ICONOS

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

INTERCREATIVIDAD EN UNA COMUNIDAD VIRTUAL FORMADA EN FACEBOOK PARA LA CREACIÓN DE UNA CANTINGA DE CAPOEIRA.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRÍA EN

COMUNICACIÓN CON MEDIOS VIRTUALES

PRESENTA:

EDGAR RICARDO SOTELO SOLIS

ASESOR: JESUS ANTONIO CEDEÑO RODRÍGUEZ

MÉXICO, D. F. ABRIL, 2013

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN CON MEDIOS VIRTUALES , ACUERDO 2005625,
DEL 22 DE SEPTIEMBRE DE 2005. CLAVE 2008

Índice

Introducción **4**

Capítulo 1. Redes sociales en línea y Comunidad virtual **11**

1.1 Red social **12**

1.1.1 Red Social en Internet **21**

1.1.2 Sitios de red social **22**

1.2 Comunidad **25**

1.2.1 Tipos de comunidad en la era digital **27**

1.2.2. Comunidad Virtual **31**

1.3 Relación entre red social en línea y comunidad virtual **35**

1.3.1 Similitudes entre red social en línea y comunidad virtual **36**

1.3.2 Diferencias entre red social en línea y comunidad virtual **37**

Capítulo 2. Cooperación en línea y accesibilidad en una red social ... **42**

2.1. Condiciones que favorecen la cooperación **44**

2.2 Condiciones que favorecen la cooperación en línea **54**

2.3. Accesibilidad y cooperación **60**

Capítulo 3. Intercreatividad en Facebook para la creación de una Cantinga de Capoeira. 65

3.1 Intercreatividad. 66

3.1.1 Multitudes inteligentes..... 70

3.1.2 Inteligencia colectiva 72

3.1.3 Relación entre intercreatividad, multitudes inteligentes e Inteligencia colectiva 75

3.2 Intercreatividad en Facebook. 78

3.3 Metodología..... 85

Conclusiones..... 98

Bibliografía..... 104

Introducción

Con el empleo de nuevas tecnologías los usuarios se apropian de ellas encontrandoles usos diversos, en ocaciones, algunos que no fueron previstos por sus creadores, reconfigurando así el fin propuesto de las tecnologías. Carlos Scolari denomina este fenómeno como proceso de negociación social de la tecnología, debido a esta negociación nos advierte que no debemos dar por garantizado un uso exclusivo o correcto de la tecnología (Scolari Carlos. Hipermediaciones, elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva 2008 264).

Si consideramos el propósito oficial de la creación de ARPANET, uno de los antecesores de Internet, que se basaba en tener acceso de manera remota a la capacidad de cálculo de súper ordenadores así como la transmisión de datos para su uso en centros de investigación universitarios que colaboraban con ARPA (Agencia de Proyectos de Invesigación Avanzada del Departamento de Defensa de los Estados Unidos de Norte América) y según la negociación social de la tecnología que plantea Carlos Scolari, podríamos decir que el Internet, red resutante de la conección entre Arpanet y otras redes como BBN Telenet y Usenet, es un ejemplo de tecnología cuya negociación social resultó en formas distintas de usarlo a las que se habían planeado en un inicio, como lo dice Matthew McClure mientras hablaba con Howard Rheingold “...el servicio en línea de bajo costo fue iniciado porque dos camaradas de una revolución cultural previa, notaron que la tecnología de las conferencias por ordenador tenía un potencial que iba mucho más allá de sus orígenes en las comunicaciones militares y gubernamentales” (Rheingold Howard. La comunidad Virtual, una sociedad sin fronteras 1996 63). Por otro lado a desde 1968 Joseph Carl Robnett Licklider,

científico profundamente relacionado con la creación del ARPANET y Robert William Taylor, creían, que en el futuro la fácil comunicación entre personas a través de computadoras iba a resultar en la detonación de procesos creativos e introdujeron el término de comunidades virtuales de las que se expresaron de la siguiente manera: “Serán comunidades unidas no por un espacio común, sino por un interés común” (Traducción propia de Licklider Joseph y Taylor Robert. The Computer as a Communication Device 1968 37-38)

El ARPANET fue efectivamente utilizado para la transferencia de archivos, pero para 1973, el correo electrónico, representaba las tres cuartas partes del total de tráfico en la red (Hafner Katie y Lyon Matthew Where wizards stay up late 1998 125), lo que comenzaba a demostrar que el uso de Internet se ajustaba al planteamiento de comunicación entre personas que Joseph Carl Robnett Licklider vislumbró desde 1968.

Actualmente entre los usuarios de Internet en México encontramos que uno de los usos destacados, sobre todo entre los jóvenes, es el de las comúnmente llamadas redes sociales, sitios como Facebook, Myspace y Twitter los cuales llamaremos sitios de red social y que abordaremos de manera más extensa dentro del primer capítulo. El estudio de Millward Brown señala que 9 de cada 10 usuarios de Internet en México hacen uso de estos sitios (MILLWARD BROWN MÉXICO Estudio de consumo de medios digitales en México 2010 16), a su vez, AMIPICI afirma que utilizar redes sociales es la actividad de entretenimiento en Internet preferida en México, ya que es realizada por el 86% de los internautas mexicanos (AMIPICI Hábitos de los usuarios de Internet en México 2012 17). Según lo que indican estos estudios, podemos decir que el segundo uso más

importante de Internet en México es la comunicación entre personas, como el uso del correo electrónico y de los sitios de red social.

Los usos de la web han transformado la manera de relacionarse, pero también ha supuesto cambios en la forma de crear, compartir e intercambiar información, los usuarios de Internet hoy están acostumbrados a escribir para que otras personas lean en su perfil de Facebook o de Myspace, subir videos en Youtube, compartir información a partir de *blogs* o recomendar algún contenido en la Web a partir de Twitter dando lugar a lo que Manuel Castells llama un medio de autocomunicación de masas, es decir, el Internet como medio donde los usuarios han encontrado espacios de comunicación, donde producen información que llega potencialmente a una audiencia global, con lo cual los usuarios se reconvierten productores (Castells Manuel Comunicación y Poder 2009 99-108). Esta posibilidad de creación personal es lo que a su vez permite proyectos de creación grupal en línea. Actualmente existen proyectos donde la creación grupal en línea es fundamental como en el *software* de código abierto, OpenOffice, herramientas como los Sistemas de Gestión de Contenidos, y las *wikis* (páginas cuyo contenido se construye a partir del esfuerzo de múltiples voluntarios). Tanto *wikis*, como el *software* de código abierto dependen del trabajo cooperativo y no podrían sostenerse sin él. Otros proyectos, que pueden no depender de la cooperación, pero en los cuales la cooperación cuenta como uno de sus fines son los *softwares* en línea como Google Docs & Spreadsheets, Zoho Office y Live Workspace, también los Sistemas de Gestión de Contenidos se podrían ubicar dentro de ésta categoría.

Dentro de la presente investigación se abarcarán temas como redes sociales en línea, comunidades virtuales, cooperación en línea, así como los fenómenos que Howard Rheingold llama multitudes inteligentes y las multitudes instantáneas que podríamos entender como un fenómeno social donde las multitudes se comunican a través de los medios digitales y se logran organizar para formar un grupo reunido en un espacio físico o virtual determinado que cuenta con un fin común. (Rheingold Howard Multitudes inteligentes, la próxima revolución social 2004 18)

Teniendo como marco de referencia las comunidades virtuales, la capacidad de autocomunicación por medio de Internet, los proyectos de colaboración en línea, y las multitudes espontáneas, podremos observar de mejor manera la intercreatividad que es el proceso de hacer cosas o resolver problemas en grupo a partir de un espacio virtual, concepto que supone la posibilidad de que a partir de la interacción entre personas que se conectan a través de la Web se podría compartir información y solucionar problemas comunes (Berners-Lee Timothy Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen 156).

Dentro del actual documento se presenta una investigación sobre la pertinencia de la creación a partir de la intercreatividad por parte de una comunidad de capoeira en Facebook y se plantea que la misma será capaz de crear una cantinga (canción de capoeira) y material audiovisual donde se muestre la interpretación de la misma.

La relevancia de la presente investigación se manifiesta en que la comprensión de los procesos de comunicación y la estructura de una comunidad virtual, cuya comunicación esta mediada por un sitio de red social, es la base para entender las condiciones con las cuales se posibilita la cooperación en un entorno virtual,

la compresión de dichos procesos, así como las condiciones de la creación colectiva a partir de la cooperación es un tema que interesa comprender debido a que actualmente muchos procesos creación se ejecutan colectivamente a través de los medios virtuales.

La comunidad con la cual se trabajará para obtener datos concretos para esta investigación se creará a partir de un pequeño grupo en Facebook formado inicialmente por cuatro practicantes de capoeira los cuales son amigos entre sí.

Las preguntas e hipótesis de la investigación son las siguientes:

¿ Son lo mismo comunidad virtual y red social?

La hipótesis para esta pregunta de investigación es que comunidad virtual y red social no son lo mismo, ya que toda comunidad virtual es una red social pero no toda red social es una comunidad.

¿Cuál es el factor más importante para promover la colaboración dentro de una comunidad virtual?

En ésta segunda hipótesis se plantea que alguien que pretende promover la colaboración dentro de una comunidad virtual debe obterner la mayor accesibilidad posible dentro de la red social que conforma dicha comunidad.

¿ Qué es necesario para la creación de una cantinga colaborativa en Facebook?

La última hipótesis de esta investigación señala que la creación de una cantinga colaborativa en Facebook se hace posible a partir de la intercreatividad.

Para abordar estos temas, se han consultado a diversos autores: Manuel Castells quien brinda un análisis sobre la comunicación en las redes, comunicación en Internet y las relaciones de poder que se encuentran inmersas, Derrick de Kerckhove que plantea el concepto del colaboratorio que se trata de una forma de hacer investigación a partir de un grupo en colaboración asistido o no por computadoras, Pierre Lévy quien plantea que es posible que la humanidad, a partir del uso de las tecnologías de la comunicación, cree una especie de enciclopedia viviente, siempre en vigilia, que aborde todos los saberes humanos, sería esta una mente colectiva constituida por mentes humanas de todo el mundo, Elinor Ostrom quien investiga sobre el aprovechamiento de bienes comunes en los cuales la comunidad y no una institución externa es quien decide cómo se han de aprovechar dichos bienes, lo cual nos permite comprender como una comunidad es capaz de organizarse a sí misma en vista de un objetivo común. Howard Rheingold, cuyos esfuerzos dirigidos a entender la futura influencia de las tecnologías de la comunicación en la sociedad, describiendo algunos posibles fenómenos sociales llamados multitudes instantáneas que suponen la capacidad de rápida organización de una multitud de personas para cumplir un fin común, Francisco Yus sociólogo que aborda las similitudes y diferencias de las que denomina comunidades físicas, es decir, aquellas que se forman en el barrio y la escuela, por ejemplo y las comunidades virtuales conformadas dentro de espacios virtuales, pero además hace mención de lo que llama comunidades híbridas que no son más que aquellas comunidades cuyas relaciones físicas y virtuales se entrelazan cada vez más y Zizi Papacharissi, quien reunió varias investigaciones de actualidad sobre las comunidades virtuales en un compendio titulado A Networked Self, por mencionar algunos. A partir de los trabajos y

conocimientos que nos brindan estos autores se han elaborado las hipótesis antes mencionadas la cuales serán exploradas como se explica a continuación:

En el primer capítulo, se planea advertir de qué manera se pueden diferenciar la red social en Internet de la comunidad virtual, esto debido a que debemos ser claros al momento de referirnos a una y otra de manera adecuada lo cual será indispensable para la comprensión de los siguientes capítulos y donde se explicarán características de una red social que son indispensables para comprender el papel de un posible coordinador dentro de una comunidad virtual.

En el segundo capítulo se tratará de encontrar las condiciones que favorecen la cooperación y evaluar el papel que jugaría la centralidad de un actor que coordine o promueva el dicho proyecto de cooperación dentro de una red social en Internet, para lograr la óptima cooperación en la comunidad virtual.

Dentro del tercer capítulo, se plantea verificar que efectivamente la creación de una cantinga colaborativa en Facebook se hace posible a partir de la intercreatividad haciendo un análisis de un grupo en Facebook compuesta por practicantes de capoeira (arte marcial brasileño) en México cuyo propósito sea la de crear una canción para la práctica de dicha disciplina.

Capítulo 1. Redes sociales en línea y Comunidad virtual

Durante éste primer capítulo se analizará en primera instancia el concepto de red social con la intensión de identificar las teorías que al respecto se han trabajado y poder distinguir este termino de lo que comúnmente llaman redes sociales en Internet para tener, con ello podremos generar una base conceptual sobre la cual podamos reconocer qué son los sitios de redes sociales.

Después de tomar una postura sobre el significado de las redes sociales, de cómo éstas se pueden generar a partir de Internet y de qué se tratan los sitios de redes sociales, haremos una revisión teórica del significado de comunidad, de cómo la comunicación mediada por computadora ha modificado la manera de convivir en sociedad, de hacer comunidad, y crear comunidades virtuales.

Para finalizar se planea explicar de qué manera red social y comunidad virtual se vinculan, aunque principalmente se subrayan las diferencias entre ambas. Debido a que es nuestro deseo comprender si hay posibilidad que una persona promueva y organice un proyecto de cooperación dentro de una comunidad virtual, el esfuerzo que hacemos para comprender tanto la red social en Internet, como la comunidad virtual se hace necesario. Haciendo caso a Manuel Castells quien opina que la red social es una red de oportunidades, es importante entonces saber cómo se estructura una red social para tratar de prever cómo una persona puede obtener cooperación de otras que esten insertas dentro de una red social, lo cual será abordado en el segundo capítulo.

1.1 Red social

El tema de red social es de interés actual, mencionado en los distintos medios de comunicación como la televisión, la radio y la prensa escrita, muchas veces de manera confusa como en éste artículo de El Universal, que lleva por título Las redes sociales más extrañas.

> A estas alturas nadie niega que las redes sociales llegaron para quedarse y que hablar de ellas ya no es extraño, pero hay infinidad de comunidades en la web con intereses sui géneris que van de lo que significan nuestros sueños hasta búsquedas de chicas que desesperadas persiguen alguna "donación" para un implante de senos.
>
> Añadidas a las redes sociales que ya forman parte de nuestro vocabulario como Facebook, Twitter, Flickr o YouTube, te presentamos una lista hecha por el *blog* Contenidos Web de las más raras o que por su particularidad parecieran extrañas. (EL UNIVERSAL. eluniversal. com.mx, http://www.eluniversal.com.mx/notas/736342.html, 2011, Enero, 11; 2011, Agosto, 9, párrs. 1,2)

Podemos observar que en éste artículo de El Universal no se hace diferencia entre red social y comunidad virtual sino que se mencionan de manera indistinta de modo que se confunden sus significados, también habremos de resaltar que se menciona a Facebook, Twitter, Flickr y YouTube como redes sociales. De igual manera Enrique Bustamante en su libro Redes Sociales y comunidades virtuales en Internet, trata de la misma manera ambos conceptos ligados siempre a las Tecnologías de información y comunicaciones (Bustamante Enrique Redes sociales y comunidades virtuales en Internet 2008).

En la presente investigación donde tratamos de aclarar el significado de los términos de comunidad virtual y red social, nos proponemos primeramente desligar el término de red social con el uso de las tecnologías, así parece demostrarlo Ana Rivoir, cuando afirma que el estudio de las redes sociales comienza después de la

Segunda Guerra Mundial (Rivoir Ana Redes Sociales ¿Instrumento metodológico o categoría sociológica? 1999 s.d.) nos podemos dar cuenta, debido a que los estudios sobre red social comenzaron en una época previa a la tecnología de Internet, de que las redes sociales no son exclusivas de éste medio, pero ¿qué podríamos entender entonces por red social? Manuel Castells mencionó en su conferencia Comunicación y Poder que se llevó a cabo en la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM que la práctica social son redes de redes de redes en los siguientes términos: “Somos redes neuronales en un contexto de redes de nuestro entorno natural y en un contexto de redes de comunicación. La práctica social son redes de redes de redes, todo forma parte de esas redes en interacción” (Castells Manuel. “Comunicación y poder”, Conferencia presentada en la Facultad de ciencias políticas 15 de abril 2011) Manuel Castells no hace una mención explícita sobre red social, pero denota que la humanidad está inmersa en redes donde se forma la práctica social, lo que nos impide limitar el uso del término de red social a los usos de tecnologías como Internet.

Con el fin de esclarecer si el término de red social y su posible uso dentro de las tecnologías de información y comunicaciones haremos una revisión de distintos estudios, después evaluaremos la pertinencia de llamar sitios de red social a algunas herramientas web como Facebook, Twitter o Youtube, por mencionar algunas.

Primero que nada debemos considerar qué es una red, entenderemos por red una estructura que está compuesta por nodos y los enlaces que se forman entre ellos tal como Paul Baran lo muestra en la siguiente imagen.

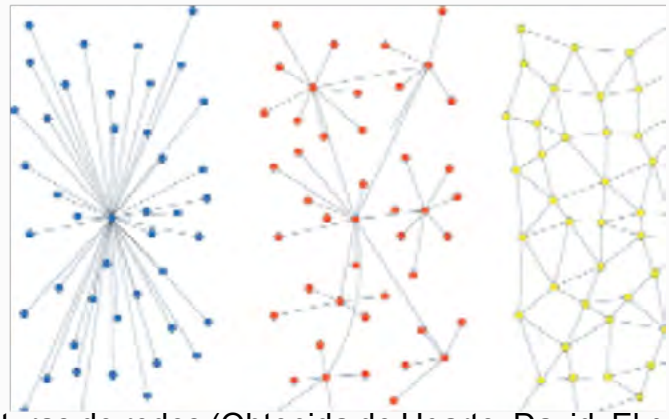


Fig. 1.1.1 Estructuras de redes (Obtenida de Ugarte, David. El poder de las redes 2007 27)

Es lógico que al hablar de red social, pensemos en una estructura en red de manera semejante a como lo hace David de Ugarte cuando dice: "…si él imaginaba ordenadores en los puntos que unen los segmentos, nosotros imaginaremos la mayor parte de las veces personas e instituciones. Si Baran imaginaba las conexiones como líneas y cables de teléfono, nosotros veremos en ellas relaciones entre personas" (Ugarte 27). Si hacemos caso a lo que nos dice David de Ugarte debemos pensar que una red social, sería entonces una red cuya estructura está compuesta por nodos (personas o grupos) y sus conexiones dadas por la interacción entre dichos nodos, sin embargo faltaría revisar qué características tienen estas estructuras en red y cómo es que se forman.

Para comprender la estructura de una red social revisaremos la Investigación de Félix Requena Santos quien entiende a la red social como instrumento metodológico cuyo fin es comprender las interacciones sociales y explica cómo es que su estructura esta compuesta por los vínculos creados entre actores sociales, es decir, nodos dentro de la red, los cuales tienen una determinada posición dentro de la red social que describe su posibilidad de acción, estas

posiciones pueden ser más o menos centrales o más o menos periféricas, por otra parte las redes sociales cuentan con una morfología que esta determinada por cuatro elementos: anclaje o localización de la red, accesibilidad, densidad y rango, también cuenta con un contenido del cual se pueden distinguir las siguientes cualidades: direccionalidad, duración, intensidad y frecuencia de una relación (Requena Félix. El concepto de red social 1989 141). Puesto que nuestra intensión es comprender qué son y cómo se forman las redes sociales, a continuación se explican estos elementos morfológicos y de contenido de una red social:

Morfología	Contenido
Anclaje: sirve para ubicar la red social en torno a determinados actores sociales, acotando así la red. Una red suele ser trazada a partir de un punto o actor social inicial. Es decir, debe estar anclada en un punto de referencia.	**Duración:** dado que las redes sociales tienen un determinado periodo de vida, estas muestran siempre una duración temporal.

Morfología	Contenido
Accesibilidad: Primero que nada, cabe aclarar que no nos referimos a accesibilidad como grado de acceso a los contenidos de una web, sino a la fuerza con la cual el comportamiento de un actor dentro de una red social esta influenciado por sus relaciones con los otros, de manera que cada actor cuenta con determinada accesibilidad que esta determinada por la cantidad de actores a los que se tiene acceso por vía de sus conexiones. Proporciona la forma en la cual los vínculos en una red de un actor pueden ser canales de comunicación que transmiten información particular.	**Direccionalidad:** distingue entre relaciones reciprocas o direccionadas. Hay determinados vínculos donde la direccionalidad casi siempre es recíproca (parentesco, amistad, pero hay otras relaciones donde el flujo de comunicación fluye con mas facilidad hacia un sentido determinado de la relación, como en la relación entre empleador y empleado.
Densidad: varía en función del número de vínculos que existan dentro de ella, así una red donde todos los actores están vinculados con todos los demás, diremos que tiene una densidad máxima, pero en las redes donde los actores están vinculados con algunos, pero no con todos los actores restantes, habrá zonas de mayor o menor densidad. En aquella partes mas densas de la red se necesitarán menos pasos intermedios para alcanzar a la mayoría del resto de los actores.	**Intensidad:** se puede entender como el grado de implicación de los actores vinculados entre sí. Es decir, la mayor o menor influencia que sobre el comportamiento de un actor tienen los demás actores con los que esta vinculado en la red, así un actor estará más influenciado por ciertos vínculos (familiares, por ejemplo).

Morfología	Contenido
Rango: podemos decir que en todas las redes sociales algunos actores tienen acceso directo a otros pocos. Un rango de primer orden es el número de actores en contacto directo con el actor sobre el que esta referida o localizada la red. En el caso de tratarse de redes personales el rango es el número de personas vinculadas directamente con el individuo.	**Frecuencia:** es una relativa repetición de interacción entre los actores para que tal vínculo perviva sin embargo no hay relación directa entre frecuencia e intensidad.

Tabla. 1.1.1 Morfología y contenido de la red social, (Elaboración propia, a partir de Requena Félix)

Otro punto de vista sobre cómo comprender las redes sociales lo es el que concibe Albert-László Barabási en el texto A Networked Self, contraponiéndose según el mismo autor a lo que indican los trabajos de los matemáticos Pál Erdo y Rényi Alfred, apunta a que las redes no se forman al azar sino que siguen lo que denomina Ley de distribución de poder, dicha ley explica que en las redes sociales la mayor parte de los nodos sólo están conectados con algunos pocos nodos, pero hay algunos cuantos que se encuentran altamente conectados, los cuales se denominan centros, dichas características de red forman lo que el autor llama una red de libre escala (Barabási Albert en A Networked self 2). La diferencia entre una red al azar y una red de libre escala se puede ver claramente en las siguientes gráficas.

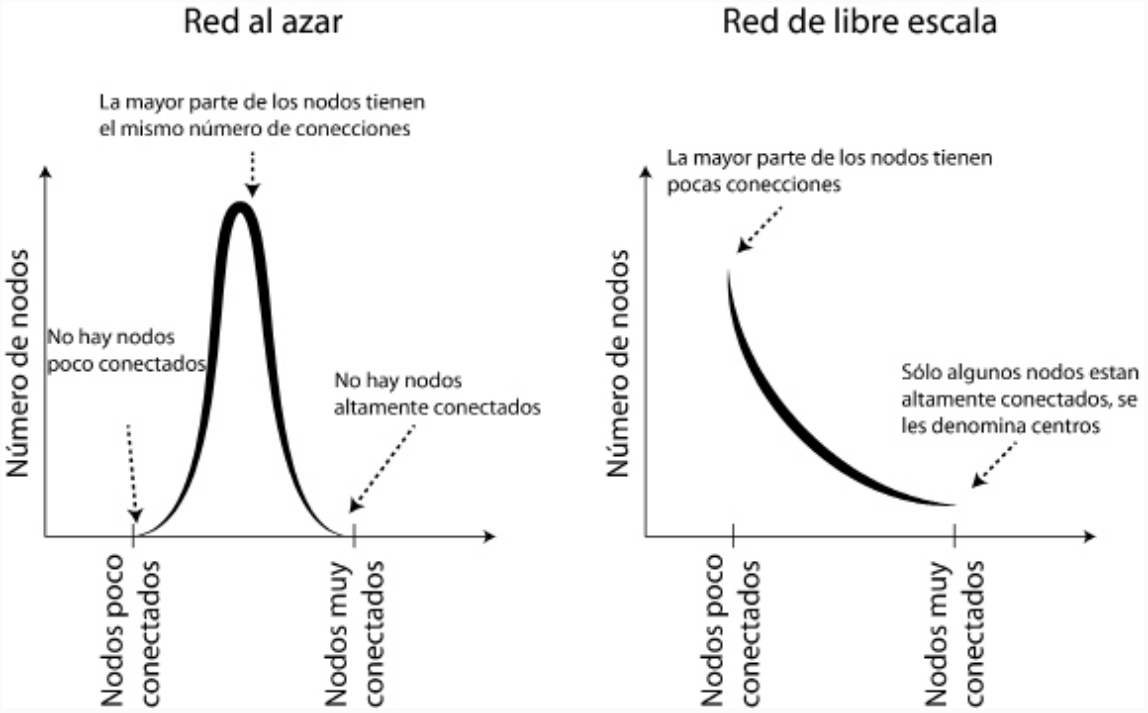


Fig. 1.1.2 Red al azar y de libre escala (Basadas en Barabási Albert en A Networked self 2)

El estudio de Albert-László Barabási demuestra que las redes sociales en general, incluyendo las que se forman a partir de Internet son redes de libre escala, de ser así, es necesario enlistar las características de dichas redes:

- Las redes se forman siempre a partir del incremento de la conexión de los nodos que la van formando

- La conexión entre nodos se va formando, a diferencia de las redes al azar, a partir del apego preferencial, esta característica de la red de libre escala indica que la probabilidad de conectar con otros nodos es proporcional a la cantidad de nodos que ya tiene conectados, de esta manera los nodos más conectados

suelen crecer mucho más rápido que otros nodos nuevos que surgen en la red, a esto le llaman ventaja acumulativa.

- Cada nodo cuenta con cierta aptitud, que es la capacidad del nodo para atraer enlaces.

- Siguen la propiedad de los 6 grados, que indica que la distancia entre un nodo y otro es corta de manera que la separación entre un nodo y otro cualesquiera es de máximo 6 nodos

- La red de libre escala muestra robustez frente a la eliminación de nodos al azar y fragilidad si se eliminan los centros (nodos altamente conectados) de manera sistemática (Barabási Albert 11-20).

Para ejemplificar usaremos la siguiente imagen que se trata de una red social de 105 amistades.

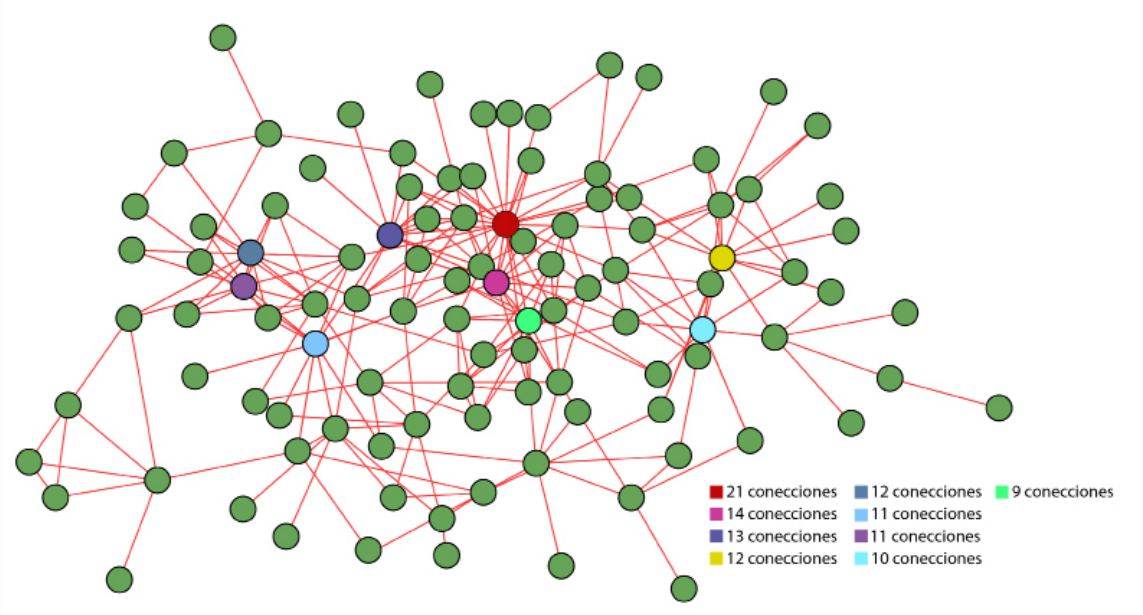


Fig. 1.1.3 Obtenida de (Nicholas A. Christakis, James H. Fowler Conectados 98)

Si retiramos los 9 nodos más conectados dentro de esta red, ésta comienza a separarse dejando 11 nodos y 2 grupos aislados haciendo un total de 23 nodos desconectados de la red social original, quedando como se muestra en la imagen a continuación.

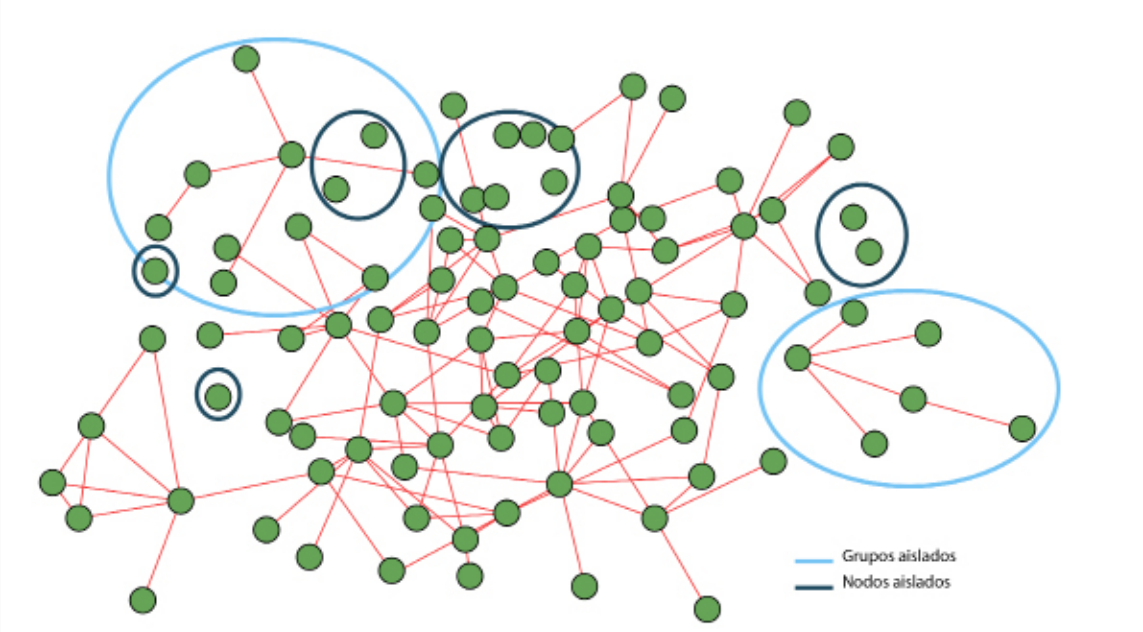


Fig. 1.1.4 Modificada de (Nicholas A. Christakis, James H. Fowler Conectados 98)

Los estudios de Albert-László Barabási y Félix Requena Santos nos ayudan a comprender el comportamiento de las redes sociales y su estructura, dejan en claro su independencia de los medios virtuales y también nos abre un panorama propicio para entender a las redes sociales en Internet.

Dentro de la presente investigación consideraremos una red social como una estructura en red conformada por las relaciones entre personas o grupos a partir del apego preferencial. Además la red cuenta con una morfología, en la que cada nodo cuenta con cierta centralidad, rango, accesibilidad y una aptitud propia.

Ahora tenemos que revisar la aplicación del concepto de red social en Internet

1.1.1 Red Social en Internet

La historia de Internet nos muestra que su uso siempre estuvo marcado por la comunicación entre sus usuarios, de tal manera que desde sus inicios fue uno de sus principales usos, así por ejemplo, en 1973 el 75 por ciento del tráfico en Internet fue abarcado por el uso del correo electrónico (Hafner Katie y Lyon Matthew 125), formando redes sociales que se extendieron rápidamente. Después del correo electrónico, los Internet Relay Chat (podríamos denominarlos salones de *chat*) adquirieron gran popularidad y los MUD (Dominios para Multiples Usuarios), que son juegos basados en texto donde las personas podían interactuar con otras dentro de un juego que requería la conexión a Internet demostraron desde la década de 1980 que la interactividad en Internet, aún con desconocidos, era algo que los usuarios disfrutaban. Con el tiempo los usuarios de Internet fueron creando nuevas maneras de comunicarse hasta que, según Hugo Pardo Kuklinski, a partir de 1999 se generaron una serie de aplicaciones que se basan en el uso socializado y la participación colectiva en la Web y cuyo fenómeno Tim O´Reilly ha explicado a partir del término Web 2.0 el cual dio a conocer en el año 2004. Estos cambios en la Web se observan en lo que José Antonio del Moral llama aplicaciones sociales, el mismo autor dice que se trata de "programas informáticos que permiten que la gente realice cosas conjuntamente o, en su acepción más moderna, 'colaborativamente'" (Rojas Octavio et. al. Web 2.0. Manual (no oficial) de uso 2007 17), estas aplicaciones se aprovechan de las redes sociales, dentro de este concepto encajan *wikis* y Messenger, Facebook, LinkedIn, Youtube, Flikr, Delicious, Grooveshark, sistemas manejadores de

contenidos, Scribd, Prezzi y Office Web entre otros. El mismo José Antonio del Moral hace una clasificación de aplicaciones sociales en Internet: *blogs*, *wikis*, redes sociales, sistemas de etiquetado social y sistemas de filtrado social (Rojas Octavio et al. 27-28), cabe señalar que a lo que José Antonio del Moral llama Redes Sociales, dentro de este documento llamaremos Sitios de Redes Sociales debido a que ya hemos explicado que el término de red social debe desvincularse del uso de las tecnologías, sin embargo debemos darnos cuenta de que las redes sociales en Internet existen aún fuera de los sitios de red social.

1.1.2 Sitios de red social

La historia de los Sitios de red social no es tan reciente según Stephen Downes que dice "...si hacemos foco sobre el aspecto comunitario de los sitios sociales, tenemos precursores como el ex BBS The Well, lanzado por Stuart Brand en 1985, y The Globe una comunidad iniciada en 1994 por Stephan Paternot y Todd Krizelman" (Downes, Stephen en El proyecto Facebook y la posuniversidad 2010 IX). Sin embargo, el mismo Stephen Downes observa que de manera general se ha considerado que el inicio de los Sitios de red social comienza con Friendster o Tribes la cual comenzó a trabajar aproximadamente en el 2002. Cabe aclarar que dentro de la presente investigación basados en las descripciones que Howard Rheingold hace sobre The Well y los BBS en general, y en la definición que José Antonio del Moral hace sobre los Sitios de red social pensamos que Sistemas como The Well conformaban Sitios de Redes Sociales debido a que dentro de ellos se creaban redes de personas que se comunicaban haciendo uso de las tecnologías de la información, así que aunque Stephen Downes apunte que diversos autores consideran Frindster el primer Sitio de red social, esto no es así.

Debemos considerar la definición que hace José Antonio del Moral sobre el Sitio de red social, el autor señala que los sitios de red social: "...son sistemas que permiten establecer relaciones con otro usuarios a los que puede conocer o no en la realidad y cuyas relaciones dan acceso a las personas que tienen algún vínculo con cada usuario facilitando la extensión de las redes sociales personales" (Rojas Octavio et. al. 28). Dentro de la definición que José Antonio del Moral hace, creemos importante agregar que los sitios de red social se basan en la participación del usuario debido a que permiten a sus usuarios crear su propia página en línea o su perfil desde donde muestran su información personal y comunican a sus contactos directos de manera pública o privada a partir de textos, imágenes, videos y sistemas de *chat* entre otras aplicaciones. Según ésta definición de sitio de red social, podemos mencionar sitios como Facebook y Twitter, por mencionar los más usados en México.

Ahora debemos comprender el comportamiento de los usuarios dentro de los Sitios de red social, es decir, el motivo por el que los usuarios forman las redes sociales y cuáles son las actividades que realizan en ellos. Al respecto una investigación Realizada por el Centro de Opinión Publica de la UVM indica entre otras cosas que "Se comienzan a sustituir las relaciones interpersonales y la comunicación directa por el uso de redes sociales …y aunque todavía no se considera que sean un buen medio para hacer nuevos amigos o 'ligar', cada vez hay más proclividad a hacerlo" (Centro de Opinión Publica UVM, ¿Adicto a las redes sociales? El Centro de Opinión Pública presenta los resultados del estudio que realizó sobre los usos y gratificaciones de las redes sociales en México y Brasil, 2012.), se puede apreciar que el uso de estos medios entre los jóvenes más que dirigirse para conocer nueva gente, es para mantener sus



relaciones existentes fuera de Internet, un ejemplo notable de cómo esto ocurre se encuentra en la historia de Facebook. The Facebook, proyecto original del ahora llamado Facebook permitía sólo la conexión entre estudiantes de Harvard cuya comunidad, según Stephen Downes, es estrechamente unida. El éxito inicial de The Facebook quizá se deba a que apuntaba a una comunidad preexistente, basada en conexiones fuertes en el mundo físico para crear conexiones fuertes y exclusivas en el mundo virtual (Adaime Iván IX). En menos de 24 horas mil personas habían creado ya un perfil en the Facebook, tomando esto en cuenta podríamos considerar éste sitio de red social como una herramienta que se usa sobre todo para mantener las relaciones del medio físico llevándolas también a un medio virtual. En cuanto a las actividades que realizan los usuarios, el estudio de Millward Brown México, apunta que ver fotos, enviar mensajes instantáneos, ver información personal de los contactos, publicar mensajes y ver noticias de los contactos son las actividades más comunes de los usuarios dentro de los sitios de red social (MILLWARD BROWN MÉXICO 27).

Por último, puesto que es importante dentro de la investigación, cabe recordar que entre las actividades más comunes de los usuarios de Internet en casa son revisar correo electrónico, seguido de la búsqueda de información y el uso de sitios de red social, señalando esta actividad como una de los principales usos de Internet en México (MERCA2.0 9). El 93% de los entrevistados de entre 18 y 24 años, afirmaron hacer uso de los sitios de red social, mientras que fue mencionada por el 87% de los entrevistados de 25 a 34 años, siendo la segunda actividad más mencionada por este grupo y la primera más mencionada en el grupo de entre 18 y 24 años (Merca2.0, 9). En México el sitio de red social más popular y visitado en México es Facebook, tal como lo indica el estudio de Millward Brown México,



7 de cada 10 internautas están en Facebook, mientras que Twitter convoca a 3 de cada 10 (MILLWARD BROWN MÉXICO 17-18), siendo junto con Twitter la única red social que crece en número de personas registradas.

Se aprecia en los datos antes mencionados que Inernet es un medio que se ha aprovechado para la comunicación entre personas, de manera específica los sitios de red social coforman herramientas de comunicación donde, sobre todo los jóvenes, hacen uso de ellas con el principal motivo de continúar sus relaciones en el mundo físico, donde pueden publicar su información, estar al tanto de lo que hacen sus amigos, comunicándose además con estos por medio de mensajes instantáneos. Ahora es necesario que sepamos lo que es la comunidad virtual, para ello debemos abordar el concepto de comunidad.

1.2 Comunidad

Comunidad, según Francisco Yus, profesor de pragmática en la Universidad de Alicante quien aborda el estudio de la comunidad y comunidad virtual a partir del lenguaje observando el fenómeno que el llama hibridación que explicaremos más adelante, pero que ya hemos entrevisto en el apartado de sitios de red social, es un concepto que en sociología tiene muchos y diferentes significados que se han investigado desde finales del siglo XIX, el mismo autor nos menciona algunos de los aspectos más sobresalientes que conforman una comunidad para tratar de comprenderla, esos aspectos se enlistan a continuación:

- Lugar compartido que es un espacio donde la personas pueden compartir bienes y desarrollar sentimientos de reciprocidad.
- Una historia en común; una identidad.
- Reciprocidad, confianza, solidaridad.

- Existencia de interacciones sostenidas en el tiempo.
- Normas y obligaciones.
- Metas comunes.
- Valores o intereses comunes.
- Sentimiento de pertenencia que exige una participación activa de dicha pertenencia y una responsabilidad hacia lo que ello supone.
- Duración en el tiempo.
- El lenguaje es claro mecanismo distintivo del grupo y es un medio útil para la delimitación de fronteras grupales (Yus Francisco Virtualidades reales 2007 20-26).

Sin embargo los distintos conceptos de comunidad nos guían por distintas combinaciones de los aspectos anteriormente mencionados. El autor nos comparte su concepto de comunidad en los siguientes términos:

> Espacio común, físico o virtual, establecido para una serie de interacciones que, sostenidas en el tiempo y mantenidas por una serie de individuos identificables de alguna forma, generan intereses comunes, devienen en la confección de normas y obligaciones de obligado cumplimiento, y generan sentimientos de reciprocidad entre sus integrantes.(Yus Francisco 30)

Se evidencia, pues, que el autor concibe que para la existencia de una comunidad es necesario que ésta se encuentre delimitada por un espacio físico o virtual, también resalta que para la conformación de la misma importa, sobre todo, la forma en que interactúan y se relacionan sus miembros.

Es necesario resaltar que a diferencia de las redes sociales donde se trata de explicar las relaciones dentro de una estructura en red, el concepto de comunidad está mucho más ligado al espacio común, intereses comunes, normas y los sentimientos de pertenencia y reciprocidad.

1.2.1 Tipos de comunidad en la era digital

Según Francisco Yus los cambios en el entorno urbano, ya hacen obvio que la gente mantenga relaciones y pertenezca a comunidades fuera del barrio y el lugar de trabajo, resulta común que actualmente se mantengan relaciones en zonas lejanas a partir de visitas o llamadas telefónicas y ahora también a través de Internet, éste fenómeno se hace cada vez más evidente, debido a esto el autor opina que para la conformación de una comunidad es más relevante el sentido de pertenencia al grupo, que el hecho de compartir un espacio físico como lo es el barrio, la escuela o la oficina(Yus Francisco 11-17).

De esta manera podemos decir que hay comunidades que están ligadas a un espacio físico, como el barrio, la escuela, etcétera; las cuales siempre han estado presentes en la humanidad, a estas comunidades Francisco Yus las denomina comunidades físicas, sin embargo, considera que debido al surgimiento de las tecnologías de la comunicación y a la socialización que surge a partir de las tecnologías de información y comunicación, se ha hecho posible crear comunidades donde las fronteras físicas no son relevantes, mismas que denonima como comunidades virtuales.

Entre las comunidades, existen algunas, que sólo se comprenden en un entorno virtual como las que se crean a partir de distintos servicios como los foros de discusión por Internet, por ejemplo, así como otras se forman de manera exclusiva en espacios físicos como la comunidad de vecinos en un edificio de departamentos o de un centro residencial, sin embargo, algunas comunidades se reúnen tanto en espacios físicos como en entornos virtuales creando un proceso de hibridación inevitable debido en parte al crecimiento y masificación de las

tecnologías de la comunicación, ejemplo de ello son las comunidades formadas por estudiantes universitarios que no existen de manera exclusiva dentro de las instalaciones de la Universidad, sino que se extienden fuera de ella con uso de las tecnologías de la comunicación creando así comunidades virtuales, siendo Facebook, por ejemplo, resultado de una hibridación de esta índole.

Francisco Yus observa que las comunidades físicas y virtuales se amalgaman cada vez más, de manera que los entornos interconectados donde las redes electrónicascumplen la funsión de complementar más que limitar, sustituir o minimizar la calidad de las relaciones en la comunidad. Así que actualmente se pueden observar procesos de hibridación en las interacciónes sociales físicas-virtuales que se amplificarán en la vida cotidiana (Yus Francisco 13).

Podemos decir que la humanidad ha existido conformando comunidades físicas que se enmarcan dentro de cierta fronteras físicas, sin embargo, algunos teóricos como Licklider, Howard Rheingold y Francisco Yus consideran que es posible la conformación de comunidades a partir del uso de las Tecnologías de la Información y comunicación, sin necesidad de que exista un espacio común delimitado por fronteras físicas, además Francisco Yus explica surgen hibridaciones entre comunidades delimitadas por fronteras físicas y comunidades delimitadas por fronteras virtuales como una tendencia que va en aumento debido a que las interacciones presenciales y virtuales suelen converger, como lo apunta la investigación del Centro de Opinión Publica UVM donde se señala que los jóvenes suelen mantener comunicación en línea con las personas con quienes mantienen relaciones dentro de la comunidad de la Universidad(Centro de Opinión Publica UVM parr 19).

Sin embargo, es posible hacer clasificaciones de tipos de comunidad virtual, a continuación presentaremos dos tipos de clasificación de comunidades virtuales con la intención de observar algunas posibilidades de clasificación entre muchas otras que se han formulado.

Ejemplos de clasificación de comunidades virtuales		
Según el propósito (clasificación propuesta por Francisco Javier Valiente).	Comunidades de debate y discusión en tiempo real.	Espacios donde la gente se reúne a, debatir un tema, según el autor normalmente cuentan con un espacio común pero también permite interacciones privadas, además existen espacios especializados en distintos temas.
	Comunidades de socialización, información, discusión o juego.	Los miembros de estas comunidades buscan establecer relaciones y lazos más estrechos.
	Comunidades temáticas de investigación o acción política.	Sus miembros siempre se relacionan a partir de un tema o una actividad de investigación en concreto, dando un espacio a la socialización entre quienes comparten las mismas ideas.
	Comunidades de organi-zaciones e instituciones.	Comunidades que se forman a partir de una comunidad física como instituciones gubernamentales, políticas o sociales.

Ejemplos de clasificación de comunidades virtuales		
Según la herramienta usada (clasificación propuesta por Miguel Guinalíu Blasco).	Foros de discusión.	Herramienta web que permite a los usuarios debatir temas, según sus clasificaciones, además permite enviar mensajes personalizados.
	Email y *email groups.*	El *email* es un sistema con el cual una persona puede enviar mensajes y documentos electrónicos a otras, el *email group* es muy similar con la diferencia de que los destinatarios son todas las personas que se encuentren agregadas en el sistema.
	News groups.	Herramienta que permite a dos o más usuarios comunicarse a partir de textos, algunos incluyen audio y video en tiempo real.
	*Chat*s.	Herramienta que permite a un grupo de individuos conversar mediante mensajes de texto en tiempo real.
	MUD.	Juegos en línea que se basan en la interacción entre usuarios.
	Gestores de contenido.	Conocidas como CMS son sistemas que se utilizan para publicar contenidos fácilmente basados en otorgar diferentes niveles da acceso a los usuarios, en este caso aunque no son *softwares* creados con la intensión de facilitar el establecimiento de comunidades virtuales, tienen esa capacidad.
	Sistemas *peer to peer.*	Son sistemas que permiten a sus usuarios intercambiar archivos muy pesados, no es posible que en ellos se puedan formar comunidades virtuales.

Tabla 1.2.1. Ejemplos de clasificación de comunidades virtuales. Tabla de elaboración propia basada en (Valiente Francisco Comunidades virtuales en el ciberespacio 143-145) y (Guinalíu Miguel http://www.ciberconta.unizar.es/leccion/comunidades/300.htm 2011).

A la clasificación que hace Miguel Guinalíu Blasco, debemos agregar a los sitios de red social puesto que dentro de estos se pueden cumplir las cualidades de una comunidad virtual debido a que, por ejemplo, un grupo en Facebook es un espacio virtual compartido por los usuarios que en él se encuentren, estos pueden conformar una historia común en ese espacio, mantener interacciones sostenidas en el tiempo, tener una meta común, así como tener que cumplir con ciertas normas. Por otro lado, dentro de la presente investigación, no consideramos los sistemas *peer to peer* como herramientas con las que se puedan formar comunidades virtuales, debido a que estas se basan en compartir archivos, pero no fomentan la creción de un espacio común donde los usuarios se relacionen entre ellos, generen sentido de pertenencia o una identidad común.

1.2.2. Comunidad Virtual

Joseph Carl Robnett Licklider junto con Robert William Taylor, ambos científicos estadounidenses profundamente implicados en las investigaciones de ARPANET, fueron los primeros en describir comunidades fuera de un contexto físico, lo que llamaron como comunidades interactivas en línea y las describieron de la siguiente manera: “En la mayoría de los campos se compondrán de miembros separados geográficamente, a veces formando pequeñas agrupaciones y, a veces trabajando de manera individual. Serán comunidades no de lugar común, sino de interés común” (Traducción propia de Licklider Joseph y Taylor Robert. 37-38), Licklider y Taylor veían en estas comunidades interactivas en línea una valiosa forma de

trabajo donde no es necesario compartir un mismo espacio físico para intercambiar ideas y opiniones. Un par de décadas más tarde, en 1993 el texto titulado La Comunidad Virtual de Howard Rheingold describe comunidades virtuales de las cuales el autor era participante y observador desde 1985, según este autor las comunidades virtuales son: "...agregados sociales que surgen de la red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficiente sentimiento humano como para formar redes de relaciones personales en este espacio cibernético" (Rheingold Howard 1996 20). A partir de estos dos conceptos sobre comunidades formadas a partir del uso de tecnologías de la información y comunicación, podemos ver que los autores creen que es posible crear comunidades sin compartir un espacio físico común, en cuanto a Howard Rheingold, se trata más de una observación donde hecha mano de la analogía de ciberespacio, lo que supone un entorno o espacio virtual, en este caso formado por los usuario de BBS, que son las comunidades virtuales que el autor describió. En este punto debemos recordar el concepto de comunidad que nos ofrece Francisco Yus donde desvincula la existencia de un espacio físico como requisito para la formación de una comunidad, lo cual da cabida tanto a comunidades físicas como a las virtuales.

Más reciente Francisco Yus nos ayuda a comprender, desde un ejercicio de análisis sociológico, a las comunidades virtuales, explica que las comunidades virtuales están formadas por miembros reconocibles entre sí interactuando durante un tiempo determinado y en un lugar compartido dentro de entornos virtuales donde se forma una historia común, dichas interacciones se basan en valores o intereses compartidos. Señala también que las comunidades virtuales no existen sin una meta común cuyo cumplimento depende del esfuerzo conjunto

de sus participantes y de la creación de normas y obligaciones, además según dice, se forma entre los miembros sentimientos de reciprocidad, confianza, solidaridad, pertenencia e identidad (Yus Francisco 35-50).

Debido a que nuestra intención es encontrar vinculaciones y diferencias entre comunidad virtual y las red social, es necesario que enlistemos las cualidades de una comunidad virtual.

- Espacio común. Las interacciones en Internet eliminan la distancia, pero no el espacio común el cual no tiene fronteras física, las interacciones de la comunidad virtual se desarrollan en entornos virtuales, sin embargo debemos considerar este espacio peculiar, se trata de un espacio sin fronteras físicas, sino que la interacción se desarrolla en un entorno virtual, como dice Howard Rheingold: “El lugar es cognitivo y social, no un lugar geográfico” (Rheingold Howard 1996 88).

- Historia común. La historia común podría bien determinarse por la consecución de interacciones dentro del lugar compartido, esta historia común, según Francisco Yus, se relaciona con creación de una identidad propia de la comunidad virtual (Yus Francisco 45).

- Identidad. Según Pere Rosales, el sentido de identidad hace que las personas se identifiquen con el objeto social de la comunidad y con sus miembros (Rosales Pere Estrategia digital 100).

- Reciprocidad y solidaridad. Según Francisco Yus, la reciprocidad resulta ser un elemento esencial para determinar quiénes forman parte de la comunidad

y que junto con la solidaridad, permite que los miembros de la comunidad virtual abandonen el egoísmo (Yus Francisco 45).

• Interacciones sostenidas en el tiempo. Las interacciones son indispensables para formar y fomentar valores y normas, procesos que requieren un determinado tiempo.

• Normas y obligaciones. Según las observaciones de Howard Rheingold, es improbable que las comuniadades virtuales existan sin problemas de convivencia, por lo cual, indica que: la vigilancia y el control resultaron agregados para mantener el orden en la comunidad virtual (Rheingold Howard 179), esto es confirmado por Pierre Lévy quien dice que la vida de una comunidad virtual raramente se desarrolla sin conflictos (Lévy Pierre Cibercultura 101). El control dentro de una comunidad podría estar dado por la creación de normas y obligaciones encaminadas a la continuidad de la comunidad virtual.

• Metas Comunes. Francisco Yus explica que las metas comunes son necesarias puesto que las comunidades virtuales no existen sin una razón que las mantenga operativas y cuyo cumplimiento debe depender del esfuerzo conjunto (Yus Francisco 47), esta cualidad es, según Javier Díaz Noci la característica más relevante y definitoria de las comunidades virtuales frente a cualquier otra entidad grupal en línea (Díaz Javier Manual de redacción ciberperodística 248).

• Valores o intereses compartidos. Francisco Yus haciendo referencia tanto a comunidades virtuales como físicas indica que la existencia de intereses comunes es el origen del vínculo comunitario actual (Yus Francisco 47), lo cual es

corroborado por Pierre Lévy que indica que: una comunidad virtual se construye sobre afinidades de interés, de conocimientos. (Lévy Pierre 100).

Revisaremos ahora la relación entre comunidad virtual y red social.

1.3 Relación entre red social en línea y comunidad virtual

Como hemos dicho anteriormente, los conceptos de red social en línea y comunidad virtual se confunden, dicha confusión se debe a que existe una relación entre ambas cuya explicación se puede encontrar en el hecho de que las comunidades virtuales son de manera necesaria redes sociales en línea debido a que ambas se tratan de personas o grupos que se relacionan a partir del uso de Internet. Sin embargo, esto no quiere decir que red social en línea y comunidad virtual sean lo mismo, ni que todas las redes sociales en línea sean también comunidades virtuales.

La similitud más evidente es que ambas requieren el uso de Internet y que en ambos casos hablamos de relaciones entre personas o grupos lo cual también implica la comunicación entre las mismas. Además del uso de Internet como medio, se utilizan herramientas web entre las que se pueden mencionar *chat*s, servicios de mensajería inmediata como Messenger y Skype, correos electrónicos, Sitios de red social como Facebook y MySpace, *Blogs* como Wordpress y *Blog*ger, *microblogs* como Tumblr y Twitter, *Podcast*s y Sistemas manejadores de contenidos como Joomla y Wordpress para conformar redes sociales en línea, pero ¿se pueden formar comunidades virtuales a partir de todas estas herramientas?.

1.3.1 Similitudes entre red social en línea y comunidad virtual

Quizá un punto de partida para encontrar la respuesta a esta pasada pregunta se encuentre observando la dirección de la comunicación dentro de las mismas, puesto que para que surjan las características necesarias para la formación de una comunidad virtual es importante que la comunicación no corra predominantemente de manera unidireccional, sino en espacios donde la comunicación se realiza de muchos a muchos y corre hacia todas direcciones. Se plantea que esta condición es importante debido a que es necesario para el cumplimiento de la meta común de la comunidad virtual la participación de sus integrantes, por lo cual, una comunicación predominantemente unilateral es más bien un impedimento. Siguiendo esta condición, podemos observar lo siguiente:

Los podcasts, blogs y microblogs, donde a pesar de que se permiten comentarios y colaboraciones, la comunicación se realiza mayoritariamente de uno a muchos, por lo que es imposible que se formen una comunidades virtuales a partir de estas. Sin embargo dentro de algunos espacios como los grupos dentro de Sitios de red social y los foros de discusión es posible que se formen comunidades, lo mismo se puede decir de algunos sitios realizados con sistemas de gestión de contenidos trabajados específicamente con ciertas aplicaciones que permiten la comunicación de muchos a muchos dentro del sistema. De esta manera podríamos decir que tanto redes sociales en línea como comunidades virtuales se pueden formar a partir de las mismas herramientas como: sitios de red social, foros de discusión y sitios creados a partir de sistemas manejadores de contenidos.

Lo que falta por observar son las diferencias que nos pueden ayudar a distinguir entre comunidades virtuales y redes sociales en línea.

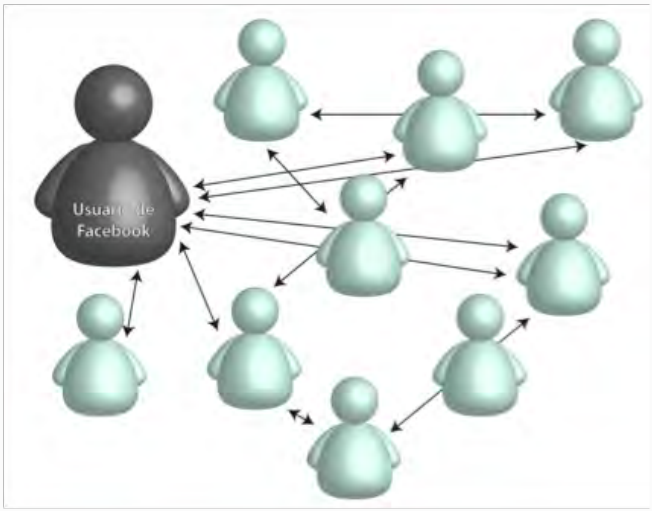
1.3.2 Diferencias entre red social en línea y comunidad virtual

Para en lo sucesivo poder ser pertinentes en el uso de los conceptos comunidad virtual y red social en línea debemos ser capaces de distinguir entre ambos, así que se hace necesario señalar sus diferencias.

	Red Social en línea	Comunidad virtual
Herramientas	Uso de herramientas web que permiten la comunicación entre personas, entre las que se pueden mencionar chats, correos electrónicos, Sitios de red social, Blogs, microblogs, Podcasts, etc.	Uso de herramientas web que fomentan la comunicación en todas direcciones entre las que se pueden mencionar chats, Sitios de red social,
Espacio virtual	No es necesario que exista un espacio virtual compartido, tan sólo comunicación, como en el caso de los coreos electrónicos.	Existe un espacio virtual compartido como es el caso de un grupo en facebook, un foro o un salón de chat
Interacción	No es necesario que existan intereses comunes	La comunidad se mantiene debido a que existen intereses comunes más allá de la intención de conversar
Historia	No se genera necesariamente una historia común	A través de tiempo se genera una historia común dada por la comunicación entre los participantes
Normas y valores	No necesariamente se crean normas y valores	La comunidad genera normas y valores
Meta común	Los actores de una red pueden relacionarse entre sí sin una meta común	Los miembros de una comunidad virtual comparten una meta en común
Lenguaje	Los actores de la red social no necesariamente comparten un lenguaje común	Los miembros de una comunidad virtual comparten un lenguaje común

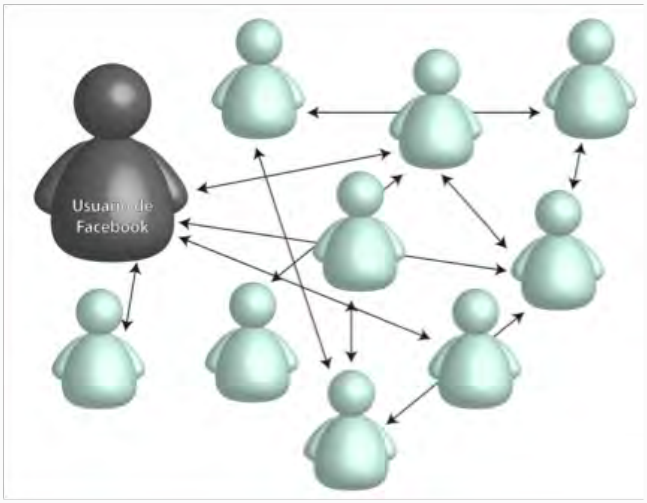
	Red Social en línea	Comunidad virtual
Dirección de la Comunicación	La dirección de la comunicación no tiene relevancia en una red social en línea	La dirección de la comunicación es de muchos a muchos, no de uno a muchos, como sería el caso de un podcast o un blog personal

Para ejemplificar cuándo se cumplen las condiciones para la conformación de una comunidad virtual, analizaremos algunos casos supuestos dentro de Facebook donde, como ya hemos mencionado, se pueden conformar tanto redes sociales en línea como comunidades virtuales.

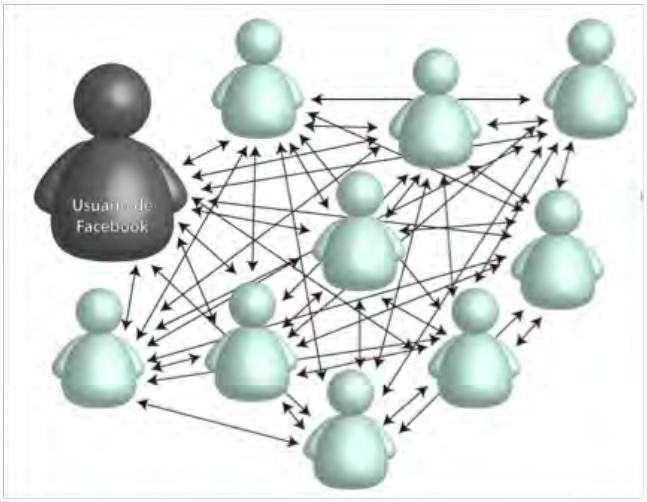


a) Un usuario de Facebook sube una foto a su perfil de Facebook, en la foto se encuentra él y algunos de sus compañeros de trabajo, después de subirla, etiqueta a sus compañeros y escribe un comentario sobre la misma, rápidamente sus compañeros se enteran de la foto y hacen sus propios comentarios también, de esta manera se logra una interacción donde intervienen varias personas en un mismo espacio virtual que estaría delimitado por el perfil de Usuario de Facebook y más precisamente en los comentarios de la foto, en este caso aunque es probable que Usuario de Facebook sea quien recibe los comentarios, los usuarios etiquetados pueden interactuar entre ellos, de esta manera la dirección de los diálogos puede ser compleja, sin embargo, a pesar de que los participantes forman una comunidad

física, no forman en este ejemplo una comunidad virtual debido a que en éste espacio virtual compartido no se relacionan alrededor de una meta común, ni crean normas de convivencia, ni forman una identidad común a partir de la foto y sus comentarios.



b) Si un usuario de Facebook logra reunir a algunos de sus amigos en una misma ventana de *chat*, se obtiene una comunicación todos a todos, formando una red compleja de comunicación donde todos interactúan en un espacio virtual compartido, sin embargo la interacción dentro de una ventana de *chat* no suele durar mucho más de unas cuantas horas como máximo, por lo cual no se conforma una identidad e historia común, no son necesarias las normas de convivencia, no existe meta común y por lo tanto no podemos hablar de una comunidad virtual.



c) Un usuario de Facebook forma parte de un grupo en Facebook junto con sus compañeros de un taller al que asiste cada sábado. El fin del grupo es compartir información, sus experiencias y posibles

soluciones para la realización de un proyecto que deberán presentar al finalizar el taller, por tal motivo el usuario de Facebook accede para compartir videos y textos que supone les serán de utilidad, también hace preguntas sobre cierto punto a realizar dentro del proyecto y juntos tratar de realizar el proyecto usan el grupo de Facebook como lugar de reunión mientras se encuentran el fin de semana. En este caso la comunicación es de muchos a muchos y comparten un mismo espacio virtual delimitado por el grupo de Facebook, las relaciones se mantienen hasta dar fin al taller formando una identidad y una historia común, además puede ser necesario crear normas de convivencia para relacionarse y avanzar en la realización de proyecto sin mayores dificultades, también cuentan con una meta común que es brindar ayudarse entre sí y apoyarse para la realización de su proyecto final del taller.

Así podemos, pues, distinguir a partir de analizar las características de las interacciones varios sujetos que se comunican a partir del uso de Internet, cuando se conforma una verdadera comunidad virtual o, en caso contrario, se forma simplemente una red social en línea.

Dentro de este capítulo hemos valorado los conceptos de red social en línea y de comunidad virtual con la intención de poder distinguir entre ambas y ser pertinentes en el uso de dichos conceptos, la importancia de este esfuerzo radica en que existe confusión en su uso y no hay autor que haga diferenciación entre los mismos, tampoco hay autor que señale dicha confusión, pero en México al menos, quizá debido a la mala información de medios de comunicación como la televisión y los diarios como se observa en la nota del diario El Universal y el

texto de Enrique Bustamante mencionados al inicio del capítulo, esa confusión es generalizada.

Capítulo 2. Cooperación en línea y accesibilidad en una red social

El hombre, como especie, es un ser que requirió agruparse y aprendió a cooperar para sobrevivir. En la prehistoria el hombre se organizó en grupos para dividir el trabajo y así conseguir abarcar todas las actividades para satisfacer sus necesidades, como la búsqueda y recolección de alimentos y agua, encontrar refugio, advertir peligros, etcétera. La cooperación fue básica para la supervivencia del hombre primigenio, como lo explica John Lewis: "...el éxito del grupo depende de la eliminación de las luchas intestinas y del remplazo de estas por un mutuo apoyo…" (Lewis John Antropología simplificada 23). También afirma que: "...el tipo humano ha sobrevivido, sobre todo, por su naturaleza cooperadora" (Lewis John 24). El colaborar en grupo es indispensable para los grupos humanos.

Cooperar puede significar que a partir de un esfuerzo conjunto se obtengan los mejores beneficios, los cuales no se podrían obtener realizando esfuerzos individuales.

Sin embargo, la cooperación no sólo es benéfica sino que encubre problemas ineludibles como el que algunos individuos que no cooperan se vean beneficiados del esfuerzo de aquellos que si lo hacen, un ejemplo que nos permite observar uno de los tantos problemas que se pueden presentar en un proyecto cooperativo es el pago de los impuestos. Las obras que se ejecutan hacieno uso de los impuestos recabados benefician tanto a aquellos individuos que pagan sus impuestos como quienes no lo hacen, debido a que con ellos se crean bienes como escuelas, hospitales, alumbrado, alcantarillado y bibliotecas por mencionar algunos, así que quien no colabora podrá seguir disfrutando de los beneficios generados por los demás.

Nuestra necesidad de cooperar en grupo se puede observar incluso en nuestra vida cotidiana, podríamos decir, por ejemplo, que cada persona que trabaja ayuda a satisfacer un producto o servicio dentro de la sociedad, más allá de los beneficios en el mercado que esto pueda implicar. Se trata de un ejemplo simplificado, pero nos muestra que es posible colaborar aun persiguiendo una finalidad personal de cualquier índole.

Siguiendo éstas afirmaciones y recordando que para la conformación de una comunidad virtual es necesario que ésta cuente con una meta a cumplir. Debe existir la cooperación entre sus integrantes con la intensión de conseguir dicha meta, por lo que tenemos frente a nosotros la circunstancia de que convivir en comunidades virtuales resulta en la colaboración de sus integrantes.

Hay muchos ejemplos de cooperación en línea y varios de ellos son sumamente exitosos en cuanto a la cantidad de personas que cooperan y de la cantidad de intervenciones en dichas colaboraciones como Wikipedia, The Pirate Bay y Youtube cuyos contenidos son creados y compartidos por sus millones de usuarios, pero surgen preguntas sobre las circunstancias y condiciones que se requieren para que surja la cooperación en línea.

En el presente capítulo observaremos primero las condiciones favorables para la cooperación de manera general y la cooperación en línea de manera particular, revisaremos el papel que juega la accesibilidad dentro de una red social para un sujeto cuyo fin es promover la colaboración para la creación colectiva dentro de una comunidad virtual.

La hipótesis que trabajamos en éste segundo capítulo es que para que un cierto actor promueva de manera exitosa la colaboración dentro de una comunidad virtual o red social en línea, es importante que se procure la mayor accesibilidad dentro de la red.

2.1. Condiciones que favorecen la cooperación.

Cooperar es parte fundamental de la naturaleza humana, pero entonces, ¿cuáles son las condiciones necesarias para que los individuos colaboren?, Michael Tomasello psicólogo cuyo campo de investigación comprende las ciencias cognitivas aplicadas al aprendizaje social y los procesos cognitivos comparados se hace una pregunta similar ¿Por qué cooperamos?, para responder a esta pregunta hace una serie de experimentos comparativos entre niños cuya edad variaba entre desde 12 a los 24 meses y chimpancés con la intensión de observar los procesos de cooperación exclusivos que de nuestra especie, lo cual resulta importante para comprender las condiciones de la cooperación.

Michel Tomasello observa que los niños pequeños tienen una fuerte tendencia a cooperar, a veces a partir de un interés empático, dicha tendencia a cooperar no está influenciada por los premios ni los elogios o por temor a ser castigados, sino por la confianza y la empatía. Los niños sólo actúan con cierto egoísmo por compartir cosas que consideran valiosas. Sin embargo, sus experimentos también revelan que los niños conforme adquieren experiencia social comienzan a hacer juicios a partir de sus propias reacciones y los resultados que estos conlleven en la interacción con otro, de esta manera comprenden que, en la mayoría de los casos, cooperar y ayudar despierta reciprocidad, o sea la misma

actitud en respuesta, pero también que su ayuda y cooperación pueden ser utilizadas por otros para abusar de él, así en posteriores ocasiones pueden valorar, según con quién interactúe y sus experiencias pasadas con esa misma persona, si debe cooperar o no, como explica el autor: "…puede verse como un reflejo ontogenético de la célebre estrategia del 'toma y daca' [tit-for-tat] en la cooperación, especialmente eficaz para mantener la cooperación grupal a lo largo del tiempo" (Tomasello, Michael13-18). El autor menciona también que las normas juegan un papel importante debido a que el castigo por no cooperar, y la culpa contribuyen a estabilizar la cooperación, pero también porque desde el momento en que los niños las reconocen, de manera general, sólo las acatan sino que también las hacen cumplir, es decir, que vigilan que se cumplan las normas.

El texto de Michael Tomasello nos permite observar condiciones que favorecen la cooperación como la confianza, la existencia de una meta común y la reputación debido a que los niños preferían cooperar con aquellos que han demostrado una actitud también cooperativa, entre éstas condiciones se pueden mencionar también la creación de normas, sean estas formales o informales y vigilancia para el cumplimiento de las normas así como el castigo por no cumplir las normas o no cooperar.

Ahora exploraremos la visión de cooperación a partir de la economía, ciencia social que cuenta con una vieja tradición de estudio enfocado a la cooperación y que nos ayudará a comprender las condiciones favorables para la cooperación, de esa manera tendremos otra perspectiva que podremos comparar con la exploración hecha sobre la visión de cooperación de Michael Tomasello.

Martín Krause, economista experto en administración propone que se puede entender si la cooperación voluntaria de los individuos es posible a partir de la teoría de juegos (Krause Martín http://newmedia.ufm.edu/gsm/index.php?title=Krausebienespublicosuno 10 agosto 2011).

Analizaremos uno de los juegos más conocidos de la llamada "teoría de los juegos" con la intención de observar las condiciones de la cooperación que éste nos muestre. La teoría de los juegos es un campo de investigación que según Martín Krause:

> "… intenta estudiar las acciones humanas en sociedad, esto es, cuando existe interdependencia y tanto las acciones que se realicen como los resultados que se obtengan dependen de las acciones de otros. Por esa razón se la asocia normalmente con la estrategia, tratando de determinar cuáles son las acciones que los 'jugadores´ seguirían para asegurarse los mejores resultados posibles" (Krause Martín La teoría de los juegos y el origen de las instituciones 2).

El juego del prisionero es fundamental para comprender las condiciones de la cooperación según Robert Axelrod, quien asegura que el paradigma del juego del prisionero ha sido fundamental para probar una serie de teoremas que demuestran las condiciones bajo las cuales se comienza y se mantiene la cooperación, además siendo motivo para el desarrollo de diversas estrategias, ha proporcionado evidencia sobre el desempeño y el éxito de la estrategia "Tit for Tat" de la cuál hablaremos más adelante (Axelrod Robert On Six Advances in Cooperation Theory, Analyse & Kritik 6).

El dilema del prisionero es un juego donde dos prisioneros fueron capturados por haber cometido un delito menor, sin embargo son sospechosos de cometer un delito grave, como no se tienen evidencias suficientes para acusarlos del mismo, los prisioneros son separados y se les ofrece la oportunidad de delatar al otro a

cambio de darle libertad inmediata o una reducción de su condena. La situación de ambos prisioneros no sólo depende de la acción propia, sino que también depende de lo que el otro decida hacer, de manera que pueden ocurrir cualquiera de las siguientes acciones: que ninguno delate, de esta manera ambos sufren una condena de un año; que ambos delaten, con lo cual ambos deberán cumplir una condena de tres años; o que uno delate y el otro no, de manera que aquel que delate sale libre y el otro pasará cinco años en la cárcel. Así se presentan cuatro escenarios posibles los cuales se presentan en la siguiente tabla:

	Coopera B		Traiciona B	
	Años de A	Años de B	Años de A	Años de B
Coopera A	1	1	5	0
Traiciona A	0	5	3	3

Tabla 2.1.1 Posibles escenarios del juego del prisionero obtenida de (Krause Martín Bienes públicos: definición y categorías 2011).

Es lógico pensar que ambos prisioneros quieren pasar el menor tiempo posible en cárcel o salir libres de inmediato. Como ignoran la decisión que pueda tomar el otro prisionero, y su condena depende de la decisión del otro, cada uno analiza las distintas situaciones según las posibles decisiones del otro: si el otro jugador coopera conviene delatarlo, de esta manera yo salgo libre, pero si me delata, me conviene delatarlo, así obtengo una condena menor, en todo caso me conviene delatar, no importando lo que el otro haga yo obtengo una condena siempre menor, debido a esto, es probable que ambos resuelvan delatar al otro.

Este juego nos ayuda a observar la figura del *free rider*, como se le llama a quien traiciona impidiendo la provisión de un bien público (Krause Martín Bienes

públicos: definición y categorías 2011). La opción en la que ambos jugadores se encuentran en la mejor situación no se alcanza debido a que no existe confianza y cada quien quiere beneficiarse de manera egoísta, es decir, sin importar lo que pase con el otro. Quizá la moraleja de este juego es que bajo condiciones no propicias, la cooperación no existirá aunque sea lo más conveniente, pero ¿cómo podemos mejorar esas condiciones? Martín Krause explica que "...una condición que mejoraría la cooperación entre los prisioneros es la existencia de una norma que castigue la traición" (Krause Martín Bienes públicos: ¿Es posible la cooperación? 2011).

Sin embargo, según Krause, a partir de una modificación del juego del prisionero, en el cual el juego se continúa hasta 300 movimientos y donde cada jugador esta enterado del movimiento del otro, Robert Axelrod encuentra la estrategia óptima para que ambos prisioneros salgan menos perjudicados (Krause Martín Bienes públicos: ¿Es posible la cooperación? 2011).

Esta propuesta del juego del prisionero cuyo objetivo era encontrar la estrategia con la cual ambos jugadores salieran menos perjudicados resultó en la llamada estrategia "tit-for-tat", según la cual el primer jugador debe comenzar cooperando y después repite la acción del segundo jugador, hay que subrayar que Michael Tomasello encuentra una especie de desarrollo natural de la misma estrategia como: una especie de reflejo ontogenético en los infantes (Tomasello Michael 37). Un juego de éstas características podría resultar como sigue:

Movimiento A	A	B	Movimiento B
Coopera	1	1	Coopera
Coopera	1	1	Coopera
Coopera	1	1	Traiciona

Movimiento A	A	B	Movimiento B
Traiciona	5	0	¿?
Traiciona	0 o 3	5 o 3	

Tabla 2.1.2 ejemplo del juego iterado del prisionero obtenida de (Krause Martín Bienes públicos: definición y categorías 2011)

En esta versión del juego del prisionero, los jugadores rápidamente se dan cuenta de que traicionar no ofrece el resultado deseado, así que tenderán a colaborar debido a que es la opción donde ambos obtienen los mismos y mejores beneficios, o quizá debería decirse las situaciones menos desfavorables. También nos permite observar otros factores que intervienen en la cooperación, como la confianza, el castigo, la reciprocidad y el incentivo. El primer jugador comienza confiando en el otro jugador, esperando una actitud recíproca, pero si abusa de la confianza del primero, entonces se castiga dicha acción. Por supuesto que el juego no es perfecto, por algunas particularidades como el hecho de que el segundo jugador siempre tiene la oportunidad de traicionar en la última jugada, pero en general los jugadores encuentran incentivos para seguir cooperando debido al castigo del abuso y los propios beneficios de cooperar. Robert Axelrod explica lo siguiente:

> "En un juego iterado, un jugador puede utilizar una estrategia que se basa en la información disponible hasta el momento de decidir en cada movimiento que debes hacer. Ya que los jugadores no saben cuándo terminará el juego, los dos tienen un incentivo y una oportunidad para desarrollar una cooperación basada en la reciprocidad (Axelrod Robert 24).

A partir del juego del prisionero y su versión iterada podemos encontrar como condiciones que favorecen la cooperación la existencia de una meta común, la confianza entre quienes pretenden cooperar, el castigo por no cooperar, la reciprocidad y un incentivo para seguir cooperando.

Debemos percatarnos que la visión de cooperación de Michael Tomasello y Martín Krause —el primero a partir de un punto de vista antropológico y psicológico, y el segundo a partir de la economía— divergen, sin embargo resulta interesante que en ellas encontremos básicamente las mismas condiciones favorables para la cooperación. Según las perspectivas analizadas, las condiciones que favorecen la cooperación son: una meta común, un incentivo para seguir cooperando, existencia de normas a cumplir, así como la vigilancia para su cumplimiento, castigo por no cooperación, confianza y reciprocidad entre los individuos que pretenden cooperar entre sí y la buena reputación de los mismos, además de un reparto justo de los bienes producto de la cooperación.

Ya hemos mencionado las condiciones que favorecen a la cooperación, ahora trataremos de observar como influyen.

Sea por colaborar o por altruismo, la existencia de una meta a conseguir es necesaria, en el caso de cooperar por colaboración, los individuos tienen una meta común, y en el caso de cooperar por altruismo, los sujetos altruistas que cooperan hacen de la meta de otro una meta común. Pongamos ejemplos:

En un equipo de baloncesto los jugadores colaboran entre sí para conseguir el mayor número de anotaciones posibles e impedir tanto como puedan las anotaciones del equipo contrario, por lo tanto cuentan con metas comunes desde un inicio, de hecho tal agrupación de personas cooperantes se formó con el fin de lograr dichas metas.

Para nuestro siguiente ejemplo vamos a imaginar a una persona mayor que trata de cruzar una avenida peligrosa cargando una caja pesada, la empresa es difícil,

así que un joven que pasa por el lugar se ofrece a ayudarle a llevar la caja por él para que atravesar la avenida le sea más fácil, de esta manera, la meta es personal de parte de la persona mayor, pero el joven, al ofrecer ayuda, hace de dicha meta personal del anciano una meta común cooperando de manera altruista.

Así que podríamos plantear que no importa si se trata de cooperar colaborativamente o de manera altruista, en ambos casos la meta es una meta común sin la cual la agrupación perdería sentido.

La confianza entre las personas que pretenden cooperar es una condición a partir de la cual se puede tomar la decisión de cooperar o no hacerlo, o de cooperar con algunas personas y con otras no. La confianza va muy ligada con la reputación de la otra persona, digamos que si se sabe que una persona no coopera, no es recomendable emprender proyectos de cooperación con la misma. Sobre este punto vale la pena recordar a Michael Tomasello cuando dice: “Sin embargo, a medida que adquieren independencia, los niños deben ser más selectivos y orientar sus actos altruistas hacia personas que no se aprovecharán de ellos y que, incluso, pueden devolverles el favor” (Tomasello Michael 28). Michael en este punto recuerda la famosa estrategia Tit-for-Tat que proviene de la teoría de los juegos y la cual señala que no se coopera cuando el otro tampoco lo hace, actitud que podemos entender como un castigo por no cooperar, o como reciprocidad, debido a que si bien de manera general no se coopera con aquellos que se sabe no suelen hacerlo, también se suele cooperar con aquellos que si lo hacen, creando así un efecto de reciprocidad entre las personas.

Para observar la figura del que no coopera y es castigado, podemos poner el ejemplo de un jugador de baloncesto individualista que no coopera con su equipo, es decir él y el resto del equipo buscan la misma meta, pero dicho jugador lo hace por su propia cuenta. En una jugada ofensiva, se supone que el equipo tenderá a buscar a aquel que se encuentra en una posición ventajosa frente a los oponentes de manera que pueda encestar más fácilmente, pero si un jugador en una situación complicada trata de encestar teniendo la posibilidad de darle el balón a otro en mejor posición, se compromete a encestar o a ser criticado debido a su falta de cooperación, además, si no encesta es probable que el entrenador lo castigue en la banca o que los propios jugadores tengan reservas en pasarle el balón, de ésta manera, durante la mayor parte del juego, el balón será compartido entre aquellos que si cooperan, debido, en parte a una actitud recíproca.

Según Michael Tomasello, las normas existen desde el momento en que se plantean metas comunes con otros, debido a que existe un compromiso normativo de ambas partes y se crean realidades institucionales simbólicas. Podemos ver la existencia de normas y la vigilancia de su cumplimiento como una manera de establecer medidas de control ya que si estas son parte de una realidad institucional, se pueden tomar medidas punitivas contra aquel que las transgreda y así los individuos tienden a cooperar para no verse afectados por estas medidas de control. El hecho de castigar a los individuos por no cooperar o por abusar de aquellos que cooperan lleva la intensión de minimizar este tipo de actos que perjudican o dificultan tanto la cooperación como la confianza para seguir cooperando, al final su pretensión sería perpetuar la cooperación.

Podemos mencionar las investigaciones que Elinor Ostrom, Premio Nobel de economía, realizó sobre comunidades que lograron organizarse para aprovechar lo que llaman recursos de uso común (Ostrom Elinor El gobierno de los bienes comunes 2000). El ejemplo que mencionaremos es el de una comunidad de campesinos en Valencia, España, una región donde el agua no es abundante, así que los regadores de la zona en cuestión en el año 1435 se reunieron para diseñar y aprobar reglamentos formales sobre cómo y quién tenía derecho a aprovechar el agua y cómo se compartiría en años de abundancia. Planearon construir un sistema de riego comunitario, así que debían regular las responsabilidades de su mantenimiento, así como dictar las multas que se impondrían a aquel que no acatara dichas normas. También dieron una solución de bajo costo para la vigilancia debido a que cada regador vigila a sus vecinos, además de un oficial montado que es responsable de patrullar el canal con regularidad y que a su vez es vigilado por el síndico y los propios regadores, es decir, toda la comunidad supervisa el aprovisionamiento de agua.

Esta organización resulto en la necesidad de crear instituciones, de manera que los regadores de siete canales se organizaron en comunidades de irrigación autónomas con un síndico que participa en dos tribunales semanales. El Tribunal de las Aguas es una institución en la que se reúnen los síndicos con el fin de resolver problemas que surjan por el abastecimiento de agua para el cultivo en la región, además cada comunidad paga a un oficial montado. ¿Cuáles son los recursos de uso común en este ejemplo? Podemos observar dos de estos recursos, el agua y el sistema de riego (Ostrom Elinor 121-127).

Debemos darnos cuenta que construir y mantener en buen estado del sistema de riego supone un ejercicio de cooperación que incumbe a toda la comunidad, así como la necesidad de vigilar el adecuado uso del agua es importante para todos los que la aprovechan. ¿Cómo lograron cooperar? Los regadores debieron crear las condiciones apropiadas para minimizar los posibles conflictos y resolverlos en caso de ser inevitables, para ello crearon instituciones, es decir, una figura de autoridad que promueva la cooperación, formalice normas, vigilen y castiguen a los infractores con la intención de perpetuar la cooperación.

Podemos observar a partir de las conclusiones de Elinor Ostrom que una comunidad cuyo fin es cooperar requiere, además de las condiciones que ya hemos mencionado, de una institución encargada de crear normas, resolver conflictos, vigilar el cumplimiento de las normas y castigar a quien no las cumple. La autora identifica la necesidad de crear una institución capaz de vigilar, resolver o evitar conflictos entre los individuos que pretenden cooperar con la intención de aprovechar un bien común (Ostrom Elinor, 148).

Hasta el momento, hemos enlistado las condiciones que, según los estudios de Elinor Ostrom y Michael Tomasello y las soluciones de la teoría de juegos, parecen favorecer la cooperación, pero ¿serán estas las mismas condiciones que favorecen la cooperación en línea?

2.2 Condiciones que favorecen la cooperación en línea

Entendemos la cooperación en línea como un esfuerzo realizado por más de una persona hacia un cierto proyecto usando a la web como espacio donde se lleva a cabo dicha cooperación como Wikipedia, Youtube o un documento compartido

y editado por varias personas en Google Drive usando Internet como medio de comunicación, y donde los agentes cooperantes puede converger en tiempo o no.

Actualmente no es para nada extraño encontrar ejemplos de cooperación en línea, actividades cooperativas se llevan a cabo a diario en este medio cuyos usuarios han sabido aprovechar con distinto fines que van desde organizar una fiesta hasta promover reuniones masivas con fin de divertirse o para organizar manifestaciones masivas, crear una enciclopedia, compartir conocimiento, compartir información o combatir en una guerra virtual dentro de un videojuego, realizar actividades Hacktivistas como las que lleva a cabo el grupo autodenominado Anonymous. Seguiremos enlistando actividades cooperativas en línea, pero será mejor analizarlas más detenidamente.

James Surowiecki nos relata un caso de cooperación en línea que se centra en las investigaciones que se llevaron a cabo a partir de febrero de 2003 para combatir el SARS (síndrome respiratorio agudo severo). Después de que se detectaron 305 personas enfermas de una afección respiratoria con síntomas similares a la gripe, cuyo virus no pudo ser detectado. Los científicos se dieron cuenta de que se enfrentaban a una enfermedad nueva que requería pronta investigación. Laboratorios de Alemania, Canadá, China, Estados Unidos, Francia, Holanda, Hong Kong, Japón, Reino Unido y Singapur, comenzaron a cooperar compartiendo los resultados de su investigación para encontrar el virus causante de la enfermedad, el resultado de éste esfuerzo resultó en la detección del virus en cuestión en un mes. De manera cooperativa un grupo de laboratorios descubrieron el coronavirus, causante de la nueva enfermedad. (Surowiecki James Cien mejor que uno 201-203)

Otro caso, más reciente y que fue mencionado a nivel mundial en los distintos medios de comunicación, es el de la revolución Tunecina, donde algunos jóvenes decidieron dar a conocer lo que sucedía en su país a causa de los serios conflictos internos y promovieron la organización de la revolución, este es un ejemplo de cooperación en línea con el que podemos percibir la capacidad de organización que las personas logran comunicándose por medio de *blogs* y sitios de red social, incluso en situaciones adversas y hostiles.

En Túnez, bajo el mandato de Ben Alí la libertad de expresión no era admitida. El *blog* de Lina Ben Mehnni fue censurado por el régimen gubernamental; sin embargo, ella, como otros jóvenes tunecinos, empleaba los medios virtuales con persistencia para denunciar lo que en su país ocurría. En palabras de Lina Ben Mehnni: “Facebook, Twitter y otras redes sociales han servido a los tunecinos para informarse de lo que sucedía —los medios públicos lo ocultaban— y también para movilizarse… El régimen reforzó la censura, pero los tunecinos somos unos expertos en sortearla” (Cembrero, Ignacio parr. 8).

Otro ejemplo sobresaliente de cooperación en línea es la creación de la llamada constitución colaborativa en Islandia, donde se puede observar que los esfuerzos de participación individual se alían de manera sinérgica para dar lugar al documento más importante de un país. Esto es un parteaguas en la manera de involucrar a la población dentro de la política nacional. Como dice Richard Bater: “Nunca más puede ser contado al mundo por los custodios de lo antiguo, que no se puede confiar en el pueblo para escribir el contrato entre ciudadanos y gobierno y escribirlo bien”. (Bater, Richard, opendemocracy.net, http://www.opendemocracy.net/richard-bater/hope-from-below-composing-commons-in-

iceland, 1, Diciembre, 2011; 27, Enero, 2012). La participación ciudadana dentro de este gran proyecto se llevó a cabo a partir de Facebook, Twitter, YouTube y Flickr.

Las operaciones de Anonymous también son un ejemplo de cooperación en línea. Este es un grupo de ciberactivistas que operan a nivel mundial, el cual, según Joseba Elola, dicen luchar por la transparencia, la libertad de expresión y los derechos humanos (Elola, Joseba. elpais.com, http://www.elpais.com/articulo/reportajes/Somos/Anonymous/elpepusocdmg/20110116elpdmgrep_1/Tes, 16, Enero, 2011; 22, Enero, 2012). Los integrantes de Anonymous han actuado cooperativamente y de manera constante contra diversos sitios del gobierno de los Estados Unidos, entre los que se encuentran el sitio del FBI y de la Casa Blanca, también del gobierno de México, como la página del Senado de la República de los Estados Unidos Mexicanos y de la Secretaría de Gobernación del mismo país a manera de protesta. Este grupo opera en muchas partes del mundo.

Estos ejemplos de cooperación en línea deben ser más bien excepcionales, debido al nivel de impacto que tienen, pero se pueden mencionar otros como Wikipedia, foros de discusión y diversos juegos en línea como los que se ofrecen en el servicio Xbox LIVE, entre otros.

Desde este panorama se podría percibir la cooperación en línea como algo no sólo posible, sino que es muy frecuente hoy en día, pero ¿cuáles son las condiciones que le favorecen?

Observaremos el ejemplo de los juegos cooperativos de Xbox LIVE. Este fenómeno ha sido ya observado por José Ángel Garfias Frías a partir de la observación del

juego en línea de Gears of War. El autor dice que los diseñadores de dicho juego decidieron enfocarse en un estilo de juego basado en el trabajo en equipo y la pelea de dos bandos. (Garfias, José en Comunicación y sistemas emergentes, Facultad de Ciencias políticas de la UNAM, Ciudad de México, 2009, p.151). Los jugadores de Xbox LIVE cuentan con una tarjeta de juego que le da identidad a cada jugador y está constituida por un nombre o seudónimo, una imagen de jugador, y una cuenta que lleva los punto de juego que el usuario adquiere por realizar ciertas acciones en distintos juegos. Los puntos que cada jugador adquiere funcionan como su parámetro de reputación, debido a que dichos puntos son una referencia para que todos los demás jugadores puedan darse una idea de las habilidades de las personas con las que interactúan. Según el autor, los jugadores han logrado desarrollar distintas maneras de comunicación que resultan efectiva dentro del juego, como disparar unas cuantas balas hacia el compañero de equipo o lanzar una granada y atacar al enemigo indican algo dentro del juego, además han creado una suerte de normas informales, como lo es el caso en que dos jugadores, uno de cada bando, en un enfrentamiento cara a cara resultan ambos heridos y en espera del tiro de gracia, el resto de los jugadores deben acudir, en cuanto les sea posible, en auxilio del compañero herido, para que sea él quien elimine al combatiente enemigo (Garfias José en Comunicación y sistemas emergentes 153), haciendo justicia al esfuerzo del camarada que al herir al enemigo resultó también herido. Respecto a estas normas, el autor dice que: "...son reglas no escritas, pero no respetarlas ocasiona hostilidad entre los miembros de un mismo equipo y se hacen necesarias para mantener el orden" (Garfias José 154). Vemos a partir de este ejemplo que cada equipo de jugadores cooperantes tiene una meta común, dichos jugadores han

creado normas, cada uno cuenta con cierta reputación, además, podríamos decir que existe un sentido de justicia hacia el esfuerzo de los camaradas. José Ángel Garfias asegura que cada grupo cooperante cuenta con una inteligencia propia que le hace adaptarse rápidamente y formular una estrategia que se adecúe para combatir de manera eficaz al equipo oponente, él llama a esta inteligencia como "inteligencia colectiva" o "inteligencia de enjambre". Sin embargo, según indica, para que esto suceda debe existir una motivación para que el grupo cooperante funcione, dicha motivación parecen encontrarla en el hecho de que los jugadores se identifican con un bando de las fuerzas virtuales en guerra y luchan por los ideales que estos representan (Garfias José 63).

La inteligencia colectiva o inteligencia en enjambre que menciona José Ángel Garfias (Garfias José 154) también ha sido estudiada por James Surowiecki (Surowiecki James 27-28) y Howard Rheingold (Rheingold Howard 1996), entre otros autores y no lo mencionaremos como una condición que favorezca la cooperación en línea, porque se presenta como resultado de individuos cooperantes que logran actuar sinérgicamente como un único sistema capaz de adaptarse a distintas condiciones con la intención de alcanzar una meta común. A partir de este ejemplo, presumiblemente podemos enlistar las siguientes condiciones que favorecen la cooperación: los jugadores de un equipo tienen una meta en común que es derrotar al otro equipo, han creado normas informales, actúan con justicia entre compañeros y encuentran incentivos para seguir cooperando.

Hasta ahora las condiciones que benefician la cooperación en línea se ajustan a las que habíamos analizado anteriormente a partir de la antropología y la economía,

es decir, que las condiciones que favorecen la cooperación fuera de línea se repiten en la cooperación en línea, exceptuando la creación de una institución con la intensión de vigilar el cumplimiento de las normas, pero enfrentando las condiciones que favorecen la cooperación en ambos ejemplos, vemos que cada uno cuenta con sus propias condiciones, que cumplen dependiendo de la intensión y la forma de la actividad cooperativa.

2.3. Accesibilidad y cooperación.

Hay que recordar que cuando hablamos de accesibilidad, nos referimos a este termino bajo las características mencionadas en el primer capítulo, en el que aclaramos que dentro de una determinada red social, cada a persona o grupo cuenta con cierta accesibilidad, es decir que tiene cierta capacidad para acceder a los recursos de otros actores dentro de la red social lo cual se relaciona implícitamente con la capacidad de cooperación que un individuo o grupo puede obtener dentro de dicha red. Para comprender el término de accesibilidad hay que entender también la centralidad. Estas dos cualidades de los actores dentro de una red social están vinculadas debido que el hecho de conectarse a otras personas o grupos nos permite acceder a los recursos de otros tantos actores, entre más conectados estén estos, más centrados estamos dentro de dicha red, y por lo tanto adquirimos mucha más accesibilidad, caso contrario, es decir, si los actores con quienes nos relacionamos cuentan a su vez con pocas conexiones, nos encontraremos menos centrados dentro de la red social y tendremos menor accesibilidad, esto es como dice el texto Conectados de Nicholas A. Christakis y James H. Fowler “Nosotros decimos que eso nos centra, porque contar con amigos bien conectados nos aleja literalmente de los márgenes hacia el centro

de la red" (Christakis Nicholas y Fowler James Conectados 27). Vemos así que la accesibilidad está muy relacionada con la centralidad, sin embargo no son lo mismo, pues la centralidad es la posición de un sujeto dentro de la red y la accesibilidad define el número de personas o grupos a los que se puede acceder o influenciar, al respecto Nicholas A. Christakis y James H. Fowler mencionan que sus propias investigaciones han demostrado que el grado de influencia de las redes sociales obedecen a lo que llaman "regla de los tres grados" (Christakis Nicholas y Fowler James 40-41) y todo lo que hacemos o decimos tiende a difundirse por nuestra red y tiene cierto impacto en nuestros amigos, en los amigos de los amigos e incluso en los amigos de los amigos de los amigos, así si un individuo pretende emprender un proyecto de cooperación en línea, debe ser capaz de conformar un grupo en línea o aprovechar uno ya existente con la intención de promover la cooperación dentro del mismo, pero además debe obtener una gran centralidad y accesibilidad en dicho grupo, por lo tanto, es de suma importancia que tenga conexión con aquellos actores que tengan a su vez muchas conexiones, esto es punto de gran importancia para aquel que pretende obtener cooperación dentro de una red social en línea.

Christakis Nicholas y Fowler James dicen que la accesibilidad determina el nivel de influencia que tiene un sujeto dentro de una red social, mientras que Félix Requena Santos dice que la accesibilidad determina la facilidad para acceder a los recursos de otros sujetos presentes en la red, a pesar que el autor nunca menciona en qué consisten los recursos a los que hace mención, creemos que esta accesibilidad dentro de la red es fundamental para lograr encontrar cooperación dentro de una red social. "Una estructura de red representa una estructura de oportunidad" (Santos Félix 141). Podemos asegurar que contar con una buena

accesibilidad es fundamental para aquel que busque cooperación dentro una red social en línea, y por lo tanto debería considerarse también como una condición que favorece la cooperación. Veamos ejemplos de cómo la accesibilidad influye en la capacidad de un actor para obtener cooperación dentro de una red social en línea.

Revisaremos las experiencias de dos miembros de un grupo en Facebook llamado Reptilosos que cuenta con 142 miembros y se autodefine como: “El lugar perfecto para todos los amantes de los reptiles, donde puedes compartir fotos y tus experiencias con estos fascinantes animales que tanto nos apasionan...” (Reptilosos 2012). Empecemos revisando la experiencia de Marta Horsfieldi. Marta dice solicitar cooperación en el grupo Reptilosos para resolver dudas sobre la alimentación y el comportamiento de sus tortugas, incluso sobre una infección cutánea que adquirió, al parecer por el manejo del agua de sus tortugas. ¿Cómo se involucra la centralidad y la accesibilidad en la red social con la cooperación que Marta consigue en el grupo de Facebook?

Se puede ingresar a un grupo de Facebook de dos maneras: solicitándolo o recibiendo una invitación. En el caso de Marta, Lex, el administrador del grupo, le envió la invitación a Marta para que se uniera al grupo. Según Marta, ellos se conocieron debido a que participaban en otras páginas cuyo tema central son las tortugas, así que vemos que el hecho de estar conectada a otras personas con un interés común, este caso específico a Lex, le facilitó entrar a un grupo en Facebook, donde conoce a otras personas con el mismo interés, las mismas que cooperan con ella cuando pide algún tipo de ayuda. Podemos decir que una sola

conexión de Marta que tenía muchos vínculos la centró en la red social y esta centralidad le ha permitido obtener cooperación dentro de dicha red.

El caso de Carlos Espinosa es muy similar, él afirma que ingresó también al grupo de Facebook Reptilosos por medio de la invitación de un amigo suyo que al igual que él, también tiene tortugas. El amigo que le invitó a Reptilosos lo conoció en línea, dice haberlo agregado como amigo en su cuenta personal de Facebook gracias a que apareció en el apartado de Facebook donde el sistema recomienda personas que quizás conoces y como observó que también tenía tortugas, lo agregó sin dudar. Carlos también ha solicitado cooperación en Reptilosos y nos da un ejemplo: “Anoche publique una pregunta sobre una duda que tengo sobre la iluminación para un acuario de tortugas acuáticas y esta mañana, al levantarme, he mirado y me habían contestado tres personas, y me ha servido lo que me dijeron por que ahora ya se qué debo poner en el acuario. Carlos también obtuvo cooperación debido a que forma parte de un grupo al que le ha invitado un conocido. De la misma manera que en el caso de Marta, Carlos tuvo mayor accesibilidad en la red social en línea, debido a que un conocido le permitió entrar a un grupo donde hace conexión con muchas personas más, aumentando así su centralidad y facilitándole obtener cooperación.

En un último ejemplo de cómo la accesibilidad es una condición importante para que cierto actor dentro de una red social obtenga cooperación lo obsevamos en el sitio web Livemocha, se trata de un sitio de red social donde se puede brindar ayuda a cualquier usuario, pero sobre todo con ciertos amigos, como se le llama a las personas con las que se tiene una conexión directa. El motivo es, en parte porque los amigos solicitan ayuda, pero también por el hecho de que

para ser amigos en el sitio, se envía una solicitud de amistad que es recibida, y si se acepta, se forma un “contrato informal” para cooperar de manera recíproca. A partir de esta cooperación recíproca, para aquellos usuarios con más amigos en su lista de Livemocha, será más fácil obtener comentarios, evaluaciones y correcciones, que para aquellos que cuentan con una lista pequeña de amigos. Dicho de otra manera, es más sencillo obtener cooperación dentro de un sitio de red social para una persona que se encuentre mejor relacionado en dicha red, vemos que el actor que tiene mayor accesibilidad es quien mejores posibilidades de adquirir cooperación, éste es un argumento que no suele ser mencionado en temas de cooperación, sino más bien en temas de relaciones de poder o de marketing, pero creo que es un punto fundamental para la cooperación en línea, por lo cual lo considero una condición más que favorece la cooperación en línea, vemos la importante relación de accesibilidad dentro de la red social en línea y la cooperación en línea.

Recordando que en una red social de libre escala la mayor parte de los actores cuentan con un número más o menos similar de conxiones, pero existen unos cuantos centros, es decir, nodos altamente conectados, así si un actor cualquiera dentro de una red social quiere obtener cooperación dentro de cierta red social, una de sus principales preocupaciones será obtener una gran accesibilidad y centrarse dentro de la misma, un camino para ello será lograr influenciar a algún actor centro dentro de la dicha red social en línea.

Ahora nos dedicaremos a comprender cómo es que a partir de la intercreatividad que surge dentro de una comunidad virtual en Facebook, se puede crear, de manera cooperativa una, cantinga de capoeira.

Capítulo 3. Intercreatividad en Facebook para la creación de una Cantinga de Capoeira.

En el presente capítulo explicaremos qué es la intercreatividad según la concepción original de Tim Berners Lee, y revaloraremos el término a partir de conceptos que consideramos afines, como multitudes inteligentes y multitudes instantáneas. Se harán notar las similitudes entre los conceptos, evaluando una definición de intercreatividad adecuada para esta investigación y apropiada para el estado actual de la Web y a las vistas de proyectos intercreativos existentes. Observaremos cómo es que la cooperación en línea permite la intercreatividad, así como el papel que juega en ello la centralidad dentro de una red social en línea de la persona que promueve dicha cooperación, además se explicará cómo es que la intercreatividad se puede propiciar en los proyectos de cooperación en línea.

Para advertir, de manera empírica, la relación entre redes sociales en línea, cooperación en línea e intercreatividad, dentro de la presente investigación se ha planteado trabajar un proyecto de cooperación en línea, el cual se desarrollará a partir de un grupo en Facebook cuyo objetivo fundamental fue crear una comunidad virtual, en la cual se promueve la cooperación en línea para la creación una cantinga (canción de capoeira), la cual tiene la pretensión de ser presentada en el primer *Capoeirando México,* evento donde se invita a la participación de capoeristas de todo México.

Debido a que la capoeira es una disciplina compleja, quizá difícil de comprender por quienes no la practican, es necesario explicar qué es y la importancia de la música dentro de esta disciplina.

La hipótesis que se plantea en el presente capítulo es que la creación de una cantinga por cooperación en Facebook se hace posible a partir de la intercreatividad.

3.1 Intercreatividad.

¿Interactividad + creatividad = intercreatividad? Tim Berners-Lee creía que la intercreatividad beneficiaría a la gente, acelerando la velocidad de trabajo, permitiendo diversidad de opiniones y cooperación sin importar la ubicación geográfica. (Berners-Lee, Timothy). Considerando lo anterior, el concepto original de intercreatividad es el proceso de hacer cosas o resolver problemas en grupo a partir de un espacio virtual. Es importante considerar que la intercreatividad es un término que Berners-Lee acuñó cuando la web aún se planeaba, y en Internet se vislumbraban algunas posibilidades de trabajo cooperativo que hoy en día son una realidad en manos de los usuarios de Internet.

La intercreatividad, desde sus bases, plantea la posibilidad de que —aprovechando la interacción entre personas que se conectan por medio de la web— se podría compartir información y solucionar problemas comunes, siendo éstos uno de los motivos principales para que Timothy Berners-Lee creara la Web.

En un inicio Berners-Lee promovió la libre apertura de información, ya que imaginaba esta capacidad de la Web como algo importante para facilitar el trabajo cooperativo, pero la gente se resistía a hacer uso de la Web debido a que no quería compartir información sobre todo de sus obras, después se percató de que era necesario para que la gente compartiera información, que pudieran escoger qué información compartir y cuándo hacerlo, teniendo la certeza de

que su información está segura. Tenemos aquí un viejo dilema que se acarrea desde los inicios de la Web: compartir información puede significar que grupos humanos puedan trabajar sin confluir en el mismo espacio y en el mismo tiempo. Aprovechando la web de esta manera, muchas personas se han beneficiado, al crear la Wikipedia, por ejemplo, pero también ha traído conflictos como lo es el caso de Wikileaks, que se trata de un polémico esfuerzo de apertura a la información. La importancia del tema en la actualidad se puede observar en la reciente declaración del acceso Internet como derecho humano en la cual condena a los países que filtren o bloqueen contenidos en Internet (CNN MÉXICO La-ONU declara el acceso a internet como un derecho humano 2011).

Berners-Lee concibió la web como un medio que posibilitara la colaboración entre personas, medio al cual todo el mundo tuviera acceso inmediato e intuitivo no sólo para navegar, sino para interactuar con otras personas, incluso crear de manera colaborativa (Berners-Lee, Timothy). Es cierto que la web no es un medio donde todos tengan acceso inmediato e intuitivo, más perece un anhelo del autor, aunque la ONU recientemente ha declarado el acceso a Internet como derecho humano, además que su uso sea intuitivo es otro tema igual de complejo que no abordaremos por no salir de los márgenes de la presente investigación. En cuanto al tema de compartir archivos entre usuarios, que planteó Berners-Lee, los internautas en la actualidad se comunican a partir del uso de correos electrónicos, sistemas peer to peer, *chat*s, *blogs*, y aplicaciones como Facebook, Twitter, MySpace, etc.

Se puede decir que Internet y la web son el medio y el espacio que han sido adoptados y transformados por los usuarios, convirtiéndose estos en prosumidores,

es decir, productores de los contenidos que consumirán (Scolari, Carlos 248), hablamos no tanto de cambios tecnológicos, como de cambios sociales, los internautas hoy en día encuentran común compartir información y cooperar en línea de alguna manera, pero ¿qué hay sobre solucionar problemas? En lo que se refiere a la solucionar problemas que atañen a un cierto grupo de personas con ayuda del uso de la web, existe un caso de ejemplo que nos permite observar que esto es posible.

La nueva constitución de Islandia es un ejemplo de cómo se pueden usar estas herramientas con el fin de permitir la cooperación de un amplio grupo de personar para facilitar la solución a un problema compartido, de manera que la población colabora por medio de Facebook, Twitter, Youtube y Flickr para crear un nueva constitución política, ya que según Katrin Oddsdóttir, una de las 25 personas que componen el consejo constituyente, “Si no hacemos que la gente participe ahora, no va a existir un sentimiento de propiedad hacia el nuevo documento”. (Gutiérrez Óscar Islandia reforma la Constitución vía Facebook 2011).

Hay que mencionar que la idea de intercreatividad fue concebida por Berners-Lee en 1996, por lo cual tanto el concepto como sus implicaciones quedaron supeditadas a la imaginación, aplicaciones y contenidos existentes en Internet en ese entonces, sin embargo, ha servido de cimiento teórico al código abierto y la web 2.0, por otra parte, hay consecuencias en la Intercreatividad que no fueron consideradas, caso que será analizado a continuación, tomando por ejemplo las actividades de WikiLeaks.

WikiLeaks cumple con las características de un trabajo intercreativo en el que sobresale la idea de libre acceso a la información y trabajo cooperativo en

Internet. Pero la actividad de este sitio web, provocó que el gobierno de Estados Unidos intente tomar medidas legales contra Julian Paul Assange, fundador, director y colaborador de WikiLeaks. WikiLeaks, es una organización donde se trabaja de manera colectiva y anónima para publicar informes y documentos gubernamentales, haciéndolos del dominio público (Chirinos Carlos ¿Qué es WikiLeaks? 2010).

Julian ha sido acusado por el Pentágono de exponer la vida de los soldados estadounidenses debido a que publicó un video donde se muestra soldados disparando a periodistas y civiles en Irak, (EL UNIVERSAL, EU encubrió torturas en Irak: WikiLeaks 2010). Hillary Clinton, acusó a WikiLeaks de poner "en peligro las vidas estadounidenses o de sus aliados" y de amenazar la seguridad nacional de EU. WikiLeaks ha publicado cientos de documentos clasificados como secretos y confidenciales (EL UNIVERSAL EU encubrió torturas en Irak: WikiLeaks 2010).

Las actividades de Assange incomodaron al gobierno de Estados Unidos, que armó un caso para acusarlo de conspiración por la difusión de dichos documentos clasificados como secretos.

> Desde que Wikileaks llevó a cabo sus primeras filtraciones de documentos sobre la guerra de Irak (40.000 archivos) y la misión en Afganistán (77.000 archivos que documentaban 20.000 muertes), la Fiscalía estadounidense estudia la posibilidad de imputar a Assange un delito de violación de la Ley sobre Espionaje de 1917, aunque sin éxito…(EL PAÍS EE UU intenta armar un caso de conspiración contra Assange 2010 3).

Entonces WikiLeaks informa al público sobre los actos secretos y confidenciales de distintos gobiernos gracias a la contribución anónima de sus colaboradores. Estas publicaciones, condenadas por unos y agradecidas por otros, abren paso a una discusión con profundas implicaciones éticas, políticas y sociales, que no se

trataran en éste documento por no ser pertinentes, pero que se deben mencionar como consecuencias de la intercreatividad en este proyecto.

Se aprecia entonces que haciendo uso de la intercreatividad se tiene la capacidad de compartir información, comentarios, propuestas, debates, votaciones, que permitirían a un grupo de personas resolver un problema, sin importar su ubicación o convergencia temporal que es lo que se busca reproducir dentro de la presente investigación.

Multitudes inteligentes e inteligencia colectiva son conceptos que concuerdan teóricamente con la intercreatividad, básicamente todas las características del original concepto de intercreatividad se encuentran reflejadas en multitudes inteligentes e inteligencia colectiva, aunque sea de manera parcial, por ello los consideramos maneras de intercreatividad que al analizarlas nos pueden brindar información relevante sobre nuestro tema principal.

3.1.1 Multitudes inteligentes

(Smart Mob) Multitudes inteligentes es un concepto que usa Howard Rheingold para describir las manifestaciones en las que se coordinan y cooperan personas que posiblemente no se conozcan, pero que se comunican rápidamente y de forma exponencial mediante medios electrónicos. Estas multitudes inteligentes se comunican gracias al uso generalizado de dispositivos de comunicación e Internet, pero más que la evolución de medios o dispositivos, lo notable es que significa la apropiación de estos por parte de un grupo de personas que buscan un mismo fin. Un ejemplo de estas multitudes inteligentes es el papel que jugaron las redes sociales en la reciente revolución Tunecina, donde según el diario El

País, entre los considerados héroes, según los propios tunecinos, se encuentran un piloto, un rapero y dos *blog*ueros. Al respecto Lina Ben Mehnni dijo “Desde Tunisian Girl [el título de su *blog*] denuncié la censura en Internet impuesta por el régimen y defendí los derechos humanos y entonces comenzaron los problemas”. (Cembrero Ignacio “Gracias a las redes sociales los tunecinos se movilizaron” 2011 3).

En Túnez, bajo el mandato de Ben Alí la libertad de expresión no era admitida, el *blog* de Lina Ben Mehnni fue censurado como era común por el régimen gubernamental, sin embargo, ella, como otros jóvenes tunecinos usaban los medios virtuales con persistencia para denunciar lo que en su país ocurría. El uso de redes sociales como Facebook y Twitter, según Lina Ban Menhni sirvieron a los Tunecinos para comunicar aquello que su gobierno y los medios públicos, que el gobierno controlaba, pretendía ocultar y callar (Cembrero Ignacio 2011).

Un Smart Mob tiene la capacidad de resolver problemas de organización, comunicación y cooperación, la actividad de *blog*ueros en Túnez sobresalen por haber persistido aún frente la censura de sitios y *blogs* que impedía visitarlos en dicho país y de la represión de la que eran víctimas. Este tipo de comportamientos permite percatarse de sociedades que han logrado establecer comunicaciones y relaciones fuera del espacio físico y que cotidianamente mantienen comunicación rápida a través de medios como: *chat*s, *blogs*, redes sociales, SMS (Servicio de Mensajes Cortos) y correos electrónicos, medios en los que se pueden expresar, ya que permiten cierta democratización, libertad y diversidad de opiniones que en ocasiones no se pueden encontrar en otros medios como la radio o la televisión.

Algunos de los movimientos realizados por éstas multitudes inteligentes, a las cuales que se les ha llamado Multitud instantánea o Flash Mob, tienen el fin de denunciar, reclamar, divertirse o manifestarse, aunque en algunos casos se llegan a formar multitudes furiosas que desatan en una ola violencia; para consultar ejemplos revisar (Cobo Cristóbal Las multitudes inteligentes de la era digital 2006 6-9).

No todos los Smart Mobs deben encontrarse en un espacio físico, también lo pueden hacer en un espacio virtual, éste es el caso de una multitud sin nombre que decidió hacer gesto de reprobabilidad al asesinato de Anna Svidersky, una joven que vivía en Vancouver. En el sitio http://www.annasvidersky.net/condolences/gbook.php una multitud ha expresado sus condolencias, de manera que a la fecha de marzo del 2012, cuenta con 15,829 comentarios, la última registrada con fecha del 26 de mayo del 2011. Este ejemplo permite observar cómo una multitud inteligente se congrega con un mismo fin en un espacio virtual.

3.1.2 Inteligencia colectiva

El concepto de inteligencia colectiva se mueve bajo el precepto de que nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo y que todo el conocimiento está en la humanidad. La inteligencia colectiva se aprovecha de las inteligencias individuales, por ello no las limita, sino por el contrario, las potencia y las exalta, tampoco busca fusionarlas, sino que trabajen en conjunto (Lévy Pierre Inteligencia Colectiva por una antropología del ciberespacio 2004 65). Pierre Lévy propone que existe la posibilidad en la cual, a partir de inteligencia colectiva, la humanidad produzca información, comparta sus experiencias y aprendizajes

con todas sus particularidades, donde se acepten todas la ideas y singularidades (Lévy Pierre. 2004 37-46). Formar una especie de espacio del saber común de la humanidad que no descansaría y sea inagotable. La propuesta es posible, pero la mera posibilidad no implica su realización, la cual suena utópica, Pierre menciona que se acepten todas las particularidades de los aprendizajes, eso implica posiciones opuestas en las que discusiones y debates, lo cual se trata de eludir en proyectos de cooperación en línea como las *wikis*, por ejemplo, en Wikipedia se tratan de evitar las discusiones y debates pretendiendo un punto de vista neutral (WIKIPEDIA, Punto de vista neutral 2010), además del vandalismo, que Wikipedia combate con la ayuda de algunas herramientas semiautomáticas y la de sus colaboradores (WIKIPEDIA Vandalismo 2012).

Pierre Lévy indica que se requiere el uso una tecnología molecular de la información para la creación de la inteligencia colectiva. El autor distingue dos tipos de tecnología que puede usar la humanidad: las tecnologías “molares”, que toman las cosas al por mayor, en masa, a ciegas, de manera entrópica y las tecnologías “moleculares” que dirigen muy hábilmente los objetos y los procesos que ellas controlan (Lévy Pierre 2004 31-35). Es ahí donde la informática tiene un papel fundamental, debido a que se trata de una técnica molecular de la información que permite reproducir, difundir, generar mensajes modificarlos a voluntad, combinarlos, ligarlos, corregirlos y aumentarlos, generaliza las interacciones y cálculos, todo en tiempo real (Lévy Pierre 2004 39).

La inteligencia colectiva necesita aprovechar lo que Pierre Lévy llama inteligencia viva, que no es más que el saber de una persona que, conforme pasa su vida, se modifica y se aumenta, la singularidad de los individuos o identidades de

conocimiento, cuyas cualidades son distintas, a las cuales se debe respetar la pluralidad, la libertad de opinión y la cooperación colectiva.

La inteligencia colectiva, según Pierre Lévy requiere el entender a cada persona como una identidad de conocimiento, de la cual podemos aprender y a la cual podemos aportar también experiencias y conocimientos. Es decir, que los individuos son capaces de enseñar y aprender de los demás y para que esto suceda no se requiere un eje regulador (Lévy Pierre 2004 19). Esto último es contrastante con el trabajo cooperativo en Wikipedia en el cual, según hemos mencionado anteriormente, aboga por un punto de vista neutral, por lo cual la individualidad del conocimiento no se ha integrado plenamente, no así en LiveMocha, que se trata de un Sitio de red social cuya finalidad es el aprendizaje de idiomas donde el conocimiento personal es solicitado.

Lévy propone la posible creación de un espacio de cooperación donde confluyan los saberes individuales de la humanidad. El nombre de este espacio lo llama Cosmopedia (Lévy Pierre 2004 120). La inteligencia colectiva es una posibilidad, pero el desarrollar las herramientas no es suficiente, para que se lleve al campo de la realidad es necesario, lograr organización y regulación de manera que los miembros de un grupo trabajen juntos, y se multipliquen imaginaciones y experiencias, pero esto quizá supondría el comenzar a limitar las libertades de los participantes lo cuál en el texto de Pierre Lévy no se menciona como una posibilidad, pero además, ateniéndonos a su texto, sería una manera de obstaculizar aquello que denomina como inteligencia viva. El hecho de que en las *wikis*, proyectos más cercanos a la visión de la Cosmopedia de Pierre Lévy, no se valore el conocimiento vivo parece una muestra de que éste aspecto valorado en

la Cosmopedia, no ha encontrado la manera de ser introducida o aceptada, por ser un peligro de debate continuo.

Vamos ahora a observar de manera integral cómo es que se relacionan la intercreatividad con las multitudes inteligentes y con la inteligencia colectiva para comprender de mejor manera la intercreatividad.

3.1.3 Relación entre intercreatividad, multitudes inteligentes e Inteligencia colectiva

El vínculo entre multitudes inteligentes, inteligencia colectiva e intercreatividad radica en que los tres conceptos se sustentan en la cooperación de personas a través de medios virtuales como Internet, que es el que atañe en la presente investigación y los cuales Manuel Castells llamaría medios de autocomunicación en masa (Castells Manuel 2009 108). Se trata de una comunicación de muchos a muchos y de manera interactiva. Los tres conceptos también se basan en que la cooperación pretende el cumplimiento de una meta aprovechando las capacidades de dichos medios, donde para la difusión de los mensajes no importa la distancia territorial, sino la forma de la red social donde viajan.

Debido a que consideramos los conceptos de multitudes inteligentes e inteligencia colectiva como ejemplos de intercreatividad, presentamos la siguiente tabla con el fin de observar de manera resumida el panorama en conjunto de las cualidades que podemos encontrar dentro de la intercreatividad. Cooperación, diversidad e interacción, son cualidades que se valoran en un trabajo intercreativo, además se observa que, según lo expresado dentro de éste capítulo, que la intercreatividad podría resultar en un trabajo de manera más eficiente. La tabla fue creada según

lo que Berners-Lee, Pierre Lévy y Howard Rheingold expresaron de manera explícita en sus textos y se explica cuando ésto no es así, pero la característica mencionada se reconoce en los ejemplos citados anterirmente, por lo cual se propone que todas las características de la tabla sirvan para enriquecer el concepto de interceatividad como aglutinante de lo que creemos distintas visiones de un mismo fenómeno.

	Intercreatividad	Multitudes inteligentes	Inteligencia colectiva
Cooperación	✔	✔	✔
Eficiencia trabajo	✔	Podemos considerar por los ejemplos observados que la eficiencia de las multitudes se encuentra en la comunicación por medios virtuales, sus fines son variados.	✔
Diversidad	✔	El autor no lo menciona como característica, tampoco la rechaza, hablando de multitudes, la diversidad perecería intrínseca.	✔

	Intercreatividad	Multitudes inteligentes	Inteligencia colectiva
Libertad de opiniones	El autor no lo menciona, considerando el ejemplo de la reforma a la Constitución de Islandia, la Libertad de opinión fue necesaria	El ejemplo de sobre la revolución Tunezina depende de la libertad de opinión, el autor no lo menciona	✔ Pierre Levy dice que hay que respetar la pluralidad y la libertad de opinión, sin embargo el ejemplo de Wikipedia indica que debe haber un punto de vista neutral
Interacción	✔	✔	✔
Organización	✔	✔	El autor no lo menciona, los ejemplos no lo revelan

Tabla. 3.1.3.1 Diversos enfoques que enriquecen el concepto de Intercreatividad, (Elaboración propia).

La intercreatividad se entenderá entonces como la manera en que un grupo de personas que interactúan y cooperan en línea con el fin de crear o resolver conjuntamente un problema aprovechando la diversidad y la libertad de opiniones para permitir lo que Pierre Lévy expresaría como inteligencia viva.

Al adoptar este significado para el término de intercreatividad, no se trata de fijar el significado como única posibilidad, cerrar la evolución del término no es lo que se busca, sino replantearlo y acotarlo para la presente investigación.

3.2 Intercreatividad en Facebook.

Resulta evidente que un proyecto intercreativo se puede llevar a cabo en un Sitio de red social como Facebook debido a que tiene dos cualidades fundamentales para facilitar el trabajo intercreativo: la capacidad de compartir información de manera inmediata y la capacidad de aprovechar las redes sociales para formar un grupo o comunidad cooperante.

A pesar de que, como bien explica Gabriel Sued, las áreas de inserción de información en Facebook están predeterminadas y preconfiguradas, es decir, el usuario normalmente no configura ni la apariencia ni la herramientas dentro de su interfaz (Sued Gabriel en Proyecto Facebook y la posuniversidad 61), la capacidad de compartir información en texto, imágenes, video y audio permite la diversidad de producción creativa en los distintos medios con lo cual Facebook puede tomar el papel de aglutinador de información. En cuanto al aprovechamiento de las redes sociales, Facebook, debido a que es un Sitio de red social, permite acceder a las redes de las personas que se encuentran en nuestra propia red para aumentar con ello la centralidad y la accesibilidad para aquel que busque la cooperación, a quien hemos llamado dentro de la presente investigación como coordinador de proyecto. Otra herramienta útil en Facebook es la pregunta del perfil la cual, dentro d permite la participación permitiendo la proposición de diversas posibles respuestas a una pregunta y se vote entre ellas.

Otra ventaja del posible uso de Facebook para proyectos intercreativos es que al tratarse del sitio de red social más usado en nuestro país, así 7 de cada 10 mexicanos con acceso a Internet tienen una cuenta en Facebook según lo indica el estudio Millward Brown (Millward Brown México 17), de esta manera se asume la gran ventaja de que se eliminan, si bien no por completo en gran medida, las dificultades para el aprendizaje de la interfaz por parte de las personas que participarán dentro de dicho proyecto, así también se facilita conformar un grupo cooperante ya que de manera particular para la realización de la presente investigación se ha detectado que existe un amplio número de capoeristas mexicanos que utilizan Facebook, lo cual facilitará al coordinador de proyecto comenzar la formación del mencionado grupo.

Nuestra hipótesis apunta a que en Facebook se puede crear un espacio adecuado para crear una cantinga (canción de capoeira) a partir de la intercreatividad, siempre y cuando exista una figura que coordine este proceso y ésta tenga la mayor accesibilidad dentro de un grupo creado con tal fin. Por ello, es necesario que expliquemos qué es la capoeira y cuál es su vínculo con la música.

3.3 Capoeira y su música.

La historia de la capoeira inicia casi a la par con la historia de Brasil e inicialmente fue practicada de manera exclusiva por esclavos procedentes de diversas etnias africanas, según explica Antonio Liberac, existe documentación policial de 1820 que por practicar la capoeira en la ciudad de Rio de Janeiro se encontraban en las prisiones de esclavos personas de Angola, Congo, Mozambique y Cassange. (Antonio Liberac Cardoso Simões Pires Capoeira es Defensa, Ataque, Ginga Corporal y Malicia 55). Los practicantes de capoeira del siglo XIX se dividían

en dos grandes bandos: nagoas y guaiamus, solían acontecer enfrentamientos entre ambos en los cuales un bando cantaba y el otro respondía después con otro cántico, dichos cánticos, según Antonio Liberac, eran llamados de tonadas y formaron parte del juego como elemento lúdico y de desafío.

La capoeira es una expresión cultural nacida en Brasil, pero que hoy en día es practicada en diversos países, incluyendo México y en todos los continentes (COORDINACIÓN DE DIVULGACIÓN Capoeira s.d.). La capoeira es una expresión cultural muy compleja que incluye aspectos deportivos, marciales, religiosos, musicales, de danza, de expresión corporal e históricos, como dice Ricardo Pamfilio: "La capoeira es un arte marcial que se práctica siempre con música, la capoeira es no sólo un deporte en el cual la música es indispensable, sino también una filosofía de vida, cuyos fundamentos se refieren a una lucha por la libertad y el autoconocimiento" (Pamfilio de Sousa, Ricardo La música en la capoeira Angola de Bahía 87). Según Instructor Guerreiro, capoeirista mexicano, dice que:

> La capoeira es un todo bien complejo porque hay gente que dice que es danza, hay gente que dice que es lucha, hay gente que dice que es folklore brasileño, entonces, la han caracterizado de muchas formas y yo creo que cada una de esas cosas que se han mencionado se complementan, si es lucha, si es arte marcial, si es danza, si es folklore, si es música, pero es todo, no es sólo una cosa (Instructor Guerreiro).

Instructor Guerreiro nos dice, de manera muy similar a lo que señala Ricardo Pamfilio de Sousa, que la capoeira se trata de una actividad compleja que involucra lucha, música, danza, teatro, etc., pero ¿cómo se practica? Hay que saber sobre dos momentos en los que los capoeiristas aprenden y practican capoeira: el entrenamiento y la roda. El entrenamiento según nos explica instructor Guerreiro, involucra la práctica de la parte musical, es decir, aprender

a tocar los instrumentos y las canciones de capoeira que, cabe destacar, se cantan siempre en portugués, después se hace calentamiento, estiramientos, movimientos de capoeira y secuencias de movimientos, las cuales podemos comprender como ensambles de movimientos de ataque y defensa cuya intensión es que el capoeirista comprenda distintos escenarios de ataque y defensa con la finalidad de entender las posibilidades de los movimientos para una posterior improvisación de los mismos (Instructor Guerreiro 4:13-8:00).

La roda es donde el entrenamiento de la capoeira cobra sentido. La roda es una formación circular que forman los practicantes, formación que, según instructor Guerreiro proviene de una tradición donde los africanos esclavos en Brasil formaban un espacio para ellos, donde si bien no podían regresar a África, ese pequeño espacio circular entre sus compañeros, era su propia porción de África, el espacio donde hacían su ritual. En la roda se comienza a tocar la música, después todos los presentes cantan los coros y baten palmas, en ese momento es cuando los capoeiristas “juegan” (simulan un combate) entre ellos. Instructor Guerreiro es enfático en que la actividad que hacen los capoeristas que se encuentran al centro de la roda se le denomina *jogar* (jugar), no luchar o competir, se trata de un juego donde quienes se encuentran *jogando* improvisan movimientos de ataque, defensa y acrobacia, donde siempre existe la posibilidad de tener un contacto físico fuerte como una patada (Instructor Guerreiro 9:00-12:20).

Para este proyecto de investigación es importante resaltar que la música tiene un papel importante e integral dentro de la capoeira junto con los movimientos de ataque y defensa, las acrobacias y la improvisación, las música de capoeira se lleva a cabo con una batería, como se le conoce al conjunto de instrumentos

usados en la roda entre los que podemos encontrar el berimbau, instrumento de arco con una cuerda que se toca con un caxixi, el pandero, el atabaque que se trata de un tambor percutido por las palmas del músico, el reco-reco mejor conocido en México como güiro y el agogô que se trata de una doble campana metálica que se percuciona con una baqueta de madera. El berimbau es el instrumento principal de la capoeira y cabe mencionar de manera muy particular cómo funciona debido a que como dice Contra Mestre Ciganno es un instrumento que casi desaparece de cualquier otro uso excepto de la capoeira (Contra Mestre Ciggano 1:40-1:49). El berimbau es un arco tensado con un alambre metálico que es golpeado con una baqueta de madera y a la que se le puede agregar más tensión con la presión que ejerce el músico con una moneda o una piedra para producir distintos sonidos. El músico que utiliza el Berimbau lleva también un caxixi, una especie de sonaja que porta en la misma mano de la baqueta, además, el berimbau lleva una calabaza seca cortada que permite distintas resonancias según la cercanía con el cuerpo del músico. Se pueden distinguir tres tipos de berimbau: el gunga, el medio y el viola, según producen sonidos más graves o más agudos. Ricardo Pamfilio de Sousa nos explica su funcionamiento de la siguiente manera:

> Los patrones rítmicomelódicos producidos por ese instrumento son llamados por los capoeiristas de toques. Esos toques consisten básicamente en combinaciones rítmicas y variaciones de timbre en los tres sonidos diferentes del instrumento: 1) el más agudo, ejecutado por la percusión de la vara en la cuerda del berimbau tensionada por el doblón; 2) menos agudo, en el cual el doblón queda sobre la cuerda, sin tensionarla; 3) el más grave, ejecutado con la percusión de la vara en la cuerda suelta del berimbau.
>
> En el berimbau, se combinan los tres sonidos básicos del instrumento a las variaciones del volumen y del timbre, que son regulados por el control de la posición y de la distancia de la apertura de la calabaza con relación a la región abdominal del instrumentista y de la intensidad

de la percusión de la vara (de Sousa Ricardo. La música en la capoeira Angola de Bahía 94).

La roda de capoeira se trata de una formación circular creada entre los capoeristas y la batería, como se le denomina al conjunto de instrumentos usados en la capoeira. Una vez que la roda se completada, el berimbau gunga, es decir el que produce el sonido más grave y que por lo general lleva el practicante con mayor grado o el maestro, comienza a tocar, después tocan los panderos, los primeros capoeristas que participarán en el juego se colocan frente a frente bajo el berimbau, entonces comienza el canto a la vez que los jugadores más cercanos a los instrumentos se acercan al berimbau gunga. Comienza un tipo de canto llamado *ladainha*, después se pasa a otro tipo de canto llamado "chula", después se canta el primer corrido o cantinga que es el tipo de canción que se cantará durante el resto del tiempo que dure la roda, en el primer coro de este corrido, los demás instrumentos entran en acción y se inicia el juego entre los capoeiristas que se colocaron anteriormente bajo el berimbau gunga. Durante todo el juego, se continúa la música, se cantan diversas cantingas y los jugadores se van alternando. Para finalizar el juego, se canta una cantinga llamada "*Adeus, adeus*" y cuando el capoeirista que toca el berimbau gunga grita "*Iêh*", el juego se da por terminado (de Sousa Ricardo 90-91).

Debido a que con el tema de la música en la capoeira se desarrolló el trabajo empírico de la investigación, hay que saber sobre la existencia distintos ritmos musicales llamados toques que expresan qué tipo de *jogo* se debe practicar dentro de la roda, entre los ritmos se encuentran:

1. Angola que es el toque que se utiliza para un juego a nivel de piso, es decir que carece de acrobacias, se caracteriza por ser lento.
2. *São Bento Grande de Bimba*, también conocido como *São Bento Grande de Regional*, se toca de manera exclusiva con un berimbau medio y un pandero a cada lado de éste, el ritmo exige mucha técnica y atención.
3. *São Bento Grande de Angola*, es usado para un juego rápido y acrobático.
4. *São Bento Grande*, para hacer hincapié en la parte luchística dentro del juego.
5. *São Bento Pequeño*, es un ritmo cadencioso y lento.
6. *Iúna*, se toca para que alumnos graduados puedan demostrar sus habilidades.
7. *Cavalaria*, es un toque de alerta que se utiliza para advertir el peligro en el juego, aunque en la época de esclavitud en Brasil, era usado cuando se acercaba un policía o un guardia.
8. *Samango*, se utilizaba antiguamente para advertir la aproximación de personas ajenas al lugar.
9. *Santa María*, era el toque usado cuando un capoeirista tomaba una navaja con el pie o la mano.
10. *Banguela*, es el toque que se usa cuando se quieren calmar los ánimos en la roda.
11. *Amazonas*, se trata de un toque festivo para saludar a algún visitante importante.
12. *Idalina*, toque usado para el juego con navaja.
13. *Regional de Bimba*, es un toque para jugar capoeira de manera combativa (Professora Magali Toques de capoeira 18).

Una vez que se han explicado la intercreatividad, qué es capoeira y su vínculo con la música, podemos planear la realización de un proceso intercreativo en un grupo en Facebook con dicho propósito.

3.3 Metodología

Se toma como punto de partida la metodología de Proyecto Facebook coordinado por Alejandro Piscitelli, filósofo experto en los medios virtuales, debido a que se trata de un proyecto con muchas similitudes al que se pretende trabajar dentro de la presente investigación. En dicho proyecto experimentaron sobre el uso de Facebook en busca de nuevas rutinas de aprendizaje y enseñanza para la Cátedra de Introducción a la Informática, a la Telemática y al Procesamiento de Datos en la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

La metodología de Proyecto Facebook, es como sigue:

- Conformar un cuerpo de trabajo que facilite la producción (coordinador de proyecto, integradores y multimedialistas).
- Hacer comisiones para abordar distintas problemáticas.
- Integrar participantes en un mismo espacio virtual (grupo en Facebook).
- Mantener la comunicación en el espacio virtual común.
- Compartir los avances y producciones en el aula de manera semanal y a partir de ello elaborar un resumen de lo más destacado.
- Estimular opiniones e intercambio entre pares.

- Generar un producto que permita visualizar al objeto del trabajo realizado por los alumnos.(Piscitelli Alejandro et. al Proyecto Facebook y la posuniversidad 24-33)

Por otra parte, dentro de la presente investigación, la pretensión es realizar una cantinga a partir de la cooperación de los miembros de un grupo en Facebook, se proyecta conformar el grupo a partir del aprovechamiento de la red social en línea de una persona a quien se le denominará coordinador de proyecto. Las diferencias más notables entre los proyectos son las siguientes: el Proyecto Facebook ya se tenía desde un inicio ubicado quienes participarían y que dichos participantes tenían cierta obligación de cooperar, además, creemos que dentro del Proyecto de la Cantinga Cooperativa no será necesario hacer comisiones, debido a que suponemos que es mejor que cada miembro del grupo, decida de que manera cooperar, según sus intereses, conocimiento y posibilidad. Pretendemos de esta manera alentar al conocimiento vivo al que hace mención Pierre Lévy. Debido a ello, la metodología del Proyecto Cantinga Cooperativa será el siguiente:

- Designar un coordinador del proyecto.
- El coordinador del proyecto deberá identificar los posibles participantes dentro de su red social en Facebook y agregarlos en un mismo espacio virtual (grupo de Facebook).
- Estimular participación, integración de nuevos miembros, opiniones e intercambio de ideas.
- Mantener la comunicación en el espacio virtual común.
- Compartir los avances y producciones en el grupo de Facebook.
- Crear un resumen semanal de lo ocurrido

- Promover la participación offline para la interpretación de la cantinga
- Generar un producto audiovisual que permita observar el objeto de la cooperación y se comparta en el espacio virtual común.

En el proyecto de la creación de la cantinga cooperativa en Facebook, fue necesario la existencia un coordinador de proyecto quien debía ser practicante de capoeira centro dentro de una red social que comprenda sólo a capoeristas, o que tuviera conexión con centros dentro de su red social en línea, y mas presisamente en Facebook.

El coordinador de proyecto identificó dentro de su red social en Facebook a aquellas personas que también practican capoeira, lo que les hizo indicadas para cooperar en la creación de la cantinga y los agregó en un mismo espacio virtual, un grupo en Facebook, donde se lograron agregar nuevos miembros, cooperar y mantener comunicación. Así mismo estuvo siempre al tanto de lo que sucedía en el grupo y resolvió dudas del mismo, además de que mantuvo siempre la comunicación y promovió la cooperación para la creación de la cantinga.

Todas las producciones y avances de la cantinga fueron compartidas en el grupo, y fueron los propios participantes quienes las evaluaron y comentaron respetando así su participación, promoviendo la intercreatividad y el conocimiento vivo. Estimular opiniones e intercambio entre pares fue fundamental debido a que el proyecto se basó en la participación de sus miembros para la creación de la cantinga.

Con fin de observar las participaciones de los miembros, así como la evolución de la red fue necesario realizar una bitácora con la cual se pudiera posteriormente

mostrar la información del proceso de una manera simplificada y entendible obteniendo el siguiente resultado:

Bitácora del proyecto Cantinga Cooperativa		
Semana 1 (Junio 6 – 12 del 2011)	9 de Junio	El coordinador del proyecto conversó con CM Manchinha, responsable del grupo internacional de capoeira *Cordão de Ouro* en México y uno de los dos organizadores del evento Capoeirando México 2011, sobre la propuesta para promover la creación de una cantinga de manera cooperativa con el fin de presentarla en el evento antes mencionado, así como su apoyo para lograr este fin
Semana 2 (Junio 13 – 19 del 2011)	18 de Junio	El coordinador de proyecto abrió un grupo en Facebook llamado *Capoeira faz me sonhar* y agrega a tres personas que practican capoeira en México al grupo.
	19 de Junio	El coordinador de proyecto hace la descripción del grupo explicando la finalidad del mismo. Explica también algunas maneras de cooperar en el proyecto y coloca una imagen de su creación como foto del perfil del grupo. El coordinador de proyecto agregó a 5 personas más como miembros del grupo.

Bitácora del proyecto Cantinga Cooperativa		
Semana 4 (Junio 27 – Julio 3 del 2011).	30 de Junio	Omar Guerreiro compartió una primer propuesta de estrofa
	1 de julio	Capoeira Salvador agregó a veinticuatro miembros al grupo. Noratzin Xocimen solicitó ser miembro del grupo y es aceptada

Bitácora del proyecto Cantinga Cooperativa		
Semana 5 (Julio 4 – 10 del 2011).	4 de julio	Capoeira Salvador añadió a ocho miembros más Tatuapé Hernéndez hizo una propuesta de estrofa: 4 miembros del grupo usan el “Me gusta” en la propuesta
	5 de julio	Flor Navidad hizo una propuesta de estrofa y 4 miembros del grupo usan el “Me gusta” Omar Guerreiro hizo otra propuesta de estrofa para la cantinga, 3 usuarios usan el “Me gusta” Se somete a votación las cuatro estrofas propuestas para que se elija la primer estrofa de la cantinga.
	11 de julio	Se declaró la primer estrofa electa de manera democrática, votada por 7 miembros, ninguna otra fue votada

Bitácora del proyecto Cantinga Cooperativa		
Semana 6 (Julio 11 – 17 del 2011).	19 de julio	El coordinador de proyecto agregó a una persona más al grupo Lua Muzenza México agregó a tres personas más al grupo
	21 de julio	Los miembros eligieron el ritmo llamado Sâo Bento Grande para la cantinga Capoeira Salvador agregó a seis personas más al grupo Capoeira Salvador presentó una propuesta de cantinga completa en la que incluye las estrofas que han sido electas y coros, así como las estrofas aún no electas con algunas modificaciones

Bitácora del proyecto Cantinga Cooperativa		
Semana 9 (Agosto 1– 7 del 2011).	1 de agosto	El coordinador del proyecto anunció la propuesta de cantinga de Capoeira Salvador como la versión final después de ser evaluada por los miembros de la siguiente manera: 8 dijeron que les encanta 1 dijo que puede mejorar 1 dijo que hay que hacer más propuestas
	6 de agosto	El coordinador de proyecto agregó a 2 personas más
Semana 9 (Agosto 8– 14 del 2011).	13 de agosto	El coordinador del proyecto propuso al grupo la realización de una grabación en audio o video que demostrara la ejecución de la cantinga
Semana 13 (Septiembre 5– 11 del 2011).	7 de septiembre	Se recibió una propuesta musicalizada en audio que ha sido compartida por Canaé Capoeira Angola.

Bitácora del proyecto Cantinga Cooperativa		
Semana 15 (Septiembre 19– 25 del 2011).	23 de Septiembre	Se acudió a la apertura del evento Capoerando México 2011
	24 de Septiembre	Se presenta el audio de la cantinga a CM Manchinha organizador del evento para su evaluación
	25 de Septiembre	CM Manchinha agradeció la participación en la cantinga, pero explica se no se usará en el evento debido a que no cumple con la temática que él hubiera esperado
Semana 16 (Septiembre 26 – Octubre 25 del 2011)	28 de septiembre	Conde Capoeira compartió un video donde aparece cantando y tocando la cantinga
Semana 18 (Octubre 17 – 23 del 2011)	18 de octubre	El coordinador de proyecto compartió un video que resume la participación dentro del proyecto, y agradeció a todos los involucrados en el proyecto para cerrar las intervenciones.

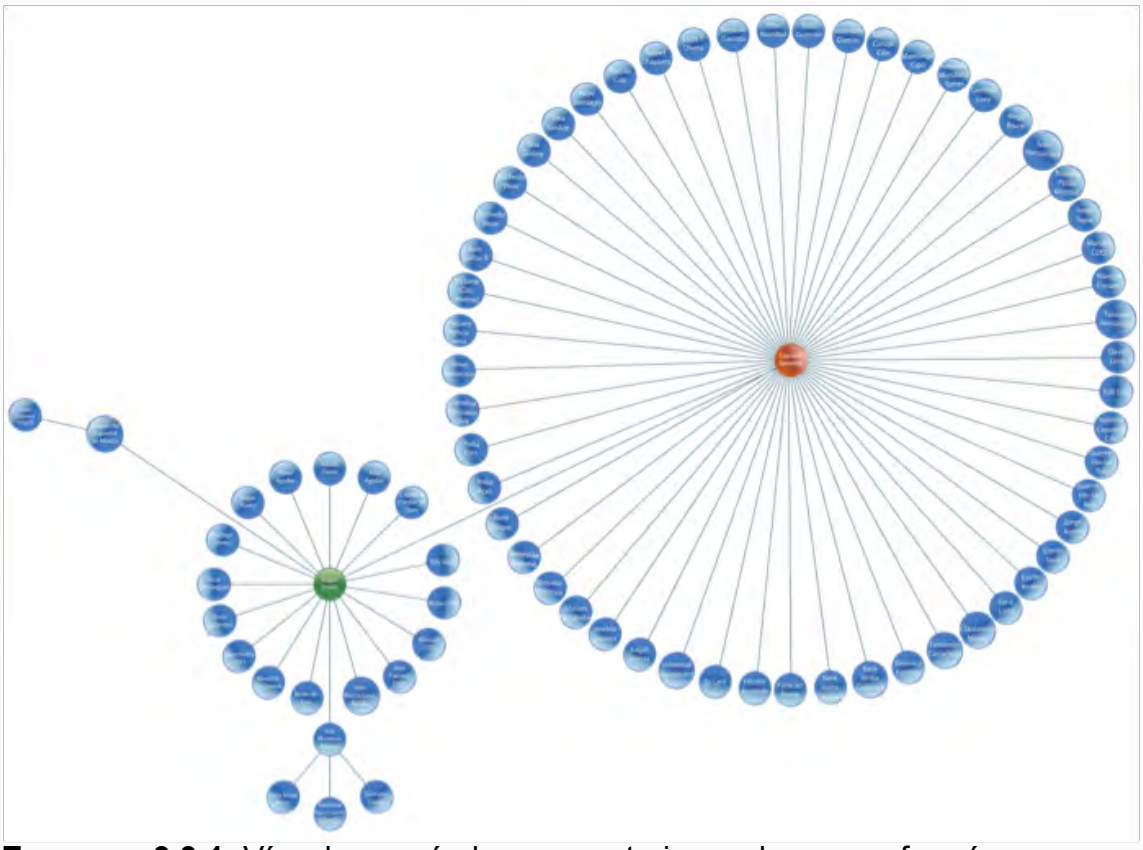
Tabla. 3.3.1 Bitácora del proyecto Cantinga cooperativa (Elaboración propia).

Por último concordando también con Proyecto Facebook, para el Proyecto de la Cantinga Cooperativa se planeó la creación de algún material en audio o video que en este caso de muestra de la ejecución de la cantinga como prueba del

alcance del mismo y donde se mostrará el resultado de la cooperación. Para ello, el coordinador del proyecto debió promover participación fuera de los medios virtuales que resulto en la creación de un video donde un miembro del grupo ejecutó la cantinga tocando un berimbau y una grabación en audio realizada por varios practicantes de capoeira. Ambos productos fueron colocados en espacios virtuales apropiados y compartidos en el grupo de Facebook.

A partir de éste resumen cronológico podemos observar cómo la participación de los miembros e incluso de algunas personas que no eran miembros del grupo lograron el cometido de crear una cantinga y crear material en audio y video usando Facebook como espacio de comunicación y unificador de las producciones creativas del grupo. En suma observamos que es posible la creación de una cantinga de capoeira a partir de la intercreatividad que surge en un grupo en Facebook.

Por otra parte, es de suma importancia también analizar cómo es que se aprovechó la red social en línea para la conformación del grupo en Facebook. El coordinador de proyecto (el nodo en verde) agregó a un total de 18 personas, pero al finalizar la cantinga, había un total de 72 personas en el grupo, aunque esto no significa que las 72 cooperaran. En el esquema que sigue donde se muestra cómo se crearon los puentes o conexiones a partir de la convocatoria entre el coordinador del proyecto y el resto de los miembros del grupo de Facebook y los agentes cooperadores de la cantinga, se puede apreciar que la red social en Internet del coordinador de proyecto le permitió crear una nueva red donde tenía mucha mayor accesibilidad, lo cual parece fundamental para lograr obtener cooperación en la creación de la Cantinga.

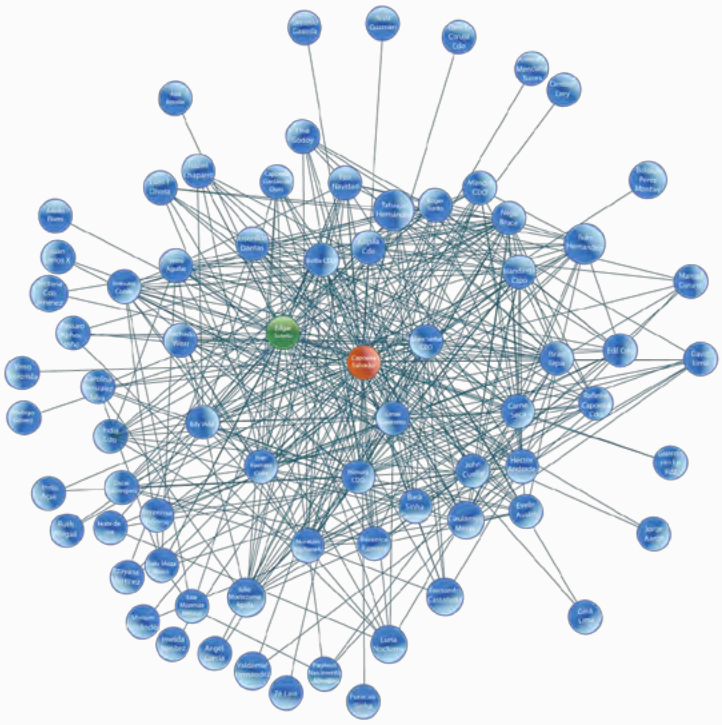


Esquema 3.3.1. Vínculos según la convocatoria con la que se formó una nueva red social.

Recordando los tres grados de influencia que un actor tiene dentro de una red social cualquiera, podemos ver que de menos el coordinador del proyecto de cooperación en línea y Capoeira Salvador tienen accesibilidad a la totalidad de actores dentro de la red social, también se observa el aumento de accesibilidad que obtuvo el coordinador del proyecto gracias, sobre todo a la conexión con Capoeira Salvador quien es el mayor centro dentro de la red.

En el siguiente esquema se aprecian las conexiones entre los miembros de la red, así como su centralidad aproximada, vemos que las conexiones del Coordinador con centros y otros nodos altamente conectados lo centran dentro de la red social

aumentando así la posibilidad de conseguir cooperación en el grupo de Facebook que él mismo comenzó con la intención de formor un grupo que coopere para la creación de una cantinga de *capoeira*.



Esquema 3.3.2. Red social del grupo en Facebook *Capoeira me faz sonhar*.

En este capítulo se demuestra cómo a partir de la intercreatividad se puede crear una cantinga de capoeira, pero pensamos que lo mismo valdría para otros muchos proyectos creativos, incluso, creemos que la intercreatividad podría estudiarse como técnica para solucionar o ayudar a resolver problemas como el caso de la creación de la nueva constitución política en Islandia, que se trata de

un problema que importaba a el total de la población. (EL PAÍS Islandia reforma la Constitución vía Facebook 2011).

Conclusiones

Dentro de la presente investigación se han cumplido tanto el objetivo general como los objetivos particulares cuyo fin era observar y analizar el comportamiento de una comunidad virtual formada con el propósito de crear una cantinga de capoeira. Tomando en cuenta que el objetivo general fue abrir un grupo de Facebook cuyo propósito sea la creación colectiva promoviendo la intercreatividad, el hecho de que los propósitos se hallan cumplido demuestra que la realización de proyectos de colaboración voluntaria en línea son factibles en México. En el caso particular del proyecto de Cantinga cooperativa, se puede percibir la participación conjunta de mexicanos y brasileños que es favorecida debido a que el conjunto de los participantes compartían un interés común que consta en el gusto y la práctica de una actividad cultural proveniente de Brasil, pero que además podría indicar que para la conformación de una comunidad virtual y la cooperación dentro de la misma, no importa tanto la nacionalidad como compartir un mismo interés lo cual implica un cierto entendimiento dentro de la diversidad cultural del grupo, vemos además que dentro del grupo se maneja un mismo lenguaje que va más allá del idioma en que se comunican, es decir, un lenguaje común entre capoeristas de todo el mundo, aunque cabe mencionar que de manera obligada los capoeristas que colaboraron deben saber portugués ya que es el idioma obligado de las cantingas de capoeira.

Se plantearon tres hipótesis dentro de la investigación. La primera referente a las redes sociales en línea y las comunidades virtuales postula que estas no son sinónimos sino que difieren, aunque bien todas las comunidades virtuales son también redes sociales en línea. Durante el desarrollo del primer capítulo, a

partir del análisis y comparación del trabajo de distintos autores, llegamos a la conclusión de que efectivamente las comunidades virtuales contienen todas las cualidades de una red social en línea, pero no al revés. Aclarar esto es relevante debido a que existe confusión en México entre los términosy no hay autor que halla hecho evidente la distinción entre dichos fenómenos. Éste capítulo, cuyo proceso requería comprender la estructura y conformación de una red social, nos revela dos conceptos fundamentales para la concepción de la segunda hipótesis: centralidad y accesibilidad que son conceptos recurridos para explicar relaciones de poder en una red social, pero que hemos vinculado a la capacidad de obtener cooperación de los actores insertos dentro de una red social, en el caso específico de la presente investigación, hablamos de una red social en línea con cualidades de comunidad virtual.

Es de mencionar también que el proceso de negociación social de la tecnología, en este caso de los Sitios de Red Social se percibe, pues si estas fueron creadas para la comunicación entre personas y facilitar la conexión entre personas haciendo uso de Internet, vemos que se les ha utilizado también con el fin de colaborar en comunidad y promover proyectos intercreativos, entre otros usos que sus usuarios les han dado.

La segunda hipótesis que trata sobre la cooperación en línea dentro de una comunidad virtual y apunta que cierto actor que pretende promover la colaboración dentro de una comunidad virtual, a quien llamamos coordinador, debe obtener la mayor accesibilidad posible dentro de la red social que conforma dicha comunidad, recordando, además, que los actores dentro de ésta tienen un

interés y un lenguaje común, lo mejor será que el coordinador tenga también el mismo interés y el mismo lenguaje.

Si el coordinador busca obtener accesibilidad dentro de la red social, debe tener conexiones a actores altamente conectados, es decir a los centros de la red social donde pretende actuar para obtener cooperación. Parece necesaria, no sabemos si para todo tipo de cooperación en línea, la existencia de una figura o institución encargada de vigilar la correcta participación de los miembros, aclarar sus dudas y evitar posibles conflictos. En el proyecto Cantinga Cooperativa el coordinador de proyecto tuvo que responder a dudas de los miembros y concilió un malentendido.

Cabe resaltar que a pesar de que el coordinador de proyecto promovía la cooperación, no se obtuvieron participaciones respecto a la creación de la cantinga, es decir, propuestas de estrofas o coros, sino hasta la cuarta semana, a partir de entonces los participantes hicieron aportaciones de manera constante, este evento, por salir de los límites de la investigación no se abordó, pero quizá tenga relación con lo que Howard Rheingold llama como mente social y umbral de cooperación (Rheingold Howard 2004 200-201), vale mencionarlo como tema de posibles investigaciones futuras.

Otra línea de investigación que se alcanza a vislumbrar de manera somera es que la accesibilidad que se refiere a la capacidad de obtener recursos de otros actores dentro de una red social, entraña la idea de relaciones de poder, como lo menciona Manuel Castells, de ser así, se debe investigar la posible existencia de coordinadores dentro de las comunidades virtuales, a pesar de que autores como Howard Reinhgold señalan su carencia. Parece que encontramos una pista

en la nota de el diario El Universal referente a los blogueros que denunciaron lo que ocurría en la reciente revolución Tunecina y que son considerados héroes.

La tercer hipótesis trata sobre intercreatividad y asevera que la creación de una cantinga por cooperación en Facebook se hace posible a partir de la intercreatividad lo cual se comprobó en el proyecto cantinga cooperativa. Dentro del mencionado proyecto, los participantes haciendo uso de sus conocimientos sobre capoeira, el idioma portugués y de los medios virtuales hicieron aportaciones creativas logrando la creación colectiva de un producto artístico, una cantinga de capoeira, posteriormente realizaron la grabación en audio y en video de la misma para mostrar su ejecución musicalizada. Dentro de estas ejecuciones, se puede apreciar diferencias en la interpretación musical lo cual enriqueció el resultado del proyecto. Tomando en cuenta los logros alcanzados en la investigación, nos aventuramos a señalar que si se pretende emprender un proyecto de creación a partir de la cooperación, es conveniente intentarlo aprovechando las facultades del sitio de red social, en este caso hicimos uso de las preguntas de Facebook, la capacidad de compartir audio y video, crear y compartir documentos, usar imágenes, los comentaios, el botón de me gusta, etcétera, también es importante que exista un mismo espacio virtual, como es el caso de un grupo en Facebook. Trabajar de ésta manera supone muchas ventajas como eliminar la necesidad de una reunión física para emprender un proyecto colectivo y facilita crear nuevas conexiones a partir de las ya existentes en nuestra red social en Internet, además en la Web podemos encontrar las herramientas como Youtube o Grooveshark que al integrarse en un sistema compilador como lo puede ser Facebook, permiten reunir cada aporte al trabajo cooperativo y darlo a conocer al resto del grupo de manera inmediata.

Al realizar un proyecto de creación colectiva en Internet puede surgir la intercreatividad, una manera de creación que se construye a partir de la pluralidad de un grupo, valorando los conocimientos y experiencias personales sin represión, pero con límites, sin embargo, no está demás que mencionemos que la simple propuesta de proyecto intercreativo, por más que parezca facilitar la creación cooperativa, como todo proyecto que conlleve cooperación implica invariablemente problemas complejos como el vandalismo, malos entendidos entre los participantes del proyecto y la dificultad de integrar la información para presentarla de modo que todo participante pueda estar al tanto de la visión general del avance y las propuestas del proyecto intercreativo, para solucionar estas complicaciones se puede establecer una imagen encargada de vigilar que se cumplan normas y ayude a integrar la información y oriente a los partcipantes que tengan dudas.

Una peculiaridad dentro del proceso intercreativo es que la mayoría de las conexiones en la red no participan activamente en la realización del proyecto, lo que hace recordar la descripción sobre Gnutella que comparte Howard Rheingold (Rheingold Howard 2004 100), donde se explica que el 70% de los usuarios no cooperaban y casi el 50% de las contribuciones eran aportados por 1% de los usuarios. Lo mismo se puede percibir, por ejemplo, en Wikipedia en español cuyos datos indica que cuenta con 2.212.633 de usuarios registrados de los cuales más de 520 suelen colaborar frecuentemente (WIKIPEDIA Wikipedia en español 2012). Nos podemos percatar que el número de usuarios que participan de manera constante es poco más del 0.23%. Esto, según creemos, no implica de manera necesaria que los proyectos cooperativos resulten un fracaso, sino

más bien una constante en proyectos donde no se existe una cierta obligación o necesidad de cooperar.

La intercreatividad podría estudiarse como técnica para solucionar o ayudar a resolver problemas no sólo de creación artística, sino dentro de cualquier disciplina y campo de investigación como lo supone Cristobal Cobo Romaní cuando dice sobre el tema de colaboratorio que es un concepto adaptado al contexto digital, que permite a los investigadores trabajar en redes que trascienden las fronteras. Este espacio virtual de innovación es el entorno propicio para que se produzca la intercreatividad, propuesta por Berners-Lee (Cobo Cristóbal en Planeta web 2.0 inteligencia colectiva o medios fast food 53).

Una última complicación que observo en el proyecto cantinga cooperativa fue la falta de confianza, esta situación no fue observable sino hasta el momento de tratar de realizar el registro de autor de la cantinga, esta dificultad impidió a algunos autores ejercer su derecho como tales debido a que no quisieron revelar sus datos personales necesarios para hacer el mencionado trámite ante INDAUTOR.

Bibliografía

Asociación Mexicana de Internet. “AMIPCI.” AMIPCI. http://www.amipci.org.mx/seguridad/fraudes_digitales. S.f ., 02, Junio, 2011.

BVIRF. youtube.com, http://www.youtube.com/watch?v=8U17Wnys22g&NR=1, 2009, Octube 29; Agosto 14 2011;

Bustamante, Enrique. redes sociales y comunidades virtuales en Internet. México, Alfaomega, 2008.

Berners-Lee, Tim. Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen. Madrid, Siglo XXI., 2000.

Canclini, Néstor García. Lectores, espectadores e internautas. Barcelona, Gedisa, 2007.

Casacuberta, David. Creación colectiva. En Internet el creador es público. Barcelona, Gedisa, 2003.

Castells, Manuel. Comunicación y poder. Madrid, Alianza, 2009.

Castells, Manuel. Comunicación y poder, Conferencia presentada la Facultad de Ciencias Políticas, UNAM, Ciudad de México, 15, abril, 2011.

Cembrero, Ignacio. elpais.com, http://www.elpais.com/articulo/internacional/Gracias/redes/sociales/tunecinos/movilizaron/elpepiint/20110127elpepiint_9/Tes, 27, Enero 2011; 31 Enero 2011.

Chirinos, Carlos. Bbc.co.uk, http://www.bbc.co.uk/mundo/internacional/2010/04/100406_2317_wikileaks_sitio_gz.shtml, 07, Abril, 2004; 30, Julio, 2011.

Cobo, Cristóbal. Las multitudes inteligentes de la era digital, Revista Digital Universitaria. 10 Junio 2006.

Cobo, Cristóbal y Kuklinski, Hugo. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d’Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF, 2007.

COORDINACIÓN DE DIVULGACIÓN, Capoeira, Textos do Brasil en español, s.d.

CNN MÉXICO. mexico.cnn.com, http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/06/08/la-onu-declara-el-acceso-a-internet-como-un-derecho-humano, 08, Junio, 2011; 11, Junio, 2011.

Contra Mestre Ciggano, youtube.com, http://www.youtube.com/watch?v=gehFicEMY-A, 10, Mayo, 2010.

de Ugarte, David. El poder de las redes, s.e., 2007.

de Sousa, Ricardo. La música en la capoeira Angola de Bahía, Textos do Brasil en español, s.d.

Díaz, Javier. Manual de redacción ciberperodística, Barcelona, Ariel, 2003.

EL ECONOMISTA. eleconomista.com.mx, http://eleconomista.com.mx/tecnociencia/2011/04/26/hackean-playstation-network , 26, Abril, 2011, 02, Mayo, 2011.

EL PAÍS. El pais.com, http://www.elpais.com/articulo/internacional/EE/UU/intenta/armar/caso/conspiracion/Assange/elpepuint/20101216elpepuint_2/Tes, 16, Diciembre, 2010; 31, Enero, 2011.

EL PAÍS, elpais.com, http://www.elpais.com/articulo/internacional/Islandia/reforma/Constitucion/via/Facebook/elpepuint/20110627elpepuint_2/Tes, 27, Junio, 2011; 04, Julio, 2011.

EL UNIVERSAL. eluniversal.com, http://www.eluniversal.com.mx/notas/736342.html, 11, Enero, 2011; 11, Agosto, 2011.

EL UNIVERSAL. eluniversal.com, http://www.eluniversal.com.mx/internacional/70276.html, 23, Octubre, 2010; 14 Enero 2011.

EL UNIVERSAL, eluniversal.com.mx, http://www.eluniversal.com.mx/internacional/70276.html, 2010, Octubre, 23; 21, marzo, 2012.

Fischer, Mario. Website Boosting. Heidelberg, Marcombo, 2006.

Flichy, Patrice. infoamerica.org, http://www.infoamerica.org/documentos_pdf7flichy4.pdf, s.f.;14, Agosto, 2011.

Guinalíu, Miguel. ciberconta.unizar.es, http://www.ciberconta.unizar.es/leccion/comunidades/300.htm, 2003; 01, Diciembre, 2011

Gutiérrez, Óscar. internacional.elpais.com, http://internacional.elpais.com/internacional/2011/06/27/actualidad/1309125602_850215.html, 2011, Junio, 27; 2012, Marzo, 21

Hafner, Katie y Lyon, Matthew. Where wizards stay up late, New York, Touchstone, 1998.

Helfrich, Silke. Genes, bytes y emisiones: bienes comunes y ciudadanía. México, Fundación Heinrich Böll, 2008.

Instructor Guerreiro, youtube.com, http://www.youtube.com/watch?v=hQY6YylPzfg&context=C4771abbADvjVQa1PpcFM0znCRRZsdG_Xjy1-YjEeyPFbF7ZG_Hz0, 18, Marzo, 2012.

Krause, Martín. La teoría de los juegos y el origen de las instituciones. Libertas Octubre 1999. 05 enero 2012.

Krause Martín Bienes públicos: definición y categorías 10, agosto, 2011; 05, enero, 2012

Krause, Martín, Bienes públicos: ¿Es posible la cooperación?, newmedia.ufm.edu, http://newmedia.ufm.edu/gsm/index.php?title=Krausebienespublicossesiontres, 23, agosto, 2011; 05, enero, 2012

Lévy, Pierre. Inteligencia Colectiva por una antropología del ciberespacio. Organización Panamericana de la Salud, s.l., 2004.

Lévy, Pierre. Cibercultura, Anthropos, Barcelona, 2007

Licklider, Robert; William, Robert. The Computer as a Communication Device. Science and Technology, s.e., 1968.

Livemocha, http://livemocha.com/pages/terminos-de-servicio/?lang=es, 10, Enero, 2011; 10, Julio, 2011.

MASTERMILO82, youtube.com, http://www.youtube.com/watch?v=cDql3gidI68&feature=related, 23, Agosto 2010; 14, Agosto, 2011.

MERCA2.0. Hábitos de Internet: un reporte especial. México, s.e., 20, Enero, 2010.

MILLWARD BROWN MÉXICO. Estudio de consumo de medios digitales en México 2010. México, s.e., 23 Noviembre 2010.

Motta, Raúl. Las redes sociales informales y la búsqueda de la ecuación interactiva entre la toma de decisiones locales y la responsabilidad de la gobernabilidad. Buenos Aires, Paidós, 1995.

OFCOM. Social Networking A quantitative and qualitative research report into attitudes, behaviours and use. S.l., s.f., 2008.

Ostrom, Elinor. El gobierno de los bienes comunes, la evolución de las instituciones de acción colectiva. México, Fondo de Cultura Económica, 2000.

Papacharissi, Zizi y otros. A Networked Self. Chicago, Routledge, 2011.

Piscitelli, Alejandro y otros. El proyecto Facebook y la posuniversidad. Madrid, Ariel, 2010.

PROCURADURÍA FEDERAL DE PROTECCIÓN AL AMBIENTE. Informe anual PROFEPA 2009., s.l., s.e., 2009.

Professora Magali, magalicapoeira.com, http://www.magalicapoeira.com/historia-da-capoeira/toques-de-capoeira, 2012 Marzo 18; 2012 Marzo 20

Reptilosos, s.d. https://www.facebook.com/groups/126883474016557/, 20-03-2012

Rheingold, Howard. La comunidad Virtual, una sociedad sin fronteras, Barcelona, Gedisa, 1996.

Rheingold, Howard. Multitudes inteligentes, la próxima revolución social. Barcelona, Gedisa, 2004.

Requena, Félix. El concepto de red social, Revista Española de Ivestigaciones Sociológicas, 1989.

Rivoir, Ana. Redes sociales: ¿ linstrumento metodológico o categorías sociológica?, Revista de Ciencias Sociales, 1999, s.d.

Rojas, Octavio; Antúnez, José; Gelado, José, del Moral, José; Casas, Roger. Web 2.0. Manual (no oficial) de uso. Madrid, ESIC Editorial, 2007.

Rosales, Pere. Estrategia digital, Barcelona, DEUSTO, 2010.

Santos, Félix. El concepto de red social, Revista española de investigaciones sociológicas, Málaga, 1989.

Scolari, Carlos. Hipermediaciones, elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona, Gedise, 2008.

Surowiecki, James. Cien mejor que uno. Barcelona, Tendencias, 2004.

Valiente, Francisco. Comunidades virtuales en el ciberespacio, DOXA, 2004

WIKILEAKS wikileaks.org, http://wikileaks.org/About.html, s.f., 22 Enero 2012

WIKIPEDIA, es.wikipedia.org, http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Punto_de_vista_neutral, 2010.

WIKIPEDIA, es.wikipedia.org, http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Vandalismo, 2012

WIKIPEDIA, es.wikipedia.org, http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_en_español#Usuarios, 12, Mayo, 2012; 15 Mayo 2012

YOUTUBE. youtube.com, http://www.youtube.com/t/community_guidelines, 28, Enero, 2011.

Yus, Francisco. Virtualidades reales. Alicante, Publicaciones de la Universidad Alicante, 2007.