

XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2015.

Retomando la Comunidad Virtual: actualidad de un concepto desplazado.

Martín Ariel Gendler.

Cita:

Martín Ariel Gendler (2015). *Retomando la Comunidad Virtual: actualidad de un concepto desplazado*. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-061/69>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

XI JORNADAS DE SOCIOLOGÍA DE LA UBA

“Coordenadas contemporáneas de la sociología: tiempos, cuerpos, saberes.”

Título: Retomando la Comunidad Virtual: actualidad de un concepto desplazado

Mesa 4: Subjetividad y redes sociales en los tiempos de la banda ancha

Autor: Lic. Martín Ariel Gendler (FSOC-UBA-IIGG)

martin.gendler@gmail.com

Resumen: La revolución de la tecnología y su penetración en todos los ámbitos de la vida cotidiana ha generado diversas transformaciones produciendo cambios en las estructuras macrosociales e interacciones sociales.

En este contexto, el surgimiento del concepto de **Comunidad Virtual** (Rheingold, 1993) permitió abordar los diversos espacios online de reunión, colaboración, interacción e intercambio, así como sus reglas, roles y formas de interacción y colaboración formuladas entre sus participantes.

Este concepto dominó la esfera central de los estudios sobre Cultura Digital hasta 2010, cuando las Ciencias Sociales comenzaron a volcarse en el estudio de las Redes Sociales como espacios privilegiados de la interacción online.

La ponencia busca explorar el surgimiento, desarrollo y posterior desplazamiento del concepto de Comunidad Virtual intentando analizar su actualidad como espacios de interacción y desarrollo de subjetividades en comparación con las Redes Sociales.

Asimismo, se realiza un análisis de sus características, composición de sus usuarios, relaciones de poder en su interior, lazos generados y potencialidades en su imbricación con el espacio offline.

Su relevancia está en profundizar y reflexionar sobre las distintas formas, espacios y potencialidades de interrelación, organización y formación de subjetividades gestadas a través de las tecnologías digitales propias de la Cultura Digital.

Palabras claves: comunidades virtuales – redes sociales – subjetividad – lazos sociales – Internet

Introducción:

En la década de 1970 se comienzan a vislumbrar diversos cambios político-económico-sociales en las distintas sociedades de nuestro tiempo.

El desarrollo global de la tecnología y su penetración en las todas las esferas de la vida social trae aparejado el surgimiento de un nuevo modo de producir capitalísticamente, lo que diversas corrientes del pensamiento han llamado “capitalismo informacional” (Castells, 2001) y otras

“capitalismo cognitivo” (Boutang, 1999; Rullani, 2000) que comprende un cambio en el *modo de desarrollo* (Castells, 1995) dentro del capitalismo al pasar a ser el conocimiento/información el principal insumo de la producción de bienes por sobre la materia y energía lo que conlleva a diversos sectores a replantear las legislaciones y estrategias de acumulación vigentes.

A su vez, comienza a gestarse un proceso de reconfiguración de los lazos sociales y de solidaridad que imperan en los diversos colectivos humanos, generando un *proceso de cambio* en las relaciones sociales “típicas” del capitalismo industrial.

El surgimiento de foros de debates, espacios de interacción sincrónica y asincrónica, juegos interactivos y las más recientes “redes sociales” favorecen la interacción de múltiples sujetos a través de la Web mediante una Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 1997) y se convierten en canales potenciales para la creación de vínculos profundos y nuevas formas de subjetividad.

En este contexto, el surgimiento del concepto de **Comunidad Virtual** (Rheingold, 1993) permitió abordar los diversos espacios online de reunión, colaboración, interacción e intercambio, así como sus reglas, roles y formas de interacción y colaboración formuladas entre sus participantes.

Este concepto dominó la esfera central de los estudios sobre Cultura Digital hasta 2010, cuando las Ciencias Sociales comenzaron a volcarse en el estudio de las **Redes Sociales** como espacios privilegiados de la interacción online.

En trabajos anteriores se ha abordado al concepto de Comunidad Virtual tanto desde el análisis de las comunidades de usuarios de diversos juegos online MMORTS (Gendler 2012a, 2012b, 2013, 2014a, 2014b y 2014d), desde el estudio de la conformación de movimientos sociales que focalizan en Internet y las tecnologías digitales su ámbito de desenvolvimiento y reclamo (Gendler, 2013b; Cichini, Gendler y Méndez, 2013 y 2014) y desde el análisis de la organización en diversos colectivos de Software Libre (Gendler y Alonso, 2015).

Los análisis surgidos en estos trabajos anteriores nos han dado la pauta de diversos **puntos de encuentro** entre las Comunidades Virtuales forjadas por los diversos grupos, pero también de **importantes diferencias** en la configuración de su estructura, de sus acciones, de las relaciones de poder desarrolladas y de las subjetividades creadas y desplegadas. Es por esto que en este camino consideramos central un análisis profundo y sociológico del concepto de Comunidad Virtual.

La presente ponencia explora el surgimiento, desarrollo y posterior desplazamiento del concepto de Comunidad Virtual intentando analizar su actualidad como espacios de

interacción y desarrollo de subjetividades en comparación con las Redes Sociales, las cuáles han pasado a dominar el espectro de la investigación social de ciencia tecnología y sociedad enmarcado en la Cultura Digital en los últimos años. Asimismo, se realiza un análisis de sus características, composición de sus usuarios, lazos generados y potencialidades en su imbricación con el espacio offline.

Nuestra metodología consiste en la realización del trabajo de campo en tres escenarios complementarios: el contexto virtual (*online*) tanto en la *plataforma* donde se desarrollan las interacciones de la comunidad virtual, en Redes Sociales (facebook, twitter, entre otros) y un escenario físico de sociabilidad (*offline*) donde los participantes se encuentran, organizan y/o interactúan.

El trabajo de campo en Internet (en la plataforma) consistió en observar las características técnicas de las plataformas empleadas y las trayectorias tanto de vida como a nivel participativo de sus miembros, como también el sistema normativo, roles, objetivos en común y distintas acciones planificadas y empleadas. En el espacio online el investigador utiliza los mismos recursos que los sujetos a los que estudia, participa en el mismo entorno socio-técnico y está inmerso en las mismas prácticas que investiga (Ardévol y San Cornelio, 2007).

A su vez se ha realizado un recorrido por diversos trabajos teóricos y empíricos sobre el concepto de Comunidad Virtual y también sobre varios que versan sobre las Redes Sociales.

La relevancia de este trabajo está en comprender y analizar distintos espacios de producción de sociabilidad y subjetividad en las sociedades contemporáneas.

Breve historia y arquitectura de Internet

Es relevante para el presente estudio realizar una breve descripción sobre el ámbito general donde se desenvuelven las comunidades virtuales y las redes sociales: Internet.

Siguiendo a Castells (2001) “*Internet en ese sentido no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el equivalente a lo que fue la factoría en la era industrial o la gran corporación en la era industrial. Internet es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad*” (Castells, 2001: 13).

Podemos ver así el importante papel que juega este medio en las configuraciones sociales modernas, llegando a ser caracterizado como una Esfera Pública no estatal teniendo en cuenta

la gratuidad e intensidad de su acceso sin requerir necesariamente de la regulación o interferencia de los Estados.

Siguiendo a Sued (2004) la “primera Internet” es originada con la creación de ARPANET en la década del 60, como un medio veloz y eficaz de intercambios de información, solventado por diversas universidades norteamericanas y por el poder militar, el cuál se encontraba interesado en crear una red descentralizada que pudiera afrontar la amenaza de una guerra nuclear contra la URSS.

Los desarrollos surgidos en las primeras épocas de Internet y sus constantes avances y evoluciones no son objeto de nuestro abordaje, pero si el surgimiento en estos tiempos de la CMC principalmente centralizada en los e-mails, chats IRC y otros medios de intercambio y difusión de información.

Siguiendo a la autora, es el año 1995 el que obra como punto de quiebre de los postulados y desarrollos de Internet al privatizar gran parte de su financiamiento, elaboración, diseño y regulación. De este modo surgiría poco a poco la “segunda Internet”, donde la Web pasaría a masificarse por fuera de los ámbitos especializados, se abaratarían notablemente los costos de las tecnologías y se multiplicaría la velocidad del procesamiento de las mismas. Es en esta nueva etapa de Internet, especialmente en la llamada “Web 2.0” donde el papel de los usuarios, quienes cada vez más crecerían en número como utilizadores y también productores de diversos contenidos y plataformas, pasa a ser central y donde podemos encontrar un incremento exponencial en las distintas formas de relación e interacción entre los internautas. Más allá del breve recorrido histórico, debemos concentrarnos ahora en el interior de Internet, es decir, en como está conformada.

Zuckerfeld (2014) distingue cinco niveles claros: **infraestructura, hardware, software, contenidos y red social.**

El nivel de la **infraestructura** es aquella que da soporte al sistema y se compone por cables submarinos, conexiones satelitales, y tendidos de fibra óptica. A esta le sigue el nivel del **hardware** donde se encuentran los servicios de proveedores de Internet (ISP), los módems/routers y los dispositivos digitales de los usuarios (PC, notebook, tablet, etc.).

Yendo al nivel del **software**, se pueden encontrar tanto navegadores, buscadores, protocolos TCP/IP, y el software propio de cada página Web y de las capas de hardware e infraestructura anteriores. Ya en el cuarto nivel, el de los **contenidos**, el autor la define como: *“es aquél con el que interactúa todo usuario de Internet. Aquí está lo que el usuario va a buscar a Internet, el objetivo de su exploración. Refiere a los textos, la música, los videos, las fotos, los datos y*

toda forma de Información Digital que puede utilizarse on line o descargarse.” (Zuckerfeld, 2014: 29).

Vemos así que esta capa contiene todas las producciones pagas e impagas de usuarios, empresas y Estados, que son objeto permanente de intercambio, modificación y creación. Llegando a la cúspide, al nivel de las **redes sociales**, el autor lo caracteriza explicando que *“Internet no funciona si no hay sujetos que hagan uso de ella. En un sentido, esto refiere a individuos portadores de CSS: en un nivel elemental, que sepan navegar, bajar música o enviar e-mails. Un poco por encima, alude a usuarios portadores de saberes que los conduzcan a producir contenidos: redactar blogs, subir música, ofrecer sus programas. Pero también son necesarios usuarios portadores de roles especializados: moderadores, organizadores de foros, etc. No obstante, este nivel de Red Social apunta a un fenómeno que en el último tiempo está sobre el tapete. Se trata de la conformación de "comunidades virtuales o de redes sociales". No se trata aquí de usuarios individuales, de colectivos digitales que son el alma de la llamada la Web 2.0*” (Zuckerfeld, 2014: 30).

Por tanto podemos apreciar que si bien todos los niveles de Internet son vitales para su funcionamiento, **es en el nivel más alto y superficial donde los usuarios se desenvuelven**, en contacto constante con el nivel de los contenidos y utilizando los niveles inferiores pero sin acceso directo o indirecto a los mismos (o sin interés general en acceder a los mismos). Es en este nivel de las redes sociales y comunidades virtuales donde todas las interacciones, lazos y subjetividades son desplegadas y puestas en práctica. A su vez, es aquí donde se genera la Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 1997), la cuál está caracterizada por su **interactividad**(posibilidad de la interacción de múltiples emisores de modo sincrónico o asincrónico), la posibilidad de comunicaciones **“de poca opacidad”** que permitan a los usuarios tener un mayor grado de libertad en las comunicaciones al **poder ser selectivos** con las informaciones que dan e incluso el construirse una identidad distinta a la propia (cambiando de profesión, sexo, etc.) en un tipo de relación *completamente distinta* a las cara a cara tradicionales. A su vez, se da una **inmersión** en el sentido de la existencia de un espacio definido que permite al usuario navegarlo y que permite a su vez la construcción de cierta **narratividad** de los usuarios en ese espacio con el paso del tiempo.

Comunidades Virtuales

Historia y definiciones

Como hemos visto anteriormente, el surgimiento de Internet como red descentralizada que permitiera compartir de modo seguro y eficaz información y conocimientos diversos, supuso ya desde su inicio que las distintas terminales eléctricas debían estar interconectadas por algo más que cables. Así fue que por medio de los diversos avances tecnológicos y el surgimiento de distintas herramientas de diálogo y comunicación como el e-mail, el Chat asincrónico primero y luego sincrónico, dispositivos portables, entre otras, fueron forjándose las primeras comunidades de usuarios en la red.

Siguiendo a Salinas (2002) los primeros grupos significativamente numerosos de usuarios surgieron como grupos de debate sobre noticias o sobre servicios de distribución. De este modo se conectaban y contactaban distintos individuos que se conocían personalmente pero también varios que lo hacían por primera vez a través de las pantallas. Pronto estos grupos de debate ampliaron sus objetivos de interés discutiendo sobre distintas distribuciones informáticas, diversas herramientas para poder mejorar interfaces, entre otras. Se inauguraba así el trabajo colaborativo en Internet por medio de creación de la EIES¹ en 1974, la cuál era una red diseñada para facilitar las decisiones en grupo basada en la inteligencia colectiva. Su creador, Murray Turoff acompañaría a esta red con la creación de EMISARY, la cuál fue el primer sistema de conferencias electrónicas mediante ordenadores. Vemos así como las diversas necesidades de comunicación y el aumento de la cantidad de usuarios de estas tecnologías permitían el desarrollo de nuevas plataformas de interconexión entre ellos. Pronto los ámbitos de interés salieron del ámbito académico y viraron hacia los deportes, las películas, recetas de cocina y múltiples prácticas de interés propias de la vida cotidiana. Siguiendo a Minguez y Hernán (2010) además de las plataformas de comunicación de los expertos informáticos, también fueron desarrollándose ámbitos de comercio e intercambios de bienes y servicios o incluso de recomendaciones y/o información de búsquedas. Es así como la creación de la WELL² en 1985 pareció responder a estos nuevos intereses y necesidades por intermedio de diversos avances. Por un lado se establecía la necesidad de crearse un usuario, lo que configuraba una especie de membresía. Por otro lado, si bien mantenía listas de emails y chats IRC la verdadera novedad de esta primitiva comunidad fue la de crear un espacio similar a lo que hoy conocemos como un Foro, es decir un espacio ordenado por diversas categorías de intereses (deportes, informática, economía, leyes, etc.) donde los usuarios pueden crear un tema que sea del interés propio buscando debatir, discutir o al menos que este sea comentado por los otros usuarios. Es así que la WELL fue

¹ Electronic Information Exchange System

² Whole Earth'Electronic Link

configurándose en una de las primeras Comunidades Virtuales (Rheingold, 1993) ya que la experiencia de navegación, participación, interacción e intercambio de experiencias de vida, conocimientos, recomendaciones, chistes, artículos periodísticos, entre muchas otras fueron configurando diversos lazos y vínculos entre sus miembros más activos y asiduos.

Sin embargo estas comunidades virtuales incipientes estaban compuestas principalmente por especialistas, investigadores y personas de alto nivel adquisitivo que desearan explorar entre sus misterios. Sería recién con la llegada de la Web 2.0 y el incremento masivo de los usuarios que se conectarían a Internet donde las Comunidades Virtuales comenzarían a tomar una relevancia fundamental tanto en las ciencias sociales abocadas a ciencia tecnología y sociedad como en los diversos intercambios, vínculos y subjetividades construidas y puestas en juego.

Rheingold, como investigador pero principalmente como usuario activo de las primeras comunidades virtuales las define como *“agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio”* (Rheingold, 1993: 5). Siguiendo a Minguez y Hernán (2010) en esta definición se focaliza tanto a la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad como condiciones necesarias para que existan las Comunidades Virtuales, pero también representando condiciones básicas que caracterizan a cualquier tipo de comunidad. De este modo, y en conjunción con los crecientes debates sobre el determinismo tecnológico (que suponen que la tecnología es la que modifica por si sola las relaciones sociales) y la “tecnofobia” (donde se establece que la tecnología causará la pérdida de valores, relaciones y prácticas sociales básicas para el funcionamiento social), múltiples autores se propusieron analizar y comparar diferencias entre las comunidades virtuales, propias del ciberespacio, y las comunidades “reales”.

Entre ellos, Ipaguirre (1999) realizaba la siguiente descripción de las características:

Comunidades reales: Espacio físico y temporal común para todos, se desarrolla en la Sociedad Real donde las naciones de espacio-tiempo y encuentro físico condicionan su conducta y está limitada por el territorio, es el soporte material de la Comunidad Virtual.

Comunidades virtuales: El espacio físico y temporal ya no supone una limitación, se desarrolla en la Sociedad Virtual, el territorio ciberespacial, donde no hay fronteras y es planetario, aparece cuando una Comunidad Real utiliza la telemática para mantener y ampliar la comunicación.

De modo similar, Powers (1997) indica que una comunidad virtual es *“un lugar electrónico*

donde un grupo de personas se reúne para intercambiar ideas de una manera regular....Es una extensión de nuestra vida cotidiana donde nos encontramos con nuestros amigos, compañeros de trabajo y vecinos. " (Powers, 1997: 3)

Podemos apreciar como no solo se ubica en diferentes planos (real y virtual) a las comunidades, sino que a su vez la comunidad virtual solo surge a partir de la curiosidad de un grupo de personas que ya conformaban alguna comunidad en el espacio físico, y que deciden “ampliar” su experiencia por medio del ingreso al ciberespacio haciendo de ellas unas extensiones de una comunidad “real”.

Otras corrientes, si bien coincidían en parte con estas apreciaciones, brindaban mayor importancia y entidad al ciberespacio como lugar de formación de vínculos y prácticas sociales. Entre ellos, Aoki (1994) establece 3 grupos de comunidades virtuales: aquellas que se solapan con las comunidades reales, las que son medios de extensión en el ciberespacio de las comunidades reales y aquellas que están totalmente separadas de éstas y presentan por tanto una autonomía. De aquí parte el hecho de que diversos análisis comienzan a ver a las comunidades virtuales como entidades originales con características propias.

Tras estas definiciones y con el crecimiento del número de comunidades virtuales al compás del crecimiento del número de usuarios en la red, pronto se comenzaron a realizar diversos análisis y categorizaciones de las comunidades virtuales como **ámbitos privilegiados** de nuevos tipos de sociabilidades e interacciones.

Autores como Jonassen, Peck y Wilson (1999) categorizaron a las comunidades virtuales en 4 tipos: **de discurso** donde la centralidad de las interacciones está dada por el intercambio de opiniones y experiencias sobre diversas temáticas, **de práctica** donde la centralidad se da en el aprendizaje y la enseñanza de diversos conocimientos prácticos requeridos por los miembros para diversos fines implementando roles y grupos de trabajo, **de construcción del conocimiento** donde la centralidad está en formar grupos de trabajo colaborativos, intercambio de información y fuentes de datos, y donde la tecnología juega un importante papel al proporcionar medios de almacenamiento, organización y reformulación de ideas aportadas por cada miembro de la comunidad y **de aprendizaje** donde el requerimiento de aprendizaje radica más en conocimientos teóricos o filosóficos que prácticos y donde los que buscan el conocimiento se sienten más interesados en adquirirlo por medios más “tradicionales” (enseñanza directa) que mediante la colaboración para su construcción.

De aquí se pueden observar que estas categorizaciones si bien tienen en cuenta roles, lazos, vínculos, formas de agrupamiento **no focalizan en los distintos intereses y temáticas en común que aglutinan a los sujetos en la Web**, ni tampoco se plantea algo vinculado a lo

emotivo, a la construcción de subjetividades, identidades y transformaciones en los usuarios tras el paso por estos espacios.

Siguiendo a Raad (2004), sería recién con la llegada del nuevo milenio cuando Wellman (1999) en Canadá y Castells (2001) en España comiencen a contemplar estas aristas y potencialidades sociales de las comunidades virtuales.

Wellman por su lado distingue dos tipos de comunidades: las **tradicionales**, referidas a la relación aldea-pueblo y compuestas por individuos de características y trayectorias similares y las **contemporáneas**, que son altamente diversas, sin mayores parentescos y fuertemente conectadas al mundo exterior. A su vez, en las sociedades contemporáneas cada persona es miembro de múltiples comunidades (vecinos, amigos, parentesco, entre otros) pero raramente pasan todo el tiempo en solo una de ellas. Por ende, las comunidades en Internet, propias de las sociedades contemporáneas, incentivan a participación de los sujetos en múltiples y parciales comunidades. Asimismo, el autor sostiene que la definición de comunidad contemporánea no se da en términos de espacio o de tiempo, sino en cuanto a redes sociales que **proveen apoyo, sociabilidad y sentido de pertenencia** y esto es válido tanto para comunidades que se desenvuelven en el ámbito físico como para las que tienen lugar en las plataformas computacionales: *“La mayoría de veces se trata a Internet como un fenómeno social apartado, sin tomar en cuenta, cómo las interacciones en la red, se relacionan y acomodan con otros aspectos de la vida de la persona”* (Wellman, 1999: 3).

De modo similar, Castells (2001) también ataca la separación tajante entre “lo real y lo virtual” entendiendo que Internet es un sistema tecnológico socialmente producido donde la cultura de los usuarios, técnicos y emprendedores produce al medio. De este modo divide en cuatro grupos culturales a los productores de Internet: cultura tecnomeritocrática (relacionada con las elites técnicas fundadoras), cultura hacker (como cultura contraria a la elite pero igualmente poseedora de fuertes conocimientos técnicos), cultura empresarial (que modelan la red en base a los negocios y la especulación) y la cultura de la comunidad virtual (que representa las diversas interacciones e intercambios tecnológicos, sociales y simbólicos de los usuarios que utilizan Internet). Así, Castells le otorga un **rol fundamental a las comunidades virtuales** en el surgimiento y continua conformación de Internet, entendiendo que las mismas al establecer diversas redes de usuarios y de lazos entre los usuarios constituyen fuentes de valores, patrones de comportamiento y organización social *“las comunidades son redes de lazos interpersonales que proveen sociabilidad, apoyo, información, sentido de pertenencia(...) Las redes conectadas pueden construir comunidades, las comunidades virtuales son diferentes de las comunidades del mundo físico, pero no necesariamente menos*

intensas, o menos efectivas en unir y movilizar. Lo que observamos en nuestras sociedades es el desarrollo de una comunicación híbrida que une el mundo físico con el virtual, y que actúa como materia de apoyo para el “individualismo en red (...) Estamos en la presencia de una nueva noción de espacio, en donde lo físico y lo virtual se influyen así mismo, dando paso al surgimiento de nuevas formas de socialización, nuevos estilos de vida y formas de organización social” (Castells, 2001: 13).

De este modo, y coincidiendo con Raad (2004), podemos ver como tanto Wellman como Castells buscan romper con la dicotomía que presentaba a las comunidades virtuales como ajenas a lo “real” solo por estar ubicado su centro de interacción en el ciberespacio, entendiendo que las mismas comparten múltiples características con las comunidades “físicas” y que a su vez se imbrican (Lago Martínez, 2012) con ellas en un accionar relacional donde lo tecnológico es socialmente producido a la vez que produce y reproduce sociedad. A su vez, podemos ver como ambos autores destacan los vínculos y formas de sociabilidad creados en estas comunidades virtuales, como también el hecho de que proveen apoyo, sociabilidad y sentido de pertenencia teniendo fuerte influencia en la subjetividad de sus usuarios. De este modo, las comunidades virtuales pasan a ser para el análisis teórico social “verdaderas comunidades” en sentido de membresía, relaciones, sentimientos y vínculos desarrollados, dejando atrás las definiciones que las caracterizaban como meras extensiones técnicas o como meros sitios de intercambio racional de información.

Finalizando este recorrido, podemos acordar con Levy (2007) acerca de que *“Una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales... Lejos de ser frías, **las relaciones en línea no excluyen las emociones fuertes...** Así se expresa la aspiración de **construir un lazo social**, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión **alrededor de centros de interés comunes**, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración.” (Levy, 2007: 102-103).*

Características

Siguiendo a Gallego Vázquez (2010) generalmente las Comunidades Virtuales presentan las siguientes características:

1) **Objetivo:** tanto en común con los otros (que ayuda a aglutinar a los miembros) como personal del usuario en ese espacio.

2) **Identidad:** en términos de características ligadas a la pertenencia del espacio comunitario y de reconocimiento de esa pertenencia.

3) **Reconocimiento:** en términos de reconocimiento social comunitario de las acciones de los individuos dentro y fuera de la comunidad en torno a “premiar o castigar” esas acciones por diferentes medios (dependiendo de la comunidad)

4) **Normas:** en torno a regulaciones creadas por los propios miembros de la comunidad que versan sobre el ingreso, la membresía, la promoción, comportamiento, recompensas, prácticas y acciones.

5) **Medio:** entendido como el lugar donde se desenvuelve la comunidad y donde surgen y se ejecutan tanto las interacciones sociales entre los miembros como los vínculos creados por ellos. Son las diversas plataformas digitales utilizadas, apropiadas y/o creadas por los miembros para que tenga lugar allí las interacciones de la comunidad.

6) **Jerarquía:** tanto formal como informal, depende del tipo de comunidad que se estructura y de los objetivos en común organizan las interacciones y acciones. Muchas comunidades mantienen estructuras de liderazgo bien demarcadas mientras que otras optan por una horizontalidad más o menos radical.

7) **Compromiso:** en torno a la actividad de los usuarios en la comunidad para sostener los vínculos, intercambios, identidades y subjetividades creadas. Siguiendo a Gallego Vázquez (2010): “Un 1% de los usuarios llevan a cabo la mayor parte de las tareas, un 9% realiza tareas de apoyo o complementarias, y un 90% actúan como espectadores o “simpatizantes”” (Gallego Vázquez, 2010:39).

Podemos apreciar que estas características si bien en su mayoría son correctas y útiles para el estudio de las comunidades virtuales, son perfectamente aplicables al estudio de cualquier tipo de comunidad.

Es por eso que nos parece necesario traer a cuestión algunas características propias referidas a la configuración de las relaciones sociales en la virtualidad expuestas por Shumar y Renninger (2002):

a) la relación no sólo se define por la proximidad, sino por los contenidos de interés (tipos de objetivos, ideas, eventos, etc.);

b) el tiempo de interacción puede ser expandido o comprimido -la comunicación por correo electrónico, por ejemplo, puede ser más rápida que por correo postal, y más extensa que cara a cara en tanto que, como conversación escrita, permanece y se sostiene a lo largo del tiempo;

c) el espacio se extiende desde el tipo, la forma y los recursos para interactuar y comunicarse hasta el uso de imágenes para representar y representarse en el grupo;

d) aparecen nuevas posibilidades de interacción con los que la gente no contaba, desde la relación con los contenidos hasta la relación con los otros, pasando por las formas de organizar la distribución de los bienes, los recursos, las ayudas, así como las tareas y responsabilidades;

e) las ideas compartidas, creadas, escritas pueden acumularse, almacenarse y, gracias a esa condición, adquieren «permanencia».

Vemos así que los modos de interacción e interrelación en Internet adquieren un “**grado extra**” respecto de las interacciones tradicionales cara a cara utilizando diversos contenidos (imágenes, videos, textos, sonidos) para expresar y relacionarse, a la vez que se desarrolla una mayor interactividad entre los miembros debido a estar atenuados los limitantes de tiempo y espacio.

En nuestros propios análisis (Gendler, 2012, 2013, 2014a, 2014b, 2014c, 2014d), donde analizamos específicamente Comunidades Virtuales de usuarios de juegos online MMORTS, hemos encontrado las características antes mencionadas de las comunidades virtuales y de las relaciones sociales a través de Internet pero también hemos encontrado otras. Por un lado, hemos visto que el Objetivo en Común de las comunidades no solo es un aglutinador de persona sino también un orientador de voluntades. Múltiples acciones, prácticas y recursos (simbólicos, conocimientos e incluso monetarios) son puestos en juego en pos del cumplimiento o del acercamiento a cumplir el Objetivo en Común del grupo, el cuál no es fijo, ya que al ser construido por los usuarios puede ir variando a lo largo del tiempo. A su vez, los miembros si bien establecen normas y estatutos de membresía, también desarrollan y asumen Roles y cargos tendientes al mejoramiento y funcionamiento de la comunidad, los cuáles son creaciones originales materiales y/o simbólicas de la misma comunidad. Asimismo, se crean y desarrollan diversos canales de diálogo, aplicaciones, herramientas, scripts informáticos y contenidos propios de la comunidad virtual disponibles solo para sus miembros o licenciados a nombre de la misma antes de su difusión para el resto de la comunidad.

Cabe destacar que otra de las características propias de las comunidades virtuales es justamente referida a la identidad y subjetividad de los miembros. Por un lado, estas comunidades son fuente de capital social, en términos de Bourdieu, al poder proveer una serie de contactos e influencias útiles para la vida cotidiana, profesional, laboral, amorosa, etc. de los sujetos a los que quizás nunca hubiera accedido por otros medios³.

³ Para dar un ejemplo concreto, el hecho de la diversidad de los miembros que componen estas comunidades permite que personas con diversas profesiones o conocimientos (políticos, asesores, especialistas legales,

Del mismo modo, por sus acciones en la comunidad muchos de los individuos aprenden distintas estrategias de acción o diversos conocimientos por parte de otros miembros que influyen y pueden llegar a modificar sus acciones en la vida cotidiana.

Podemos apreciar esto en el siguiente fragmento de entrevista realizado a una de las miembros de una comunidad virtual de juegos online:

*“En la RL tengo amigas pero no puedo verlas todos los días porque tienen otros horarios que los míos, en cambio la gente del juego siempre está ahí...**están disponibles a toda hora** a causa de que el tiempo que hay que pasar en el juego es bastante grande pero una vez que se toma confianza también influyen y afectan a la personalidad de uno como si lo hiciera un familiar...” (Rusa, mujer, 19 años cuando se realizó la entrevista)⁴*

Se desarrolla de este modo lo que hemos llamado como “Lazo de solidaridad informacional” (Gendler, 2012) entendiendo que *“este carácter de **solidaridad** de los lazos, que se inscribe en la teoría durkhemiana, no refiere al “ser caritativo o bien predispuesto” sino a relaciones mutuas entre individuos que son “solidarias entre sí”, en sentido de ser de un constante ida y vuelta fortalecedor de estos lazos e implicar distintos hechos y potencialidades. Por un lado rebasan la mera “amistad” al estar latente la posibilidad (muchas veces concretada) de que estos vínculos al rebasar el espacio online hacia el offline, se transformen no solo en relaciones más profundas, sino también en potencialidades laborales, de encontrar pareja, de amplificar el horizonte de posibilidades de los individuos vía capital social y aprendizaje de diversas tareas y habilidades/capacidades con los roles asumidos (que son creados colectivamente), etc. Por último estos lazos representan una creación colectiva e implican **deberes y responsabilidades hacia los otros miembros** (y de ellos con el individuo) en un lazo que constituye “mucho más” que una mera amistad o grupo de amigos.”* (Gendler, 2014b).

A su vez, por esta continua interacción en el tiempo, muchas veces los miembros pasan a desarrollar vínculos y lazos que *exceden el objetivo en común* de la comunidad virtual y que pueden exceder el medio/plataforma donde las interacciones tienen lugar proyectándose encuentros y reuniones en el espacio offline. Se da así una imbricación entre el espacio online y offline donde las diversas interacciones y encuentros en uno de los espacios fortalecen a los generados en el otro y por tanto fortalecen estos vínculos entre los individuos y su papel de contenedor emocional.

Podemos apreciar esto en el siguiente fragmento de entrevista:

médicos o incluso científicos, entre otros) se relacionen, interactúen continuamente y desarrollen vínculos que quizás de otro modo nunca les hubiera interesado hacerlo o no lo hubieran hecho con la misma intensidad.
⁴ Este fragmento es extraído del trabajo “Nuevas tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online” (Gendler, 2012)

“[Mis compañeros] Son gente que siempre están, gente que ha sabido que me ha pasado algo por que yo siempre las comento en el chat, gente que me ha ofrecido dinero para ayudarme, que me ha venido a cuidar cuando yo he estado enferma... cosas muy importantes, entonces que más puedo yo que sentir semejante contención, cuidado y amor de parte de esa gente... (Arini, 33 años cuando se realizó la entrevista)⁵

A su vez, cabe destacar que la potencia de estos lazos y vínculos llega a tal nivel que en ciertas ocasiones, la comunidad virtual, su objetivo en común, sus normas y reglas, etc. pasan a ser meras excusas para encontrarse e interrelacionarse con los otros. Esto lo hemos analizado en otros trabajos (Gendler 2013, 2014b), donde hemos podido observar que muchos de los miembros de las comunidades virtuales siguen manteniendo interacciones y diálogos con los demás y participando de los diversos encuentros offline a pesar de haber abandonado las plataformas digitales que dan soporte a la comunidad virtual.

Es por esto que vemos tanto la importancia de las comunidades virtuales como generadoras de vínculos, apoyo y contención, identidades y subjetividades en el actual contexto societal, como también (coincidiendo con la línea fundada de Castells y William) la potencialidad de estos espacios anteriormente considerados como “virtuales y ajenos a lo real” para las prácticas cotidianas.

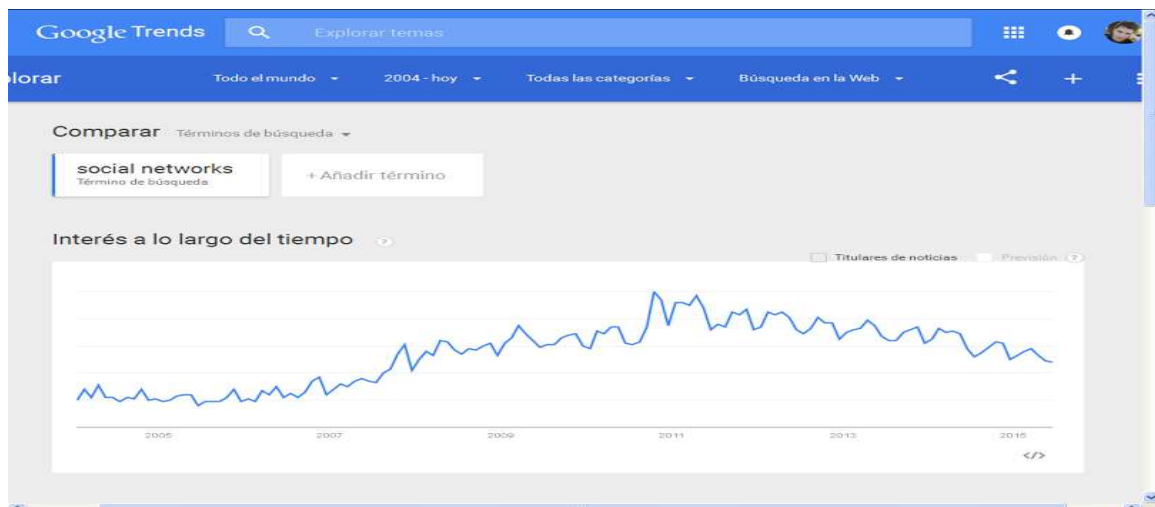
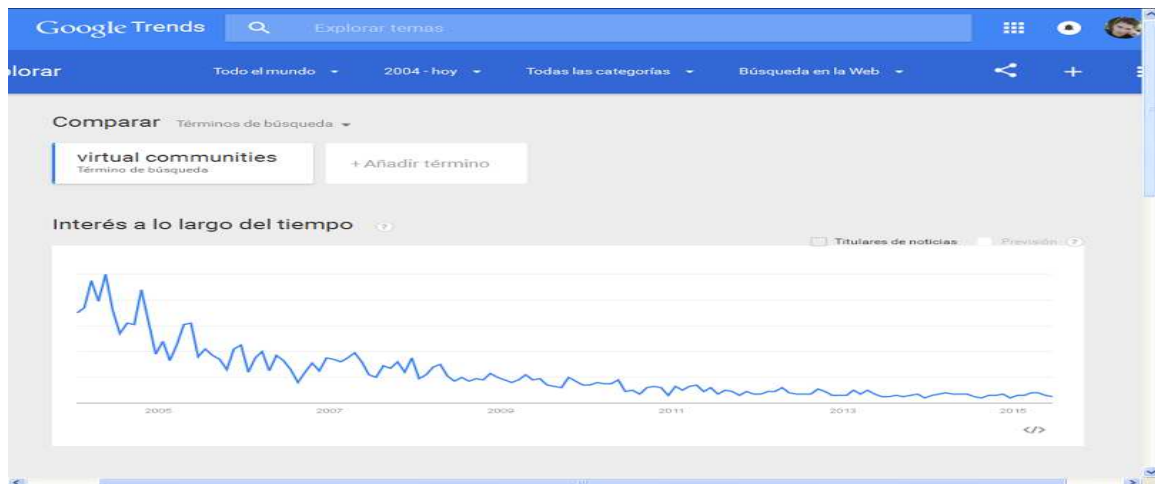
“Cambia todo cambia”: de las comunidades virtuales a las redes sociales

Uno de los mayores desafíos en la investigación relacionada a ciencia, tecnología y sociedad radica en que el investigador social debe estar actualizado a toda hora y momento. Como hemos mencionado, la tecnología es una creación social que crea a su vez nuevas prácticas, subjetividades y relaciones sociales. Por ende, el estudio de las nuevas tecnologías que se van desarrollando es vital para analizar la sociedad contemporánea. Sin embargo, el querer actualizarse o “aggiornarse” no radica en destruir o ignorar los estudios previos o incluso en poner tanto el foco en la novedad que se deja de lado todo lo que circula por fuera de esa novedad. Como hemos visto, el estudio de las Comunidades Virtuales dominaron los estudios sobre sociabilidad, identidades, vínculos e interacciones en Internet incluidos en el nivel de “red social” de Zukerfeld. Sin embargo, el desarrollo y rápida difusión de una nueva tecnología y espacio de interrelación entre los años 2009 y 2010, las llamadas “redes sociales” pronto pasarían a acaparar el centro de atención tanto de las investigaciones sociales como de las actividades en la Web.

⁵ Ídem anterior.

Podemos constatar este hecho al ver que la gran mayoría de las investigaciones sobre Comunidades Virtuales disminuye hacia el año 2010 a la par del incremento en los estudios sobre las Redes Sociales.⁶

Este hecho no fue aislado a la investigación social, sino que se lo puede ver en general en términos de navegación e incluso de búsquedas por Internet como demuestran las dos imágenes siguientes:



(Imágenes de Google Trends, visitadas el 20 de Junio de 2015. La referencia en años va de 2 en 2 iniciando con el 2005, siguiendo con el 2007 y así sucesivamente.)

Si bien Google Trends tiene la debilidad de poder abarcar desde el año 2004, releva todas las búsquedas respectivas a un término determinado en la Web (no solo en el buscador Google).

⁶ Vemos como en el buscador especializado "Google Escolar" los artículos, libros, etc. disponibles sobre "redes sociales" duplican o incluso triplican, tanto en español como en inglés, a los de "comunidades virtuales" luego del año 2008.

Por ende, podemos apreciar una mayor cantidad de búsquedas a nivel mundial en las comunidades virtuales desde el año 2004 hasta el 2007 cuando comienzan a cambiar las tendencias de búsqueda, pasando a consolidarse en el 2008 las redes sociales al mismo tiempo que las búsquedas sobre comunidades virtuales disminuyen drásticamente respecto a su nivel en 2004.

Redes Sociales

Múltiples definiciones abundan acerca de las redes sociales⁷:

Watt (2004) sostiene que las redes sociales son cybermundos donde los usuarios se encuentran conectados bajo la lógica de la teoría de los 6 saltos⁸, constituyendo enormes y masivas comunidades virtuales que cambian e interaccionan continuamente.

Cabrera (2010) comenta que *“Las redes sociales se han convertido en un fenómeno social, cuyo origen proviene de la filosofía Web 2.0. Son plataformas de comunidades virtuales que proporcionan información e interconectan a personas con afinidades comunes. Las redes sociales son uno de los mejores paradigmas de la Web 2.0 y la construcción de opinión en el entorno digital”* (Cabrera, 2010: 117)

Por su parte, Gallego (2010) las define como un *“conjunto de individuos que se encuentran relacionados entre sí. En el ámbito de la informática, la red social hace alusión al sitio Web que estas personas utilizan para generar su perfil, compartir información, colaborar en la generación de contenidos y participar en movimientos sociales. Las relaciones de los usuarios pueden ser de muy diversa índole, y van desde los negocios hasta la amistad”*(Gallego, 2010: 176)

Incluso podemos ver la definición que otorga el Plan Conectar Igualdad (2015) argentino en su página Web: *“Las **redes sociales** son sitios de Internet que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, de manera virtual, y compartir contenidos, interactuar, **crear comunidades** sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, relaciones comerciales, etc.”.*

Analizando estas definiciones, podemos ver que lo central de estas tecnologías es la interacción y el contacto de los individuos “con sus amigos” y con otras personas que no conocen previamente. A su vez llama la atención como casi todas las definiciones incluyen al concepto de comunidad virtual, incluso indicando que las redes sociales son comunidades virtuales masivas, son plataformas de comunidades virtuales o permiten crearlas.

⁷ En realidad nos referimos a los “servicios de redes sociales” conocidos comúnmente como “redes sociales” a secas. Estamos hablando de Facebook, Twitter, Pinterest, Instagram, Youtube, entre muchas otras.

⁸ Mediante la cuál todo individuo se encuentra relacionado con otro por un máximo de 6 conexiones personales.

De este modo, la red social pasaría a incorporar en su interior a la comunidad virtual y a sus funciones, convirtiéndose en el ámbito preferente para desenvolverse en Internet.

Ampliando esto y siguiendo a Boyd y Ellison (2007), vemos que *“una red social se define como un servicio que permite a los individuos: construir un perfil público o semi público dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y ver y recorrer su lista de las conexiones y de las realizadas por otros dentro del sistema.”* (Boyd y Ellison, 2007: 13).

Es decir, la red social no solo pareciera contener e incluir las funciones y elementos de las comunidades virtuales, sino que también habilita la construcción de un perfil personalizado y permite poder observar las acciones y contactos de los otros usuarios que interactúan en esa red social.

Siguiendo a Caldevilla Domínguez (2010) las redes sociales presentan cuatro usos principales: mantenimiento de amistades, nueva creación de amistades, entretenimiento (mediante la exploración de la red social y la utilización de aplicaciones, juegos, etc.) y gestión interna y externa de organizaciones empresariales. Cabe destacar que las redes sociales tienen fuerte relación con la Web 2.0 en sentido tanto de la masividad de los usuarios que las utilizan y frecuentan, como en relación al compartir producciones y contenidos de los usuarios o de sus amistades. Vemos también que la mayoría de los usuarios, si bien pueden tener muchos más “amigos” que los que frecuenta en la vida cotidiana, suele interactuar mayormente con los que conoce o conoció en persona (Aguilar Rodríguez, 2010).

A su vez, las redes sociales por medio de su sistema propio de encriptación, registran y revisan las actividades, intereses y relaciones de los usuarios segmentando intereses y publicidades orientadas “que podrían interesarles”. De este modo se crean miles de pequeños “diarios de Yrigoyen⁹” personalizados de acuerdo a las interacciones, contactos, videos reproducidos y compartidos, imágenes seleccionadas o subidas, fotos, entre muchas otras variables que dejan afuera a los comentarios, noticias e interacciones de los contactos que el algoritmo comprende como “menos interesantes” para el usuario. Cabe destacar también que las redes sociales disponen de diversos medios para que sus usuarios puedan ingresar a otras páginas por medio de sus cuentas en las redes sociales. El caso emblemático es el “facebook connect” que permite evitar con un solo clic el proceso de registro a una página determinada (brindando a su vez los datos de este ingreso a la red social).

⁹ El diario de Yrigoyen refiere a un mito popular argentino que remite a un diario confeccionado especialmente para el Presidente argentino Hipólito Yrigoyen el cual solo contenía noticias benévolas hacia su gobierno y notas de color de temas que interesaban al presidente.

Asimismo, la influencia de las redes sociales ha sido fundamental en lo que refiere al ámbito social. Noticieros, shows televisivos e incluso conversaciones de la vida cotidiana se basan muchas veces en algo acontecido en las redes sociales que toma repercusión. A su vez, la mayoría de las acciones en Internet cada vez más pasan a desempeñarse exclusivamente en el ámbito de las redes sociales, principalmente mediante el uso de sus aplicaciones en los teléfonos móviles y al disponer de un sistema de Chat la red social permite que puedan realizarse todas las actividades básicas en Internet en su plataforma (chatear, compartir información, personalizar su perfil, etc.). Por eso podemos afirmar que en cierto sentido las redes sociales como plataforma digital están cada vez más monopolizando (u ogopolizando entre las diferentes redes) el nivel de las interacciones sociales de los usuarios, con el riesgo de segmentar siempre solo la información que “nos interesa” y también de que todas nuestras acciones, gustos y deseos sean recolectados, almacenados e interpretados por diversas empresas y Gobiernos, limitando así el potencial emancipador que los primeros diseñadores y usuarios le inculcaron a Internet.

Como hemos visto, las Redes Sociales incluyen la posibilidad de crear comunidades virtuales en su interior. La principal forma es por medio de “grupos” donde de acuerdo a intereses determinados se invita a diversos usuarios y la red social recomienda a otros con intereses similares que se unan. Sin embargo, podemos apreciar que estos grupos, si bien tienen el formato de las comunidades virtuales en tanto tener uno o varios moderadores y disponen de un reglamento interno (aunque muchas veces no), representan varias diferencias respecto a las comunidades virtuales sin llegar a alcanzar todas sus características. En estos grupos al interior de las redes sociales, los requerimientos de membresía suelen diluirse para permitir que más usuarios puedan utilizar el grupo, a su vez no existen recompensas posibles (la plataforma no las habilita), no hay un registro fácil de acceder de las actividades previas del usuario en el grupo, no es capaz de crearse roles adicionales al de moderador, en general no hay un objetivo en común claro que aglutine los comportamientos y el Chat suele ser totalmente caótico. Suelen ser mucho más “espacios de interacción en base a una temática o problemática” antes que comunidades virtuales como las hemos definido anteriormente. Del mismo modo, en estos grupos en redes sociales se da el problema que Lash (2007) denomina “saturación de información” al muchas veces realizar posteos simultáneos que suelen sobreponerse e incluso no mostrarse a los otros miembros salvo que el posteo tenga un número de “me gustas” significativo. Es decir, teniendo mucha información a mucha velocidad, generando que no pueda ser correctamente procesada o reconocida.

En las comunidades virtuales estos hechos no sucedían, ya que solía abrirse un solo thread¹⁰ para cada tema para que los usuarios coloquen allí sus comentarios pudiendo leer los anteriores y a su vez, pudiendo los moderadores de la comunidad cerrar nuevos threads sobre la temática o incluso mover los comentarios hacia el thread único creado para tal fin con una lógica de organización mucho más prolija y ordenada que fomenta y facilita la interacción entre los usuarios.

Respecto a la relación entre comunidades virtuales y redes sociales, nos parece sumamente relevante el análisis realizado por Gallego Vázquez (2010) el cuál critica las definiciones que indican que las redes sociales son grandes comunidades virtuales o plataformas que las crean. Por eso, el autor expresa que *“Las redes sociales son el vehículo, el lugar de encuentro, el entorno donde la gente se reúne. Están centradas en la persona o la empresa, que va creando su propia red. Pero mucho más importantes a mi juicio y quizá menos valoradas, son las comunidades. Quienes cambian el mundo, quienes crean valor, están en comunidades (...) Las redes, como el resto de medios sociales (foros, blogs, mensajería instantánea, etc.) han potenciado el poder de las comunidades, permitiendo que personas en diferentes lugares del mundo puedan colaborar e integrar su propia comunidad, cosa que hasta entonces era imposible, o ineficiente y complicado. Sin embargo, insisto de nuevo, no dejan de ser herramientas que hoy viven en su apogeo y mañana (o pasado mañana) serán superadas por otras. Las comunidades son quienes usan esas herramientas y en quien debemos fijarnos. Las redes sociales son la guitarra, las comunidades son las manos del guitarrista.”*(Gallego Vázquez, 2010: 14).

Vemos de este modo que el autor invierte la relación: no son las redes sociales plataformas que crean comunidades virtuales ni tampoco son comunidades virtuales en sí mismas, sino que son medios, herramientas, *servicios de* redes sociales que sirven de herramienta para las diversas comunidades virtuales al igual que lo hacían y hacen otros medios como los foros, juegos, chats, wikis, etc.

Conclusiones

En el presente trabajo hemos realizado un recorrido por la arquitectura de Internet y por la historia de su desarrollo focalizando en el surgimiento de las Comunidades Virtuales como ámbitos privilegiados de interacción, construcción de vínculos y subjetividades en la red. A su

¹⁰ El Thread, principalmente en los foros, es un espacio creado con nombre dentro de una sección determinada donde otros pueden responder, subir videos, crear imágenes o citar comentarios de otros usuarios. Suele tener la característica de poder ser modificado, “cerrado”, eliminado o trasladado por los moderadores del sitio de acuerdo al cumplimiento de las normas de la Comunidad.

vez, hemos recorrido las diferentes definiciones sobre la problemática y hemos podido observar los distintos los cambios en estas definiciones atendiendo al hecho de que las comunidades virtuales no representan un espacio diferente a “lo real” sino que son comunidades contemporáneas online, que presentan similitudes y diferencias con las que se desenvuelven en el espacio físico, pero que igualmente poseen el mismo potencial creador de vínculos, lazos y subjetividades.

Asimismo, hemos observado los desplazamientos en el foco sobre esta quinta capa de la arquitectura de Internet, variando de las comunidades virtuales a los servicios de redes sociales, que en tanto plataformas digitales novedosas parecían no solo incluir a las comunidades virtuales, sino también incluir todo tipo de acciones y deseos que el individuo deseara realizar en su experiencia de navegación online.

Sin embargo, hemos visto las diferencias entre ambas y los peligros y debilidades que conlleva la experiencia de vinculación en las redes sociales. El carácter aglutinador y casi monopolizador de las redes sociales pretendiendo abarcar todas las acciones e interacciones de los usuarios en la red también tiene el potencial de trasladarse a la investigación social, generando que la gran mayoría de los estudios sobre ciencia, tecnología y sociedad se aboquen a intentar comprender estos espacios ignorando todos los otros que aún circulan o que surgen en la actualidad. Podemos afirmar que hoy existen un gran número de comunidades virtuales *por fuera de las redes sociales*, las cuáles por sus características específicas, por la trayectoria de la comunidad y de sus miembros y por su espacio ordenado y propicio para la formulación de vínculos, identidades y subjetividades son tan dignas de ser relevadas y analizadas como las redes sociales. No queremos decir con esto que se han dejado de producir análisis sobre las Comunidades Virtuales ni que estas han desaparecido o se han subsumido al interior de las redes sociales. Un número importante de producciones sigue analizando estos espacios y fenómenos y todos los días siguen surgiendo comunidades virtuales por fuera de las redes sociales, aunque claramente el número decrece año a año por la centralidad de las redes sociales en el imaginario colectivo y en ello si vemos un cierto peligro a largo plazo: que las comunidades virtuales de consulta de profesionales capacitados, de hackers, de oficios, de juegos, de software libre, de movimientos sociales contra-hegemonicos, entre muchísimas otras sean cada vez menos relevadas, menos analizadas al focalizarse solo en la acción, interacción y difusión meramente en las redes sociales. Es por eso preciso no olvidar las principales diferencias entre las comunidades virtuales y las redes sociales: en que si bien estas también pueden crear comunidades que utilicen su plataforma de modo preferente, las comunidades virtuales están más allá de la utilización de

plataformas, incluso están más allá de la utilización de tecnologías ya que su principal valor, su principal elemento son los vínculos, lazos, identidades y subjetividades creadas por sus usuarios en su interior, los cuáles se mantienen incluso luego de abandonar los usuarios las plataformas que los vieron surgir (Gendler, 2014b).

Pensar que las Comunidades Virtuales “son cosas del pasado” es sin duda no entender su papel y accionar como confeccionadores y creadores tanto de Internet como de nuestras sociedades contemporáneas.

Bibliografía

- **ARDÉVOL, E. y SAN CORNELIO G.** (2007), Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet en *Revista Chilena de Antropología Visual*, N° 10, diciembre, Santiago de Chile.
- **AGUILAR RODRIGUEZ, D** (2010) “Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook”. *Revista del Instituto de Estudios en Educación*. Universidad del Norte. N° 12 enero-julio, 2010. ISSN 1657-2416. Bogotá (Colombia)
- **AOKI, K.** (1994): *Virtual Communities in Japan* Disponible en <http://ftp.sunsite.udc.edu/academic/comms/papers>
- **BOYD, D. M., & ELLISON, N. B.** (2007): Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11, EEUU
- **CALDEVILLA DOMINGUEZ, D** (2010) “Las Redes Sociales: Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual” *Documentación de las Ciencias de la Información*, 33, 45-68. Disponible en <http://revistas.ucm.es/inf/-02104210/articulos/DCIN1010110045A.PDF>
- **CASTELLS, M** (1995) “La ciudad informacional”. Madrid: Alianza
- **CASTELLS, M** (1997) “la cultura de la virtualidad real”. Disponible en <http://www.hipersociologia.org.ar/>.
- **CASTELLS, M** (2001) “La era de la Información. Volumen I –(prólogo, capítulos 1 a 5)” Edición de *Hipersociología*, 2011
- **GALLEGO, J. C.** (2010): *Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Técnicas básicas*. Madrid: Editex.
- **GALLEGO VÁZQUEZ, J** (2010) “Comunidades Virtuales y Redes Sociales” Editorial Wolters Kluwer, Madrid.
- **GENDLER, M** (2012) “Nuevas Tecnologías: análisis de nuevos lazos de solidaridad, modos de sociabilidad y subjetividad en el marco de la interrelación a través de los juegos online” En revista “Trazos Universitarios” Universidad Católica de Santiago del Estero. ISSN 1853-6425 Disponible en http://revistatrazos.ucse.edu.ar/articulos_con_referato/documents/Gendler_dic2012_Trazos.pdf
- **GENDLER, M** (2013) “Juegos Online: causas del abandono de la comunidad virtual y sus consecuencias en los lazos de solidaridad informacional” presentación de ponencia en las X Jornadas de Sociología de la UBA. Disponible en: <http://sociologia.studiobam.com.ar/wp-content/uploads/ponencias/706.pdf>
- **GENDLER, M** (2013b) “Movimientos sociales en la Sociedad Red: el caso del movimiento y Partido Pirata sueco” Ponencia presentada en las VII Jornadas de Jóvenes investigadores. Instituto Gino Germani disponible en http://jornadasjovenesiigg.sociales.uba.ar/files/2013/10/eje3_gendler.pdf

- **GENDLER, M** (2014a) “Lazos de Solidaridad Informativa y Comunidades Virtuales en análisis comparativo: juegos MMORTS y juegos sociales” Pre – Alas Calafate 2014. Actas de congreso
- **GENDLER, M** (2014b) “Juegos Online: ¿Por qué dejan de jugar? Causas y consecuencias en los lazos de solidaridad informativa y en la Comunidad Virtual” 43 JAIO – Jornadas Argentinas de Informática. Actas de congreso
- **GENDLER, M** y **ALONSO, M** (2015) “Movimiento de Software Libre y Producción de espacios de libertad: análisis de 4 colectivos constituyentes” próxima presentación de ponencia en las XI Jornadas de Sociología de la UBA, Julio 2015. **En Prensa**
- **IPAGUIRRE, J.** (1998) El taller de Comunidades Virtuales disponible en <http://www.gpd.org/maig98/es/comvirtue.html>
- **JONASSEN, D., PECH, K. Y WILSON, B.** (1999): *Learning with technology. A constructivist Perspective*. Prentice Hall Upper Saddle River (NJ).
- **LAGO MARTÍNEZ, S.** (2012) “Comunicación, arte y cultura en la era digital” en Ciberespacio y Resistencias. Exploración en la cultura digital. Buenos Aires, Hekt.
- **LASH, S** (2007) “Crítica de la información”, Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- **LÉVY, P** (2007) Capítulo VII: “El movimiento social de la cibercultura” en *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos.
- **MINGUEZ, A** y **HERNÁN, C** (2010) “Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis” *Especulo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid Disponible en <http://www.ucm.es/info/especulo/numero43/covirtual.html>
- **POWERS, Michael** (1997). *How to program a virtual community*. Ziff-Davis Press. New York
- **RAAD, A.** (2004) . Comunidad emocional, comunidad virtual: estudio sobre las relaciones mediadas por internet. En Revista Mad, 10,. Departamento de Antropología Universidad de Chile. Disponible en <http://csociales.uchile.cl/publicaciones/mad/10/paper06.pdf>
- **RHEINGOLD, H** (1993) “La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras” Editorial Gedisa, Barcelona, España
- **SALINAS, J** (2002) “**Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital**” EDUTEC'03. VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos. Universidad Central de Venezuela, 24-27/12
- **SHUMAR, W. & RENNINGER, A.K.** (2002). On Conceptualizing Community. En: Renninger, A.K. y W. Shumar (Eds.), *Building Learning communities. Learning and change in cyberspace* (pp. 1-17). Cambridge: Cambridge University Press.
- **SUED, G** (2004) “Tecnologías de control y tecnologías de libertad: aportes para pensar la construcción de una nueva esfera pública en la era de Internet” Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación. www.eptic.com.br Vol.VI, n.1, EneAbr. 2004
- **WATT, D** (2004) “Six Degrees: The Science of a Connected Age”, Saul Steimberg Foundation, New York, EEUU
- **WELLMAN, B** y **GULIA, M** (1999). “Virtual Communities as communities: net surfers don't ride alone”, in *Communities in Cyberspace*. Edited by M. Smith, pp. 167-195. London: Routledge.
- **ZUKERFELD, Mariano** (2014) “Todo lo que usted quiso saber sobre Internet pero nunca se atrevió a googlear.” Revista Hipertextos, 2(1), pp. 64-103.