

INTERNET, VIRTUALIDAD Y COMUNIDAD

Ignacio Siles González

*Una sola cosa aquí abajo puede ser tomada
como fin, ya que posee una especie de trascendencia
con respecto a la persona humana: es el colectivo.
El colectivo es el objeto de toda idolatría,
es él quien nos encadena a la tierra.*

SIMONE WEIL
La Pesanteur et la Grâce: 182

RESUMEN

Este artículo ofrece algunos elementos de discusión para conceptualizar los grupos que emergen en el contexto de la comunicación mediada por computadora. Primeramente, se examina el concepto de comunidad a partir de perspectivas teóricas de las ciencias sociales. Se discuten seguidamente las principales concepciones de la relación entre lo virtual y lo real, y sus aplicaciones a la noción de comunidad. Finalmente, se sugiere una definición alternativa de “comunidad virtual”, más pertinente para dar cuenta de los intercambios sociotécnicos propios a Internet.

PALABRAS CLAVE: COMUNIDAD * VIRTUALIDAD * INTERNET * COMUNICACIÓN * REDES INFORMÁTICAS

ABSTRACT

This paper offers some elements of discussion to conceptualize the groups emerging in the context of computer-mediated-communication. First, the notion of community is examined using some theoretical perspectives in the field of social sciences. Second, the main conceptions of the relation between the virtual and the real are discussed, applied also to the concept of community. In conclusion, an alternative definition of “virtual community” is suggested in order to account for the sociotechnical exchanges that characterize the Internet.

KEY WORDS: COMMUNITY * VIRTUALITY * INTERNET * COMMUNICATION

INTRODUCCIÓN

La noción de comunidad constituye un concepto elemental de las ciencias sociales, caracterizado por un vasto alcance y multitud de significados. De manera más particular, esta noción ha sido privilegiada para dar cuenta de la gama de espacios sociales y técnicos que emergen de las redes informáticas, permitiendo a los individuos interactuar y encontrarse de distintas formas. Concebida como un sueño o una profecía por varios de los precursores de la informática personal, esta noción ha llegado a ser central para definir el imaginario de este medio de comunicación que llamamos Internet (Flichy, 2001).

El desarrollo de redes informáticas que permiten a los individuos interactuar en línea constituye un fenómeno de interés social principalmente desde la década de los noventa, gracias, entre otros, a la aparición de miles de grupos formados en Internet para discutir temas diversos, estudiar a distancia, consultar informaciones en línea, o inclusive para jugar en grupo. En resumen, los espacios de interacción que emergen de las redes informáticas, bautizadas tempranamente como comunidades virtuales, representan uno de los fenómenos más sobresalientes del desarrollo de Internet como sistema de comunicación a escala mundial.

Sin embargo, las preguntas alrededor de la noción de comunidad en red o virtual continúan aumentando, al mismo tiempo que, como lo señalan Fernback y Thompson (1995), es todavía un concepto amorfo en razón de la falta de modelos compartidos sobre lo que significa. Es posible preguntarnos incluso ¿cómo definir y entender los grupos en línea a partir de una noción de comunidad que es objeto de una multitud de definiciones y que “forma parte de esas palabras “cubre-todo” que permiten evacuar ciertos cuestionamientos”? (Proulx y Latzko-Toth, 2000: 110). ¿En qué sentido se habla de una comunidad virtual, es decir, qué se quiere decir exactamente por virtual?

En guisa de respuesta a estas interrogantes, se propone en este artículo dar una mirada a la noción de comunidad, así como a las implicaciones de la virtualidad como categoría para

pensarla y definirla. Más específicamente, el objetivo de este trabajo consiste en proveer una exploración general sobre el concepto de comunidad a un nivel teórico a partir de enfoques de las ciencias sociales, con el fin de valorar la posibilidad de aplicar dichas aproximaciones al caso concreto de las comunidades en redes informáticas, y ampliar a la vez las dimensiones de análisis de los grupos que surgen en Internet¹.

Un examen atento a la noción de comunidad parece entonces una primera exigencia indispensable en el marco de este artículo, a partir de enfoques teóricos tradicionales como el de Ferdinand Tönnies y más contemporáneos como el de Benedict Anderson. Este concepto de comunidad será discutido en una segunda parte a partir de la noción de virtualidad, de manera que se puedan comprender las particularidades de ambos conceptos en el contexto de la mediación de la computadora en red. Posteriormente, estas discusiones permitirán presentar y problematizar una definición diferente de comunidad que dé cuenta de las distintas dimensiones sociotécnicas que caracterizan a los grupos en línea. Para esto, la aplicación concreta de los postulados teóricos del filósofo Pierre Livet permitirá analizar las nociones de comunidad y de virtualidad desde otro punto de vista, más pertinente a la hora de examinar las especificidades de estos grupos.

1. LA COMUNIDAD: UNA NOCIÓN SUGERENTE

En su artículo *La Virtualité comme catégorie pour penser le social* (2000), Serge Proulx y Guillaume Latzko-Toth retoman las raíces etimológicas del término comunidad. Un primer sentido viene de la palabra *communis* que deriva en *cum* (con, conjuntamente) y *munus* (carga, deuda). Desde ese punto de vista, la

1 En el presente artículo se intenta primordialmente definir la noción de comunidad a partir de la virtualidad desde un punto de vista teórico. Una discusión más amplia sobre las particularidades prácticas de la noción de comunidad en el caso concreto de Internet, aparecerá en el siguiente número.

palabra remite a una relación social caracterizada por obligaciones mutuas. Otro sentido del término *communis* está ligado a la noción de comunión, o al acto de compartir y de situarse en conjunto, lo cual lo pone en relación con el concepto de comunicación.

El concepto de comunidad se funda, como lo propone Robert Nisbet (1984), en una concepción del ser humano en su totalidad, más allá de los roles que pueda ocupar en el orden social. En efecto, el término puede expresarse en un hecho concreto, un lugar, una religión, una nación, una raza o una profesión. Esta noción ha tomado su terminología característica de la familia, que ha llegado a ser su arquetipo histórico y simbólico.

Ferdinand Tönnies es el primero en formular una teoría de la comunidad como categoría sociológica. En su obra *Gemeinschaft und Gesellschaft* (1992 [1887]), Tönnies compara la noción de comunidad a la de sociedad, considerando dos formas opuestas de organización mutuamente excluyentes, que reposan sobre dos tipos de voluntad humana distintas: la voluntad “reflexionada” y la voluntad “orgánica”. Tönnies distingue también tres tipos de comunidades que se forman sobre la base de las relaciones parentales, de vecindario o de amistad. Por el contrario, la sociedad es definida como:

Una suma de individuos naturales y artificiales cuyas voluntades se encuentran en asociaciones numerosas y sin embargo permanecen independientes los unos de los otros y sin acción interior recíproca (Tönnies, 1992 [1887]: 207).

La comunidad se convierte entonces en un término opuesto al de sociedad que es empleado para designar relaciones más cercanas entre individuos, y es en el siglo XIX, en el contexto de las sociedades industriales más amplias y complejas, que se desarrollan los sentidos de inmediatez y de localidad propias a esta noción (Williams, 1983). De esta forma, la pertenencia a la comunidad se desarrolla en esta época en función del sentido de proximidad geográfica y de los vínculos más estrechos entre los individuos.

La comunidad es considerada, desde el siglo XIX, como la legitimación de formas de

asociación diversas que se opone a la sociedad como forma de organización más vasta. Nisbet resume el redescubrimiento de esta noción que se lleva a cabo en el siglo XIX:

[...] son aquellos vínculos que unen al hombre a sus compañeros, a sus próximos, a su comunidad, los que forman la base de nuevas *utopías* [...] el ideal comunitario se limita a menudo a suscitar un interés por las cosas del pasado [...]. En tanto que los historiadores del siglo XVIII habían opuesto las instituciones medievales a las asambleas modernas libremente elegidas, aquellos del siglo XIX buscan al contrario los orígenes de la democracia en aquellas instituciones menospreciadas como la casa de campo, el dominio y las asambleas de hombres libres (*folknoot*) o de condado (Nisbet, 1984: 75-79).

En este sentido, como lo afirma Raymond Williams (1983), el contraste cada vez más manifiesto en el siglo XIX, entre las relaciones más directas, totales y significativas de la comunidad por un lado, y las relaciones más formales, abstractas e instrumentales del estado o la sociedad en su sentido moderno del otro lado, fue oficializado por Tönnies como el contraste entre *Gemeinschaft y Gesellschaft*. 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). Como lo destacan Colin Bell y Howard Newby (1974), la interacción social, la autosuficiencia colectiva, objetivos en común, un cierto sentido de pertenencia y compromiso al grupo, y reglas específicas, son las particularidades de análisis comunes derivadas de esta perspectiva para concebir una comunidad.

Desde este punto de vista, la importancia de la perspectiva teórica propuesta por Tönnies es que permite distinguir dos “tipos-ideales” para las definiciones posteriores del término,

[...] dos polos abstractos de un *continuum* empírico de formas de organización social concretas, las cuales comprenden a su vez grados distintos, rasgos característicos de uno y del otro, es decir diferentes formas de sociabilidad, diversas racionalidades mezcladas (Proulx y Latzko-Toth, 2000: 111).

En efecto, uno de los intereses primordiales generados por esta perspectiva de análisis es que ha permitido considerar la noción de comunidad no solamente según un espacio físico determinado, sino en términos del conjunto de relaciones sociales entre los miembros del grupo, y su significado para cada individuo (Bender, 1978). En este sentido, la definición de comunidad propuesta por Tönnies ha servido también para considerar los grupos que emergen de ambientes informáticos en términos de una red social de vínculos e interacciones, que pueden ser abstractas de un espacio físico. Lo que está en juego una vez más en el caso de la mediación de la computadora en redes es la cuestión de la *conexión*: cómo los individuos están ligados unos a otros de manera que les es posible formar un grupo social con características particulares (Jones, 1998).

La idea de nuevas utopías formadas por los lazos que unen a los seres humanos a sus semejantes y a su comunidad, enunciada por Robert Nisbet para caracterizar la transición de las comunidades del siglo XVIII al XIX, está a la base de varias definiciones de comunidad en redes informáticas del final del siglo XX. Esta nostalgia por las formas de asociación tradicionales, como expresión de la búsqueda de la democracia, tomará un nuevo giro en el mito de las comunidades llamadas virtuales, propuesto e impulsado por Howard Rheingold en 1993. La comunidad virtual será desde entonces definida de forma entusiasta como un mundo de intercambios entre iguales, capaces de reorganizar los lazos sociales y de estimular la vida democrática. Se trata del mito de la “sociabilidad ordinaria” (Flichy, 2001).

Otras aproximaciones teóricas han sido desarrolladas en los últimos años para (re)conceptuar la noción de comunidad. Si un cierto sentido de pertenencia a un grupo social

es necesario entre sus miembros para formar una comunidad (Bell y Newby, 1974), la perspectiva de Benedict Anderson introduce otras dinámicas interesantes para interpretar esta idea, a partir de un punto de vista más constructivista.

En su obra *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism* (1991), Anderson se interesa en el concepto de nación como forma de comunidad política, característica de la modernidad. Para él, las comunidades se definen por su carácter *imaginado*: Anderson afirma que todas aquellas comunidades que son más vastas que las aldeas primordiales, en las cuales el contacto entre los individuos se da cara a cara, existen ya que son imaginadas o percibidas como tales por los individuos.

Si para Tönnies la comunidad se forma a partir de vínculos concretos, para Anderson basta que exista bajo la forma de una imagen en el entendimiento de los miembros (Proulx y Latzko-Toth, 2000). En este sentido, la posibilidad de las comunidades de ser imaginadas les permite nacer por la anticipación o la ficción de los individuos, pero no les impide ser al mismo tiempo reales. La comunicación juega un rol central en la perspectiva de Anderson, ya que ella articula el carácter imaginado de las comunidades. La comunicación, en relación con los sistemas de producción y la diversidad lingüística, es capaz de transformar las modalidades de producción y de mantenimiento de las comunidades, sin modificar por ello su naturaleza fundamentalmente abstracta (Anderson, 1991; Proulx y Latzko-Toth, 2000).

Esta idea es importante en los espacios informáticos, en los cuales la aparición de las comunidades está basada principalmente en dinámicas de comunicación. Los grupos que emergen en línea, según la perspectiva de Anderson, serían imaginados ya que a pesar de que los miembros no lleguen a conocerse necesariamente de forma física, la imagen de su relación está presente en cada individuo y les permite interactuar entre ellos en función de esa representación. La perspectiva de Anderson es sugerente para comprender la articulación de un sentimiento de comunidad entre los miembros de un grupo en línea. Bastaría, en esta

óptica, que los individuos se conciban como parte de una comunidad para que la construyan a partir de dinámicas de comunicación, como los discursos y comentarios que son escritos por un usuario en un sitio Web.

Sin embargo, si bien describen algunos niveles de relación entre los individuos de un grupo social y dimensiones que forman parte del análisis de una comunidad, las perspectivas de Tönnies y Anderson presentadas hasta este momento no permiten una explicación de los mecanismos concretos de interacción, de comunicación y de coordinación colectiva entre los individuos. El sentido de pertenencia a un grupo social explicado por Anderson, por ejemplo, puede ser también interpretado como un tipo de vínculo social abstracto entre los individuos de una comunidad.

En este sentido, es necesario definir con mayor precisión dichos procesos de comunicación entre los individuos, con el fin de comprender la forma en la que esta red de vínculos y relaciones que se establecen entre ellos, y el sentido de pertenencia que nace de sus interacciones, participan en el proceso de construcción de las comunidades en línea. Además, parece pertinente examinar también el rol de los objetos técnicos en los intercambios entre los miembros de este tipo de grupos sociales, el cual no queda claro en las aproximaciones teóricas anteriormente descritas.

Estas perspectivas de análisis de las comunidades exigen entonces ser discutidas a partir de una teoría de la acción y la comunicación que tome en cuenta los parámetros o referencias concretas a la coordinación colectiva de los individuos, y que considere también el rol de los objetos. En este sentido, estos enfoques serán posteriormente puestos en relación directa con la perspectiva propuesta por Pierre Livet, quien explica el desarrollo de las comunidades a partir de una teoría específica de la acción, las convenciones y de la intencionalidad de los individuos. El enfoque de Livet representa una integración o un resultado concreto de las perspectivas para analizar las comunidades discutidas hasta este momento.

En el caso de los grupos que emergen en línea, esta noción de comunidad debe también ser discutida a partir de otro concepto que ha

sido fundamental para conceptualizarlos: la *virtualidad*. Si bien los estudios en ciencias sociales sobre las comunidades en línea no hacen siempre una referencia directa a esta noción, la forma de comprender la virtualidad determina de distintos modos la definición de la comunidad. En este sentido, es necesario explicar este concepto y sus diferentes acepciones para llegar a una mejor problematización del concepto de comunidad en el caso particular de las redes informáticas.

2. VIRTUALIDAD Y COMUNIDAD: O LO VIRTUAL COMO CATEGORÍA PARA PENSAR LA COMUNIDAD

La virtualidad es sin duda una de las principales nociones utilizadas para describir el desarrollo tecnológico de las redes socio-técnicas y especialmente los colectivos que se forman a partir de ellas. Como adjetivo, ha sido asociado a conceptos que han adquirido un nuevo sentido por la mediación de instrumentos informáticos como el aprendizaje, la cultura, la realidad o la sociedad. La idea de una comunidad que es virtual en un sentido u otro, emblemática de esta tendencia, está en el centro de los diferentes discursos que tienen como objetivo explicar las dinámicas y el funcionamiento de los grupos en línea.

Lucien Sfez observa:

Lo virtual, tan mencionado, es un término cada vez más utilizado que tiene la tendencia de ir remplazando al de red en el lenguaje corriente, y sufre las mismas variaciones y deslizamientos. De hecho, al igual que el concepto de red, es una noción pasarela que sirve para reunir los contrarios, para hacer una sola entidad, en una fórmula que es la verdadera clave de la red contemporánea en la forma de Internet (Sfez, 1999: 22).

La definición de lo virtual es una base significativa para comprender los discursos sobre las tecnologías de comunicación y las articulaciones de tiempo y espacio que ellas expresan, así como las formas de organización

social como la comunidad. La relación entre la virtualidad y la comunidad subtiende las perspectivas de estudio de los grupos en redes informáticas y, en efecto, como lo señalan Serge Proulx y Guillaume Latzko-Toth (2000), lo virtual constituye así una categoría para pensar lo social y la comunicación.

La ambigüedad del adjetivo virtual ilustra bien la variedad de sentidos y las confusiones que su empleo provoca. Pierre Lévy (1998) recuerda que el término proviene del latín medieval *virtualis*, un derivado de *virtus* que significa fuerza, poder. Lo virtual serviría a designar lo que no es sino en fuerza o en potencia, lo que es real pero no actual (Deleuze, 1996). Por su parte, Philippe Quéau (1993) propone que *virtus* significa también *vertu*, en el sentido de poder o de calidad, lo cual lo lleva a establecer un enlace entre lo virtual y la virtud. Desde este punto de vista, las raíces de la virtualidad se encontrarían en una visión religiosa del mundo donde el poder y la bondad moral están unidas en la virtud (Wilbur, 2000).

De forma general, existe una distinción epistemológica de lo virtual en las ciencias sociales: por un lado, una óptica más cercana a la teoría de la luz opone lo virtual a lo *real*; mientras que otra perspectiva heredada de la teoría de las fuerzas opone lo virtual a lo *actual*, como dos modalidades del ser tan reales la una como la otra (Proulx y Latzko-Toth, 2000; Besnier, 1995). Esta distinción lleva a una reconfiguración del espacio y del tiempo en dos tendencias generales: lo virtual como una “falsa aproximación” de lo real, o lo virtual como una “resolución” de lo real.

En este sentido, la vasta reflexión de la noción de virtualidad desarrollada por Marcus Doel y David Clarke (1999) permite identificar dos grandes perspectivas para explicar la relación entre lo virtual, lo real y lo actual: la re-presentación y la resolución. Esta tipología es retomada de forma particularmente aclarativa por Serge Proulx y Guillaume Latzko-Toth con el fin de dar cuenta de los principales discursos y representaciones de las comunidades llamadas virtuales en la literatura en ciencias sociales y particularmente en el campo de la comunicación. Recuperando dicha discusión, las comunidades en redes informáticas han sido

tradicionalmente definidas según dos tipos de enfoques de virtualidad:

LA COMUNIDAD “REPRESENTATIVA”: LO VIRTUAL COMO SIMULACIÓN

Esta primera perspectiva considera lo virtual como secundario, derivativo y suplementario de lo real, o como una falsa aproximación de lo real. Lo virtual es a lo real lo que la copia es a lo original: un reflejo, una representación o una reproducción a veces fiel y a veces rebelde. Esta aproximación está basada en una posición teórica de representación según la cual lo virtual está subordinado a la entidad original de lo real. Las dos formas esenciales son inmutables y separadas la una de la otra: lo virtual no es sino una pálida imitación de lo real. En este sentido, lo virtual degrada necesariamente lo real; en palabras de Baudrillard, lo virtual sería un “simulacro” o un “doble” de lo real.

Adicionalmente, esta perspectiva considera lo virtual inclusive como un peligro: las personas pueden perder sus posibilidades y responsabilidades si disponen de medios virtuales para remplazarlos. Las tecnologías de lo virtual son vistas como un medio que aumenta la experiencia y la sensación pero implican un efecto negativo en el individuo (Doel y Clarke, 1999).

Inspirada por un virtual como representación o falsa aproximación de la realidad, la comunidad virtual es considerada desde este punto de vista como una copia de las comunidades “reales”, es decir, como un grupo que representa ficticiamente y degrada las relaciones interpersonales cara a cara. En su texto *The Metaphysic of Virtual Reality*, Michael Heim (1993) ilustra esta posición para definir los grupos en línea:

La comunicación por computadora de nuestros días saca la parte física del proceso de la comunicación [y] añade solo una simulación del encuentro cara a cara, una representación o una apariencia del encuentro real [...] La comunicación cara a cara, el vínculo fresco entre personas, promueve un calor y una lealtad a largo plazo, un sentido de

obligación en los que las comunidades mediadas por computadora no han sido probadas. [...] En cuanto la cultura en línea crece geográficamente, el sentido de comunidad desaparece (Heim, 1993: 102-103).

Para esta perspectiva, las relaciones sociales solo pueden ser imitadas o emuladas en el caso de los grupos virtuales, y la comunidad en línea representa solo una simulación funcional e incompleta de la comunidad real, con pérdidas en alguna parte. Shawn Wilbur lo resume: “la comunidad virtual es la simulación de la comunidad, preferiblemente con una gran dosis de tradición y muy poca dosis de pérdida” (Wilbur, 2000: 50). Si las comunidades, por definición, consisten en relaciones sociales entre un grupo de personas cercanas en un espacio geográfico determinado, desde este punto de vista resulta casi paradójico asociar el término comunidad al adjetivo virtual, el cual remite a la idea de abstracción y de simulación (Proulx y Latzko-Toth, 2000). En efecto, las comunidades en redes informáticas son valoradas por esta corriente de pensamiento como una amenaza para los lazos familiares y para los espacios de encuentro cara a cara propios de las “verdaderas comunidades”, el supuesto ideal de la comunicación (Fernback y Thompson, 1995, 1997).

LA COMUNIDAD “LIBERADORA”: LO VIRTUAL COMO RESOLUCIÓN

Este segundo enfoque se opone diametralmente a la primera perspectiva ya que considera lo virtual como una resolución de lo real a partir de una inversión en el discurso de la falsa aproximación. La relación ontológica entre lo virtual real y lo virtual es invertida, y lo virtual se convierte en una resolución de las imperfecciones de lo real. Por medio de lo virtual, el individuo es capaz de realizar —o de actualizar— los potenciales latentes del mundo.

Doel y Clarke observan: “lo virtual exuda admiración por “corregir” defectos en lo real, al sobrepasar los apremios, insuficiencias, y limitaciones de lo real —particularmente la rastra

del tiempo-espacio (real)” (1999: 268). En este enfoque lo virtual no degrada entonces la plenitud de una posición original de lo real, sino que más bien la complementa y la suplementa. La *hiperrealiza*. La relación entre el individuo y lo virtual está cuadrada siempre en términos de virtualización. Esta perspectiva requiere la presencia de un sujeto para *encarnar* la diferencia entre lo virtual y lo real —la resolución completa de lo real no es *ex nihilo*. Paralelamente, lo virtual no se limita solamente a sus efectos de inmersión, sino que se extiende también a la interactividad y, en este sentido, la “realidad virtual” concilia la inmersión y la interactividad por medio del cuerpo (Doel y Clarke, 1999).

Al contrario del discurso de la falsa aproximación, lo virtual y lo real no son considerados como dos formas inmutables e inalienables: no se oponen, sino que denotan diferentes grados de actualización a lo largo de un continuo que va de lo real a lo hiperreal². Si lo virtual permite actualizar en distintas medidas los potenciales de lo real, en esta segunda postura epistemológica la comunidad virtual puede entonces también servir de colmar las lagunas de un mundo imperfecto. El principal portavoz de esta tendencia ha sido sin duda Howard Rheingold (2000a, 2000b), para quien la comunidad virtual es un espacio liberador para sus miembros, una alternativa ante las imperfecciones del mundo, un medio de igualación de las diferencias y de emancipación de las minoridades sociales, capaz de revitalizar la esfera pública³.

2 Esta segunda perspectiva de lo virtual se transforma en una categoría o dimensión adicional, la cual nace en una hiperrealización para llegar a lo que Doel y Clarke llaman una ex-terminación de lo real. Desde este punto de vista, la realidad virtual sería la resolución *final* de un mundo lleno de imperfecciones, y las tecnologías de lo virtual son las últimas de una larga serie de dispositivos diseñados para permitirle al individuo cumplir el sueño de actualizar en tiempo real un conjunto de posibilidades.

3 Esta perspectiva permanece importante en el panorama académico y se ha extendido inclusive a una variedad de áreas de discusión como el género, la identidad, la pertenencia étnica, la clase social y las discapacidades físicas, entre otros.

Rheingold publica su libro *The Virtual Community* en 1993, el cual populariza a un nivel general la expresión de comunidad virtual para referirse a este tipo de grupos (Flichy, 2001). Para él y el conjunto de autores que concuerdan con su perspectiva, la comunidad en línea es el espacio donde los valores de la democracia pueden prosperar y renacer “a la ciber-Jefferson” (Wilbur, 2000: 51). Según esta posición, Internet es un espacio utópico, un “ninguna parte-alguna parte” [*nowhere-somewhere*], un ideal en el que los individuos son capaces de reencontrar los sentidos y la experiencia de la comunidad (Robins, 2000). En efecto, los defensores de esta perspectiva parten del principio de que existe una necesidad social de nuevos tipos de comunidades y que la tecnología es el dispositivo ideal para colmarlas (Jones, 1998; Proulx y Latzko-Toth, 2000).

En este discurso se hace notoria una idea recurrente desde la aparición de mecanismos de comunicación por computadora: las promesas de la democracia informática. Desde este punto de vista, el vínculo social entre los individuos sería radicalmente transformado gracias a la mediación de la computadora como dispositivo de comunicación, con el propósito de proveer un “verdadero” espacio de libertad e igualdad. En efecto, como lo demuestra Thierry Bardini (2000), se trata de una premisa que descansa a fin de cuentas en una variación de una vieja idea modernista determinada por la tecnología y el mercado, y en este caso reivindicada por los portavoces de la comunidad liberadora.

En conclusión, es posible afirmar que ambas caracterizaciones de lo virtual expuestas —como falsa aproximación o copia, y como realización forzada o liberadora de lo real— resultan insuficientes para dar cuenta de las relaciones entre la virtualidad y la realidad, y sus implicaciones para pensar la noción de comunidad. Parece más bien que estas dos perspectivas tradicionales de la virtualidad son problemáticas porque, como lo sugiere Gilles Deleuze (1996), inducen a una confusión entre lo virtual y lo posible. Desde este punto de vista, sería efectivamente posible considerar lo real y lo virtual en términos de interrelación y no solamente de oposición, en donde lo virtual no es separable de lo real ni como

falsa aproximación ni como realización forzada. Otras perspectivas de análisis se hacen necesarias para comprender las especificidades de las comunidades llamadas virtuales que emergen de las redes informáticas.

3. HACIA UNA DEFINICIÓN DE COMUNIDAD VIRTUAL

3.1. LA COMUNIDAD VIRTUAL DE PIERRE LIVET

El filósofo francés Pierre Livet, de la Universidad de Aix-Marseille, propone una perspectiva particular de análisis en su libro *La Communauté Virtuelle* (1994) de las dinámicas de construcción de comunidades, que destaca sugerentes perspectivas para examinar las nociones de comunidad y de virtualidad desde otro punto de vista. Livet concibe la emergencia de la comunidad a partir de teorías de la acción y la coordinación colectiva, en términos de intencionalidad y de convenciones. Afirma que la comunicación no puede garantizar las coordinaciones humanas queriendo basarse en las intenciones. Sin embargo, este “fracaso” de la comunicación no les impide a los seres humanos interactuar ya que pueden coordinar sus acciones sin disponer de garantías sobre las intenciones.

En este sentido, para Livet, las hipótesis hechas por los individuos sobre las intenciones de las otras personas no son representaciones perfectamente definidas que preexisten a la acción y la anticipan, sino que evolucionan y se definen a mitad de camino por un proceso de revisión y de concretización, a partir de una teoría que se acomoda a las incertidumbres y los errores, y que hace reposar la cooperación sobre la falibilidad común. Desde este punto de vista, la comunidad sería siempre virtual ya que es imposible identificar con certitud las intenciones del prójimo y porque los individuos están obligados a referirse a colectivos que suponen ya constituidos. La comunidad es asumida como existente e interpretada de manera distinta por cada miembro. Los colectivos permanecen virtuales y su identidad también.

Los diferentes niveles de la comunicación humana son explicados por Livet en función de los grados del dominio de lo “decidible” o lo

“indecidible”⁴. Esta distinción es fundamental para comprender las nociones de convención y de acción colectiva, y para resolver la articulación entre los niveles micro y macrosocial. En efecto, Livet considera que el individuo no hace referencia a los colectivos sino en la medida en la que acepta la indecidibilidad de ciertas exigencias de la comunicación individual, por lo cual el carácter virtual de las comunidades. El resultado colectivo aparece como un efecto emergente de las interacciones individuales:

Cuando uno quiere alcanzar un resultado colectivo, la tarea individual no consiste entonces en “realizar su parte” del resultado global. Consiste sobre todo a manejar las coordinaciones ajustando las acciones del individuo a los puntos de referencia necesarios a los otros, y a los desvíos y errores inevitables con respecto a esas referencias (Livet, 1994: 209).

Para Livet, se trata de reconocer que el saber mutuo entre los individuos existe pero es inaccesible, y por lo tanto se hacen necesarios puntos de referencia para la coordinación individual y colectiva que permanezcan legibles en caso de error o de fracaso de la comunicación. Esta distinción le permite a Livet discutir con profundidad el tema de las convenciones en la emergencia de los colectivos, ya sean explícitas o implícitas. Desde su punto de vista, las convenciones sirven precisamente como las referencias necesarias a las interacciones: son los substitutos colectivos decidibles de las intenciones individuales que subtienden la acción colectiva, intenciones cuyas garantías son indecidibles. En otras palabras, lo indecidible de las interacciones es expresado en acción a partir de las convenciones.

Las convenciones implícitas parten del hecho que no es el acto individual que sirve como referencia, sino el efecto emergente de las interacciones. Las convenciones explícitas funcionan más bien como referencias fijadas antes

4 Para Livet, lo “decidible” es un procedimiento acabado que permite decir si un enunciado entra o no en una categoría dada, y lo “indecidible” es el punto fijo entre lo refutable y lo demostrable de un enunciado.

de la acción, las cuales resuelven los problemas de repartición y de cita. Resumiendo, la convención posee cuatro funciones posibles para Livet:

- ✧ Proveer puntos de referencia accesibles a todos los participantes de interacciones.
- ✧ Lanzar o relanzar la cooperación entre los individuos.
- ✧ Permitir a los individuos ligar las acciones locales que participan en un fenómeno colectivo.
- ✧ Permitir representar este fenómeno colectivo cuando ningún individuo puede observarlo por completo.

Livet considera en seguida el rol de los objetos como participantes activos de las acciones colectivas⁵. En efecto, los acuerdos convencionales reposan en gran medida en la construcción de objetos, naturales o artificiales, que pueden ser invocados en una acción colectiva en caso de contestación de dichos acuerdos por parte de los participantes⁶. Los objetos juegan diferentes roles según el tipo de acción colectiva en la que encajan o se insertan⁷. En este sentido, los objetos *personalizados* son asociados a

5 La constitución de una red más extensa de participantes de procesos sociales y técnicos de comunicación y negociación, que toma en consideración el rol de los objetos, sirve como base teórica del presente trabajo y puede ser explicada a partir de los postulados de la sociología de la ciencia y la técnica, en particular la teoría del actor/red (ver Callon, 1986; Latour, 1994).

6 La controversia entre participantes constituye entonces un espacio privilegiado para el estudio de las comunidades en línea.

7 Livet distingue tres tipos de acción colectiva: 1) La acción común, que toma en consideración las modificaciones de la acción individual en función de los errores de la otra persona. 2) La acción entre varios (*action à plusieurs*), la cual se articula sobre las acciones comunes pero permite responder a las acciones que son colectivas, y en las cuales no existen indicios de acción común. 3) La acción en conjunto (*action ensemble*), que reposa sobre el uso de las convenciones implícitas y explícitas.

la acción común, ya que sus propiedades y posibilidades de manipulación se definen en este tipo de acción. De la misma forma, los objetos *genéricos* son definidos por la acción entre varios y sirven de vehículo a los apremios sobre su manipulación, o al menos, fijan condiciones límites de utilización que permanecen para toda una clase de objetos. Por su parte, los objetos *convencionales* son asociados a la acción en conjunto. Permiten asegurar la estabilidad de una convención entre una acción local a otra.

Un mismo objeto puede ser a la vez genérico, personalizado y convencional. En resumen, al establecer esta tipología, Livet destaca la importancia del objeto y de las convenciones en el proceso de la acción colectiva. En efecto, las acciones colectivas no pueden prescindir de estos puntos de referencia que brindan los objetos, como lo pone en evidencia el caso de las comunidades en línea. El rol atribuido por Livet a las convenciones y a las reglas, y su articulación en función de un objeto en particular, es fundamental para comprender la naturaleza de las comunidades y de los grupos que emergen de las redes informáticas. Si los objetos participan en la construcción de vínculos y relaciones entre los individuos, los grupos en línea juegan un rol como objeto técnico (personalizado, genérico y convencional) en el relanzamiento de procesos de comunicación, en la coordinación de estos espacios de interacción y, de esta forma, en la formación de un tipo particular de comunidad.

Por su complejidad en su estructura, sistemas de reglas y comunicación, los grupos

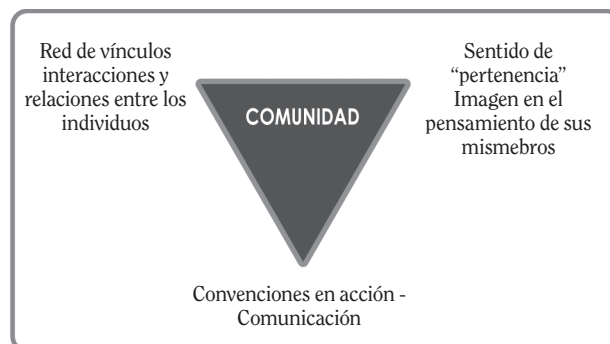
en línea pueden ser considerados objetos convencionales (Baym, 1995) y, en este sentido, como el soporte de comunidades virtuales de un segundo grado. Si toda comunidad es de por sí virtual, los grupos en línea serían también capaces de movilizar una serie de referencias para relanzar procesos de comunicación entre individuos a partir de un conjunto de acuerdos convencionales, y de crear al mismo tiempo una comunidad particular.

Algunas preguntas surgen como parámetros concretos de análisis y reflexión metodológica en el caso de dichas comunidades: ¿cuáles son esas convenciones que sirven como referencia a las dinámicas y las acciones individuales o colectivas de un grupo en particular? ¿De qué forma una controversia entre usuarios determina la emergencia de un grupo de convenciones concretas? ¿Cómo intervienen esas convenciones en la formación de una comunidad en línea singular? ¿Cuál es el rol del objeto técnico en esta configuración? La teoría de Pierre Livet provee así parámetros más específicos para estudiar la formación de comunidades a partir de objetos técnicos.

En claro, es posible entonces definir con más precisión la relación entre los diferentes actores y miembros de un grupo en línea, y de comprender mejor la articulación entre las dimensiones sociales y técnicas en las comunidades en red. Recapitulando las discusiones emprendidas desde el inicio de este artículo, tres grandes aproximaciones teóricas fueron discutidas para dar cuenta de la noción de comunidad (figura 1). Para la mayoría de

FIGURA 1

TRES PERSPECTIVAS PARA DEFINIR LA COMUNIDAD



autores que sigue la perspectiva de Tönnies, la comunidad se construye a partir de relaciones y vínculos de cierto tipo entre los individuos, formando así diferentes ideales de espacios colectivos. Adicionalmente, desde el punto de vista de Benedict Anderson, la comunidad se convierte en una forma de organización social cuando es imaginada por los individuos (existe como imagen en sus miembros), lo que les permite reconocer que pertenecen a un grupo más amplio de personas y de actuar en función de esa representación o imagen según un conjunto de prácticas de comunicación.

Estas dos aproximaciones se encuentran en la perspectiva de Pierre Livet. Una vez admitida la importancia de los vínculos sociales, de las relaciones, de la imagen producida por estos intercambios en los individuos y de sus implicaciones en su comportamiento colectivo (en prácticas de comunicación), Livet propone que las interacciones individuales y la aparición de la comunidad resultan de la puesta en marcha de una serie de convenciones que, dado el carácter indecible de las intenciones, sirven como referencias a las acciones individuales y relanzan los procesos de comunicación. En este sentido, las convenciones vienen a ser el eje que permite relanzar los procesos de comunicación entre los individuos y que pone en evidencia la red de vínculos sociotécnicos existentes, así como el carácter imaginado del grupo.

Como fue discutido con anterioridad, la definición de lo virtual subtiende la definición de la comunidad. En efecto, esta noción de comunidad propuesta por Livet es también determinada por una visión particular de lo virtual, que permite definirla como una red socio-técnica de actores en constante negociación y como un espacio híbrido de interacciones.

3.2. VIRTUAL Y SOCIOTÉCNICA: HACIA UNA COMUNIDAD HÍBRIDA

La perspectiva discutida por Livet sobre lo virtual se distingue de los dos enfoques explicados en la segunda sección de este artículo (como falsa aproximación y como realización forzada de lo real), ya que no considera una separación dicotómica entre la virtualidad y la

realidad, suponiendo más bien esta distinción como falaciosa y sin fundamento. Esta óptica para concebir la virtualidad debe sus orígenes al filósofo Gilles Deleuze, para quien la terminología que opone lo real a lo virtual debe ser corregida: lo virtual se opone a lo actual y no a lo real, ya que lo virtual posee plena realidad en tanto que virtual (1996, 1972).

En este sentido, la realidad no es considerada como la actualización del conjunto de posibilidades en un espacio y un tiempo particular. Lo real es virtual de entrada, o en palabras de Doel y Clarke (1999), es siempre “desajustado e incómodo”. Los mismos autores añaden: “la realidad es el doble inmanente de actualidad-virtualidad [...] la realidad virtual no tiene nada que ver con la apariencia. La realidad (virtual) no es nada más que inmanente creación y experimentación” (Doel y Clarke, 1999: 280-281).

Según esta perspectiva, existe entonces una hibridación de lo real y lo virtual, o más exactamente, una inmanencia de lo virtual en lo real. En lo real, lo actual y lo virtual están en interrelación circular y productiva, y de su interacción regular emerge un real en constante creación y experimentación (Proulx y Latzko-Toth, 2000). La vida cotidiana es siempre (y de entrada) una realidad virtual (Guattari, 1992) como fue anunciado en la perspectiva de Pierre Livet (1994), y es entonces posible pensar en una noción de comunidad ligada a este enfoque de lo virtual. Si la comunidad es virtual en el sentido (híbrido) propuesto por Livet y Deleuze, es decir, asumida como existente e interpretada de manera distinta por cada miembro, es indispensable pensar en el rol de las convenciones propias a la acción individual para relanzar los procesos de comunicación en una comunidad.

Es en esta perspectiva que se inscribe el concepto de virtualidad propuesto en este artículo, es decir, una virtualidad que está abierta a la posibilidad de encarnar diferentes tipos de espacio y de movilizarse más allá de las (simplistas) tendencias de hablar en términos “de un futuro virtual, de un presente parcialmente virtual, de un pasado no virtual” (Crang, *et al.*, 1999: 3) y hacia formas más matizadas de comprender las diversas configuraciones de la

virtualidad que se expresan por la mediación de las tecnologías⁸.

Con respecto a la comunidad en particular, desde este punto de vista, y en el sentido enunciado por Deleuze, la virtualización permite la deterritorialización de la comunidad. Pierre Lévy observa:

Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se ponen “más allá”, se deterritorializan. Una especie de desembrague los desliga del espacio físico o geográfico y de la temporalidad del reloj y el calendario. [...] Era entonces previsible encontrar la deterritorialización, la salida del “ya”, del “ahora” y del “esto” como una de las vías reales de la virtualización (Lévy, 1998: 18-19).

Adicionalmente, si en el caso de las perspectivas tradicionales la irrupción de lo virtual coincide con el progreso técnico, este enfoque procura evitar ese tipo de determinismos. Las tecnologías de la comunicación no tienen influencia directa sobre la virtualidad (real), ya que como fue explicado, la vida cotidiana es de por sí una realidad virtual. La comunidad virtual puede así trascender las técnicas y épocas particulares; se manifiesta a través de las diferentes tecnologías en diversos tiempos y lugares, y puede ser analizada a partir de diferentes tecnologías y no solo de un espacio físico determinado⁹.

8 En palabras de Doel y Clarke (1999), se trata de una virtual (real)idad de lo real.

9 La idea de una comunidad agrupada alrededor de un objeto técnico acompaña la apropiación de casi todo medio de comunicación por la sociedad. Sandy Stone (1991) propone por ejemplo distinguir históricamente distintas épocas en las que es posible identificar un tipo de comunidad virtual, según lo estipulado en este trabajo, caracterizada por una forma particular de comunicación. Stone considera que la comunidad en tanto que virtual, es decir, que es capaz de trascender las épocas y técnicas en particular, puede ser ubicada desde la formación de las primeras comunidades científicas del siglo XVII (comunidades alrededor del texto), hasta las redes informáticas actuales, pasando por los públicos que se reunían para escuchar programas de radio

En conclusión, se propone en este artículo no comprender la noción de comunidad virtual para expresar una falsa aproximación o una copia de otro tipo de comunidades (llamadas “reales” como si se tratase de entidades opuestas), ni para evocar su poder liberador, cualquiera que sea, de las imperfecciones del mundo. Si bien ambas perspectivas no parecen mutuamente exclusivas en la práctica, constituyen maneras distintas de concebir la virtualidad y de estimular diferentes tipos de cuestionamientos alrededor del concepto de comunidad.

A partir de esta perspectiva, lo actual y lo virtual están en interrelación circular y productiva en los diferentes grupos en línea, y de su interacción emergen dinámicas creativas de comunicación, procesos y modos múltiples de intercambio entre los individuos, puestos en marcha y manifiestos por el conjunto de convenciones propias a esta mediación. Esta perspectiva teórica permite considerar las comunidades en redes informáticas como espacios híbridos, redes sociotécnicas capaces de dar cuenta de las especificidades de los nuevos artefactos técnicos de la comunicación, y explicar el rol de las convenciones en las interacciones de los diferentes actores en negociación. De esta forma, es posible entonces pensar los grupos en línea como comunidades en redes sociotécnicas, espacios de negociación entre usuarios, de construcción de dinámicas sociales, de estructuras, de contextos de emergencia y de interacciones particulares.

CONSIDERACIONES FINALES

Ante la expansión de las redes informáticas en muchos de los espacios sociales y culturales, este procedimiento de investigación permitió considerar los grupos en línea como un objeto intercalado en medio de la acción colectiva. De esta manera, fue posible considerar la forma en que la red de lazos sociales de los miembros de estas comunidades, sus interacciones, la imagen

y televisión. A esto podría añadirse inclusive un periodo donde la oralidad sirvió durante miles de años como el vehículo intrínseco de la comunicación para las comunidades (Ong, 1977).

presente en cada individuo de lo que representa el grupo al que pertenece y sus dinámicas concretas de comunicación, están íntimamente vinculadas al objeto técnico, lo cual parecía notablemente excluido de la mayoría de perspectivas teóricas y metodológicas para estudiar este fenómeno.

En efecto, la mayor parte de aproximaciones teóricas en el campo de las ciencias sociales y de la comunicación en particular, han puesto el énfasis en la dimensión social de las interacciones en línea, y el rol del objeto como tal no aparece sino esporádicamente mencionado o esbozado. Al contrario, en este artículo las comunidades en línea, en tanto que objeto técnico también, han sido consideradas como un participante activo que determina y resulta simultáneamente de los procesos de interacción entre los individuos.

En términos generales, la convención se mostró crucial para medir el alcance de las interacciones en línea y para definir subsecuentemente la comunidad en el contexto particular de las redes informáticas.

La noción de comunidad adquiere un valor interesante cuando es vinculada a los conceptos de convención, acción y comunicación. En efecto, es en su relación con esta configuración de conceptos (curiosamente una de las dimensiones más ignoradas en la literatura académica sobre el tema), y no en sus supuestas capacidades para representar, emular o hiperrealizar otro tipo de interacciones (o corregir sus limitaciones), que la metáfora de la comunidad se vuelve más pertinente para dar cuenta de las formas de organización social en los ambientes informáticos.

Si la comunidad fue definida anteriormente en función del espacio particular de interacción social, de la red de vínculos establecidos entre sus miembros y de la imagen producida por dichas interacciones en el pensamiento de sus participantes, sería justo incluir ahora en la ecuación el rol de los objetos, de las convenciones y de la comunicación, para comprender con más profundidad el valor de este concepto. Desde este punto de vista, la perspectiva para examinar la comunidad virtual propuesta en este artículo constituye una aproximación alternativa a los estudios más tradicionales para

examinar los grupos que emergen en línea, en los cuales es difícil asir la importancia de esta articulación de conceptos.

En este sentido, una vez establecidas definiciones precisas de comunidad, de su carácter virtual y de su articulación en una red sociotécnica a partir de las convenciones, se hace indispensable examinar posteriormente, y con mayor precisión, las particularidades del concepto de comunidad en redes informáticas, con el fin de identificar las problemáticas más prácticas de esta noción en el campo de las ciencias sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, B. (1991). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (Revised ed.). New York: Verso.
- Bardini, T. (2000). "Les Promesses de la Révolution Virtuelle". *Sociologie et Sociétés*, xxxii(2), 57-72.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Editions Galilée.
- 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.
- Bell, C., & Newby, H. (1974). *The sociology of community: a selection of readings*. London: Frank Cass & Company.
- Bender, T. (1978). *Community and social change in America*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Besnier, J.M. (1995). "Introduction". En G. Cohen-Tannoudji (Ed.), *Virtualité et réalité dans les sciences*. Gif-sur-Yvette, France: Éditions Frontières.
- Callon, M. (1986). "Éléments pour une sociologie de la traduction: la

domestication des coquilles St-Jacques et des marins-pêcheurs dans la baie de St-Brieuc". *L'Année Sociologique*, 36, 169-208.

- Crang, M.; Crang, P. & May, J. (1999). *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. New York: Routledge.
- Deleuze, G. (1996). "L'actuel et le virtuel". En G. Deleuze & C. Parnet (Eds.), *Dialogues*. Paris: Flammarion.
- . ((1972) [1968]). *Différence et répétition* (2e ed.). Paris: Presses Universitaires de France.
- 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.
- Fernback, J. (1997). "The individual within the collective: virtual ideology and the realisation of collective principles". En S. G. Jones (Ed.), *Virtual Culture*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Fernback, J. & Thompson, B. (1995). *Computer-Mediated Communication and the American Collectivity: The Dymensions of Community Within Cyberspace*. International Communication Association.
- Flichy, P. (2001). *L'imaginaire d'Internet*. Paris: La Découverte.
- Guattari, F. (1992). *Chaosmose*. Paris: Galilée.
- Heim, M. (1993). *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press.
- 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.
- Latour, B. (1994). "Une sociologie sans objet? Remarques sur l'interobjectivité". *Sociologie du Travail*, 36 (4), 587-607.
- Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte.
- Livet, P. (1993). "Le collectif comme virtuel". *Réseaux*. 62, 119-120.
- . (1994). *La Communauté Virtuelle: Action et Communication*. Combas: Éditions de l'Éclat.
- 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. & 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.
- Quéau, P. (1993). *Le virtuel: vertus et vertiges*. Seyssel [Bry-sur-Marne]: Champ Vallon, Institut National de l'audiovisuel.
- 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.

- Robins, K. (2000). "Cyberspace and the world we live in". En D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader*. New York: Routledge.
- 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.
- Weil, S. (1948). *La Pesanteur et la Grâce*. Paris: Plon.
- 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.
- 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

