

Curso: Crea una comunidad exitosa

Lección 6: Diferencias entre una comunidad virtual y una presencial

Concepto básico de comunidad

El concepto de comunidad se define como conjunto o asociación de personas o entidades con intereses, propiedades u objetivos comunes. Por lo que se afirma que es una unión de personas con objetivo o intereses semejantes.

Tanto en el ámbito físico como en el virtual, aplica el concepto.

Sin embargo, las comunidades virtuales, o comunidades online, son el punto de encuentro de personas que comparten un interés común y se comunican por medio de Internet.

Lo que diferencia a una comunidad virtual de una presencial

La principal característica que diferencia una comunidad física y una comunidad virtual, es su punto de encuentro: Mientras que las comunidades físicas tradicionales son grupos de personas que se reúnen en un lugar físico común, y por lo tanto suelen ser personas que viven cerca geográficamente, en las comunidades virtuales el punto de encuentro puede ser mundos virtuales, lo cual permite que personas de todo el mundo puedan compartir sus intereses.

De manera que la gran diferencia es el espacio geográfico y la limitación de una comunidad presencial, mientras una virtual está abierta a cualquier ubicación en el mundo.

Ahora las comunidades pueden reunirse o discutir temas sin necesidad de tener una presencia física, basta con hacer video conferencias online, presentaciones online, chats, etc... Todo esto permite que las comunidades virtuales sean más dinámicas que las normales. Además de que permiten que usuarios de diferentes localizaciones geográficas se reúnan en un mismo "espacio" sin necesidad de desplazamientos, ahorrando tiempo y costos.

Otra de las ventajas es que las reuniones se pueden grabar y ser reproducidas online en cualquier momento.

Tipos de comunidades virtuales

Según el punto de encuentro: En foros, en blogs, en portales web, en chats, en listas de correo, en redes sociales, en grupos de conversación, en mundos virtuales, en videojuegos, en webs de citas, en programas de mensajería y videoconferencia, en webs de videos, etc.

Según los intereses comunes de los miembros: Comunidades de gamers, de fans de grupos musicales o de famosos, de lectores y escritores, de cinéfilos, de seguidores de series, de coleccionistas, de programadores, de hackers, de fotógrafos, de científicos, de noticias y política, etc.

Según las actividades realizadas: Grupos de conversación, grupos de debate, grupos para compartir información y contenidos, grupos de aprendizaje, grupos para jugar a videojuegos, grupos para conocer gente, grupos para investigar, etc.