

La puesta en pantalla: rituales de presentación en un foro virtual universitario*

Ana Gálvez Mozo

Resumen

El presente artículo muestra cómo las personas que interactúan en los entornos virtuales realizan un enorme y complejo esfuerzo para presentarse ante los/as demás. Para explicar tal ejercicio se utiliza la noción de puesta en pantalla, que es el conjunto de declaraciones que se realizan en un espacio virtual con la posibilidad de que sean leídas, interpretadas y/o contestadas por otros usuarios. Tal conjunto de declaraciones es una práctica en la que los usuarios se presentan ante los demás y elaboran una imagen de sí mismos. Con el objetivo de ilustrar este concepto se ha analizado un foro de la UOC. En su análisis se ha mostrado que existe una amplia diversidad de puestas en pantalla, que una misma persona puede desarrollar puestas en pantallas múltiples, cambiantes y contradictorias entre sí, y que los participantes existen en un proceso siempre inacabado de construcción y reconstrucción permanente.

Palabras clave

puesta en pantalla, interacción, entorno virtual, presentación del yo, identidad

Las computadoras son arenas para la experiencia social y la interacción dramática, un tipo de medio más parecido al teatro popular, y su resultado es usado para la interacción cualitativa, el diálogo y la conversación. Dentro de la cajita hay otras personas.

G. Stone

cesario, transformar y adaptar nuestras herramientas de análisis social (Woolgar, 2002). En ese sentido, desde el primer momento en que irrumpen los entornos virtuales en nuestra vida cotidiana aparecen estudios que se interrogan por el problema de la interacción en ellos.

Esos análisis presentan dos abordajes diferentes. El primero tiene como punto de partida la riqueza que encierra la interacción cara a cara y la complejidad de las relaciones presenciales. Así, su interés por los entornos virtuales consiste en esclarecer las limitaciones que éstos introducen en la interacción humana. El modelo de reducción de signos sociales (*reduced social cues*) es la propuesta más conocida de este enfoque. Sus trabajos recogen, sobre todo, una serie de experiencias centradas en la toma de decisiones en grupo (Kiesler, Siegel y McGuire, 1984; Sproull y Kiesler, 1986, 1991). Sus principales

INTRODUCCIÓN: EL PROBLEMA DE LA INTERACCIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES

Multitud de autores/as señalan, desde hace bastantes años, que los entornos virtuales constituyen un nuevo campo de exploración para las ciencias sociales. Son espacios donde se replantean viejos problemas y donde surgen nuevas oportunidades para revisar y, si fuese ne-

*Este artículo se enmarca en una investigación más amplia sobre la sociabilidad en un foro virtual de la UOC llevada a cabo por el grupo GIRCOM (Grupo interdisciplinar de investigación en comunidades virtuales de la UOC).

resultados insisten en que las *comunicaciones mediadas por ordenador* (CMO) pierden signos sociales atribuibles al contexto y, por tanto, se favorece la desinhibición de los/as participantes. Los medios de correo electrónico, por ejemplo, limitados a textos y algunas imágenes, no recogen signos como características de género, edad, raza, estatus social, expresión facial y entonación, que se emplean de forma habitual en las interacciones cara a cara y contribuyen a su correcto desarrollo. La carencia de tales signos también se ha utilizado para explicar tanto la igualdad de participación (en términos de género o procedencia social) como los altos niveles de agresión que a veces se perciben en grupos mediados por ordenador. El *flaming* (insulto) se explica de este modo como síntoma de la presencia de una desinhibición relacional completa (Sproull y Kiesler, 1986, 1991).

El modelo de «reducción de signos sociales» ha recibido duras críticas. Ha sido especialmente cuestionado en trabajos que se han centrado en el análisis de contextos diferenciados. Es decir, en el examen de los usos atribuidos a las CMO en diversos entornos y en la comparación que se establece entre tales entornos y no con respecto a la interacción presencial. Por ejemplo, Spears et al. (1990) y Lea y Spears (1991) han mostrado cómo los efectos de las CMO sobre los procesos de toma de decisiones grupales varían en función del sentido de pertenencia de los/as participantes a sus grupos. Y concluyen que lo que el modelo de «reducción de signos sociales» atribuye a la tecnología no es más que el resultado del modo en que los grupos experimentales habían sido organizados. Mantovani (1994) es otro buen ejemplo de cuestionamiento del anterior modelo. En una extensa revisión de casos muestra que, en vez de vencer las barreras espaciales o jerárquicas en las organizaciones (como señala aquel modelo), las CMO tienden a reforzarlas. Para este autor, la tecnología no tiene efectos sociales al margen del contexto en que se implementa y utiliza. Todas estas críticas han dado origen a un segundo tipo de trabajos. En éstos se sostiene que las CMO facilitan experiencias de relaciones sociales tan sustanciosas como complejas, y que la interacción que posibilitan es diferente de la presencial pero no

por ello más limitada. El autor más conocido en esta línea es Rheingold (1993). Sus experiencias en WELL (Whole Earth 'Lectronic Link) muestran que las CMO generan verdaderas comunidades, ricas, complejas, variables y multidimensionales. Sus investigaciones hablan de grupos de personas comprometidas, que se apoyan entre sí, se aconsejan, mantienen relaciones personales muy intensas y sufren decepciones dolorosas. En este tipo de trabajos, las tecnologías de la comunicación acercan a las personas, generan interacciones idiosincrásicas y reformulan el lazo social (Vayreda, Núñez y Miralles, 2001).

No resulta exagerado afirmar que este segundo abordaje del problema de la interacción en los entornos virtuales domina el panorama académico en la actualidad (Woolgar, 2002). No obstante, hay un tema no demasiado abordado por este enfoque. Nos referimos al esfuerzo de presentación que realizan los/as participantes o usuarios/as de un entorno virtual. Y es que, como afirma Núñez (2001), si hay algo característico en los foros y *chats* es que ofrecen la posibilidad de soñar, la opción de presentarnos de mil maneras diferentes: «... tanto en los foros como en los *chats* hay un elemento que les confiere un poder de atracción considerable: la posibilidad de soñar. La imaginación, la espera imaginativa, la simulación, la expectativa siempre abierta y constantemente renovada de lo que puede pasar, la posibilidad de presentarse y aparecer como uno quiere o querría ser, otorga a estos espacios la fuerza de seducción de una fábrica de sueños a medida» (Núñez, 2001).

En esa línea, el presente artículo muestra cómo las personas que interactúan en esos entornos realizan un enorme y complejo esfuerzo para presentarse ante los/as demás. Tal ejercicio indica varias cosas. En primer lugar, que los/as usuarios de un entorno virtual relacionan directamente su imagen ante los/as demás con la presentación que hacen de sí mismos en sus interacciones. Por tanto, esta imagen aparece marcada y puntuada por ese ejercicio. Además, en segundo lugar, muestra que los entornos virtuales no son meros entramados de mensajes en los que se intercambia información, sino que sobre

todo son, como señala la cita que abre este texto, «arenas para la experiencia social y la interacción dramática», y en definitiva, la producción de sociabilidad.

Todo esto se torna especialmente relevante en el caso de los foros universitarios y educativos en general. Éstos son mucho más que espacios para intercambiar contenidos académicos. La mayoría de análisis que de ellos mismos se han realizado (Prats, 2001; Villalba, 2001) tienden a centrar su atención en el proceso formativo y soslayan que en ellos se produce una rica interacción y verdadera realidad social. En este sentido, el mencionado esfuerzo de presentación de sí mismos/as que realizan los/las participantes en un foro universitario es especialmente rico y complejo. Hasta tal punto esto es así que no tomar en consideración tales entramados relacionales puede conducir a la falta de consecución de determinados objetivos educativos o a la pérdida de calidad de éstos.

EL FORO VIRTUAL DE HUMANIDADES Y FILOLOGÍA CATALANA: LA PUESTA EN PANTALLA

Para argüir lo antes mencionado desarrollaremos un estudio de caso. Nuestro objetivo es un foro de la UOC. Conviene aclarar que la UOC es una universidad no presencial, de las llamadas «a distancia». Utiliza modelos pedagógicos basados en la tecnología multimedia e interactiva. Es una nueva apuesta porque basa su sistema educativo en el concepto de «campus virtual». Desde casa y mediante un ordenador personal conectado a la red, los/as estudiantes pueden estar en contacto permanente con los servicios de la universidad, con todos los/as profesores/as y con el resto de estudiantes. El seguimiento y desarrollo de las distintas materias se realiza a partir de los diversos espacios virtuales que ofrece el campus virtual. Pues bien, nuestro trabajo se ha centrado exactamente en el Foro de los Estudios de Humanidades y Filología. Éste es un espacio abierto a todos los estudiantes de la UOC. No pertenece a un aula concreta y es transversal a todas las asignaturas y disciplinas.

En otro lugar (Gálvez, 2004) hemos realizado un extenso y minucioso análisis de la interacción que se produce en este foro universitario. Concretamente, se analizó la actividad del foro en las fechas comprendidas entre agosto de 1998 y febrero de 1999. Aquí, no obstante, queremos evocar un detalle que, en su momento, nos llamó poderosamente la atención. Las personas que intervenían en el Foro de Humanidades y Filología realizaban un cuidadoso y esmerado trabajo de presentación de sí mismas. La mayoría de los mensajes de este foro se pueden caracterizar por su cariz «virtuoso». Al leer muchas de las intervenciones asistimos a un despliegue de tácticas y procesos a través de los que los/as participantes se muestran como personas aceptables ética, moral e intelectualmente, y también como personas que poseen un bagaje de conocimientos y experiencia muy elevado. Así pues, el foro tiene una dimensión de «escaparate» donde exhibir y lucir conocimientos históricos, geográficos, científicos, una elevada moralidad, una ética afinada... La elección de los aspectos que exhiben los/as participantes no es azarosa, forma parte de un conjunto de elementos que proporcionan estatus y prestigio en el contexto universitario en el que se inserta nuestro foro.

El ejercicio de presentación de uno/a mismo/a no podía quedar sin análisis. Aparecía como una dimensión fundamental en la comprensión minuciosa de la interacción que se producía en ese espacio. Para realizar un examen de esos elementos nos pareció oportuno recuperar un término acuñado por Goffman (1959): «puesta en escena». Sin embargo, en el sentido que daba Goffman a la noción de escena, ésta, obviamente, no existe. El conocimiento que tenemos de las personas con las que nos relacionamos es de importancia capital para dar coherencia y sentido a la interacción. En la interacción cara a cara tenemos a nuestra disposición una infinidad de elementos que nos permiten mostrar nuestra identidad. Pueden ser elementos físicos, como nuestra vestimenta, el cuerpo..., o elementos de orden simbólico, como el estatus, la pertenencia a determinadas categorías, etc. En la interacción *on-line* todos esos elementos desaparecen. En el foro, por tanto, no estábamos, en rigor, ante una escena, más bien nos encon-

trábamos ante una pantalla. Es decir, nuestra escena era una simple pantalla. Así, adaptamos un poco la noción de Goffman y se convirtió en «puesta en pantalla».¹

Se podría definir este neologismo, al menos de manera tentativa y para comenzar nuestro análisis, como el conjunto de declaraciones que realizan los intervinientes en este espacio virtual con la posibilidad u horizonte de que van a ser leídas, interpretadas y/o contestadas por otros/as usuarios/as. Además, hay que considerar ese conjunto de declaraciones como una práctica en la cual los y las usuarias se presentan ante los/as demás y elaboran una imagen tanto de sí mismos como de un otro generalizado. Los/as participantes son autores y creadores además de consumidores del contenido que hay o encuentran en ese medio. En este sentido, hemos comprobado que participar en un foro tiene mucho en común con la redacción de guiones. Además, también hemos constatado que los/as usuarios/as, al mismo tiempo que construyen este conjunto de declaraciones para presentarse ante los/as demás, se definen a sí mismos/as, crean yoes y nuevas maneras de pensarse.

LA PUESTA EN PANTALLA: RITUALES DE PRESENTACIÓN

La puesta en pantalla es una suerte de ritual que, en el caso que nos ocupa, presenta las dimensiones que a continuación se comentan.

Imágenes tecnohumanas

Las prácticas de significación que se producen en el foro lo convierten en un marco tecnológico, concreto

y evidente, que no se soslaya en ningún momento. Este marco potencia y limita tales prácticas. Sea como fuere, hemos observado que tanto la presentación de uno mismo como la construcción del otro generalizado surge de una interacción inmediata entre lo humano y lo tecnológico. Tal vez suceda lo mismo en los entornos presenciales; el caso es que en el Foro de Humanidades el fenómeno tenía una potencia inusitada. A las imágenes generadas de esta manera las hemos denominado *imágenes tecnohumanas*. Entre ellas hay atribuciones hacia lo tecnológico, atribuciones realizadas gracias a lo tecnológico, definiciones de uno/a mismo/a y de los demás que incorporan en su contenido la tecnología (definirse como un *cyborg*), distinciones entre acontecimientos que ocurren en el espacio virtual y los que ocurren fuera de ese espacio (espacio definido como más real) y representaciones de lo humano a través de emoticones. Veamos algunos ejemplos.²

FH-364

No us ho vull amagar per més temps, sóc una androide. D'aquí el gust per les màquines en general i els llibres digitals en particular. Estic programada per a l'aprenentatge de les vostres emocions. No dispo de calor humà però em mantinc a temperatura ambient amb un sistema calor/frigorífic d'última generació. Els humans són fascinants, plens de dèries, de... calor humà. No deixeu de sorprendre'm gratament. Rebeu una expressió carinyosa... no, encara no ho domino. Digem-ne una expressió d'energètica simpatia. P.D.: Estic per desactivar-me el sistema de defensa anti-rampant. Estaré començant a emocionar-me? Ambdues coses em diverteixen, ambdues són inapropiades com ja t'imaginaves.

Marga.³

¹Para un análisis más detallado de la creación de este neologismo, léase Gálvez (2004).

²Los mensajes aparecen en la lengua en la que fueron redactados. Conservamos el idioma original porque su traducción podría alterar la intencionalidad y cierto sentido con el que fueron redactados. Sin embargo, los hemos traducido al castellano como nota a pie de página para facilitar la comprensión al lector. Cada extracto de mensaje aparece precedido de las letras FH y un número. Las primeras quieren decir Foro de Humanidades y el número indica el mensaje del que procede el extracto.

³No os lo quiero esconder por más tiempo, soy una androide. De aquí el gusto por las máquinas en general y los libros digitales en particular. Estoy programada para el aprendizaje de vuestras emociones. No dispongo de calor humano pero me mantengo a temperatura ambiente con un sistema calor/frigorífico de última generación. Los humanos sois fascinantes, llenos de obsesiones, de... calor humano. No dejáis de sorprenderme gratamente. Recibid una expresión cariñosa... no, todavía no lo domino. Digamos una expresión de energética simpatía. P.D.: Estoy por desactivarme el sistema de defensa antirampante. ¿Estaré empezando a emocionarme? Ambas cosas me divierten, ambas son inapropiadas como ya te imaginabas. Marga.

Como se observa, la autora se define directamente como una androide.

FH-215

Francament, em sento inclinada a l'aventura. Si el César no, poder la subtil Paula o algun altre em voldria acompanyar o explorar propis i/o nous camins virtuals.

Marga.⁴

La aventura y el riesgo se dan y tienen sentido en la exploración de la red, en las innumerables sorpresas e imprevistos que encierra. Es una tierra ignota y desconocida... En el siguiente, por el contrario, ese territorio adquiere características humanas.

FH-595

S'està morint el nostre estimat i benvolgut fòrum? Quin és la seva malaltia? Potser li faci mal l'ànima, o tingui una falta crònica d'idees. És possible que el seu mal sigui greu, però qui sap si irreversible? Ens hem quedat sense idees per alimentar-lo?... Potser és que ja hem aconseguit que el fòrum sigui allò que volem i ara el deixem morir, decrepit, trist, abandonat, putrefacte? O potser ha estat el desànim de no aconseguir-ho el que ens fa retrocedir i abandonar les seves restes als voltors? No senti la seva desesperada crida? O no volem sentir-la? No soc poeta, però m'agradaria ser-ho. Ara hauria d'escollir un argument: una elegia, un epitafi, o un cant a l'ave fènix?

César.⁵

Resulta interesante recalcar que los/as participantes en el foro intentan asimilar su experiencia en él e integrarlo en las definiciones que ofrecen de su aspecto, deseos, anhelos e interacción. También son claros al enfatizar que están inmersos en un proceso interactivo que no se

da cara a cara y que está mediatizado por la tecnología. Es, en definitiva, un mecanismo para recordar y poner en un primer plano la ausencia de corporalidad y la relevancia que tiene el medio tecnológico.

Lenguaje gestual (emoticones)

Algo parecido pasa con los emoticones. Éstos son dibujos o gráficos que habitualmente expresan sentimientos o emociones. Los más habituales representan caras o hacen dibujos. Los primeros, por ejemplo, son símbolos que representan una cara humana, pero siempre realizando algún gesto, expresando una determinada sensación, emoción, impresión o sentimiento. Representan una dimensión gestual que sin la presencia del cuerpo en la interacción desaparecería. Este mensaje de Marta, precisamente, arranca con tales dibujos:

FH-510

:DDDDDDDDDD

... és a dir... que m'han caigut les llàgrimes de riure llegint la carta de l'italià al director d'hotel anglès! Si envieu gaire material més com aquesta a casa no es creuran que estic connectada a la UOC... es pensaran que tinc una pantalla i un ratolí que em fan pessigolles!!!

Marta.⁶

Aquí tenemos dos puntos acompañados de una serie de «D». Expresa una risa loca, casi incontrolada.

También hay dibujos a través de los que se representa de forma simbólica al propio participante o sus estados de ánimo; representan gestos no verbales que significan rechazo, enfado, enemistad, insulto...

⁴Francamente, me siento inclinada a la aventura. Si César no, posiblemente la sutil Paula o algún otro me querría acompañar o explorar propios y/o nuevos caminos virtuales. Marga.

⁵¿Se está muriendo nuestro querido foro? ¿Cuál es su enfermedad? Quizá le duela el alma, o tenga una falta crónica de ideas. Es posible que su mal sea grave, pero ¿quién sabe si irreversible? ¿Nos hemos quedado sin ideas para alimentarlo?... ¿Quizá es que ya hemos conseguido que el foro sea aquello que queríamos y ahora lo dejamos morir, decrepito, triste, abandonado, putrefacto? ¿O quizá ha sido el desaliento de no conseguirlo lo que nos hace retroceder y abandonar sus restos a los buitres? ¿No oís su desesperada llamada? ¿O no queréis oírla? No soy poeta, pero me gustaría serlo. ¿Ahora tendría que escoger un argumento: una elegía, un epitafio, o un canto al ave fénix? César.

⁶... es decir... ¡que se me han saltado las lágrimas de risa leyendo la carta del italiano al director de hotel inglés! Si enviáis algún material más como éste en casa no se creerán que estoy conectada a la UOC... ¡¡¡se pensarán que tengo una pantalla y un ratón que me hacen cosquillas!!! Marta.

FH-339

Yo estoy más con Celia, que con su corazón... Además, veo que a medida que abandono la adolescencia (proceso involuntario de culminación lejana, en el que todavía invierto pocas ganas) soy cada vez más flower power.

F!

```

O
O ooo O
O oo * oo O
O oo *** oo O
O oo * oo O
O ooo O
# # x
# # x #
# # #x # #
x # #
x ##
x#
x
    
```

El dibujo representa una flor, el símbolo que mejor representa para la autora su estado de ánimo en ese momento de su vida.

FH-335

Caray, vas fuerte...

```

          xxxxx
            x x
              x  x
                xxx xxx x
                xxxxxxxx xxxxxxxx
                xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
                xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
                xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
                xxxxxxxxxxxxxxxx
                x xxxxxxxx
                x   xxx
                x
                x
                x x
                x  x
    
```

Aquí tenemos un corazón.

FH-336

Mira que sois «chorras», ein?

```

      XXX
      X X
      X X
      X X
      X X
      X X X
      X X
      XXXXXXXX XXXXX
      X X X XXXXXXXX X
      X X X X X X
      X X X XXXXXXXXXX
      X X X X X
      XX XX X
      X X
      XXXXXXXXXXXXX
    
```

A10.
M.

Aquí tenemos un dibujo obscuro y desafiante; imita el gesto de cerrar la mano y mantener el dedo corazón levantado.

En las puestas en pantalla los emoticones son un indicador explícito de emocionalidad. Son una suerte de sustituto del lenguaje corporal y, de algún modo, van más allá de éste. Es decir, dibujar una sonrisa no es sonreír realmente, pero es mucho más explícito y expresivo. Mientras que sobre un gesto en la interacción cara a cara siempre cabe la posibilidad de que exista un error en nuestra interpretación, sobre el emoticón esta ambigüedad es menor, ya que se asienta en un código de representación aceptado por toda una comunidad.

La exclamación

En estrecha relación con la manifestación de emociones, tenemos el juego de exclamaciones. Las más utilizadas son onomatopeyas que evocan un sonido real. No importa demasiado si la reproducción o imitación es exacta y se corresponde con el ruido que se quiere evocar; lo que importa es la sensación que transmite, el efecto de «realidad».

FH-247

*doncs no he tingut temps material de llegir-me tants i tants missatges! bufff!*⁷

Como se observa, en el foro existe un enorme esfuerzo por imitar el lenguaje y la comunicación oral. Así, en muchos momentos de la interacción encontramos marcas típicas del lenguaje oral.

FH-656

Ens tenen por? Ai, no, esperem que no. Aquí no matem ningú (només el fem patir d'allò més! Je, je, je...).

Ara, per cert, de què podriem parlar?

Cuideu-vos,

*César.*⁸

Se imita el sonido de la risa.

FH-505

*... és que si França signa i les llengües minoritàries surten a la llum el món pot descobrir que és un país molt petit. Apa Siau Marga.*⁹

Se imita el gesto de levantar la mano que acompaña en catalán la despedida.

Con este tipo de expresiones emuladoras de la oralidad se dota al discurso de cierta calidez comunicativa, de frescura en la interacción y de proximidad con los/as otros/as participantes del foro.

Distintividad personal (firmas)

La puesta en pantalla normalmente se firma. Hasta cierto punto ésta es redundante, puesto que todo mensaje va acompañado de una fotografía, información institu-

cional sobre el/la emisor/a y datos de la emisión. No obstante, el cierre de un mensaje se considera un elemento fundamental de la presentación ante los/as demás. ¿Por qué? Porque proporciona cierta información sobre el emisor que desborda la proporcionada por la institución. Así, los/as participantes del foro cuidan mucho este tipo de firmas finales. Normalmente hacen referencia a la expresión que suele acompañar el nombre de cada participante en el foro. Tal expresión es idiosincrásica de cada persona, suele ser permanente, vivaracha, breve y concisa. A menudo expresan cordialidad con los/as posibles lectores/as. Son una suerte de tatuaje de quien las escribe que pretende generar distinción. Resulta interesante constatar que son reconocidas fácilmente por todos/as los/as participantes del foro. Algunos ejemplos son:

1. *A conservar-se,*

Joana.

2. *César.*

:)

3. *A reveure.*

*Mar.*¹⁰

4. *Divertiu-vos per mi.*

*Marga.*¹¹

La calificación

La calificación está estrechamente unida al ejercicio que realizan las firmas. Existen dos tipos de calificativos. Unos se utilizan para definir y dar fuerza e intensidad a lo que se está argumentando, por ejemplo:

FH-705

*Clinton sàtir, assassí, tirà, cínic, capullo, idiota, mamonàs, cretí, dèspota, mesquí!!!!!!*¹²

⁷ ¿Pues no he tenido tiempo material de leerme tantos y tantos mensajes! ¡Bufff!

⁸ ¿Nos tienen miedo? Ay, no, esperemos que no. Aquí no matamos a nadie (¡sólo le hacemos sufrir el máximo posible! Je, je, je...). Ahora, por cierto, ¿de qué podríamos hablar? Cuidaos, César.

⁹ ... es que si Francia firma y las lenguas minoritarias salen a la luz el mundo puede descubrir que es un país muy pequeño. Hale, adiós. Marga.

¹⁰ Hasta la vista.

¹¹ Divertíos por mí.

¹² ¡¡¡Clinton sátiro, asesino, tirano, cínico, capullo, idiota, mamonazo, cretino, déspota, mezquino!!!!

FH-706*i genocida*

Estos calificativos buscan proporcionar un cariz único y propio a lo que se dice y al objeto sobre el que se habla. También pretenden dar una imagen muy clara y consistente de que se dispone de una opinión firme y fundamentada, incluso de un conocimiento muy maduro. Todo esto ayuda a generar y gestionar una determinada imagen.

El segundo tipo de calificativos son los que se utilizan para calificar a los/as compañeros/as del foro, por ejemplo:

FH-303

P.D.: César, O Rei do Fòrum, et prego em disculpis, no intento competir amb el número de missatges ni en cap altra cosa. Ha estat una sèrie de compulsions.

*Marga.*¹³

FH-307

*La Musa del Fòrum (na Celia) m'ha deixat amb la boca oberta davant una exposició de genitals tan... Bé, tan... Tan. Sí, sempre hi ha coses noves al món.*¹⁴

Estos calificativos se utilizan para marcar el estatus y prestigio que tienen algunos/as participantes en el contexto del foro.

Gestión de la comunidad (figuras de proximidad y distancia)

En la puesta en pantalla se establece un presente relativo en el que se ubica y localiza su autor/a. Resulta interesante observar cómo en ese ejercicio aparecen marcadores que determinan la proximidad o distancia con respecto al auditorio. Las alusiones a un pasado común, los pronombres personales o la formulación de preguntas

retóricas constituyen el principal grupo de esos marcadores. Permiten, esencialmente, que los participantes gestionen y negocien su presente diseñando el tipo de coordinación que establecen con su auditorio. A través de este ejercicio emerge un determinado sentido de comunidad u otro. Existen varios recursos que hemos agrupado a partir de las siguientes categorías:

1. Alusión a un pasado común. Las alusiones a un pasado común constituyen mecanismos frecuentemente utilizados en este foro para crear afinidad con el resto de participantes. Tal afinidad se logra aludiendo básicamente a la cultura a la que pertenecen y a un pasado compartido. En el siguiente ejemplo queda plasmada esta doble fuente de unión.

FH-274

*Efectivament, on són els històrics? (em sembla un terme més adient que no pas «vaques», el qual resulta ambivalent i, segons en quin context –i en la nostra cultura occidental i catalana–, pejoratiu, sobretot des de les modes anorèxiques...)*¹⁵

El autor interpela a los que llama «los históricos» del foro, refiriéndose a los y las participantes habituales en el foro, los/as más veteranos/as en este espacio. También se hace referencia al contexto cultural en el que se insertan, un contexto que puede variar en su grado de amplitud (cultura occidental, cultura catalana), pero que siempre deja patente los lazos comunes que los unen como colectivo.

2. Pronombres personales. Los pronombres personales constituyen otro importante mecanismo a través del que se establece proximidad o lejanía con respecto a un auditorio. La proximidad se genera a partir de los siguientes mecanismos:

– *Autorreferencialidad.* Las referencias a uno/a mismo/a, a experiencias privadas, vivencias personales,

¹³ P.D.: César, O Rei do Fòrum, te ruego que me disculpes, no intento competir con el número de mensajes ni en ninguna otra cosa. Ha sido una serie de compulsiones.

¹⁴ La musa del Foro (Celia) me ha dejado con la boca abierta delante de una exposición de genitales tan... Bien, tan... Tan. Sí, siempre hay cosas nuevas en el mundo.

¹⁵ Efectivamente, ¿dónde están los históricos? (me parece un término más adecuado que no el de 'vacas', que resulta ambivalente y, según en qué contexto –y en nuestra cultura occidental y catalana–, pejorativo, sobre todo desde las modas anoréxicas...

etc. constituyen un gesto de apertura al resto de integrantes del foro. Es un acto de exhibición de pensamientos íntimos. Los pronombres personales autorreferenciales hacen girar la acción, el contenido de un enunciado, sobre el/la autor/a. Establecen una conexión entre el mensaje y su emisor. Al hacer esto, se establece el mayor grado de proximidad con respecto al auditorio. Éste se convierte en observador y potencialmente juez evaluador de la interioridad del/la emisor/a. Como se observa en el mensaje de Marta (reproducido a continuación), la autorreferencialidad explica a los/as demás cómo se siente en un momento dado, cómo la visión de una determinada noticia la ha afectado. Marta habla de sí misma, de sus pensamientos y sentimientos más privados. La autorreferencialidad convierte a los/as demás en personas autorizadas para entender lo que ella siente. Las torna copartícipes de pleno derecho de su interior. Anula, de hecho, cualquier distancia entre el otro y Marta, entre el auditorio y la persona que ha redactado el mensaje.

FH-703

*no tenia intenció de connectar-me a la xarxa avui però davant la magnitud dels esdeveniments no puc evitar-ho. no puc evitar entrar cada poca estona a l'habitació on dorm el meu fill de tres anys i mirar-me'l. i pensar quants nens no dormiran mai més, a partir d'aquesta nit. és fastigós tot plegat. em revolta l'estòmac i me'n dono vergonya d'haver-me preocupat avui, com cada dia, per nimieses que enterboleixen la meua plàcida existència. i la sensació d'impotència i de ràbia se'm barreja a la punta dels ulls i me'ls humiteja. no sé ni perquè us escric. però em sento fatal. bona nit.
Marta.¹⁶*

– *Nosotros cultural*. Es frecuente hallar un pronombre que trasciende el espacio propio del foro y hace referencia a los integrantes de un mismo colectivo o cultura. Por ejemplo:

FH-660

No volem saber res de la nostra feblesa. Tothom riu en públic, però plorar en públic és incorrecte i sorprenent. No volem mostrar la nostra fragilitat, no la podem mostrar, ja que si ho féssim ens mostrariem despullats davant un món on la nuesa no és admesa.¹⁷

– *Tercero excluido (él o ellos)*. Se establece una distinción absoluta entre la persona que envía el mensaje y una tercera persona que realiza las acciones que se describen en la misiva. No obstante, esta distancia opera, paradójicamente, como un elemento de cohesión o de proximidad entre el emisor y el resto de personas que componen el foro. La mencionada tercera persona aparece como una especie de tercero excluido cuya función es generar cohesión en el foro. Como se aprecia en el siguiente mensaje, «la gente» es la entidad que realiza actos repudiados y «el otro» que permite a los miembros del foro definirse como un único colectivo o comunidad.

FH-287

Si ja és prou absurd que la gent s'exalti, lluiti o es baralli per un país i una bandera, encara ho és més que es barallin per que el seu equip de futbol ha perdut (sempre injustament i després d'un arbitratge nefast), de fet el nivell d'aborregament de l'espècie humana està arribant tant lluny, que si és cert que les vaques, els xais i les cabres estan com una idem, potser valdria la pena començar a valorar la possibilitat de fer-se vegetarià, per si de cas fos veritat allò de que «del que es menja es cria».¹⁸

¹⁶No tenía intención de conectarme a la red hoy pero ante la magnitud de los acontecimientos no puedo evitarlo. No puedo evitar entrar de vez en cuando en la habitación donde duerme mi hijo de tres años y mirarlo. Y pensar cuántos niños no dormirán nunca más, a partir de esta noche. Todo es asqueroso. Se me revuelve el estómago y me avergüenzo de haberme preocupado hoy, como cada día, por nimiedades que enturbian mi plácida existencia. y la sensación de impotencia y de rabia se me mezcla en los ojos y me los humedece. No sé ni por qué os escribo. Pero me siento fatal. Buenas noches. Marta

¹⁷No queremos saber nada de nuestra debilidad. Todo el mundo ríe en público, pero llorar en público es incorrecto y sorprendente. No queremos mostrar nuestra fragilidad, no la podemos mostrar, puesto que si lo hiciéramos nos mostraríamos desnudos ante un mundo donde la desnudez no es admitida.

¹⁸Si ya es suficientemente absurdo que la gente se exalte, luche o se pelee por un país y una bandera, todavía lo es más que se peleen porque su equipo de fútbol ha perdido (siempre injustamente y tras un arbitraje nefasto), de hecho el nivel de aborregamiento de la especie humana está llegando tan lejos, que si es cierto que las vacas, los corderos y las cabras están como una idem, quizás valdría la pena empezar a valorar la posibilidad de hacerse vegetariano, por si las moscas fuera verdad aquello de “de lo que se come se cría”.

– *Nosotros-presencial*. Hay casos en los que aparece un «nosotros» que requiere de la presencialidad, del encuentro cara a cara, para adquirir sentido en tanto que denominación de un colectivo.

FH-319

*FURBOOOO a la trobada? què passa César? tanta obsessió pel Furbo i mira ja ho tenim. Hi trobo a faltar la barbacoa de costelles de xai boig i estupendes hamburgueses d'autèntica vaca boja. Què més podem fer? trencar l'olla? espectacles de circ com el segon video del César?*¹⁹

FH-327

*El dia 3, a més a més de la trobada on anirem pulcrament vestits i preparats per trobar-nos amb tothom, i ningú ens fotrà ni cas per les presses; doncs el dia 3 hi ha altres activitats interessants.*²⁰

Como se aprecia en estos mensajes, establecer una ruptura o separación tajante entre los entornos virtuales y no virtuales es un reduccionismo. De hecho, es una falacia, porque se articulan continuamente y de mil maneras distintas. Y esa conexión no se debe soslayar en ningún análisis. En los mensajes anteriores la articulación *on-line/off-line* aparece de forma muy clara. Desde la virtualidad se refieren a un nosotros, a un colectivo que adquiere sentido en estos mensajes por el encuentro presencial fuera del espacio foro.

Hasta aquí hemos hablado de las principales figuras a partir de las cuales se establece proximidad. Sin embargo, la distancia es una coordenada igual de relevante. Las principales figuras a través de las que se gestiona son:

– *La segunda persona*. Ya sea del singular o del plural, constituye un potente marcador de distancia. Como

ocurre en el mensaje que aparece más abajo, es habitual que esa distancia provenga de una riña, reproche o reprobación que el que escribe la misiva realiza a otro integrante del foro.

FH-298

Benvolguda Margarita, Si el que pretenies era això, donar una explicació prou confo-sa, ho has aconseguit. Jo havia entrat amb la intenció de preguntar per la trobada i després d'això ho deixo córrer. A la pròxima espero ser-hi. fins aviat!
*Lurdes.*²¹

– *Vosotros-comunidad*. Estamos ante un «vosotros» que no establece distancia. Más bien todo lo contrario, aproxima. Pero ¿a quién? A los «otros», sus aportaciones y mensajes. El que escribe realiza un ejercicio de explicitación de cómo le afecta la acción de ese «otros» genérico, de ese «vosotros-comunidad». En tal ejercicio se produce una fuerte distancia entre la persona que envía la misiva y esta comunidad. Como se muestra en los mensajes, este «vosotros» tiene un efecto curioso: construye un colectivo constituido por el resto de participantes, exceptuando al que escribe. Aproxima a los otros en un todo, en ese todo que es el foro, y permite al que envía el mensaje mirar de lejos esa totalidad. Ese vosotros constituye la comunidad, que toma forma en cuanto el narrador la nombra desde fuera. De este modo, el nosotros-foro se escinde en un vosotros + yo; relación cuya naturaleza es de exterioridad.

FH-337

*Això, que com que últimament parreu tant, jo m'he decidit a fer una contribució ben breu que es veu que cadascú ha interpretat de la forma que li ha rotat...*²²

¹⁹ ¿FURBOOOO en el encuentro? ¿Qué pasa César? tanta obsesión por el Furbo y mira ya lo tenemos. Echo de menos la barbacoa de costillas de cordero loco y estupendas hamburguesas de auténtica vaca loca. ¿Qué más podemos hacer? ¿Romper la olla? ¿Espectáculos de circo como el segundo vídeo de César?

²⁰ El día 3, además del encuentro donde iremos pulcramente vestidos y preparados por encontrarnos con todo el mundo, y nadie nos hará ni caso por las prisas; pues el día 3 hay otras actividades interesantes.

²¹ Querida Margarita, si lo que pretendías era esto, dar una explicación suficientemente confusa, lo has conseguido. Yo había entrado con la intención de preguntar por la el encuentro y después de esto lo dejo estar. A la próxima espero ir. ¡Hasta pronto! Lurdes.

²² Esto, como últimamente habláis tanto, yo me he decidido a hacer una contribución bien escueta que por lo visto cada uno ha interpretado de la forma que le ha rotado...

FH-321

Ja que he oblidat l'adjunció al missatge anterior, pensava afe- gir-la en aquest. Però què voleu que us digui, no em sento amb forces. Per lo vist no cal que us digui allò de divertiu-vos.

*Encarna.*²³

3. *Preguntas retóricas.* En multitud de ocasiones, a través de preguntas eminentemente retóricas se demanda la presencia de un «otro». En esa llamada se le aproxima, se le implica en un «nosotros» y se le reconoce como miembro integrante de pleno derecho de la comunidad. En el primer mensaje que aparece a continuación estamos ante la invocación de una persona, pero ésta puede ser también genérica, tal como ocurre en el segundo mensaje.

FH-569

Molt bon dia, tarda o nit:

On se suposa que és, en César?

És només una pregunteta de res...

M'agraden els missatges de l'Marga, de'n Mario i de tothom, en general... però

On és en Lluíiiiis?

I ja posats a preguntar... sorry: on és la Paula?

Petonets!

*Isabel.*²⁴

FH-515

Però el que volia dir no va per aquí. Avuí he anat a la mani- festació contra Pinochet a Barcelona. I no hi he vist cap de vo- saltres...

On ereu?

A10.

*M.*²⁵

Con todos esos recursos el participante establece un presente relativo y acerca o aleja una determinada co-

munidad, o mejor dicho, sentido de pertenencia; crea, en definitiva un «nosotros». Pero ese «nosotros» varía, se aleja, se acerca, a veces está en el foro inmediato, otras en un acontecimiento pasado o, en ocasiones, en una comunidad cuyas fronteras son borrosas y van más allá del foro.

CONCLUSIONES: LA PUESTA EN PANTALLA PRODUCE UN YO DISTRIBUIDO Y ABIERTO

En la metáfora dramática que utiliza Goffman cuando analiza la presentación que realizamos en nuestra vida cotidiana, los personajes despliegan su actividad en un espacio físico determinado y en un tiempo único; por tanto, sólo pueden representar en ese determinado marco un único personaje. Pues bien, en nuestro entorno virtual asistimos a la aparición de un yo múltiple. La puesta en pantalla permite que el usuario defina yoes paralelos, puesto que el campus virtual posibilita el situarse en varios marcos o contextos simultáneos. Las ventanas de nuestro espacio virtual nos ubican en distintos escenarios en un mismo tiempo, al igual que permiten que en un único escenario operen y coincidan distintas temporalidades. Como usuarios prestamos atención a una sola de las ventanas de nuestra pantalla; sin embargo, de algún modo estamos presentes en todas ellas en cada momento. En ese sentido, así como Goffman definía la identidad de una persona como la suma de sus puestas en escena, en nuestro espacio la identidad de un/a usuario/a es la resultante del conjunto de sus puestas en pantalla. La diferencia fundamental con la propuesta de Goffman radica en que las puestas en pantalla son simultáneas, cosa que no puede ocurrir nunca con las puestas en escena. Recogiendo una noción acuñada por Bruner (1990), es posible hablar de un *yo distribuido* en el foro. El «yo» que el/la analista

²³ Puesto que he olvidado la adjunción en el mensaje anterior, pensaba añadirla en éste. Pero qué queréis que os diga, no me siento con fuerzas. Por lo visto no hace falta que os diga aquello de divertíos. Encarna.

²⁴ Muy buenos días, tardes o noches: ¿Dónde se supone que está César? Es sólo una preguntita de nada... Me gustan los mensajes de Marga, de Mario y de todo el mundo, en general... pero ¿Dónde está Céeeeesar? Y ya puestos a preguntar... sorry: ¿dónde está Paula? ¡Besitos! Isabel.

²⁵ Pero lo que quería decir no va por aquí. Hoy he ido a la manifestación contra Pinochet en Barcelona. Y no he visto a ninguno de vosotros. ... ¿Dónde estábais? A10 . M.

puede asignar a una persona está distribuido en el conjunto de puestas en pantalla que un/a participante elabora a lo largo del devenir de una o varias secuencias interactivas. Pero ese «yo distribuido» posee otra peculiaridad: está siempre abierto, en un continuo proceso de negociación.

El anterior análisis ha mostrado que en este foro universitario existe una amplia diversidad de puestas en pantalla, que una misma persona puede desarrollar puestas en pantalla múltiples, cambiantes y contradictorias entre sí. Los/as participantes existen en un proceso siempre inacabado de construcción y reconstrucción permanente. Lo que «es» cada participante se negocia continuamente, no hay un eje fundamental que dé coherencia y sostenga la identidad de la persona. De esta manera podemos afirmar que el patrón de relaciones en el foro, además de orden y organización, también implica desorden y desorganización. La característica más importante de este patrón de relaciones no es la estabilidad o la durabilidad, sino el cambio y lo imprevisto. Los integrantes del foro se construyen en el devenir de la interacción como entidades con posibilidad de agencia, lo que son en cada momento no es algo inmutable, si existe algún tipo de expectativas, éstas se pueden cambiar, modificar y transgredir. Las intervenciones son difícilmente predecibles de forma absoluta. El patrón de relaciones remite a apertura, a fronteras difusas y permeables, a delimitaciones borrosas entre las personas y sus funciones u objetivos. Tampoco desarrollan un único rol en particular, ni ocupan un espacio que es el que les corresponde, sino que, bien al contrario, las puestas en pantalla trascienden a las personas en particular. Cada persona puede desarrollar múltiples puestas en pantalla según requiera la dinámica concreta del momento.

La puesta en pantalla como capacidad del individuo para producir impresiones sobre los/as demás, y en consecuencia sobre uno mismo, implica lo siguiente:

1. Opera en un espacio que ya está ocupado, lleno de significados, símbolos y sentidos.

2. Sin embargo, la anterior operación implica una apropiación o reapropiación de los recursos simbólicos que se están desarrollando en el transcurso de una secuencia interactiva. Esa reapropiación implica que cada participante hace un uso idiosincrásico de este espacio de sentido, es decir, que introduce alguna diferencia en relación con lo enviado previamente.
3. Por último, como hemos visto en todos los ejemplos anteriores, las diferentes puestas en pantalla generan un presente que es relativo al resto de intervenciones y participantes. En ese presente se configura un otro en el mismo movimiento en que se instaura la imagen de uno mismo.

Para entender mejor todo esto prestemos un poco de atención al siguiente mensaje:

FH-317

¡Estoy desolado! Entro en el foro de humanidades buscando serenidad, reflexión, recogimiento, y ¿qué encuentro?

- Cojones mal peinados.
- Vídeos pornos.
- Los colores del «Barrio Sésamo».

¡Un poco de dignidad! Espero que los ficheros que adjunto, os reencuentren con el placer por la sabiduría y el rigor de pensamiento. Estoy convencido de que ayudarán a entender todo esto de las Vacas...

Pipino el breve

De entrada, la firma del mensaje, que es una ironía, es ininteligible sin atender a la secuencia interactiva en la que aparece la misiva. Su significado tiene que ver con el conjunto de supuestos, entendidos, discusiones y negociación que se está dando éste. Sucede otro tanto con la cuestión de los «Cojones mal peinados», los «Vídeos porno» y los «Colores del “Barrio Sésamo”». Sin embargo, todos estos elementos son recogidos en el mensaje y el autor se los apropia para lanzar un desafío. Al estar ante una actitud desafiante, el establecimiento de un presente relativo al mensaje y en relación con todos los anteriores es especialmente evidente. El desafío se puede aceptar o no, pero su-

pone un corte en la secuencia previa. Ese presente relativo aparece en todas las puestas en pantalla, aunque no sea tan evidente como en este caso, y nos habla de la implicación que el/la autor/a adquiere en ese instante dentro del foro y, concretamente, dentro de una secuencia interactiva. El presente es resultado de querer jugar y ser inteligido en el curso de una interacción y, por tanto, de operar con los recursos simbólicos que cada episodio despliega.

Todos los dispositivos, herramientas, relaciones, posiciones, dinámicas, símbolos, etc. que pueden generar un significado en el foro son prácticas de significación. Obviamente, el/la participante es competente porque posee un conocimiento previo que proviene de sus experiencias en la realidad no virtual y de su experiencia como integrante de su universidad, la UOC. Pero lo interesante reside en cómo ese conocimiento se actualiza en cada puesta en pantalla, se modifica, recrea, reinventa y varía. Así, cada intervención sitúa al participante en un momento presente en el cual él/ella es el eje central de la dinámica del foro y el resto aparece en la periferia. Es decir, la actualización no es un mero reflejo o copia de la competencia, sino supone novedad, innovación y variación. Esta novedad a la vez alterará la competencia del participante, es decir, lo transformará y le exigirá nuevos esfuerzos para presentarse ante los/as demás.

Como comentábamos en la introducción, los análisis sobre el fenómeno de la interacción en los entornos virtuales educativos han centrado, tradicionalmente, su atención en el proceso formativo y en la recepción de éste por parte del/la discente. Así, se ha examinado cómo debe ser la programación de una materia que se imparte de manera virtual para que tenga un buen seguimiento, qué mecanismos potencian el debate virtual sobre los temas impartidos, etc. Pero soslayan que en cualquier espacio virtual se genera una interacción compleja que va más allá de la transmisión de contenidos. En ellos se define verdadera realidad social. Sus participantes gestionan las impresiones que desean provocar en los demás y negocian la que les resulta atribuida. No tomar en consideración tales entramados relacionales puede provocar graves efectos. En primer lugar, podría ocultar algunos mecanismos que vinculan al participante del foro con la universidad en cuanto institución. También, en segundo lugar, soslayar elementos productores de comunidad. Y, finalmente, pasar por alto un mecanismo de implicación que motiva y promueve la consecución de objetivos de aprendizaje. En suma, los rituales de presentación o puestas en pantalla generan vínculos entre las personas y constituyen una dimensión fundamental del proceso formativo de un/a discente en una universidad no presencial.

BIBLIOGRAFÍA

BAYM, N.R. (1998). «The emergence of on-line community». En: JONES, S. (ed.). *CyberSociety 2.0: Revisiting computer-mediated communication and community*. Newbury Park, CA: Sage, pág. 35-68.

BROMBERG, H. (1996). «Are MUDs communities? Identity, belonging and consciousness in virtual worlds». En: SHIELDS, R. (ed.). *Cultures of Internet: virtual spaces, real histories, living bodies*. Londres: Sage, pág. 143-152.

BRUNER, J. (1990). *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.

CABALLERO, J.J. (1998). «La interacción social en Goffman». *Reis*. Núm. 83, pág. 121-149.

GÁLVEZ, A. (2004). *Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en entornos virtuales*. Tesis doctoral. Barcelona: Ediciones de la Universitat Autònoma de Barcelona.

- GIESE, M. (1998). «Self without body: Textual self-representation in an electronic community». En: *First Monday* [artículo en línea]. Vol. 3, núm. 4. <http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_4/giese/index.html>
- GOFFMAN, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- KIESLER, S.L.; SIEGEL, J.; Mcguire, Y.W. (1984). «Social psychological aspects of computer-mediated communication». *American Psychologist*. Vol. 39, núm. 10, pág. 1123-1134.
- LEA, M.; SPEARS, S. (1991). «Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making». *International Journal of Man-Machine Studies*. Núm. 34, pág. 283-301.
- MANTOVANI, G. (1994). «Is computer-mediated communication intrinsically apt to enhance democracy in organizations?». *Human Relations*. Vol. 47, núm. 1, pág. 45-61.
- NÚÑEZ, F. (2001). «Internet, fàbrica de somnis. Claus per a la comprensió de la participació en fòrums i xats». *Digit-HVM. Revista digital d'Humanitats*. Núm. 3. <<http://tiber.uoc.es/humfil/digithum>>
- POSTER, M. (1990). *The mode of information*. Cambridge: Polity.
- POSTER, M. (1998). «Virtual ethnicity: tribal identity in an age of global communication». En: JONES, S.G. (ed.). *Cybersociety 2.0: revisiting computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks, CA: Sage, pág. 184-211.
- PRATS, M. (2001). «Límits i possibilitats de les TIC en el camp de la intervenció socioeducativa». *Educació Social. Monogràfic Acció social i NTC's*. Núm. 19, pág. 10-20.
- RHEINGOLD, H. (1996). *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- SPEARS, R. [et al.] (1990). «De-individuation and group polarization in computer-mediated communication». *British Journal of Social Psychology*. Núm. 29, pág. 121-134.
- SPEARS, R.; LEA, M. (1994). «Panacea or panopticon? The hidden power in computer-mediated communication». *Communication Research*. Vol. 21, núm. 4, pág. 427-459.
- SPROULL, L.; KIESLER, S. (1991). *Connections: new ways of working in the Net-worked organization*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- SPROULL, L.; KIESLER, S. (1986). «Reducing social context cues: electronic mail in organizational communication». *Management Science*. Vol. 32, núm. 11, pág. 1492-1512.
- VAYREDA, A.; NÚÑEZ, F.; MIRALLES, L. (2001). «La interacció mediatizada por ordenador: análisis del Fòrum d'Humanitats i de Filologia de la Universitat Oberta de Catalunya». *Apuntes de Psicología*. Vol. 19, núm. 1, pág. 101-122.

VILLALBA, A. (2001). «Les noves tecnologies, la informàtica i els multimèdia. Les noves eines d'intervenció educativa». *Educació Social* (Monogràfic Acció Social i NTC's). Núm. 19, pág. 58-65.

WOOLGAR, S. (ed.) (2002). *Virtual society? Technology, cyberbole, reality*. Oxford: Oxford University Press.

Para citar este documento, puedes utilizar la siguiente referencia:

GÁLVEZ MOZO, Ana (2005). «La puesta en pantalla: rituales de presentación en un foro virtual universitario». [artículo en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 2, n.º 1. UOC.
[Fecha de consulta: dd/mm/aa]
<<http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/galvez0405.pdf>>



Ana Gálvez Mozo

Profesora de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación (UOC)
agalvez@uoc.edu

Doctora en Psicología por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Máster en Psicología social por la misma universidad, su especialidad es esta disciplina y la psicología de las organizaciones y del trabajo. Ha sido profesora asociada en la UAB, donde ha impartido docencia en materias de Psicología social, Psicología de los grupos y Dinámica de grupos. Actualmente es profesora de los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación en la UOC. Forma parte del GIRCOM (Grupo de Investigación en Comunidades Virtuales) de la UOC y del GESCIT (Grupo de Estudios de la Ciencia y la Tecnología) de la UAB. Ha participado en diferentes proyectos de investigación sobre los procesos de virtualización de las instituciones y la producción de sociabilidad en entornos virtuales. Recientemente, desarrolla una línea de trabajo sobre la dinámica de funcionamiento de los equipos virtuales en las organizaciones. Entre sus últimas publicaciones destacan: «De los entornos virtuales a la virtualización de las organizaciones», artículo publicado en *Àmbits de política y societat*, y «Claves psicosociales para la comprensión del conflicto en los entornos virtuales», texto publicado en la revista internacional *Persona y Sociedad*.