes). Sin embargo, se comenzaron a diversificar y a ser más específicos a la vez que más generales. Surgieron temas como el hogar, la jardinería, enfermedades, los aviones y una cantidad impresionante de cosas. Tantas como inquietudes y curiosidades tuviera la gente que tenía la posibilidad de conectarse. Un impulso importante fue el uso del correo electrónico aunado a la creación y difusión de sistemas de comunicación más avanzada e incluso en tiempo real, dichos sistemas se convirtieron en el eje agrupador de personas con sistemas como los grupos de discusión (Newsgroups), los IRC’s (Internet Relay Chat), BBS’s (Bulletin Board System), que aunque diferentes en su capacidad tecnológica y de interacción, resultan cada día más visitados por la comunidad cibernética. A esta nueva forma de comunicación se le ha bautizado dentro de la comunidad académica como Comunicación Mediada por Computadora (CMC) distinguiéndola de la Comunicación Cara a Cara (CCC)



"Pájaros en Diálogo"
Carlos Mérida, 1981

El entorno virtual; características de los sistemas

Debemos comenzar por enumerar las posibilidades que ofrecen los sistemas para el desarrollo de la interacción. Como hemos visto, existen varios sistemas con características diferentes; sin embargo, en este estudio hemos escogido los Bulletin Board Systems (BBS) por ser los que más rápido se introdujeron en el gusto de los usuarios. Por otro lado, es un sistema que combina (o puede combinar) elementos de otros sistemas: tiene foros temáticos como un newsgroup, en donde se postea (mandar mensaje grupal discutiendo sobre el tema que da cabida al foro); tiene correo electrónico personal y puede ser interactivo en tiempo real como el IRC (dos usuarios conectados al mismo tiempo pueden “platicar”). Aunque existen 2 tipos de BBS: los que tienen estas posibilidades y los que no. En algunos, como es el caso de dos de los escogidos para el estudio, tienen posibilidades de Chat (plática interactiva grupal en tiempo real).

Shina y Stone (p. 269) señalan que los BBS como su nombre lo indica son “lugares concebidos para ser tableros de avisos donde la gente podía poner notas para una lectura general” Con su desarrollo fueron aumentando sus posibilidades de interacción, tanto sincrónica (chats, talks) como asincrónica (correo electrónico, mensajes en los foros)

Características de los actores

Una persona que quiera conectarse a estos sistemas tiene que saberse la dirección electrónica (ej. 148.201.1.18 o club.gdl.iteso.mx) y conectarse via telnet. Por lo tanto cualquier persona conectada a Internet en cualquier parte del mundo puede conectarse a él las 24 horas de día. Como nuevo usuario se tiene que realizar el trámite de una cuenta personal; se piden los datos personales y la cuenta de correo electrónico. Es muy raro que un BBS deje dar de alta a alguien que no tenga cuenta de correo electrónico. Esta se utiliza casi siempre para mandar la clave de validación (password). Al introducir los datos (los cuales el usuario tiene la decisión para dejarlos públicos u ocultos), se le pide al usuario un nombre-apodo (nickname) que será el que lo definirá dentro del sistema. Esto es una decisión importante ya funge como el bautizo del ser virtual que se generará (cfr. Bechar, 1996 y Gómez, 1997). El requisito de este nombre es que solo puede contener hasta 10 caracteres, pudiendo tener un espacio (a diferencia del IRC por ejemplo que solo puede ser de 9 caracteres sin espacio). Más adelante hablaremos de la importancia de este nick. A diferencia de los IRC en donde el nickname puede cambiarse cada vez que se acceda al sistema, en los BBS el mismo para siempre, por lo tanto debe ser un nombre que represente al usuario, como señala Bechar en su trabajo con los nicknames en los IRC:

En esta forma de interacción, uno no puede ver al interlocutor y obtener ni siquiera mínima información como el sexo, la edad aproximada, el color de la piel, la raza etc. -información que es fácil obtener en las interacciones cara a cara. Los nicknames entonces, son una manera crítica de presentarnos a nosotros mismos

Una vez que ha sido dado de alta (aproximadamente un día o dos) ya tiene los privilegios de un usuario, puede mandar y recibir mensajes personales, mandar correos a algún otro usuario, postear en los foros y demás ([Anexo 1](#)). Conforme se avanza en la utilización y el conocimiento del BBS se puede llegar a subir en la jerarquía del mismo ([Anexo 2](#)).

Los actores sociales virtuales

Uno de los puntos medulares de cualquier sistema de CMC es que al no haber elementos sensoriales para la percepción tanto de uno mismo como de otros, nosotros somos los “creadores” de un ser que puede representarnos, ocultarnos o modificarnos.

En la vida real, comúnmente jugamos juegos de identidad, ayudados por nuestra ropas, nuestros apodos y nuestro comportamiento. En contraste, los significados electrónicos dan la ilusión de que podemos tener ambos: ser nosotros mismos en la red y (o) jugar juegos de identidad (citando a Benedikt, 1991)

En palabras de Baudrillard (1993) “No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real y, en corto circuito, todas sus peripecias” (p. 11). Es decir, se entra en el terreno de la simulación, en el entendido de Paz (1995 p.46): “*Simular es inventar o, mejor, aparentar y así eludir nuestra condición*” Al entrar en contacto con un mundo que no pertenece a la realidad palpable se entra en el terreno de la simulación, pero una simulación que es consciente. Es aquí donde la magia surge, ya que existe cualquier cantidad de posibilidades; el actor social se desprende de sí

mismo y crea un ser cuyo único límite es la imaginación de su creador “*Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir lo que no se tiene*” (Baudrillard, 1993, p. 12) Es por ello que se señala con tanto énfasis el carácter lúdico, seductor e igualitario de dichos sistemas, Rheingold (1994) subraya esta condición

Porqué no podemos vernos; no podemos formar prejuicios de otros antes de leer lo que tienen que decir ; raza, género, edad, origen nacional y apariencia física no son aparentes a menos que alguna persona quiera hacer estas características públicas.

Por un lado la falta de elementos que conviertan a estos actores en personajes reales, con defectos y carencias, hace que puedan desarrollarse personalidades totalmente distintas a la real, lo que puede ser el caso de personas con discapacidad física, psicológica o social

La gente cuyas desventajas físicas le dificultan tener nuevas amistades, encuentran que las comunidades virtuales los tratan como siempre quisieron que se les tratara, como pensadores y transmisores de ideas y seres que sienten y no como vasijas carnales con una cierta apariencia y una manera de hablar y de caminar o de no hablar o de no caminar. (1994)

Resulta lógico señalar entonces el carácter cuasi terapéutico e inclusive catártico que puede generar el medio. Los participantes aprenden a delegar sus agencias a cuerpos representativos que existen en el ciberespacio, pero las interacciones que ellos tienen en esos espacios son mucho más como interacciones en el mundo real. Los niños tímidos desarrollan habilidades sociales en línea que después pueden aplicar en interacciones cara a cara con amigos “reales”. (Shina y Stone, pag. 273)

La interacción entre los actores y el entorno virtual

Ya se señaló que se da una relación entre la tecnología y el uso que de ella hacen los actores sociales. Es imprescindible comprender ese aire de encuentro, de acercamiento y esa sensación de hogar que se aprehende en estos sistemas, lo cual es la base de lo que se nombra como comunidad virtual. El espacio físico en donde se desarrollan las interacciones sociales es parte inherente a la identidad y la conjunción social. De esta base que es la información es de donde se desprende el desarrollo de la misma. Bruckman (1994) lo puntualiza “ya no podemos pensar en información y comunidad como conceptos separados” (p. 45)

La interacción entre actores sociales virtuales

Baudrillard (1993) en su texto *Cultura y Simulacro* señala que el ícono divino desplaza la idea de Dios al crear un simulacro perfecto, la muerte del ser supremo en aras de la superposición de su figura retórica. Las imágenes son más poderosas que el objeto mismo que están representando, “Saliste mejor en la foto de lo que en realidad estás” solemos decir muchas veces al recibir un rollo revelado, “Nombre, se veía mucho mejor en las fotos, ni parece que es el mismo lugar” dicen algunos turistas despistados que todavía creen que el paraíso icónico de los folletos es fiel a su causante. Esto nos hace pensar inmediatamente en el territorio conocido como virtual, donde un modo de vida, originado por este caldo informativo, se comienza a gestar; la sociedad de la información. Y es imposible no hablar de una sociedad abierta, plural, conformada, etérea y a la vez sólida. Con bases firmes, tan firmes como las ideas que la sostienen. ¿Cuál es el centro de esta nueva sociedad? ya no es el territorio, el lenguaje y las costumbres como dicen los libros de Ciencias Sociales que se estudiaban en primaria. ¿Qué es lo que mantiene unidos a seres tan dispersos, dispares y diferentes? me atrevería a decir que es esa necesidad de volver al territorio de lo socialmente compartido, de lo elementalmente humano, como lo señala Sinha y Stone

Las comunidades virtuales son características de nuestro uso creativo de de la tecnología de la comunicación para crear nuevas oportunidades sociales en un tiempo en el que las comunidades físicas son fragmentarias o ausentes. (p. 273)

La noción de estado-nación se abre paso para dejar el elemento de la interacción social-ideológica pura. La comunicación tiene nuevos rumbos, la clasificación que se hacía de ella se rompe a la luz de estos sistemas. Los BBS pueden ser sincrónicos y asincrónicos a la vez. Los mensajes que por el fluyen van de emisor a receptor, de emisor a receptores, de emisores a receptor, de emisores a receptores, incluso hay autores que señalan (Morris, 1996) el concepto de masas para conceptualizar algunos de los flujos comunicativos al interior de estos sistemas.

Las comunidades en línea como objeto de estudio

Son muchas las investigaciones que se han dado en tan corto tiempo sobre esta forma de interacción y sus implicaciones en la sociedad. De hecho, son muchos los enfoques de estudio al mismo fenómeno de la CMC. Se han dado estudios desde el punto de vista lingüístico, organizacional, psicológico, antropológico, etc. Sin embargo, los que tomaremos como referencia por ser más acordes con nuestras expectativas, son aquellos que hablan de la comunicación interpersonal, la interacción entre las personas y la conformación de una identidad en común en las llamadas comunidades en línea o virtuales. A continuación citaremos algunos trabajos y sus principales conclusiones para, a manera de marco de referencia, hagamos un acercamiento a dichas investigaciones.

Walther (1992, 1994) en sus estudios sobre los efectos interpersonales de la interacción mediada por computadora encontró que dentro de la CMC, se pueden dar efectos interpersonales (confianza, cariño, reconocimiento) que suceden en la Comunicación Cara a Cara (CCC). Sin embargo requieren mayor interacción y tiempo para que sucedan. Por su parte Sproull y Kiesler (1986) encontraron que los participantes en la CMC, a diferencia de la CCC, carecen de señales o pistas sobre el contexto social de las personas con quienes interactúan, lo que normalmente está dado por las actitudes, el comportamiento y el aspecto físico de las personas. El carecer de ello propicia ese clima de anonimato que desemboca en una comunicación excitante y desinhibida y por lo tanto en una participación igualitaria.

Rheingold (1994) uno de los personajes que han hecho una de las mayores apologías en torno a las comunidades virtuales, hablando de la comunidad conocida como WELL (Whole Earth Review), señala que las comunidades en línea son “una respuesta al hambre de comunidad después de la desintegración de las comunidades tradicionales alrededor del mundo”. Reid en su estudio sobre el IRC (1991) por su parte atenúa esta afirmación señalando que en algunas comunidades el comportamiento de las personas puede ser muy variable, y que no obstante es cierto que se puede compartir un sentido de comunidad también pueden exhibir alienación y hostilidad. Parks (1996), Rafaeli y LaRose (1993) se han encargado del estudio de la conformación de dichas comunidades. La comunicación y la relación entre las personas, señalando que el factor de unión principal es la temática de conversación y hablando de los BBS, “*los sistemas están definidos tanto por la naturaleza del contenido como las características de la audiencia*” (p. 287).

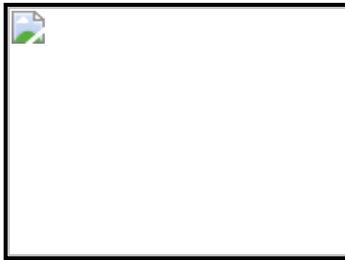
Estos estudios són solo una muestra de la preocupación de los académicos por estudiar esta “nueva” forma de comunicarse.

Comunidades en Línea mexicanas

En México ha crecido enormemente el uso de internet. En noviembre de 1996 había únicamente 2518 dominios registrados. Para 1997 esta cifra se elevó a 6884 dominios de los cuales el 83% son comerciales ([Anexo 3](#)). Como resultado de este crecimiento se incrementó la participación de las personas en estas comunidades. Sin embargo, no es fácil encontrar bibliografía al respecto, no obstante existir tal penetración en la sociedad mexicana. Es por ello que encontramos pertinente estudiarlos con la finalidad de encontrar las diferencias y similitudes con los sistemas de otros países y saber qué sucede en las relaciones que se dan con personas nacidas en México. No sólo porque cuentan con un idioma diferente al mayormente usado en estos sistemas, sino porque se tiene una cultura muy específica, mucho más comunitaria y con sentido de solidaridad que culturas individualistas como la norteamericana que es donde se gestan la mayoría de estos sistemas. Además es muy localista en el sentido de que no hay muchas personas extranjeras que los frecuentan. De ahí surge nuestra pregunta de investigación :

- ¿ Los BBS mexicanos son una comunidad virtual?
- ¿Quiénes son sus participantes?
- ¿Cómo se crea su identidad dentro del BBS?
- ¿Cuál es la relación que guardan con el sistema y los otros actores sociales?

Entramos aquí a terrenos poco explorados, y quizá ni siquiera conformados en su totalidad, es por eso que este trabajo tiene una intencionalidad meramente descriptiva e intenta solamente un primer acercamiento a esta nueva forma de organización social.



"El Cuadro de los Cuadros"
Mathias Goeritz, s/f

Descripción del lugar de estudio

Paseando por la ciudad: un día en el BBS

El entrar a un Bolletin Board System (BBS) es la misma sensación de cuando alguien llega a una ciudad que no conoce, se ve rodeado de gente extraña, unos que parecen más familiares que otros, incluso pasa por ahí alguien que nos agrada y un poco más allá alguien que nos es realmente repulsivo. Aquí no hay caras, no hay olores, ni sensaciones ni colores. Pero si hay movimiento; sensaciones, pulsaciones y latidos que pueden ser los mismos que en cualquier mercado o plaza de una ciudad. Gente platicando de cosas importantes, gente que se reúne solamente por el hecho de disfrutar la compañía de los amigos o descansar del ajetreado ritmo de la vida moderna. Pero a pesar al llegar a esta ciudad, no solo vemos a la gente que nos rodea sino a los edificios, parques, iglesias y monumentos. Estos bien podrían ser los foros, estos, a diferencia de las edificaciones físicas en una ciudad, no están separados por muros o por calles sino por intereses. Caminando puedes encontrar una casa pequeña en donde se hable de literatura. Junto, está una salita en donde se dan consejos de computación, un campo en donde los deportistas se juntan a comentar los últimos acontecimientos dentro del mundo deportivo. Un consejo revolucionario que habla sobre el papel de la política y sus actores se encuentra en el sótano de una vieja escuela. Cientos de ladrillos que van creando y recreando estos edificios de información (para ver una lista completa de foros de los BBS estudiados [\(Anexo 4\)](#)).

Así puedes seguir por esta pequeña ciudad en donde hay cabida para amantes del cine, la filosofía, la televisión, estudiantes de comunicación, cuentachistes, parejas desorientadas, profesionistas, niños y amas de casa son los albañiles y arquitectos de la evolución y desarrollo de estos edificios temáticos que siempre están en movimiento.

Como en cada ciudad, aquí se tiene un gobierno, leyes, estatutos y reglas aunque como en cada ciudad, existen pequeñas diferencias entre sistema y sistema, básicamente es el mismo.

Existen Presidentes, asesores, consejeros, accionistas y socios que son las personas con un cierto poder dentro del BBS, los que regulan el funcionamiento del sistema en general y en específico.

En cada uno de los foros-edificios se tiene un pequeño consejo cuyas funciones son; proporcionar y de alguna forma crear el tema del foro, regularlo, proponer temáticas y actualizar la información.

La ciudad se crea, y recrea a cada paso, en cada foro pueden haber situaciones totalmente diferentes y hasta opuestas, mientras que en un foro puede existir una acalorada discusión, en otra pueden estarse ventilando los últimos gritos de la moda y las excentricidades de la gente famosa. En otro simplemente concatenando ideas para formar una poesía comunitaria. Las posibilidades de este son únicamente inagotables en la imaginación de los personajes que intervienen en su creación y el tema principal tiene tantos subtemas o categorías como personas tengan que comentar.

Pero el contacto con una ciudad no es total si no se tiene el encuentro con su gente, con la cotidianeidad de la vida en ella. Los BBS son la ciudad más intercultural y plural que puede haber (sin perder de vista por supuesto que ya hay un cierto filtro del mundo real que restringe el acceso a esta ciudad a solo unos cuantos privilegiados). El conocer gente es algo que aquí se convierte en el centro de la existencia virtual, caminar por la ciudad y vivirla es adentrarse en la existencia del otro, compartir la propia, es tener la certeza de que a la vuelta de la esquina te puede asaltar la curiosidad por conocer más de cerca a alguien o ser asaltado por la curiosidad de aquel que se interesó en ti. Pero, ¿cómo puede ser esto sin cuerpos-templo o caras haciendo honor a dioses griegos? sin la ayuda de ropas estruendosas, impecables o sexys?, aquí en esta ciudad es la

creatividad, la astucia, el interés compartido, o simplemente el aburrimiento el que hace que dos personas comiencen a interactuar.

En fin, una ciudad que se genera a partir de todos, construida con la imaginación y alimentada por inquietudes, dudas, vivencias y participación de todos.

Resultados:

La identidad

Hemos hablado ya de la situación tan especial que se genera al interior de los sistemas de CMC en torno a la identidad. Gimenez (1993) dice que una identidad debe ser “esencialmente distintiva, relativamente duradera y tiene que ser socialmente reconocida” (p. 2). Sin embargo, esta definición adquiere connotaciones especiales al aplicarla en los BBS. ¿Existen elementos posibles para cumplir estas características dentro de este juego de máscaras y planos reales y virtuales? qué pasa cuando en contraste con los encuentros cara a cara, las redes computacionales nulifican nuestra existencia física. De alguna forma, ellos nos liberan de las inhibiciones creadas por nuestra identidad física. Somos más iguales en la red porque podemos ignorarla, y crear un nuevo ser en el ciberespacio. (Bechar, 1996)

Parece ser que la identidad está conformada por los elementos que se crean al interior del sistema (nicks, perfiles, mensajes y posts), Rheingold (1994) dice:
Reducimos y codificamos nuestras identidades como mundos en la pantalla, decodificamos y desempacamos las identidades de los demás. La manera en que usamos estas palabras, (las historias verdaderas y falsas que nosotros decimos de nosotros mismos (o sobre la identidad que queremos que los demás crean) es lo que determina nuestra identidad en el ciberespacio. La agregación de la personalidad interactuando con nosotros determina la naturaleza de la cultura colectiva.

El primer elemento que conforma la identidad es el Nickname. En las comunidades cibernéticas el uso de una palabra o nombre (nickname) que pueda conceptualizar, definir o por lo menos sugerir algo de nuestra personalidad es indispensable, obviamente en principio resulta difícil el poder definirnos incluso con cientos de palabras, adjetivos y conceptos. Por lo tanto nos encontramos ante dos barreras iniciales; el hecho de tener que descubrirnos como personas limitadas, conceptualizables y carentes de expansionabilidad y por el otro el hecho de tener que hacerlo en menos de 10 letras. Aquí me detengo, resulta particularmente interesante el hecho de que un medio que se plantea como la posibilidad de transgredir las barreras de nuestro propio ser, de traspasar nuestras propias carencias psicosociales y redescubrirnos como seres virtuales. La inserción primera y condicionante muchas veces de nuestro desarrollo social en el sistema se debe a la limitación que implica un concepto, que, no solo se erige como nuestra representación-descripción personal en terrenos cibernéticos. Sino que puede ser definitoria de nuestra personalidad (intelectual), gustos (el futbolista), preferencias (rockero) o capacidades (huevo). Y sin embargo, si lo llevamos mas alla nos podremos dar cuenta que lo que se plantea como la ilimitada creación y desestructuración de las formas se cumple. La incertidumbre de la realidad en la que se basan esas descripciones es tan etérea como los nombres mismos, tomando como ejemplo el caso de la persona que se autodenomina "galán", en realidad existen varias interpretaciones con la misma posibilidad.

- a) Se trata de un hombre que efectivamente es reconocido como un actor socialmente aceptado y recurrido por el sexo opuesto. A pesar de ser la posibilidad que resulta mas cercana por fácil, revisemos las otras.
- b) Se trata de un hombre que dada su poca facilidad para interactuar en arenas sociales reales, se autodefine opuestamente para compensar en el sistema las carencias que tiene en la vida real, muy al estilo Frommiano.
- c) Se trata de una persona que no cumple necesariamente con alguna de las clasificaciones anteriores pero que pretende utilizar su definición como elemento de interacción social, es decir, definirse como "galán" para poder acceder de manera mas sencilla a ciertos grupos (algo que resulta muy común en las definiciones de pertenencia a grupos "americanista", "feminista" etc.
- d) Pero en este medio las posibilidades van mas alla, podría ser una mujer o un niño con un nick así, ¿Como saber?

Como vemos no es tan sencillo y cualquier esfuerzo por tratar de definir la posibilidad tras la pantalla sería inútil, sin embargo si es posible encontrar patrones de comportamiento parecidos que nos lleven a tener ciertas pistas a seguir.

El nickname no solo es un nombre definitivo y definitorio, sino que es único y constante. Es entonces que debemos consultar a las personas que lo viven como una cotidianeidad, PATY señala acerca de su nick: “ En la mayoría de los bbs es Diamante, solo en el ITESO (club) es PATY” sin embargo, no está conforme con este nick ya que ella prefiere su nombre

El PATY porque quería llamarme Rocio y ya había otra usuaria con ese nick, entonces como me llamo Rocio Patricia, pues me puse PATY, el Diamante pues no lo escogí yo, lo escogió mi novio que es quien se encarga de darme de alta las cuentas en nuevos bbs's

Y de hecho le causa una molestia el tener que utilizar un nickname aunque he de decirte que me choca que me llamen por el nick mis amigos, o sea tengo amigos que también entran a los bbs's pero les he advertido que si quieren conservar mi amistad, deben llamarme Rocio

Así mismo tres entrevistadas más coinciden en tener el mismo nombre y nick (Silviana, Eloisa y Leticia), y en los cuatro casos, cuando su nombre ya está ocupado en otros BBS por alguien más, se han puesto variantes del mismo (Lety, Saneli, terrazas), Eloisa lo dice de una manera contundente “Me gusta mi nombre y no quería cambiar de nombre”. en donde coincide Leticia al hablar del porqué de su nick “porque es mi nombre y me gusta muchísimo” En otro caso, el de Kidsia, a pesar de no ser su nombre, al preguntársele el significado de éste respondió “soy yo con otro nombre”.

Esto pareciera contradecir los hallazgos de Bechar en torno al nickname. En su estudio de tres sistemas de IRC él encontró que la mayoría de gente trata de evitar su nombre como nick y son más recurridos los nicknames que describan algo del ser. Sin embargo, Gómez (1997) en su réplica del estudio de Bechar en dos sistemas mexicanos encontró que se prefieren los nombres propios como nicknames a los de otro tipo, esto nos habla de una diferencia interesante entre sistemas mexicanos y los resididos en otros países.

Otros entrevistados si prefieren un nick que los identifique con algo como el caso de Real Madrid cuyo nick hace honor a su equipo favorito de fútbol o el caso de Gansa que se nombró de esa manera porque la persona que le gustaba se apodaba ganso, pero yendo un poco más allá está el nombre de Lois Lane, ella escogió ese nick porque:

estaba buscando algo que me gustara, y me puse a pensar que siempre me había gustado la historia de Superman, además de que pense en algo que tuviera que ver con la carrera que estudio, que es Ciencias de la comunicación, aparte de que me gusta más el trabajo de reportera y pues escogí este por eso.. Porque tiene que ver con las tres cosas que pense me gustan más (mi carrera, mi vocación (reportera) y mi personaje favorito)

En este caso el nick si está más pensado y conlleva una intencionalidad, un doble juego de identidad que mezcla el plano real y el virtual ya que el nick muestra rasgos de su personalidad, así como de sus gustos y aficiones. Continúa:

Pues significa algo divertido (el nick) que se me ocurrió para el bbs, poder ser realmente reportera, pero de mentiritas, es un juego, simplemente, es hacerse la ilusión que tienes los atributos de tu nick.

En general lo que si sucede es que las personas se identifican con su nick y es difícil que lo cambien ya que una vez bautizados electrónicamente no quieren perder ese reconocimiento “*yo me llamo igual (Real Madrid) Para que se me reconozca...*” aquí se apoya la idea de identidad de Reguillo (1995) la relación objetiva que se establece entre su portador y el medio social donde se desenvuelve, una plataforma desde la cual se interactúa con los demás, una pieza delicada cuyo funcionamiento requiere un mantenimiento constante y del soporte material que le dé sentido: la identidad necesita exteriorizarse, objetivarse de algún modo (p. 32).

Una de las maneras de exteriorizarse es precisamente tratar de consolidarse como un actor social que trascienda más allá de la etereidad que el medio pudiera contener.

Sin embargo la identidad requiere de una diferenciación entre un yo, que forma parte de nosotros en relación a ellos, aquí es donde entra la interrelación como algo vital para la consolidación de la identidad, el reconocimiento por parte de los otros es un elemento que se crea en la interacción diaria con el otro, en el juego de relacionarse y perdurar en la conciencia colectiva de los integrantes del sistema, Donath menciona: La identidad juega un papel importante en las comunidades virtuales, en la comunicación que es la principal actividad, saber la identidad de aquellos con quien te comunicas es esencial para entender y evaluar una interacción. Pero, la identidad en el mundo uncórporeo de la comunidad virtual es también ambigua. Muchos

de las señas básicas de la personalidad y el rol social a las que estamos acostumbrados en el mundo físico están ausentes.

Es decir, este es un camino de dos vías, por un lado la identidad crea la interrelación y esta a su vez incide en la identidad: como lo dice Louis Lane “ Se me hizo muy acorde a las características que quería proyectar”, este juego constante es un vaiven de situaciones y enredamientos comunicacionales que van creando la identidad paso a paso, como señala De la Torre (1996): “La identidad no es algo ya dado, inherente, inamovible, la identidad es algo que se construye en la interacción cotidiana” (p. 31). y continúa diciendo: lo más importante no es tanto su exactitud, sino su impugnabilidad, y esta impugnabilidad se logra a través de un proceso de legitimación en el que se busca la aceptación y el reconocimiento de la propia identidad, que se tambalea cuando el sujeto no tiene la posibilidad real de pronunciarse con certeza sobre sí mismo (p. 31).

Otra forma de llegar a esta posibilidad de pronunciamiento individual son los doings (Que haciendo) y profiles (Perfiles), los primeros son una frase que acompaña al nick cuando se despliega un listado de las personas conectadas. El profile es un texto un poco mayor en el que se puede poner cualquier cantidad de cosas (ver la presentación de los actores en este capítulo). Estas dos posibilidades bien podrían ser un objeto de estudio aparte (como los lo han sido los nicks)

El uso que se le da al sistema es otro de los elementos indispensables para tratar de comprender el concepto de comunidad virtual.



"El Mago"
Alberto Gironella, 1984

En lo que refiere al uso del sistema se podría decir que es multifuncional, de manera que se adapta a las necesidades de cada una de las personas que inciden en ella, desarrollamos una posible tipología por el uso que le dan estos actores virtuales:

- Información: Tal como lo señala Bruckman (1994) *"Estamos alejándonos de la idea de que la verdad está contenida únicamente en las bibliotecas y bases de datos oficiales. Las personas se están dando cuenta que la verdad está creada por comunidades de personas"* (p.45), la cantidad de información, además de su apertura temática pone en evidencia la importancia que como medio interactivo de búsqueda de información tienen los sistemas de CMC. A decir de PATY *"es mas facil ir al bbs y preguntar que marca de sopa de pasta es mejor, y que varios usuarios te den su opinion (y muchas veces fundamentos y fuentes de información) que ponerte tu solito a investigar"*. Lois Lane soporta esta afirmación "el uso que le doy (al bbs) es para mantenerme enterada de varios temas de forma mas activa, discutir, cambiar puntos de vista.. eso me agrada..". La CMC se está convirtiendo en una fuente de información importante para el desarrollo cotidiano de sus participantes, es decir, la información generada al interior trasciende las fronteras de lo virtual e incide directamente en el desarrollo de soluciones a problemáticas diarias por parte de los miembros del sistema, como comenta Gansa "bueno si me ha servido, he conocido gente de mi escuela y mucha me ha ayudado en cuestiones de la escuela a conseguir programas, libros, prácticas, exámenes". Vemos entonces que una necesidad real se ve satisfecha por elementos de los sistemas virtuales; "Las maneras en las que la gente utiliza CMC siempre tendrán raíces en necesidades humanas no en Hardware o Software".

-Socialización: Finalmente encontramos que mucho del uso que se da a estos sistemas es para socializar, de hecho es el que mayormente señalan los entrevistados, sin embargo existen dos tipos de socialización, la de conocimiento y la de mantenimiento, es decir, la primera se refiere al hecho de conocer nuevas gentes y la segunda habla de la importancia que tienen estos sistemas para mantener el contacto con amistades lejanas

espacialmente, PATY lo ejemplifica así:

Mmmmh, amigos surgidos del bbs tengo pocos (me sobran dedos en las manos). Tengo muchos amigos con los que no he perdido comunicación gracias al Internet (Amigos que se fueron lejos, amigos que he conocido en mis viajes, etc.). Además, mi novio vive lejos, y también nos comunicamos por internet (ojo, no fuimos novios bbseros ni nada de eso, el vivía acá, fuimos amigos de la infancia, nunca hemos perdido la comunicación, y desde que tenemos acceso a internet lo utilizamos para comunicarnos, aún sin ser novios).

Esto parece muy claro, el medio se utiliza como uno más de los sistemas convencionales de comunicación (teléfono, fax, correo), Kidsia lo define; *"mas que nada me sirven como un medio de comunicación, ya que cuando no puedo estar en contacto con mis amigos que se encuentran en otras escuelas, de esta manera los contacto"* y recalca

lo uso como si fuera un teléfono, nada más saludo y pues ya, platico y todo. A mis amigos del bbs los conocí primero "en persona" y tiempo después comenzamos a usar el bbs para hablarnos cuando no hay un teléfono cerca.

Sin embargo existe un tipo de sociabilización menos convencional y que tiene que ver más con el juego de identidades planteado por Brenda Danet:

El espíritu de juego florece particularmente en los modos sincrónicos de la CMC, donde el efecto se convierte en un lugar de juego. Los individuos juegan con el lenguaje, la escritura, y el teclado, así como con su propia identidad, los cuadros de interacción, e incluso con los comandos de los programas computacionales que hacen la interacción posible. Hay afinidades importantes entre la base computacional, la espontaneidad de algunos juegos del mundo real, géneros escritos como el graffiti los comics, en una mano, y géneros de cara a cara como mímica, carnavales, fiestas, shows, improvisaciones teatrales en la otra.

Además, la mayor parte de lo que sucede consiste solamente en símbolos escritos y textos interactivos en una pantalla de computadora creados por personas geográficamente dispersas que no pueden verse entre ellas y a las que pueden nunca conocer. En el mundo real, los carnavales, las máscaras y los disfraces liberan a los participantes; aquí el medio efímero e inmaterial, los textos escritos y los nicknames proveen la máscara.

Pareciera ser que Danet al igual que Hiltz quien afirma que los mensajes en la CMC son característicamente impersonales, fríos, y no socialmente relacionados con la comunicación cara a cara (En Walther, 1992, p. 58) tienen una posición encontrada con Rheingold (1994), Reid (1991) y Hauben los cuales afirman que las relaciones en estos sistemas pueden ser altamente emotivas a pesar de la naturaleza carente de sensaciones, Rheingold lo puntualiza claramente:

En el ciberespacio charlamos y discutimos, tenemos relaciones intelectuales, actos comerciales, intercambios, conocimiento, compartir apoyo emocional, hacemos planes, hacemos lluvias de ideas, chismeamos, peleamos, nos enamoramos, encontramos amigos y los buscamos, jugamos juegos y metajuegos, coqueteamos, creamos arte elevado y muchas pláticas para pasar el tiempo. Nosotros hacemos todo lo que la gente hace cuando se reúne.

Aunque en México ocurre una situación poco común en otros sistemas, la mezcla de planos que van de lo virtual a lo real y viceversa. Cuando se inicia una plática es muy común que lo primero que se mencione o pregunte es el verdadero nombre, la ciudad donde se radica y que se estudia o en que se trabaja, además es muy común y en ocasiones hasta necesario para consolidar una relación que existan otros medios más tradicionales de comunicación (cartas, teléfono etc.) en la voz de PATY *"Los que yo considero mis amigos, si. Son personas con las que el trato ya ha pasado de la virtualidad de una computadora, a llamadas telefónicas, visitas, y etc."* de modo que lo que surge en el plano virtual se lleva a terrenos más seguros, los de la realidad. Kidsia hablando sobre esta mezcla de planos señala *"mis amigos del bbs son mis amigos en la vida "real"*, por su parte Leticia dice *"Conozco a muchísima gente. De hecho en persona también. Los visito, me encanta comprobar como son en persona, si se ajustan a la idea que tenía de ellos. Y me encanta hacerlos desatinar por como soy"*. Como que se tiende a tener un acercamiento real con los otros actores sociales para cerciorarse de que la realidad está ahí, oculta tras la virtualidad. Un ejemplo claro de ello son las llamadas reuniones bbseras, fiestas que organizan los participantes para conocerse, intercambiar experiencias y divertirse de manera no virtual. Pero no puede dejar de haber historias que se basan precisamente en la facilidad de recrear personajes imaginarios únicamente compartidos con ciertas personas. Las decepciones y las frustraciones al observar que la realidad nunca será como la fantasía que ofrece la virtualidad son comunes y el riesgo lo toma cada quién.

El ejemplo ya clásico de Turkle (1995) de que los cocodrilos de Disney eran mas reales que los cocodrilos reales. PATY nos cuenta su experiencia:

4 meses despues de mi primer ingreso a internet, yo iba al DF a un congreso de emprendedores, pero no conocia a una sola persona alla, entonces recorde que me habian contado que mucha gente conocia a otras personas por medio del internet y luego cuando iban a sus ciudades por algun motivo, se conocian en persona y se invitaban a salir y demas, y ahi me tienes, que me lanzo al irc a conocer chilangos. y si, conoci a varios y les dije que iba al df, me dieron su telefono, yo les dije en que hotel iba a estar y todo. Bueno pues cuando llegue me comuniqué con algunas de estas personas y otros me llamaron, total que uno de ellos me dijo que me iba a ir a ver al Campus donde iba a estar y me dice: te voy a decir como soy para que me identifiques. yo, orale pues y me dice: soy medio altito, morenito claro, no muy feo, uso lentes y bueno, ahi me tienes imaginandome a luis miguel, y cual, tremendo susto que me llevo con el pobre hombre (digo, no es que sea superficial, pero porque no me dijo la verdad desde el principio?). Adem's todos mis amigos estaban atacados dela risa con el hombre (aparte de feo, estaba cómico) y yo quería que me tragara la tierra. Por eso, mejor ya no me imagino a la gente.

Gansa tiene una historia similar:

ummm bueno ahora recuerdo algo que me paso hace uno o dos meses que si afecto mi vida en el hecho de que me sentia engañada, tonta, me vieron la cara, ahi si me daba mucho corjae .. deja te cuento... pues bien era un tipo del bbs que el juraba y perjuraba que era italiano!! creo que por eso acepte salir a ciegas con el... a mi no me gustan salir con nadie... y este tipo pues muy bien, buenisima onda, lindismo, de italiano no tenia nada... mas bien parecia vil chilango!!! estaba tirado a la calle pero era muy lindo.. total que seguimos una buena amistad, confiaba en el asi como confio en ti, a ti practicamente no te conozco pero se cosas de ti, que me ahcen sentir mucha confianza, era una persona que ya conocia!!! bueno me iba ir al conicerto de soda stereo con el a mexico solo que no me dejaron pero al grado que confiaba en el para irme sola!! y cual?!?! despues me voy enterando por un amigo que no es italiano!!! eso me dio tanto coraje!!!! me vio la cara de tonta aquel imbecil!!!! eso quiere decir que todo lo que me contaba y decia era mentira!!! nunca me dijo algo que fuera verdad!!! fui una estúpida!!! como no me di cuenta cuando nos vimos... el tipo es mas chilango que nada!!! ahora comprendo mcuahs cosas!!pero bueno el coraje solo me duro unos dias, en una semana ya estaba como si nada en fin...

En estos dos casos podemos ver que el juego es aceptado y en algunas ocasiones hasta buscado en ambos sentidos. Real Madrid dice al respecto (hablando de como se imagina a las personas con quien interactúa) ; *"Me la imagino, mas que nada atractiva a la vista o con remanentes de otras personas. o tambien fantaseo mucho en que gente que conozco y me cayó bien por la vista"*. Paz (1995) regresando al concepto de la simulación afirma:

El simulador pretende ser lo que no es. Su actividad reclama una constante improvisación, un ir hacia adelante siempre, entre arenas movedizas. A cada minuto hay que rehacer, recrear, modificar el personaje que fingimos, hasta que llega un momento en que la realidad y apariencia, mentira y verdad, se confunden. De tejido de invenciones para deslumbrar al prójimo, la simulación se trueca en una forma superior, por artística de la realidad. Nuestras mentiras reflejan, simultáneamente, nuestras carencias y nuestros apetitos, lo que no somos y lo que deseamos ser (p.44) cualquiera sabe que puede jugar o ser juego, el rito de las identidades y las historias puede ir en cualquier dirección, baste con oír lo que dice PATY sobre si misma "Como me imaginan a mi? Bueno yo siempre me describio como: la unica mujer envidiada por Cindy Crawford (o la modelo de moda del momento).ja! mucha gente si me imagina asi, superguapa y sexy".

Otro elemento que se distingue en el análisis es el de un cierto localismo, siendo que las posibilidades del sistema permiten tener una visión global, todos hablan de experiencias con personas del mismo país, SATAn en una reunión informal al ser cuestionado sobre si piensa que el BBS es una comunidad dijo *"yo pienso que si porque conoces gente de todos los lugares de la república"*. Este localismo pudiera deberse en parte a la barrera del idioma y que aunque el inglés se está proponiendo silenciosamente como el idioma de la nueva era tecnológica, aun es difícil de utilizar por personas de latinoamérica.

Conclusiones

Como hemos podido observar; las personas entrevistadas utilizan la CMC para fines propios y no para fines sociales en si mismos. Por ello considero prudente recalcar que el concepto de comunidad no es totalmente aplicable en los BBS mexicanos, ya que una comunidad virtual es una comunidad en si, y en México esta se plantea más bien como una extensión virtual de la comunidad real. Las personas la utilizan para fines propios relacionados con la vida cotidiana, lo cual nos recuerda la teoría de usos y gratificaciones utilizada en comunicación. La posible respuesta a ello es que en su mayoría, los sistemas mexicanos son frecuentados y utilizados por mexicanos, que en algún momento pueden verse, hablarse o escribirse, y ello sitúa a estos sistemas como un medio virtual para fines reales, tanto de sociabilización (encuentros, fiestas, visitas) como de información (tareas, dudas, curiosidades).

Uno de las preguntas que surgen de este estudio y que pudiera ser contestado en otro es si los participantes asiduos a estos sistemas conforman una subcultura entre los usuarios de internet, esta discusión tendrá que seguir.

Anexos:

Anexo 1

Explicación del uso del sistema (Club)

COMANDOS DE AYUDA

<h> El sistema de ayuda tiene varios temas de interés para el uso de tu cuenta en el Club.

<?> Proporciona los comandos disponibles para los usuarios dentro del BBS.

<i> Te muestra el tópico y las reglas del foro donde estes posicionado.

COMO POSTEAR:

* Postear es introducir un mensaje dentro de un foro específico, la manera es la siguiente:

* Tecleando la <k> te muestra los foros a los que tienes acceso, o a los que puedes pedir acceso, ya que te podras encontrar unos donde los tópicos son privados.

* Con la <j> te puedes cambiar a un foro específico, seguido del numero, o nombre del foro que desees.

* Ya en el foro, para introducir tu mensaje, teclea <e>, y al terminar, dos veces la tecla <enter> y la <s>.

* Si desees usar un editor m's cómodo, utiliza la <E> mayúscula en lugar de la <e> min_scula para comenzar el mensaje.

* Te encontrarás con foros que no sean de tu interés, los cuales podras olvidar tecleando <z>, y si desees en alguna otra ocasión volver a leerlo, solo llamalo de nuevo con la <j>.

* Para leer los mensajes, solo teclea la "barra espaciadora" si lo que desees es leer los mensajes en orden cronológico; la <r> si los desees leer en forma inversa, el <-> si lo que desees es indicar cuantos mensajes para atrás desees leer, la <s> para salir de ese foro, y la <g> para saltar los mensajes de ese foro.

* Si cometiste la equivocación de introducir un mensaje no deseado en un foro, tu mismo lo puedes borrar posicionándote en tu mensaje y tecleando <d> seguido de la <s>.

COMO ENVIO CORREO ??

* Hay un foro donde puedes mandar correo a un usuario en particular, para lo cual te tienes que dirigir a el tecleando la <j> seguido del número que en este caso es el "1" o el nombre que es "Mail" después teclea <e> y te pedirá el nick del usuario al que le quieres dejar correo, y culmimas tu mensaje tecleando <enter> y la <s>.

OJO: Ya no es necesario el cambio de foro, la <m> permite el envío de correo desde cualquier foro.

COMO ME COMUNICO CON OTRO USUARIO ???

* Si tu cuenta ya fue validada, el modo de enviar un mensaje express a un usuario en línea, es tecleando <x> seguido del nick del usuario con el cual desees entablar comunicación, escribes el mensaje, el cual podra ser de hasta 7 renglones, y lo mandas tecleando dos veces la tecla <enter>

* con la <w> ves la lista larga de los usuarios en línea, y con la <W> la lista corta, si es que en línea hay demasiados usuarios.

Explicación del uso del sistema (Hal 9000 y Speed)

Main Menu	Help Screen
(S)elect	Set current board
(B)oards	List boards on system
(C)ount	Count posts by board
(P)ost	Post a message on current board
(R)ead	Enter multifunction Read Menu
(N)ew	Scan for new messages
(Z)ap	Zap boards from (N)ew search
(V)isit	Mark messages as read
(M)ail	Enter Mail Menu
(F)iles	Enter File Transfer Menu
(T)alk	Enter Talk Menu
(X)yz	Utilities (Change passwd, term type)
(I)nfó	Reglamento de este BBS!!
(W)elcome	Look at the Welcome Screen
(U)sers	List ALL accounts on this BBS
(H)elp	Get this Help Screen
(G)oodbye	Leave This BBS

[Regreso](#)

Anexo 2

Jerarquía en el BBS Club

ADMINISTRADORES DEL CLUB BBS

- * **Presidentes** Son aquellos usuarios que tienen capacidades ilimitadas dentro del sistema y son los responsables de la instalación, así como la programación y mantenimiento del BBS.
- * **Asesores A** Son usuarios con capacidades de administración; ellos pueden validar cuentas, modificar foros, corregir tus datos, modificar infos de foros, condicionar usuarios, así como también sacarlos de la línea por mal comportamiento.
- * **Asesores B** Son usuarios con las mismas capacidades del Asesor A, con excepción de que no pueden condicionar gente, ni sacarlos de la línea, pero si pueden ayudarte en cualquier problema que tengas con tu cuenta, o en algún foro.
- * **Consejeros** Son los llamados accionistas universales, ellos pueden hacer como accionistas en cualquier foro, pueden modificar la info del mismo, así como borrar los posts que no vengán al caso.
- * **Accionistas** Los Accionistas tienen a su cargo los foros y básicamente su función es mantener las conversaciones dentro de un tema que es específico, borrando lo que no pertenece a él, o lo no va de acuerdo con el reglamento del BBS.
- * **Socios** Su deber es ayudar a los usuarios con sus dudas dentro del

sistema, y pueden ser reconocidos por el signo de porcentaje al lado de su Nick.

[Regreso](#)

Anexo 3

Dominios registrados en México hasta Noviembre de 1997

	edu(.mx)	edu.mx	com.mx	net.mx	org.mx	gob.mx	TOTAL
02/28/89	1	0	0	0	0	0	1
06/30/94	40	0	5	0	0	0	45
07/31/94	44	0	5	0	0	1	50
10/10/95	83	0	100	14	5	9	211
10/31/95	93	0	116	14	5	9	237
11/30/95	99	0	153	16	9	11	288
12/31/95	101	0	180	20	13	12	326
01/31/96	104	0	234	29	16	13	396
02/29/96	112	0	288	33	17	16	466
03/31/96	115	0	372	39	23	18	567
04/30/96	122	0	460	49	29	23	683
05/31/96	129	0	593	56	36	27	841
06/30/96	137	0	722	66	45	30	1000
07/31/96	144	0	996	84	69	37	1330
08/31/96	156	0	1181	95	84	43	1559
09/30/96	162	0	1412	114	104	48	1840
10/31/96	173	1	1703	125	123	63	2188
11/30/96	176	6	2005	129	134	68	2518
12/31/96	179	13	2286	143	142	75	2838
01/31/97	188	19	2556	154	164	81	3162
02/28/97	193	32	2832	166	174	85	3482
03/31/97	195	39	3085	178	207	100	3804
04/30/97	197	55	3341	187	224	109	4113
05/31/97	198	73	3680	198	245	121	4515
06/30/97	198	83	4025	208	269	128	4911
07/31/97	197	97	4374	216	283	137	5304
08/31/97	191	108	4730	225	298	143	5695
09/30/97	191	126	5028	234	322	151	6052
10/31/97	186	147	5428	240	343	160	6504
11/30/97	188	160	5736	254	367	179	6884

[Regreso](#)

Anexo 4

Foros en los BBS estudiados:

Club:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| 3.- Casa Club> | 5.- Novell Redes Y Protocolos> |
| 6.- Frases Celebres> | 7.- Unix> |
| 8.- Maestros> | 9.- Mercadotecnia> |
| 10.- Astronomía> | 11.- Rock And Roll> |
| 12.- Reuniones BBSeras> | 13.- Asocia Ideas> |
| 14.- México Cultura y Tradiciones> | 15.- Comics Y Manga> |
| 16.- Chistes> | 17.- Ciencia> |

- 18.- Ecología>
- 20.- Deportes>
- 22.- Palomitas De Maíz>
- 24.- Inspiraciones>
- 26.- Audio y Video>
- 28.- Virus>
- 30.- El Barrio>
- 33.- Cartoons>
- 35.- Ms Dos>
- 37.- Mitología>
- 39.- Computadoras>
- 41.- Realidad Virtual>
- 43.- Inteligencia Artificial>
- 45.- Misterios Sin Resolver>
- 47.- Ajedrez>
- 49.- Multimedia>
- 51.- Internet>
- 53.- Aviso Clasificado>
- 55.- Ingenierías>
- 57.- Consulta Legal>
- 59.- Amiga>
- 61.- Informática>
- 63.- Calculadoras Programables>
- 65.- Modems Y Telecomunicaciones>
- 67.- Electrónica>
- 69.- Info Tramites>
- 71.- Historia Universal>
- 73.- Música Clasica>
- 75.- Mac>
- 77.- Ensamblador>
- 79.- Energía Solar>
- 81.- PCgames>
- 83.- Peticiones Y Novedades Musicales>
- 85.- OS2>
- 87.- Liderazgo>
- 89.- Discapacitados>
- 91.- Clientes Para WWW>
- 93.- Vicios Y Adicciones>
- 95.- Contabilidad Impuestos>
- 97.- Viajes Y Turismo>
- 99.- Entorno Iteso>
- 101.- Francais>
- 103.- La Cocina>
- 105.- Padres E Hijos>
- 107.- Linea De Golpeo>
- 109.- Mantenimiento Y Soporte De PCs>
- 111.- Todo Sobre El Automovil>
- 113.- Graficas 3D>
- 115.- Cuentos Cortos>
- 117.- Biología Molecular>
- 119.- Biografias>
- 121.- Basketball>
- 123.- Conflicto En Chiapas>
- 125.- Canto Nuevo>
- 127.- Calaveras>
- 129.- LPC>
- 131.- Relaciones Norteamericanas>
- 19.- Arte Ascii>
- 21.- El Periódico>
- 23.- Canciones>
- 25.- Dudas Del CLUB BBS>
- 27.- SIDA AIDS>
- 29.- Windows>
- 32.- Automovilismo Deportivo>
- 34.- Fisicoculturismo>
- 36.- Ortografía Y Redacción>
- 38.- Literatura>
- 40.- INEGI>
- 42.- English Only>
- 44.- Ritmos Alternos>
- 46.- Música Romantica>
- 48.- Ciclismo Triatlon>
- 50.- Programación Neurolingüística>
- 52.- Política Y Cosas Peores>
- 54.- Muds>
- 56.- Fotografía>
- 58.- Arte Y Cultura>
- 60.- Ciencias De La Comunicación>
- 62.- Programación>
- 64.- Matemáticas Recreativas>
- 66.- Tablaturas Y Acordes>
- 68.- Sexualidad>
- 70.- Amigos De Los Animales>
- 72.- Economía Negocios Y Finanzas>
- 74.- Psicología>
- 76.- Consulta Médica>
- 78.- Aeronáutica>
- 80.- Magic>
- 82.- Sociedad BBS>
- 84.- Futbol Soccer>
- 86.- Sugiere Foros>
- 88.- Deutsche>
- 90.- Bolsa De Trabajo>
- 92.- TV Y Comerciales>
- 94.- Beisbol>
- 96.- Fenómenos Paranormales>
- 98.- Relación Hombre Mujer>
- 100.- Guía Del Ocio>
- 102.- Radio>
- 104.- The Beatles>
- 106.- Oldies 70s Y 80s>
- 108.- TEATRO>
- 110.- Artes Marciales>
- 112.- Solo Sysops>
- 114.- Juegos De Rol>
- 116.- Lenguas Indígenas>
- 118.- Arquitectura Y Diseño>
- 120.- Filosofía>
- 122.- Escultismo>
- 124.- Ciencia Ficción>
- 126.- Sociedades Secretas>
- 128.- Diseño Gráfico>
- 130.- Informacion De Posgrado>
- 132.- Religión>

Hal 9000

Name	Description
infobbs	Información sobre este BBS
café	El café universitario
ciencia	Ciencia
computacion	Computacion
internet	Internet, tips, etc
literatura	Literatura
ficción	Ciencia ficción
cine	El séptimo arte
música	Música
política	Política
ascii	Arte ASCII
virus	Virus informáticos
videojuegos	Juegos de video de todo tipo
mascotas	Mascotas caseras o no caseras :-)
misterios	Misterios, ovnis, parasicología
deportes	Deportes
Sexualidad	Sexualidad
Filosofía	Filosofía
aburrido	El foro de los usuarios aburridos
chistes	Chistes
inspira	Inspiración
afición	Aficiones: comics, tarjetas, monedas, etc
lyrics	Letras de canciones
auxilio	Auxilio, me hundo !
sueños	Platica tus sueños interesantes (oníricos)
asesoría	Asesorías académicas
palabra	Tips sobre gramática
aniver	Aniversarios, cumpleaños, santos, etc..
cupido	El foro del amor y la amistad
méxico	Todo sobre México!!
linux	Linux !

Speed

Name	Description
SpeedBBS	Información General acerca del BBS
General	Temas de interés general asi como avisos
Sugerencias	Deseas sugerir algo al BBS?
Salidas	Salidas y pachangas para los viciosos
Deportes	Todo sobre el Mundo deportivo
Canciones	Canciones, Solo Canciones, Rock, Banda, Lo que quieras.
Música	Aquí encontrarás todo lo referente a Música y Artistas.
ParaDoX	Juegos de Rol, Anime, y muchas otras cosas aqui!
Pantalla	Cine, Televisión y Video en un solo Board!
StarWars	Una puerta a Trivias, Preguntas y comentarios acerca de SW
Frases	Tienes alguna frase que quieras compartir?
Inspiración	Para poemas y versos salidos de tu ronco pecho...
Misterios	Entra a lo desconocido y misterioso en este Board
Amor	Lo Romantico "con todo y miel" aqui va!
Programing	Desde basic hasta Assembler aqui!

Web	WWW, W3 World Wide Web, Como quieran!
Internet	Todo acerca de la supercarretera de Información..
CompuJuegos	Todo lo que quieras saber de tus juegos favoritos!
Ciencia	Avances tecnológicos y todo lo que pasa en la ciencia hoy
Sexualidad	Todo lo referente a la sexualidad
Cumpleaños	Si vas a cumplir años el próximo mes, Postealo!
Chistes	Chistes, chistes y mas chistes!
Chismes	Para sacar el lavadero y comadrear agosto!
Aburrr	Si quieres desaburrirte un rato.. No hay mejor Board!
Discutamos	Discusiones en forma seria ...
Religión	Todo lo que quieras saber sobre las diferentes religiones
Desahogos	No te traumes, Platica con nosotros...
Dreams	Cuéntanos todos tus sueños...
Sucesos	Dinos lo que te paso en el día...
Librería	Comentarios acerca de libros y discusión sobre los mismo
Culturales	Para poner todo lo referente a la cultura en general
DearSanta	Para que pongas todas tus cartitas a Pancho Clos

[Regreso](#)

Bibliografía:

Baudrillard, J. (1993). Cultura y simulacro. Kairos. Barcelona

Bechar (1996). From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicknames, play, and identity on Internet Relay Chat. (en línea). <http://shum.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>

Fiske (1993). Power plays, Power Works. Verso. New York

Morris M. (1996). The internet as Mass Medium Journal of communication (en línea) <http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue4/vol1no4.html>

Parks, M. (1996). Making friends in Cyberspace (en línea) <http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue4/vol1no4.html>

Paz (1995). El laberinto de la Soledad . Fondo de Cultura Económica. México

Rafaeli, S. & LaRose, R.J. (1993). Electronic bulletin boards an “public goods” explanations of collaborative mass media. Communication Research, 20, 277-279.

Reid E. (1991). Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat. Tesis con honores del Departamento de Historia. Universidad de Melbourne. (en línea) <http://www.ee.mu.oz/papers/emr>

Rheingold H. (1994). The Virtual Community. Harper Collins, New York.

Shina & Stones. Questioning the Media

Sproull, L. & Kiesler (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. Managment Science, 32, 1492-1512.

Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated Interaction: A relational perspective. *Communication Research* , 19 (1), 52-90

Walther, J. B., Anderson J. & Park D. (1994). Interpersonal effects in computer-mediated Interaction: A Meta-Analysis of social and antisocial Communication. *Communication Research* , 21 (4), 460-487

<http://www.wired.com/wired/1.1/features/cybersex.html>

<http://www.wired.com/wired/2.06/departments/electrosphere/alt.sex.bondage.html>

<http://www.wired.com/wired/4.04/features/turtle.html>

<http://cug.concordia.ca/~mtribe/mtribe94/cybertribe.html>

<http://www.whitman.edu/~hedgesaj/stuaff/cmccandcsd.html>

<http://www.eff.org/>

http://www.eff.org/pub/Net_culture/Virtual_community/online_love.article

http://www.eff.org/pub/Net_culture/netizen.paper

<http://www.vianet.net.au/~timn/thesis/index.html>

<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.html>

<http://www.december.com/cmc/study/people.html#G>

<http://www.well.com/user/hlr/>

<http://www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue4/vol1no4.html>



[Regreso al índice de esta edición](#)

