

*COMUNIDADES EN LÍNEA
HISTORIA, COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍA
EN LA EMERGENCIA DE COLECTIVOS MEDIÁTICOS*

Ignacio Siles González

La "comunidad" fue pensada para ser una cosa buena, su paso debía ser deplorado, temido y lamentado.

Colin Bell y Howard Newby, *The Sociology of Community*: 21.

La comunicación mediada por computadora nos guiará, se dice, hacia una nueva comunidad; global, local, y todo lo que está en el medio.

Steven G. Jones, *Cybersociety 2.0*: 8

RESUMEN

Desde las comunidades orales hasta aquellas basadas en intercambios hipertextuales, el artículo discute primeramente la historia de los grupos de usuarios de medios de comunicación que se han articulado a partir de un objeto técnico bajo el nombre de comunidades. Posteriormente, se presenta un panorama general de los colectivos que emergen en el contexto concreto de las redes informáticas, con el fin de comprender más a fondo sus principales características y algunos de los grandes debates contemporáneos del tema.

PALABRAS CLAVE: COMUNIDAD * INTERNET (ASPECTO SOCIAL, HISTORIA) * COMUNICACIÓN * COMPUTADORA

ABSTRACT

From oral communities to groups based on hypertextual exchanges, the article discusses first the history of user groups of communication mediums that have gathered around a technical object under the name of communities. Second, a general landscape of online groups is presented, in order to understand their main characteristics as well as some of their most important contemporary debates.

KEY WORDS: COMMUNITY * INTERNET (SOCIAL ASPECT, HISTORY) * COMPUTER * COMMUNICATION.

Desde su aparición masiva en la década de los 90, la noción de comunidad se ha convertido en la metáfora privilegiada para dar cuenta de los grupos que emergen en las redes informáticas gracias a Internet. La participación de los individuos en procesos de comunicación mediada por computadora (CMC) les permite desarrollar espacios innovadores para agruparse según intereses y necesidades particulares, y construir así grupos que han sido llamados controversialmente *comunidades*¹.

La idea de una comunidad agrupada alrededor de un objeto técnico acompaña la apropiación de casi todo medio de comunicación por la sociedad². En este sentido, para comprender todo el alcance de la noción de comunidad en el contexto de las redes informáticas, se hace indispensable examinar las particularidades de los distintos grupos que aparecieron en función de las tendencias y formas del desarrollo histórico de la comunicación mediatizada, que han ubicado la noción de comunidad en un lugar privilegiado de la organización humana.

Desde este punto de vista, se propone en este artículo hacer primeramente un breve recorrido por las principales formas de comunicación que permitieron la formación

de un tipo particular de colectivo mediático³. Seguidamente, se describe con mayor detalle el nacimiento y desarrollo de la utopía de la comunidad por computadora, desde la aparición de Internet como una red utilizada para promover procesos de intercambio en medio de grupos militares y académicos, hasta su extensión como medio de comunicación a escala mundial.

Una vez realizado este examen de tipo histórico, se presenta en la segunda sección del artículo un panorama general de las principales características y problemáticas de las comunidades en redes informáticas en la actualidad. En este sentido, el presente artículo no tiene como objetivo el legitimar la escogencia de una forma de definición, construcción o inclusive participación en las comunidades en línea sobre las otras, sino más bien discutir y poner en diálogo diversas aproximaciones teóricas e históricas alrededor de esta noción, con el fin de examinarla a partir de un caso concreto y dinámico como el que representa la comunicación por computadora.

1. COMUNIDADES, COMUNICACIÓN E HISTORIA

1.1. ANTECEDENTES

El periodo de la oralidad puede ser considerado como una primera gran época en la que se forman comunidades alrededor de una forma de comunicación en particular. En esta época, según Walter Ong (1977), el pensamiento en las sociedades se localiza en la palabra y adquiere

1 Para una discusión teórica más detallada sobre la noción de comunidad a partir de distintos enfoques en ciencias sociales, y su asociación con los conceptos de virtualidad e Internet, ver: Siles, I. (2005). "Internet, virtualidad y comunidad". *Revista de Ciencias Sociales* (108), Universidad de Costa Rica.

2 La noción de comunidad está presente en el lenguaje desde el siglo XIV, como forma para designar un cierto tipo de grupo social caracterizado por formas particulares de relación social entre sus miembros (Williams, 1983). En efecto, para la mayoría de autores de los siglos XIX y XX que lo utilizan, este concepto designa todos los tipos de relaciones caracterizados a la vez por lazos afectivos estrechos, profundos y duraderos, por un compromiso de naturaleza moral, y por un tipo de adhesión común a un grupo social (Nisbet, 1984).

3 Según distintos autores que han adoptado las posturas de Marshall McLuhan —un escritor demasiado determinista para algunos críticos—, la actual tendencia hacia formas de organización humana más íntimas y próximas (como la comunidad) sería el resultado de una reconfiguración de su *sensorium*, es decir, de un cambio en su psiquismo y formas de percepción provocado por la aparición de la computadora como medio de comunicación. El *sensorium* representa la configuración de patrones de percepción del humano y de organización de sus sentidos que derivan de una socialización determinada, en la cual la tecnología ocupa un papel crucial.

significado a partir de referencias del símbolo visible en el mundo del sonido: el humano conoce lo que rememora. La historiadora Elizabeth Eisenstein (1983) señala, en este sentido, que el hecho de "esperar las noticias" era un acontecimiento comunitario en la Europa previa a Gutenberg.

Las comunidades en esta época de oralidad se caracterizan por un tipo de relación más estrecho y vinculante entre sus miembros que, según Ong, son propios a la comunicación establecida entre los humanos a través del sonido, privilegiando el sentido del oído en el *sensorium*. Sin embargo, la cultura de lo impreso substituye el estado existencial de la oralidad con un mundo visual representado por la escritura.

Los procesos cognitivos y emocionales propios de la civilización occidental emanan culturalmente de la alfabetización y de su modo escritural de ser, que comienza a extenderse en Occidente a partir del siglo V a.C. (Eisenstein, 1983; Piscitelli, 1995). La escritura provoca la aparición de formas de saber más duraderas y sustantivas; la imprenta hace posible un espacio tipográfico por medio del cual se desarrollan nuevos vínculos entre la naturaleza y su representación. La escritura, el enlace de la palabra al espacio, extiende la potencialidad del lenguaje y reestructura el pensamiento (Ong, 1977) y la prensa escrita implica entonces una separación de las formas más tradicionales de comunicación de las comunidades hasta ese momento, y la invención de nuevos tipos de vínculos sociales.

De esta forma, los medios de comunicación (en su sentido lato que define también la oralidad y la escritura como medios) detentan un papel significativo en la construcción del orden social y la percepción espacio-temporal de las formas de organización humanas, como lo pone en evidencia el rol de la oralidad en la constitución de la cultura clásica (Ong, 1977; Havelock, 1963) y la misma cultura tipográfica. Desde ese punto de vista, una nueva etapa de comunidades mediáticas comienza con las comunidades que funcionan alrededor del texto. El evento crucial de esta época, según la interpretación histórica propuesta por Sandy

Stone, se produce en 1669 cuando Robert Boyle desarrolla un dispositivo de tecnología literaria para "dramatizar" las relaciones sociales propias a una comunidad de filósofos. Robert Boyle crea la llamada "comunidad de caballeros con una mente similar" ("*community of like-minded gentlemen*") para validar sus experimentos científicos.

Steven Shapin y Simon Shaffer (1985) argumentan que Boyle desarrolla de esa forma un método de asentimiento convincente al que llaman "testigo virtual" ("*virtual witnessing*"). Los textos escritos por Boyle permitían a un grupo de personas "testificar" los experimentos científicos sin estar presentes físicamente. En este sentido, los textos se convierten en medios de creación y control de nuevos tipos de comunidades en las que las personas se agruparon también alrededor de novelas y otros tipos de libros (Stone, 1991).

Siguiendo el análisis sugerido por Stone, una tercera época de consolidación de comunidades mediáticas es el periodo de la comunicación electrónica y los medios de masas, después de 1900. La invención del telégrafo señala el punto de partida de esta época, que evoluciona con las comunidades musicales que se reúnen alrededor del fonógrafo. Este periodo alcanza su cúspide con la llegada de las radios o "*fireside radios*" impulsadas por Franklin Delano Roosevelt. Las radios son utilizadas como dispositivos del gobierno de Roosevelt para eliminar algunos delegados en las comunidades. Roosevelt incrementó notablemente su audiencia cuando las personas que tuvieron acceso a la radio sintonizaron desde una casa sus discursos radiofónicos, por lo que algunos delegados comunales se hicieron innecesarios.

Después de la radio, el cine y la televisión adquieren también la capacidad de articular grupos y diferentes tipos de comunidades, y la computadora personal, como será explicado en la sección siguiente, se convertirá del mismo modo en una manera singular de pensar y establecer relaciones entre los individuos. En este sentido, Walter Ong establece una distinción sugestiva entre la cultura de "oralidad primaria" mencionada párrafos atrás, que se caracteriza por una ausencia completa de conocimientos de

lo escrito, y una cultura de "oralidad secundaria", como las culturas contemporáneas de alta tecnología en las cuales emerge un nuevo tipo de comunidad⁴.

La oralidad secundaria propuesta por Ong se sostiene por la mediación del teléfono, la radio, la televisión, la computadora y de todos los medios que dependen de la escritura y la imprenta para existir y funcionar.

Hoy en día la cultura oral en el sentido estricto existe con dificultad, ya que cada cultura conoce la escritura y tiene cierta experiencia de sus efectos. Sin embargo, en distintos grados muchas culturas y subculturas, aún en ambientes de alta tecnología, preservan en gran parte la mentalidad de la oralidad primaria (Ong, 1977:11).

Esta breve discusión histórica sirve de introducción general para establecer la posibilidad de distinguir diversos tipos de organizaciones sociales a partir de un objeto técnico —un medio—, y de las formas de comunicación particulares que este facilita. Paralelamente, es posible observar, gracias a la transición de una comunidad basada en la oralidad primaria a otras que funcionan más bien a partir de la oralidad secundaria —según lo establecido por Ong—, la aparición de una forma compleja y diferente de experimentar la relación entre el cuerpo físico humano y el "yo" que lo habita, es decir, en palabras de Sandy Stone, la mediación de una *interfase*. Esta noción será crucial en la época de la comunicación mediada por computadora para entender las relaciones sociotécnicas propias a los intercambios informáticos.

4 La noción de oralidad secundaria propuesta por Ong no deja de ser significativa en el contexto de la comunicación mediada por computadora. Los defensores de las comunidades en línea intentarán justificar la existencia de estos grupos al reivindicar sus calidades como espacios propicios al desarrollo de relaciones de comunicación estrechas e íntimas entre sus miembros o, dicho de otra forma, de los ideales de la comunicación oral sobre una plataforma tecnológica.

1.2. EL DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA MUNDIAL DE COMUNICACIÓN EN REDES INFORMÁTICAS

Es sin duda el periodo de desarrollo de la computadora personal y de la consolidación de una red informática para conectarlas, aproximadamente a partir de 1960, el que juega un rol más significativo en la aparición de un nuevo tipo de colectivos mediáticos.

Internet, tecnología de comunicación considerada como nueva en los años 90, es más bien el resultado de un desarrollo técnico que se produce desde hace más de un cuarto de siglo. En este sentido, la participación de distintos informáticos, del sector militar y de la comunidad académica, por un lado, y de ciertos medios contra-culturales por otra parte, permitirán la evolución de este dispositivo técnico (1969-1989) como medio de comunicación social.

Si hacia el final de los años cincuenta la computadora es utilizada principalmente como un instrumento para tratar información y realizar cálculos informáticos, esta "comienza una carrera como técnica de comunicación. Su más grande acierto en la materia fue la rapidez con la que podía coleccionar, tratar y organizar la información" (Breton y Proulx, 1994:89).

Ya en 1968, J.C.R. Licklider y Robert Taylor, dos de los precursores en el campo de la CMC, reflexionaban en la posibilidad de establecer comunidades en ambientes informáticos:

¿Qué serán las comunidades interactivas en línea? En la mayoría de los campos estarán constituidas de miembros separados geográficamente, a veces agrupados en pequeñas sociedades y a veces trabajando individualmente. Serán comunidades no basadas en una locación común, pero en *intereses comunes*. [...] la vida será más feliz para el individuo en línea porque las personas con las cuales uno interactúa con mayor fuerza serán seleccionadas más por intereses y metas en común que por accidentes de proximidad (Licklider y Taylor, 1968: 30-31).

Los desarrollos técnicos del Departamento de Investigación Informática (*Information*

Processing Technique Office, IPTO) del Departamento de Defensa —Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación (ARPA) de los Estados Unidos—, serán vitales para consolidar una red de comunicación informática considerada como el ancestro de Internet: Arpanet (1969). Una vez establecida la posibilidad de comunicar oficinas del sector de investigación militar en el contexto de la Guerra Fría, gracias a la red de computadoras Arpanet, un fenómeno paralelo establecido en el sector académico permitirá otro avance hacia el desarrollo de una red de redes informáticas.

En 1979, estudiantes de la Universidad de Duke y de North Carolina lanzan una red informática que funciona con el lenguaje "Unix" (de los Laboratorios Telefónicos Bell, una división de investigación de AT&T) para comunicar ambas universidades. La red es llamada "Usenet" (*Usenix Network*)⁵ y su propósito es permitir a los distintos usuarios del lenguaje Unix unirse a esta red en procura de beneficios colectivos, y hacer posibles intercambios y debates de documentos que fueron llamados "artículos", reunidos en *newsgroups* (por referencia a los *newsletters*) (Smith y Kollock, 1999). Si Arpanet es desarrollado gracias al financiamiento gubernamental estadounidense, Usenet nace como una iniciativa autónoma de cooperación técnica entre informáticos (Flichy, 2001).

Una pasarela es creada en 1982 para unir ambas redes y la idea de formar una "meta-red" entre informáticos, centros de investigación y universidades se convierte en la meta principal⁶. En 1983 la conexión de redes es puesta en marcha

y una distintos proyectos creados hasta ese momento, como Csetnet (que conectaba centros de educación superior en Estados Unidos), Bitnet (entre IBM y otras universidades) y el mismo Usenet.

Paralelamente, se desarrollan también sistemas técnicos de acceso a dichas redes informáticas de conocimientos e informaciones, como el programa informático creado por Tim Berners-Lee en el Centro Europeo de Investigación Nuclear (CERN), en el cual las informaciones de la red están unidas entre ellas, los textos son llamados "nodos", y la forma de unir y consultar los distintos nodos es llamada "navegación" (Berners-Lee y Cailliau, 1990). Ya en 1991 el programa de Berners-Lee está listo y los nodos, disponibles en cualquier máquina del mundo (que tenga un espacio en algún servidor con una dirección URL) forman una gran red de información (textos, sonidos, animaciones, imágenes y vídeos): estamos ante el *World Wide Web* (WWW).

1.3. HACIA UNA COMUNIDAD "VIRTUAL"

Una vez establecida la posibilidad de pensar la computadora como máquina para comunicarse, una nueva utopía es concebida por diversos movimientos sociales en la década de los 80, quienes sueñan con las posibilidades de la comunicación en redes informáticas. La noción de comunidad se volvió así privilegiada para dar cuenta de las dinámicas de interacción propias a este tipo de intercambios. En opinión de Patrice Flichy (2001), es posible identificar tres grandes movimientos independientes el uno del otro que contribuyeron al desarrollo de esta gran utopía comunitaria desde finales de los años 70 y durante la década de los 80: 1) la contracultura californiana; 2) los amateurs (*hobbyists*); 3) el movimiento del desarrollo comunitario.

En efecto, este primer movimiento histórico de comunidades informáticas toma su forma, como en el caso de la definición de la comunidad en el siglo XIX, a partir de un proyecto utópico que reivindica las virtudes de los vínculos sociales tradicionales como la proximidad geográfica, los vínculos estrechos entre sus miembros y la superioridad de la

5 Curiosamente también llamado por sus usuarios como el "Arpanet de los pobres".

6 La posibilidad de establecer dicha red solo pudo ser lograda gracias a distintos avances técnicos, singularmente el protocolo TCP/IP (por Robert Kahn y Vinton Cerf) en los años 80. En el proceso de comunicación entre computadoras, este protocolo divide los mensajes informáticos en paquetes al inicio del envío, los reconstruye a la llegada de la información, detecta errores de transmisión y reenvía elementos faltantes. El TCP/IP funcionó como una meta-protocolo que hizo posible el funcionamiento de redes concebidas según diferentes principios.

comunidad sobre otras formas de asociación social⁷.

En ese contexto general, la publicación del célebre libro *The Virtual Community* de Howard Rheingold oficializa un nuevo movimiento histórico de las comunidades en línea. En esta obra, Rheingold comenta ampliamente su experiencia como miembro y animador del grupo en línea *The Well*. Introduce por primera vez y populariza la expresión de "comunidad virtual" para referirse a grupos que:

... reúnen individuos instalados en los cuatro rincones de la tierra pero que, en su gran mayoría, guardan a pesar de todo una inserción local. Desarrollan conversaciones igual de ricas intelectual y emocionalmente que las de la vida real. Es un mundo de intercambio entre iguales. En definitiva, la Red puede permitir reorganizar el vínculo social en debilidad, redinamizar el debate público y, más ampliamente, la vida democrática. Este libro propone entonces uno de los mitos fundadores de Internet (Flichy, 2001: 115).

La propuesta entusiasta de Rheingold y su uso del término virtual serán ampliamente criticados en los años siguientes, pero el tema de las comunidades en línea, ya sean consideradas virtuales o no, será uno de los pilares conceptuales más importantes para el estudio y definición de la dimensión social de Internet durante la década de los noventa, animando de forma trascendental un debate que continúa hasta la fecha (Hine, 2000), como se verá posteriormente.

En este sentido, la oralidad y la escritura no han agotado el espectro de la gama de tecnologías de comunicación, y la misma virtualidad de la escritura fue redefinida por la escritura hipertextual (Lévy, 1998), las telecomunicaciones, la transmisión de imágenes a distancia y los grandes sistemas electrónicos

de almacenamiento de información (Flichy, 1991). El espacio digital de la comunicación significa entonces una ruptura en la forma de pensar y de establecer interacciones entre los seres humanos, y permite definir una noción de comunidad particular a partir de una transformación de las formas de comunicación existentes, que encuentran su más grande expresión en las nociones de interfase y de virtualidad.

El establecimiento de la computadora entre los grandes medios de comunicación posibilitó la invención de mundos con nuevos espacios y nuevas velocidades, ya que:

... cada forma de vida inventa un mundo [...] y con ese mundo un espacio y un tiempo específico. [...] Por ejemplo, cada nuevo sistema de comunicación y de transporte modifica el sistema de proximidades prácticas, es decir, el espacio pertinente para las comunidades humanas (Lévy, 1998:20).

La lectura y la escritura, formas tradicionales de comunicación propicias al surgimiento de ciertos colectivos mediáticos, intercambian ahora sus roles en el mundo de la CMC gracias al hipertexto, trayendo así rupturas con las formas habituales de concebir las proximidades y las relaciones espacio-temporales pertinentes para la constitución de comunidades. Desde este punto de vista, las comunidades que emergen de las redes informáticas significan visiones distintas e inconmensurables de establecer relaciones con el mundo, libres de la necesidad de organizar y pensar la información como una secuencia (Piscitelli, 1995). Se trata de nuevas articulaciones del vínculo social en función de cambios en las formas y sistemas de comunicación, que facilitan a su vez dinámicas particulares de interacción entre sus participantes, propias a esta forma de mediación.

7 Aparecen entonces comunidades en línea legendarias como los primeros BBS (e.g. *Fidonet* (1983), una red cooperativa descentralizada), *The Well* (1985) un grupo de discusión e intercambio de

información, o el *Public Electronic Network*, PEN (1989) un proyecto de democracia electrónica en Santa Mónica, California.

2. LAS COMUNIDADES EN LA ERA DE LAS REDES INFORMÁTICAS: DEFINICIONES, PROBLEMÁTICAS Y DISCUSIONES

Si las primeras investigaciones sobre el aspecto social de Internet a inicios de los años 90 eran ensayos descriptivos matizados de determinismos (un prolongado debate entre tecnofóbicos *vs.* tecnófilos), en la segunda mitad de la década los estudios se convierten en trabajos teóricos de mayor envergadura gracias al aporte de nuevas perspectivas teóricas y metodológicas (Hine, 2000). La noción de comunidad virtual, así como el proceso de construcción de la identidad en línea por el individuo (Turkle, 1995), se convierten en los dos primeros pilares conceptuales para comprender Internet en su dimensión social (Silver, 2000).

En efecto, desde la segunda mitad de los años 90, los estudios sobre las comunidades en red conciben Internet ya no como una entidad a describir, sino como un espacio para poner en contexto relaciones sociales y para problematizar sus descubrimientos (Hine, 2000). En este sentido, el análisis particular de la noción de comunidad en redes informáticas ha sido enriquecido por diferentes disciplinas, brindando puntos de referencia interdisciplinarios que han supuesto estudios más específicos en los últimos diez años. Algunos de esos puntos de referencia en investigación son:

- ✧ Las intersecciones entre las comunidades en línea y las que se desarrollan fuera de las redes informáticas han sido exploradas recurrentemente (Wellman, 1997).
- ✧ Investigaciones de tradición sociológica han sido llevadas a cabo (Smith y Kollock, 1999; Jones, 1998) con el propósito de estudiar los diferentes tipos de interacción en los ambientes informáticos (cooperación, colaboración, discusión, solución de problemas), los tipos de vínculos entre los participantes, y los factores de emergencia de estos grupos (Baym, 1995).
- ✧ Las nuevas formas de expresión y las dinámicas de comunicación particulares que los caracterizan (la *netiqueta*, los estilos de redacción y escritura, los códigos intertextuales

propios a estos espacios) han sido abordados teóricamente por lingüistas y analistas del discurso.

- ✧ Temas como la antropología del *cyborg* (Escobar, 2000) o el género de los participantes en los ambientes informáticos (Wakeford, 1999), han sido asumidos como problemáticas particulares de estudio.

Recapitulando este conjunto de discusiones, así como los temas abordados en el presente artículo, la comunidad en redes informáticas puede ser considerada como un punto de pasaje de diversas interacciones (Stone, 1991), un polo de atracción donde los individuos construyen nuevas formas de encuentro y que es propicia al desarrollo de dinámicas colectivas (Proulx y Latzko-Toth, 2000).

Sandy Stone (1991) propone otro concepto sugerente de comunidades informáticas, al definir las como:

... incontrovertiblemente espacios sociales en los cuales las personas se encuentran todavía cara a cara, pero bajo nuevas definiciones tanto de "encontrarse" como de "cara" [...] [son] puntos de paso para colecciones de creencias y prácticas en común que unían a personas que estaban separadas físicamente (Stone, 1991: 85).

Para la mayoría de autores que la utilizan actualmente, la noción de comunidad en redes informáticas designa el conjunto de individuos organizados alrededor de intereses y afinidades en común, que interactúan en línea a partir de intercambios de texto y de las diferentes formas de comunicación digital e hipertextual (imágenes, vídeos, sonidos y animaciones, todos ligados entre sí) (Rheingold, 2001). Esta noción de comunidad cuestiona el vínculo tradicional entre sus miembros y los espacios geográficos desde los cuales participan en la comunidad, poniendo el énfasis en otras bases conceptuales para definir este tipo de colectivos.

De este modo, si la mayor parte de definiciones de comunidad estaban centradas anteriormente en la importancia de un espacio físico o de un lugar compartido por sus miembros, el espacio provisto por Internet reposa más

bien, como lo señala Steven G. Jones (1998), en el intercambio de conocimientos y de información, en las creencias, los intereses, las prácticas en común y los acuerdos convencionales de un grupo abstracto de un lugar físico o deterritorializado (Deleuze, 1996). "La red no está en el espacio, es el espacio" (Lévy, 1990: 31).

En estas comunidades informáticas, el recurso común es la presencia de los otros, presencia que sería, en palabras de Proulx y Latzko-Toth, abstracta, mental y distanciada. Estos autores añaden:

... a diferencia de las comunidades clásicas que implicaban el apremio de estar juntos en una promiscuidad sin alternativa, el compromiso a los colectivos electrónicos es (generalmente) mucho más fluido. Los contornos son más borrosos y, entonces, en cierto sentido, su realidad puede ser considerada como virtual [definida a su vez como] un aspecto, un efecto óptico de su creciente proceso de volverse más complejo, amplificada por sus propios artefactos técnicos (Proulx y Latzko-Toth, 2000: 117).

Según Campos, Laferrière y Harrasim (2001), los diferentes colectivos en línea han sido tradicionalmente situados en tres categorías:

- ✧ *comunidades de interés*, en las cuales los individuos comparten intereses, discusiones y necesidades en común, y son grupos de intercambio generalmente más informales;
- ✧ *comunidades de aprendizaje*, constituidas con fines educativos y según distintos niveles de enseñanza;
- ✧ *comunidades de práctica*, en el sentido enunciado por Etienne Wenger (1999), es decir, espacios donde el aprendizaje social y la identidad de los individuos se construyen gracias a prácticas de participación e intercambios de significados. Son generalmente asociadas a espacios profesionales u organizacionales.

Es igualmente posible establecer una distinción entre estos colectivos a partir de otras categorías de análisis:

- 1) Como espacio de participación, que varía entre grupos que permiten una contribución directa (foros, *chats*) y aquellos que son destinados principalmente a divulgar cierta información (*newsgroups*, listas de difusión de correos electrónicos).
- 2) Los diferentes sistemas se distinguen también por su asincronía, es decir, por su capacidad de permitir a los individuos de distanciarse temporalmente de los mensajes disponibles en el sistema y accederlos en el momento más conveniente para ellos.

En suma, se trata una vez más de comunidades articuladas en función de las distintas formas de interacción que posibilitan los medios y los objetos técnicos de comunicación, como los foros de discusión, los MUDS, las salas de conversación, los boletines y pizarras de discusión electrónicas (BBS), los grupos de noticias y USENET, entre otros. En efecto, estos espacios comunitarios más establecidos de intercambio en redes informáticas son desafiados actualmente por la aparición de nuevas formas de interacción en línea como las comunidades móviles o los blogs. Por comunidades móviles se entienden aquellos grupos electrónicos cuyo sistema de comunicación comprende no sólo las redes informáticas e Internet en particular, sino también los distintos objetos móviles de comunicación como teléfonos celulares con acceso a Internet y que ofrecen también la posibilidad de intercambiar mensajes de voz y de texto⁸.

El caso de los blogs es quizá más significativo por la importancia y magnitud que han adquirido en la actividad de participación y de discusión en Internet desde el 2000. Se trata de sitios Web que cumplen el rol de diarios en línea o de filtros de información actualizados constantemente, y cuya principal característica de formato consiste en ubicar las frecuentes participaciones del usuario (comentarios e hipervínculos a otros sitios Web) en la parte superior del sitio Web⁹. Diversas preguntas requieren aún mayores intentos de reflexión e investigación:

8 Para una discusión preliminar sobre este tema, ver: Rheingold (2001, 2002).

9 Ver: Mortensen y Walker (2002).

¿es posible también hablar de comunidades en el caso del blog? ¿Qué particularidades adquiere la noción de comunidad en el caso de colectivos que utilizan no sólo Internet para intercambiar informaciones sino también la comunicación móvil de los celulares?

Asincrónicas, abstractas de espacios físicos, constituidas por intercambios particulares de formas de comunicación, las comunidades que emergen en Internet reivindican a su manera el conjunto de posibilidades de la comunicación mediada por objetos tecnológicos. De esta forma, la participación de los individuos en estos colectivos implica una articulación particular de dinámicas sociotécnicas de interacción que varían según las posibilidades ofrecidas por los diferentes sistemas de comunicación.

CONSIDERACIONES FINALES

A lo largo del presente artículo se insistió en la posibilidad de pensar la noción de comunidad para referirse a los grupos articulados a partir de objetos técnicos y medios de comunicación en su sentido amplio, y al caso particular de los colectivos que emergen en redes informáticas desde los años 70, 80, y de forma más significativa y numerosa en los años 90, gracias a la amplitud alcanzada por Internet como medio de comunicación a escala mundial.

En este sentido, este análisis de la noción de comunidad en la era de las redes informáticas sirve también como puente e invitación para observar más a fondo la noción de "apropiación", central para dar cuenta de las formas en que los individuos reinventan los usos tecnológicos y relanzan los procesos de comunicación en las redes informáticas creando constantemente fenómenos particulares de interacción (Proulx, 2001). De esta forma, las diferentes posibilidades de las comunidades en línea, esbozadas en los párrafos anteriores, son también pasarelas hacia nuevas avenidas de exploración y nuevos temas de investigación.

Diversos caminos parecen interesantes: los mecanismos precisos de integración de este tipo de tecnologías en la vida diaria de los usuarios, las posibilidades que el uso de este objeto técnico introduce efectivamente en los procesos

de construcción de conocimientos. Asimismo, sería pertinente también identificar con mayor precisión el tipo de usuarios que predomina en la participación de estas tecnologías (y de las razones que explican la falta de participación de otros grupos o la llamada brecha de acceso); así como comprender la medida en que estos dispositivos informáticos se tornan un medio significativo de puesta en circulación de información en línea que provee alternativas de discusión y análisis para diversos sectores de la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Bardini, T. (2000). Les Promesses de la Révolution Virtuelle. *Sociologie et Sociétés*, XXXII(2), 57-72.
- Baym, N. K. (1995). The emergence of community in computer-mediated communication. En S. G. Jones (Ed.), *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Baym, N. K. (1997). Interpreting Soap Operas and Creating Community: Inside an Electronic Fan Culture. En S. Kiesler (Ed.), *Culture of the Internet*. Mahway, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Bell, C., & Newby, H. (1974). *The sociology of community: a selection of readings*. London: Frank Cass & Company.
- Breton, P., & Proulx, S. (2002). *L'explosion de la communication à l'aube du XXIe siècle*. Montréal: Boréal.
- Campos, M.; Laferrière, T. & Harasim, L. (2001). The post-secondary networked classroom: renewal of teaching practices and social interaction. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2).
- Deleuze, G. (1996). L'actuel et le virtuel. En G. Deleuze & C. Parnet (Eds.), *Dialogues*. Paris: Flammarion.

- Doel, M. A. & Clarke, D. B. (1999). Virtual Worlds: Simulation, Suppletion, S(ed)uction and Simulacra. En M. Crang, P. Crang & J. May (Eds.), *Virtual Geographies: bodies, space and relations* (pp. 261-283). New York: Routledge.
- Escobar, A. (2000). Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberspace. En D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader*. London: Routledge.
- Flichy, P. (2001). *L'imaginaire d'Internet*. Paris: La Découverte.
- Foucault, M. (2004). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- Jones, S. G. (1998). Information, Internet, and Community: Notes Toward and Understanding of Community in the Information Age. En S. G. Jones (Ed.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated-Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte.
- Licklider, J. C. R. (1999) [1960]. Man-Computer Symbiosis. En P. A. Mayer (Ed.), *Computer Media and Communication: A Reader*. Oxford: Oxford University Press.
- Licklider, J. C. R. & Taylor, R. W. (1968). The Computer as a Communication Device. *Science & Technology*, abril, 21-31.
- Livet, P. (1994). *La Communauté Virtuelle: Action et Communication*. Combas: Éditions de l'Éclat.
- McLuhan, M. (1968). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Miller, D. & Slater, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.
- Mortensen, T., & Walker, J. (2002). Blogging Thoughts: Personal Publication as an Online Tool, en http://www.intermedia.uio.no/konferanser/skikt-02/docs/Researching ICTs_in_context-Ch11-Mortensen-Walker.pdf
- Nisbet, R. (1984) [1966]. *La Tradition Sociologique*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Ong, W. (1977). *Orality and Literacy: The technologizing of the world*. London: Routledge.
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós Contextos.
- Proulx, S. (2001). Les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société du savoir. Paper presented at the COREVI 2001, UQAM, Montréal, Québec, December 10.
- Proulx, S. & Latzko-Toth, G. (2000). La virtualité comme catégorie pour penser le social: l'usage de la notion de communauté virtuelle. *Sociologie et Sociétés*, XXXII(2), 99-122.
- Rheingold, H. (2000a). Community Development in the Cybersociety of the Future. En D. Gauntlett (Ed.), *Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. Oxford: Oxford University Press.
- _____ (2000b). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (Revised ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- _____ (2001). Mobile Virtual Communities. The Feature, www.thefeature.com/index.jsp?url=article.jsp?pageid=12070.

- _____ (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- Robins, K. (2000). Cyberspace and the world we live in. En D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader*. New York: Routledge.
- Shapin, S. & Schaffer, S. (1985). *Leviathan and the Air-Pump: Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*. Princeton: Princeton University Press.
- Silver, D. (2000). Looking Backwards, Looking Forwards: Cyberculture Studies 1990-2000. En D. Gauntlett (Ed.), *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. Oxford: Oxford University Press.
- Smith, M. A. & Kollock, P. (1999). *Communities in Cyberspace*. New York: Routledge.
- Stone, A. R. S. (1991). Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Virtual Cultures. En M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tönnies, F. (1992) [1887]. Communauté et Société. En K. Van Meter (Ed.), *Textes Essentiels*. Paris: Larousse Coll.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Wakeford, N. (1999). Gender and the landscape of computing in an Internet café. En M. Crang, P. Crang & J. May (Eds.), *Virtual Geographies. Bodies, Space and Relations*. New York: Routledge.
- Weinberger, D. (2002). *Small Pieces Loosely Joined: A Unified Theory of the Web*. Cambridge, MA: Perseus Publishing.
- Wellman, B. & Gulia, M. (1999). Virtual Communities as Communities: Net Surfers Don't Ride Alone. En M. A. Smith & P. Kollock (Eds.), *Communities in Cyberspace* (pp. 167-194). New York: Routledge.
- Wenger, E. (1999). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Wilbur, S. P. (2000). An Archaeology of cyberspaces: Virtuality, community, identity. En D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader*. New York: Routledge.
- Williams, R. (1983). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. London: Fontana Press, Harper Collins.

Ignacio Siles González
 isiles@ice.co.cr

