



Abril - Mayo
2005

Número Actual

Números Anteriores

Editorial

Síntesis de Interés

Libros

Ediciones Especiales



Carr. Lago de
Guadalupe Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

Los Estudios de Comunicación Mediada por Computadora: una Revisión y algunos Apuntes

Número Actual

Por Edgar Gómez y Alma Galindo
Número 44

Lo viejo de lo nuevo: estudios sobre Internet (A manera de Introducción)

Hemos llegado a un punto en el que los estudios sobre Internet ya no representan necesariamente una novedad. La llamada red de redes lleva más de 30 años existiendo y aunque en algunos círculos se sigue exhibiendo como "nueva tecnología", la realidad es que ya forma parte de nuestra ecología comunicacional con un protagonismo muy importante. Es cierto que el acceso a Internet aún sigue siendo elitista y sectario, pero existen dos elementos a considerar en ello: por un lado, la importancia que tiene Internet en la nueva conformación cultural, simbólica y mediática en el mundo entero, protagonismo que permea a la sociedad en general, independientemente del acceso a la red. Es decir, aunque millones de personas todavía no tienen acceso, ni siquiera a recursos mínimos para la subsistencia, la mayoría de los gobiernos, instituciones educativas y empresas utilizan las computadoras y muchas veces al Internet como parte de las herramientas cotidianas para la toma de decisiones en ámbitos que impactan a países y poblaciones enteras. Se trata de la llamada Cibercultura, que vendría a ser una nueva conformación de la esfera cultural con la característica de que las tecnologías de información son un elemento fundamental de ella (cfr. González, 2003), y que todavía requiere un trabajo conceptual más allá del uso pragmático de la palabra que no alcanza a definir, teórica y epistemológicamente, lo que pretende significar. El segundo elemento a considerar es que los índices de acceso están incrementándose vertiginosamente en geografías que tenían un desbalance como América Latina y Asia, así como en diferentes generaciones y en las mujeres (que hasta ahora habían sido los grupos con menos acceso a Internet), lo que hace que poco a poco tienda a balancearse la desproporción existente. Aunque es claro que el equilibrio de acceso nunca podrá estar ni siquiera cerca de la mitad de la población, ni dentro de los países, ni entre ellos por el simple hecho de que los accesos a la riqueza son desiguales, aunque evidentemente los países desarrollados tienen un índice mucho más alto de conectividad. Y a pesar de que hay avances positivos con base en políticas y acciones gubernamentales, académicas y sociales, todavía es largo el camino.

Ahora bien, el Internet se ha desarrollado a tantos niveles y su uso se ha vuelto tan complejo que ya no podemos pensar en él como un solo medio, tecnología o espacio. Hay tantos elementos de análisis que se traslapan unos a otros que se vuelve casi imposible tratar de entenderlo o aprehenderlo; el comercio electrónico, la educación y el periodismo en línea; el diseño, la estructuración y difusión de contenidos en la Web, etc. Por otro lado, la diversidad de sistemas que se manejan en Internet y que puede ser susceptible de estudiar, cada vez se incrementa más: el correo electrónico, la web (y en ella infinidad de páginas con diferentes formatos, fines, etc.), los mensajeros, los grupos de noticias, etc. En ese sentido me parece que una de las necesidades es conocer, por lo menos, las tendencias en todos los

ámbitos del Internet pero especializarse en uno. Por ello, mi interés se ha centrado en la llamada Comunicación Mediada por Computadora (CMC), que es sólo una parte del Internet, que tiene que ver más con la forma en la que las personas interactúan entre sí a través de una computadora y mediante una serie de conexiones y protocolos, que con cuestiones como la economía o el desarrollo tecnológico. A pesar de lo anterior (y estoy convencido de ello), existe una relación estrecha entre el uso que se le da al Internet y las posibilidades de éste. La CMC es quizá una de las áreas más conocidas del Internet y una de las más utilizadas en forma de chats, de mensajeros, de los grupos de noticias y por supuesto del correo electrónico. La evolución de estos sistemas se ha dado de una manera increíblemente rápida, pasando de aquellos sistemas de base textual que se localizaban en un servidor externo (BBS, IRC), a los mensajeros que utilizan diversas herramientas para combinar recursos multimedia con la comunicación basada en texto.

Este trabajo pretende hacer un alto en el camino y dar cuenta de lo escrito hasta el momento en torno a la CMC. Sin intentar hacer una recopilación exhaustiva, nuestra pretensión es dar un panorama de los trabajos más representativos sobre la CMC para terminar con algunas líneas de trabajo y propuestas para el futuro. Este es un texto inacabado, una invitación a construir un sistema de información sobre la CMC, que no es una temática nueva en lo más mínimo pero sí un objeto de estudio que requiere atención constante y revisión oportuna de lo trabajado en torno a él.

Trabajos más representativos:

En los últimos años se han hecho muchos estudios sobre la CMC, hasta el punto de que ésta se ha conformado como una de las líneas de investigación más importantes en relación al Internet. En ella se han desarrollado trabajos con diferentes marcos epistemológicos (críticos, clínicos, culturalistas), con diferentes enfoques teóricos (desde la psicología, la telemática, la antropología, la comunicación, etc.), en países muy diversos, con diferentes lenguajes y hasta en formatos distintos. Una primera reflexión sería la de la necesidad de establecer investigaciones multi e interdisciplinarias, ya que la complejidad y la rapidez con la que cambia el fenómeno así lo requiere.

Ahora bien, como en toda temática nueva, han surgido estudios, libros y reflexiones que se han consolidado como los más importantes, los más citados y los que se erigen como base de la disciplina, ya sea porque fueron los primeros textos que abordaron el tópico o porque sentaron conceptos útiles y directrices a seguir. Uno de los autores que logró establecerse de esta forma es Rheingold (1995), quien en su libro bautiza a los sistemas de CMC como "comunidades virtuales", concepto que ha sido utilizado ampliamente por otros autores [(Anderson 1991), Baym 1995), (Jones 1995, 1998), (Wilbur 2000), (Mayans 2002)]. En su texto, sentó las bases para una reflexión optimista y esperanzadora de la CMC, a la que define como "una forma de conocer personas, se sienta o no la necesidad de asociarse con ellas a nivel de comunidad" (p. 46). A fin de cuentas, como él mismo lo apunta, siempre se termina por crear comunidades: "Cuando la tecnología CMC se hace accesible a la gente en cualquier parte, ésta la utiliza para construir, inevitablemente, comunidades virtuales, del mismo modo en que los microorganismos crean colonias de forma inevitable" (p. 21). A pesar de señalar que "a mucha gente le alarma la sola idea de una comunidad virtual, pues temen que sea un paso más en la dirección equivocada, sustituyendo un recurso natural más o la libertad humana por otro sustituto artificial tecnológico" (p. 42), él es un pleno convencido de la idea de que el camino que están siguiendo las CMC es el correcto, y de manera muy positiva augura una sociedad mucho más adentrada en las nuevas tecnologías, lo que le permitirá un mejor desarrollo en todos los ámbitos. Aunque es una especie de texto clave porque es de los primeros en dar una visión desde "el interior" de una de estas comunidades, en realidad su trabajo es más de corte ensayístico

o periodístico por lo que no aporta elementos teóricos importantes para el desarrollo de la investigación sobre CMC. Un segundo autor que ha incorporado la idea de una Cibersociedad es Jones (1995, 1998, 1999), quien además es el fundador de la "Asociación de Investigadores del Internet" (AOIR por sus siglas en inglés), una de las principales organizaciones de investigación sobre el ciberespacio. Aunque Jones ha hecho en sus trabajos una crítica de la CMC, casi siempre destaca sus ventajas, por ejemplo que:

- 1.- crea oportunidades de educación y aprendizaje,
- 2.- crea nuevas oportunidades de participación democrática,
- 3.- establece culturas en una escala sin precedentes,
- 4.- reestructura una interacción humano/máquina (1995, P.26)

No obstante, también apunta algunas desventajas ("El Internet todavía no es tan omnipresente como para que todos sepan qué es y cómo usarlo", p. VII), que en su mayoría son minimizadas resaltándolas como fáciles de salvar. En realidad su visión es también muy optimista en torno a las posibilidades de la CMC. Uno de los principales objetivos de sus trabajos ha sido responder a una pregunta de investigación muy clara: ¿Cómo se puede estudiar a la CMC? A partir de esta cuestión ha elaborado una serie de trabajos, tanto propios como de compilación, que exploran temas como las comunidades virtuales, el uso y la apropiación de la CMC y cuestiones metodológicas para su estudio. En este sentido, creo que su aportación más importante ha sido la búsqueda de herramientas para estudiar con mayor precisión y rigurosidad a la CMC, especialmente el texto que coordina titulado: "Haciendo investigación en el Internet" (Jones, 1999).

Otra de las protagonistas de los estudios sobre CMC es Turkle (1995), quien desde un enfoque psicológico, ha trabajado con uno de los elementos mas recurridos en los estudios sobre CMC: la identidad. Su texto *La vida en la pantalla* es clave para entender la forma en la que las personas utilizan los sistemas de CMC como laboratorios de su personalidad, en sus propias palabras, Turkle dice: "Trato de comprender las vidas sociales y los significados culturales que las personas construyen al tiempo que sus vidas de entrelazan cada vez más con la tecnología informática". Para ella, "la realidad virtual plantea un desafío metodológico para el investigador". Este libro quizá sea uno de los trabajos más citados en relación al tema y su aportación más importante, a mi parecer, es el uso de la técnica de entrevistas tanto en línea como cara a cara, que después ha sido utilizado en muchos de los trabajos de CMC [cfr. (Wallace, 2001), (Gómez, 2003), (Miller y Slater, 2000)]. Dos trabajos que también me parecen claves son los de Nancy Baym (1995, 1998), y Elizabeth Reid (1991, 1995), ya que ellas centran sus análisis en sistemas específicos o comunidades establecidas, lo que ayuda a entender la dinámica particular de las personas dentro de un sistema, ambas en una tradición etnográfica.

Ahora bien, más allá de un análisis profundo de estos u otros autores, lo que me gustaría apuntar en este momento es la rapidez con que un tema, o por lo menos un enfoque sobre un tema, se vuelve obsoleto en relación al estudio de la CMC (y en general a los estudios de Internet), ya que, por ejemplo, algunos de los sistemas de CMC que tenían un gran número de usuarios se han prácticamente extinguido o han perdido un terreno considerable ante la emergencia de nuevos sistemas, más desarrollados, más avanzados y con mayores posibilidades multimedia. Tal es el caso de los BBS, o incluso del ICQ en algunos lugares, ante la llegada del *Messenger* de MSN (que no es el sistema de mensajero más utilizado en Estados Unidos, y por lo tanto en el mundo, ya que este lugar lo ocupa el mensajero de AOL, que no obstante está menos difundido en América Latina que el anterior). Por otro lado, la configuración de dichos sistemas ha cambiado y algunos de los conceptos que antes tenían sentido dejaron de tenerlo, pues las condiciones se han vuelto más complejas y técnicamente más sofisticadas,

aunque al mismo tiempo cada vez están más difundidos ciertos sistemas (por ejemplo los mensajeros) y por ende se han vuelto más "transparentes" y recurridos por las personas. Conceptos como Comunidad Virtual y Ciberespacio surgieron en ese primer momento de reflexión y ganaron una presencia en los trabajos sobre el tema, por lo que tendría que haber una reconsideración constante de ellos a la luz de los nuevos sistemas y fenómenos que se están dando y la forma en la que las personas los utilizan y se apropian de ellos. En ese sentido, creemos que todas las aportaciones pueden ser importantes y valiosas en la medida que pongan a prueba conceptos, metodologías y resultados. Por ejemplo, en un trabajo anterior se proponía un concepto organizador de las transformaciones y reconceptualizaciones que se han dado en el entendimiento de la relación entre el espacio físico y el espacio simbólico en Internet, al cuál se llamó "hiperespacio" (cfr. Gómez, 2003). Éste es sólo un ejemplo de lo que creemos, es una necesidad imperante: el continuar con la investigación y la reflexión sobre esta forma de comunicación.

Ahora bien, éste parece haber sido el camino que han seguido las investigaciones sobre CMC. La distinción entre espacio real y virtual ha servido como marco organizador de dichos estudios. Turkle (1997), al respecto, señala que "construimos nuestras ideas sobre qué es lo real y qué es lo natural con los materiales culturales que tenemos a nuestra disposición" (p. 298). Para poder establecer un mapa de los estudios que se han desarrollado utilizaremos en principio el trabajo de Hine (2000), quien aporta la idea de que la CMC puede ser estudiada (y de hecho lo ha sido) desde dos perspectivas: como Cultura (que podríamos equiparar al espacio virtual) y como Artefacto Cultural (que podríamos suponer el espacio real):

La distinción entre el Internet como cultura y como artefacto cultural juega de nuevo la distinción entre lo real/virtual y si está aceptado sin problema alguno puede oscurecer los procesos con los cuales se construye este límite a sí mismo (p. 39).

Aunque nosotros utilizaremos esta distinción para establecer dos grupos de trabajos que la han hecho, en realidad, junto con Hine, creemos que la separación teórica puede traer consecuencias graves de precisión a la hora de revisar lo que sucede en la CMC ya que en realidad no existe una separación de espacios sino que es un espacio simbólico con dos referentes; uno físico y otro digital.

Precisamente ahí radica la importancia y necesidad de generar conceptos que nos ayuden a entender mejor los fenómenos que se están gestando y sobre todo que dichos conceptos sean lo suficientemente flexibles como para evolucionar con los objetos.

CMC como artefacto cultural

Hine (2000) habla de que el Internet, y en específico la CMC, se ha estudiado como un artefacto cultural, es decir, como un nuevo dispositivo en la ecología tecno-cultural de nuestra vida cotidiana, como el televisor, un libro, el radio, un disco, el periódico, etc. Lo que resulta interesante aquí es que, al ser un artefacto cultural, el Internet se estudia como si fuera un dispositivo "externo", físico. y aunque difusor de signos, se enmarca en una tradición de estudios sobre máquinas. Podríamos decir que muchos de los trabajos primeros sobre la CMC fluyeron en este sentido.

Un primer acercamiento al estudio de Internet y específicamente la CMC lo darían aquellos trabajos que tenían como pregunta central el uso que le daban las personas a este tipo de comunicación y la diferencia con la comunicación cara a cara. Los primeros trabajos apuntaban en ese sentido, a revisar la forma en la que las personas utilizaban dichos sistemas y las reacciones y posibilidades a este uso en diferentes ámbitos (laboral, educativo, personal, etc). De hecho, a principio de los 90s se retomó la teoría de usos y gratificaciones una teoría que estaba bastante superada y podríamos decir que hasta obsoleta, basada en el análisis funcional de "los orígenes de necesidades sociales y

psicológicos que generan expectativas de los mass media y otras fuentes" (Blumer y Katz, en Morris, M., en línea), como una forma de explicar el uso de Internet por parte de varias personas. Los estudios que podrían enmarcarse en este rubro son aquellos que han analizado al Internet como un objeto más en el espacio mediático y simbólico de la sociedad: son trabajos que estudian lo que sucede de la pantalla hacia fuera, por decirlo de alguna manera, y que se podrían ver como la nueva fase de los estudios de recepción¹, donde León (2003) señala que las nuevas tecnologías de comunicación e información: "favorecen la creación de formas diferentes de organización del conocimiento y transmitirlos".

Hine apunta que el Internet (en sentido estricto) "no es más que la suma de las computadoras que pueden comunicarse usando un mismo lenguaje, el protocolo TCP/IP. Más libremente, el término "Internet" se utiliza para denotar un sistema de programas que permiten tipos particulares de comunicación y de compartir información" (p. 27). Ella señala como ejemplo al correo electrónico, que es, aún, un medio muy limitado, comparado con la comunicación que se establece cara a cara. Para justificar esto, retoma el modelo de "señales sociales reducidas" que ha sido también estudiado por Mantovani (1994) y Lea y Spears (1991). Este modelo fue creado para entender la CMC y los efectos que tiene un sistema de comunicación que carece de muchos de los elementos que le ayudan a complementarla y que incluso le aportan sentido (por ejemplo, los gestos, la entonación, la proxémica, etc.), por lo que analizan las diferencias entre las dos formas de comunicación. Algunos de los trabajos pioneros sobre CMC fueron desarrollados por Walther (1992, 1994), quien en sus estudios sobre los efectos interpersonales de la interacción mediada por computadora encontró que dentro de la CMC se pueden dar efectos (y afectos) interpersonales (confianza, cariño, reconocimiento) que se dan en la Comunicación Cara a Cara (CCC). Sin embargo, requieren mayor interacción y tiempo para que lleguen a consolidarse (es importante apuntar que también requieren poco tiempo para deshacerse). Por su parte, Sproull y Kiesler (1986), quizá los iniciadores de este tipo de investigación, encontraron que los participantes en la CMC, a diferencia de la CCC, carecen de señales o pistas sobre el contexto social de las personas con quienes interactúan, lo que normalmente está dado por las actitudes, el comportamiento y el aspecto físico de las personas. Carecer de ello, propicia ese clima de anonimato que desemboca en una comunicación excitante y desinhibida y por lo tanto en una participación igualitaria. El anonimato es, junto con la identidad, uno de los elementos que más se han mencionado y que es revisado por muchos de los autores de esta primera fase y después de la segunda (Reinghold, 1995) (Baym, 1995). Al respecto, Bechar afirma que en contraste con los encuentros cara a cara, las redes computacionales nulifican nuestra existencia física. De alguna forma, ellas nos liberan de las inhibiciones creadas por nuestra identidad física. Somos más iguales en la red porque podemos ignorarla y crear un nuevo ser en el ciberespacio. (1996, en línea).

La mayoría de autores muestra lo anterior como una característica positiva, y considerándola como una de las ventajas de esta forma de comunicación ya que borra las distinciones sociales, de género y raciales, cuando en realidad estos tres elementos han sido determinantes en gran medida del acceso al ciberespacio. Hay otros autores, no obstante, que matizan esta cuestión y dan los puntos negativos e incluso peligrosos del anonimato [(Donath, en línea), (Van Der Leun, 1996)]. Ahora bien, quizá éste sea el punto de contacto y de transición entre este tipo de investigaciones y las que a continuación explicaremos, pero antes vale la pena mencionar que estos primeros trabajos fueron hechos generalmente desde un punto de vista más pragmático y comparativo, buscando encontrar las ventajas de la CMC para lograr objetivos específicos: incrementar la productividad en la empresa, mejorar procesos educativos, llegar a acuerdos etc.

CMC como cultura

Un segundo bloque de trabajos tendría como objeto de estudio la dinámica interior de los sistemas de CMC. Para complementar lo propuesto en el primer rubro, tendríamos que decir que estos son trabajos dentro del ciberespacio, no fuera de él, no externos a él. Serían trabajos que dan a lo virtual el peso de lo real pero que siguen estableciendo esa distinción entre ambos. Investigaciones de carácter sociológico, antropológico y de estudios de recepción son las que se desarrollaron en un segundo momento. En ellas, por lo menos en las primeras, se trató de establecer símiles entre situaciones de la vida real y situaciones en el ciberespacio que dieron lugar a discusiones sobre la correcta aplicación conceptual de términos como: comunidad, identidad, antropología, etc., que son conceptos que se han desarrollado en ámbitos diferentes y luego han sido usados para establecer analogías con fenómenos que aparecen en la acción comunicativa que se da en el ciberespacio con solo agregarles lo "virtual" o "ciber" como prefijo. Sin embargo, nos parece que dichos conceptos fueron sólo una forma de acercarse al tema con rapidez más que con certeza, sobre todo por el hecho de que son conceptos muy estáticos y muchas veces inacabados para un medio en transformación constante. Diversas críticas han aparecido al respecto, algunas muy duras como por ejemplo:

La comunidad virtual es la ilusión de una comunidad en donde no hay personas reales y no hay comunicación real. Es un término utilizado por idealistas tecnofílicos que no alcanzan a comprender que lo auténtico no puede ser engendrado por medios tecnológicos. La comunidad virtual vuela en la cara de la 'naturaleza humana' que parece ser, esencialmente, depravada (Wilbur, 2000, P. 50).

En un trabajo previo, Gómez señalaba que:

No es que el ciberespacio no tenga referentes constantes y totales en la vida real, no es que las personas dejen de ser reales cuando entran a este espacio, no es que no haya conexión alguna, la propuesta es que se trata de un mundo paralelo que se alimenta del mundo real, pero que a su vez lo retroalimenta, y que, sin embargo, puede experimentarse separado en algunas ocasiones (2003, p. 28)

Lo que queda claro es el hecho de que la CMC tiene algunos elementos de la comunicación "normal", se basa en el uso del lenguaje y las imágenes, pero al mismo tiempo tiene otra sintaxis, otra gramática e incluso otro lenguaje (Riva y Galimberti, 1998), habiendo algunos trabajos que exploran incluso la idea de: "reglas de etiqueta" en la socialización; criterios sociales muy parecidos a los reales pero usados en la red como una especie de protocolos sociales de comportamientos: "Estas reglas representan estándares (...) son los mecanismos generados para los estándares de conducta de los usuarios" (Mc Laughlin, Osborne y Smith, 1995) y juegan un papel donde "la adopción de estándares personales crea un sistema autorregulador que opera a través de auto- sanciones internalizadas" (Bandura, 1995, en Balaguer P. 1) . Un elemento más que se da en esta búsqueda y que se ha estudiado es el uso de los "emojiconos" (cfr. Danet, 2001, quien tiene un trabajo muy completo sobre ello), mencionados por Mackinnon (1995) cuando habla de que no sólo estamos limitados al lenguaje escrito sino a poner en éste los mismos métodos con los que nos expresamos comúnmente en una comunidad. Sin embargo, por las limitantes del lenguaje no verbal, se crean símbolos alternos o paralelos que nos dan esa sensación de realidad. Tendríamos entonces un primer elemento de análisis: el lenguaje. Es decir, la combinación de los elementos antes mencionados nos da como resultado una reestructuración completa que se lleva a cabo en la acción comunicativa, ya que la "existencia" dentro del ciberespacio está dada precisamente por la comunicación, por la interacción con los otros. Tal es el caso de Mackinnon (1995),

quien hace una comparación metafórica del sistema de comunidad en red y el sistema creado por Hobbes en una de sus obras más importantes en la que el Leviathan es "un sistema de conocimiento desarrollado con el propósito de entender la génesis del gobierno. Este sistema de conocimiento es para entender el problema, la forma y el poder de la sociedad" (p.113) El mismo autor señala que a pesar " de las limitantes de la sociedad [en línea] basándose en el lenguaje, el usuario, es capaz de comprender" (p.115); por ello diversos trabajos abordan al lenguaje como centro, algunos desde la lingüística [(Bellido y Pastor, Jiménez, 2002), (Mc, Laughlin, Osburne y Smith, 1995)], o de la relación del lenguaje con otro concepto clave en el estudio de la CMC: la identidad. Éste quizá sea uno de los más explorados por investigación de la CMC. [(Baym 1995,1998), (Jones 1995, 1998), (Riva y Galimberti 1998), (Turkle 1995), (Bechar 1996)].

Meyrowitz apunta: La tecnología de comunicación ha cambiado nuestro contexto social. Especialmente en la gente joven, la influencia del contexto social en la construcción de la identidad está comenzando a decrecer en referencia a comunidades como la familia, la escuela o la iglesia, que en el pasado anclaban el contexto social en una serie de reglas compartidas que gradualmente están perdiendo su fuerza. (En Riva y Galimberti, 1998, p.19).

Existen otros autores iberoamericanos que también han explorado esta cuestión con características metodológicas similares pero tomando en cuenta situaciones particulares de sus países [(Gómez, 2002, 2003), (Mayans, 2000, 2003), (Balaguer, 2002), (Jiménez, 2002), (Martínez, 2002), (Cabrera, 2001)]. Por ejemplo, Cabrera (2001) propone un concepto que define como "el yo digital", el cual explica como "una construcción simbólica (...) que permanentemente se actualiza dentro de las prácticas culturales de los usuarios del circuito mediático" (p.103). Jiménez (2002), desde una perspectiva de género, señala que "La representación del espacio interacciona con el sistema cognitivo y con los esquemas de acción del sujeto dando lugar a la construcción de otros nuevos esquemas que orientan las prácticas futuras" (en CD- ROM). Balaguer, por su parte, destaca la posibilidad de ser distinto en la red con la utilización del anonimato o pseudonimato que: "libera al individuo a la vez que lo deja a merced de sí mismo. Sólo debe rendir cuentas a su propia persona, ya no al grupo ni a la comunidad. Todos sus impulsos, sus pulsiones, quedan liberadas de la tiranía del mundo externo" (en CD- ROM).

Ahora bien, la constante en todos estos trabajos es el hecho de que se señala a la CMC como un campo fértil para experimentar, replantear, reconstituir y poner a prueba la identidad, ya que el hecho de carecer de ciertos elementos (ropa, posturas, actitudes, etc.) que ayudan a formar prejuicios sociales (en el sentido literal del término) hace que el "existir" se dé con base en la interacción comunicativa exclusivamente, aun con todos los elementos que se han ido incorporando a la CMC como fotografías, videos, páginas, perfiles, etc.

Una segunda temática en este tipo de estudios es la que lleva como objeto a la conformación de la comunidad. En la CMC existe una pertenencia, en principio, al sistema mismo que se esté utilizando y, en el interior, a subgrupos que giran alrededor de temáticas particulares, lo que diversos autores señalan como comunidades de apropiación (en el entendido de Martín Barbero (en línea) y Benassini (1998)) o las llamadas "comunidades imaginadas" (Anderson, 1991). Es decir, grupos de personas con intereses en común (ya sea que se conozcan dentro del sistema por ello o que se conozcan fuera y que utilicen el sistema para comunicarse). Jones (1998) y Poster (1995) sugieren que las comunidades virtuales funcionan como marco alternativo para entender fenómenos sociales que se reproducen en línea. Graham (2000), al hablar del concepto de comunidad virtual señala que ésta: Puede ser considerada como un modo distinto

de existencia que no es simplemente un juego, sino un modo propio, en el que es posible lograr y perder un número importante, aunque limitado de cosas. Si ahora añadimos que Internet está en una etapa muy temprana de desarrollo, existen razones para pensar que el futuro del ciberespacio aportará novedades metafísicas y que la realidad virtual interpretada a través de la comunidad virtual es, de algún modo, un mundo nuevo a cuyas puertas estamos llegando (p.161).

Rheingold (1995), uno de los personajes que han hecho una de las mayores apologías en torno a las comunidades virtuales, hablando de la comunidad conocida como WELL (Whole Earth Review), señala que las comunidades en línea son "una respuesta al hambre de comunidad después de la desintegración de las comunidades tradicionales alrededor del mundo", cuestión que varios autores apuntan también [(Stone 1991, 1995, 1996) (Jones, 1995, 1997, 1998)]. Reid (1991), en su estudio sobre el IRC, atenúa esta afirmación señalando que en algunas comunidades el comportamiento de las personas puede ser muy variable, y que no obstante que es cierto que se puede compartir un sentido de comunidad, también pueden exhibir alineación y hostilidad. Parks (1996), Rafaeli y LaRose (1993) se han encargado del estudio de la conformación de dichas comunidades, la comunicación y la relación entre las personas, señalando que el factor de unión principal es la temática de conversación, por ejemplo el fútbol, la jardinería, cierto programa de televisión, etc. Y hablando de los BBS, "los sistemas están definidos tanto por la naturaleza del contenido como por las características de la audiencia" (p. 287). Baym (en Jones, 1995) apunta que: las relaciones de CMC pueden evolucionar en relaciones cara a cara, que a su vez pueden impactar en las relaciones mediadas por computadora. El alcance con el que los grupos de CMC se apropian del medio como un foro relacional y las formas en las que lo hacen son elementos importantes en la construcción social de las sociedades mediadas por computadora (p. 158).

Bonilla (2000), en la misma dirección, observa al ciberespacio, las comunidades virtuales y las redes como campos de juego donde se reproducen y expanden las distancias sociales y culturales. Otras posturas como la de Hine (2000) matizan esta cuestión al señalar que es aún controversial estudiar la CMC como una tecnología que tiene efectos sociales particulares: "La tecnología de la CMC aparece para conducir diversas clases de organización social, y la comunidad es solamente una metáfora para entender formaciones sociales en línea" (p. 20). Estas serían las tres directrices principales que se han establecido en torno al estudio de la CMC como cultura: identidad, comunidad y comunicación (aclarando que muchos trabajos contienen las tres, por ejemplo cuando se habla de las relaciones sentimentales generadas por la CMC).

Ahora bien, nos parece que el fenómeno (o los fenómenos) que se desarrolla dentro del ciberespacio o como consecuencia de él (aunque no exclusivamente, no queremos caer en un determinismo tecnológico de ninguna manera), son mucho más complejos y por ende requieren herramientas acordes con su complejidad.

Enfoques y metodologías.

La forma de estudiar a la CMC, como ya hemos visto, ha pasado por varias etapas que a su vez han estado marcadas por diversas metodologías para su estudio. Sin un afán de organizar taxonómica y exhaustivamente las metodologías utilizadas, trabajo por demás inalcanzable en este texto ya que "la investigación de los sistemas de CMC refleja una variedad de paradigmas de diversas disciplinas, distinciones tecnológicas y acercamientos de evaluación" (Rice p.XI), se nombran aquí algunas como ejemplo de las diferentes propuestas metodológicas: Sproull y Kiesler (1986) establecieron un análisis de carácter organizacional en una red electrónica para fines laborales; Kiesler, S., Siegel, J. y McGuire, T. (1991) desarrollaron

un experimento en laboratorio comparando la comunicación cara a cara y la mediada por computadora; Walther, (1992, 1994) desarrolló un metanálisis sobre los estudios previos en el tema. Danet (1996) realizó un estudio desde la perspectiva de los estudios de género: Bechar (1996) y Gómez (1999) establecieron un análisis de contenido de los nicks de los participantes de dos sistemas de CMC. Reid (1995), Baym (1992) y Pacagnella (1997) elaboraron estudios etnográficos en sistemas de CMC específicos.

Ahora bien, los estudios sobre CMC se han desarrollado en diversos sistemas; IRC² ([Bechar, 1995], [Reid, 1991]), MUDs³ ([Bruckman, 1992], [Reid, 1995]), Usenets ([McLaughlin, Osborne y Smith, 1995], [Baym, 1992]), BBSs⁴ (Gómez, 1999) etc; Aquí una cosa que nos llama la atención es la ausencia de trabajos importantes sobre el uso de los "mensajeros", ya que los que existen son en su mayoría cuantitativos y no académicos sino empresariales (que se preguntan por el uso de los mensajeros en los espacios laborales o educativos y su relación con la productividad o su impacto por ejemplo). En esa tónica se enmarca Cabrera (2000), quien usa un enfoque psicosocial y etnográfico en colegios y escuelas privadas estudiando los usos y aplicaciones que le dan los estudiantes a la red.

Como se puede ver, la amplia gama de estructuras metodológicas que abordan el fenómeno nos deja en un terreno de continua exploración y búsqueda. No existe una metodología que sirva para dar una explicación total a la complejidad de las estructuras sociales basadas en la Comunicación Mediada por Computadora (CMC), así como todavía no existe una ciencia de la comunicación. Sin embargo, parece ser (acorde con la investigación en general) que se tiende a establecer metodologías compuestas (o trianguladas, como se ha dado en llamarlas), que "dan como resultado una visión integrada que se concentra en un fenómeno social particular" (Sudweeks y Simoff, 1999, p. 37). En éstas, uno de los componentes esenciales es el análisis etnográfico, o como se suele llamar, "ciberetnográfico" o "ciberantropológico", siendo obvia e interesante la herencia de la antropología y la sociología en los estudios de comunicación ([Killer y Kleinman 1997], [North, 1994]), pero poco clara su construcción teórica como conceptos de estudio.

En concordancia, Williams, Rice y Rogers (1988), proponen "que los investigadores de los nuevos medios deberían considerar métodos alternativos, incluso múltiples e intentar una triangulación de los mismos" (p.15), Ya que ésta: Puede estimular usos ingeniosos de métodos de investigación conocidos, pudiendo ayudar así a desvelar dimensiones inesperadas del área de investigación. En otro caso, dada una reflexión teórica y metateórica adecuada sobre el rango de cada serie de datos y hallazgos, podría, a veces, prever más confianza en las conclusiones de los estudios cualitativos. (Jankowski y Wester, 1993, p. 79).

Lo que sí parece claro, y que es lo que nos gustaría hacer notar en relación a las metodologías con las que se aborda el tema, es la necesidad de seguir experimentando, poniendo a prueba, ensayando, desde posturas teórico-metodológicas; inter y multidisciplinarias, con avances pequeños, modestos y, si se puede en red, mejor. La CMC es, como todo proceso de comunicación, un objeto de estudio complejo y multidimensional que requiere instrumentos con esas mismas características si se quiere llegar a comprender, aunque sea en una forma mínima.

Los estudios de CMC en Iberoamérica

En general, y esto sucede con la mayoría de los trabajos de investigación sobre comunicación, los temas siempre van por delante de su estudio y comprensión. En el caso específico de los estudios que toman como objeto la Comunicación Mediada por Computadora, los cambios se suceden con tanta rapidez que los estudios que se realizaron hace apenas unos años ya perdieron completa vigencia. Ahora bien, esta desfase del análisis y reflexión con respecto a los objetos, tiene una doble marginación

cuando se habla de América Latina, no sólo por el hecho de no contar con las herramientas técnicas de punta sino porque los enfoques con los que hemos entendido las tecnologías han sido también importados, sobre todo de Estados Unidos y Canadá. Esto en el mejor de los casos, porque muchos de los trabajos que hasta ahora se han publicado en español siguen siendo ensayos o "teorización" sobre el Internet. Ésta es una labor necesaria, ya que las condiciones desde las cuáles se entiende la inclusión e impacto del Internet en la sociedad son, en algunos momentos, radicalmente diferentes de las que se gestan en otras latitudes. Dichas condiciones no sólo son económicas o tecnológicas sino políticas y culturales. En contraposición a esto, nos parece que es urgente encontrar datos empíricos que nos hablen de las formas en las que el Internet en general, o la CMC en específico, están siendo usados por distintos grupos sociales en diversas áreas. Ese es el gran reto que tenemos los países llamados en vías de desarrollo: incrementar la reflexión sobre un campo académico en formación basándonos en las condiciones específicas de nuestras culturas, regiones y sociedades, siempre con datos que apoyen las ideas que vamos generando y no el proceso inverso, el querer hacer que los datos encajen en nuestras ideas. De esta forma, podríamos verdaderamente llegar a un desarrollo tecno-social que fuera protagonista de los macroprecesos, y no sólo mero receptor y reproductor de tecnologías y saberes. En ese sentido, a pesar de ser pocas las aportaciones que se han hecho desde América Latina (en comparación con otros países), cada vez crece más el interés de la investigación sobre las NTIC y por tanto de la CMC. Quizá algunas de las más importantes estén congregadas alrededor del Observatorio para la Cibernética, un "espacio para la reflexión, la documentación, el análisis y la discusión del ciberespacio y lo cibernético desde las perspectivas de las ciencias humanas y sociales", que aunque aglutina a una gran cantidad de investigadores e investigadoras de toda Iberoamérica, presenta a los españoles como el grupo de mayor peso. Joan Mayans, el fundador de esta iniciativa, es uno de los investigadores más entusiastas. Aunque hay muchísimos autores que participan en esta iniciativa, no todos trabajan sobre la temática específica de la CMC, lo que convierte al observatorio en un lugar de reflexión holístico y multidisciplinario, por lo que no sólo es un espacio de reflexión sino de creación misma de cibercultura. Además de Mayans, quien ha trabajado cuestiones de identidad y de metodología para el estudio del ciberespacio. Otros autores que han explorado la cuestión de la CMC son: Balaguer, que ha trabajado conceptos como las mediaciones, la identidad y la comunidad en el ciberespacio (2000); Trigo, quien analizó el sentido de identidad uruguayo y el concepto de "patria cibernética" en la comunidad en línea *Rodelú* (2003), o Cubides, que habla de las "agencias de sentido" y de cómo éstas se crean e impactan en el ciberespacio. Éstos son sólo algunos de los trabajos que están en línea, siendo lo importante que el portal está en constante construcción, lo que permite ver las tendencias de la investigación en CMC en Iberoamérica.

Por otro lado, cada vez son más comunes los centros de investigación que incorporan líneas de investigación sobre NTIC y algunas de ellas específicas sobre CMC, con publicaciones en línea ya consolidadas y de alcance internacional como el *Journal of Computer Mediated Communication* de la Universidad del Sur de California o las mismas *Razón y Palabra* y el *Global Media Journal* (antes llamada *Hiper-Textos*) del Tec, Campus Estado de México y Campus Monterrey, respectivamente, que aunque no son exclusivas de la temática, han publicado diversos artículos sobre ella.

Tendencias, el futuro de la Investigación de la CMC (a manera de conclusiones)

Una primera reflexión que resulta interesante en este momento del desarrollo tecnológico es el hecho de que la identidad anónima que caracterizaba los primeros sistemas de CMC se ha ido, paulatinamente, difuminando con el uso de los mensajeros, es decir, de sistemas en donde sólo se pueden tener conversaciones con personas "conocidas" porque cada quien

controla su propia lista de contactos (para ponerlo en los términos usados). De esta forma, el acceso a personas anónimas queda totalmente restringido. Con ello, se crea una división que antes no existía (al menos dentro de la ontología misma del sistema) que es que el "lugar" para los conocidos está dentro de nuestro "control", en una ventana que nosotros cerramos y abrimos a voluntad y cuyas funciones están únicamente a nuestra disposición, mientras que si queremos exponernos a personas que no conocemos y que por lo tanto adquieren esa tónica de anonimato, tenemos que "desplazarnos" (es decir conectarnos) a un sistema externo (webchats, IRC, BBS etc.). Esta distinción es muy importante porque le da una dimensión de público y privado a la CMC, división que en un principio no tenía, o que por lo menos no era tan clara y que en este momento no podemos saber cuál será su impacto en el uso y la apropiación de dichos sistemas. Este ejemplo sirve para iluminar el hecho de que la investigación empírica sobre la CMC debe seguir produciendo datos por un lado, y análisis teóricos desde otro. Con ello, podríamos aspirar no sólo a entender un poco más la forma en la que las personas se están apropiando y modelando la tecnología, sino que podríamos incidir en la creación de sistemas, programas y proyectos específicos que, tomando a la CMC como eje, pudieran impactar en el desarrollo social, educativo, de género, gubernamental e incluso empresarial. Ahora bien, la idea de trabajo en red tiene que crecer si queremos llegar a tener elementos de análisis más precisos sobre el fenómeno, por lo que textos como éste siempre serán necesarios pero inacabados por la movilidad y la rapidez de conformación y reestructuración de nuevas esferas al interior del ciberespacio o fuera de él. Por ello, lanzamos esta primera propuesta de trabajo, en espera de una revisión constante, continua, multidisciplinaria y en red sobre la Comunicación Mediada por Computadora.

Notas:

- ¹Una propuesta interesante es de revisar este concepto y hablar de Estudios de Interacción (León, 2003)
- ²Internet Relay Chat
- ³Multi User Domain
- ⁴Bolletín Board System

Referencias:

- Anderson, B. (1991). *Imagined Communities*. Verso: New York.
- Balaguer, R. (2002). Anonimato en la red. Ilusión de ser des-conocido. Memoria del primer congreso On- line para la Cibersociedad. (CD- ROM)
- Balaguer, R. (2002)El hermano "del medio". Un hermano mediatizado y tan cercano como lejano. Fuente original: *Hermano animal Cuadernos de la Coordinadora de Psicólogos de Uruguay*, Montevideo. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la cibersociedad en www.cibersociedad.net/archivo/archivo.php?art=152
- Baym, N. (1995), "The emergence of community in Computer- Mediated Communication", en S. Jones (ed.), *Cybersociety: Computer- mediated communication and community*, DAGE publications, USA.
- Baym, N. (1998) "The Emergence of On- line Community" en S. Jones (ed.), *cybersociety 2.0: Revisting - computer _ mediated Communication and Community*.
- Bechar (1996). From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicknames, play, and identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer Mediated Communication* 1 (2). (En línea). shum.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/bechar.htm
- Bellido, L. y Pastor, E. Lingu@net Europa: Un catálogo de recursos multilingüe con garantía de calidad. Memoria del primer congreso On- line para la cibersociedad. (CD- ROM)
- Benassini, C. (1998). De las Comunidades Sociales a las ¿Comunidades? Virtuales (notas para una discusión). *Revista electrónica Razón y Palabra* (en línea)
- Bruckman, A. (1992) Identity workshop: emergent social and psychological phenomena in text based virtual reality. www.cc.gatech.edu/~asb/papers/index.html.
- www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/
- Cabrera, Paz, J. (2001) Naufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación del Internet en jóvenes escolares. En M. Bonilla y G. Cliche (eds): *Internet y Sociedad en América Latina y el Caribe*.
- Cubides, O. (2002) Agencias de sentido. Las agencias de sentido en la construcción de la sociedad del conocimiento. Original: Boletín edición especial SOI: ObservatorioDigital.net/agencias.html. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para al Cibersociedad en www.cibersociedad.net/archivo/archivophp?art=34
- Danet, B. (2001). *Cyberpl@y*. Communicating online. Inglaterra: Berg.
- Donath, J. Identity and Deception in the Virtual Community. (En línea) judith.www.media.mit.edu/judith/identity/identityDeception.html
- Gómez, E (2002)"Hacia la construcción de las comunidades virtuales", Versión. Escenarios de las nuevas tecnologías, mitos y posibilidades. 12 (pp 61-78), Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Gómez, E. (2002). Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las Comunidades Virtuales. Versión 12. México: UAM-Xochimilco.

González J. A. (2003), "Cultura (s) y cibercultur@...s: incursiones no lineales entre complejidad y comunicación, Universidad Iberoamericana, México.

Graham, G. (1999). Internet. Una indagación filosófica. España: Frónesis

Hine, Ch. (2000). Virtual Ethnography. Sage: London.

Jankowski, N. J. y F. Wester (1993), la tradición cualitativa en la investigación sobre las ciencias sociales: contribuciones a la investigación sobre comunicación de masas", en N.W. Jankowski y Karl Jensen(eds.) Metodologías cualitativas de investigación de Masas, Bosch, Barcelona.

Jiménez, R. (2002). Internet y educación: La gestión de la identidad cultural de género. Memoria del primer congreso On- line para la cibersociedad. (CD- ROM)

Jones, S. (1995). Understanding Community in the Information Age. En S. Jones. (Ed.), CyberSociety : computer-mediated communication and community. E.U.A. : Sage Publications.

Jones, S. (1997) The internet and its social landscape. In S. Jones (ed) Virtual Culture : identity and Communication in Cybersociety. London : Sage. pp.7-35

Jones, S. (1998). Information, internet , and Community : Notes Towards and Understanding of Community in the Information Age. En S. Jones (Ed)., Cybersociety: Revisiting Computer_ Mediated Communication and Community.

Jones, S. (1999) "Studying the Net: Intricacies and Issues" en Steve Jones (ed.), Doing Internet Research, SAGE publication, Estados Unidos, pp 1- 27

Kiesler, S. ; Sigel, J. y McGuire, t. (1991) "Social Psychological aspects of Computer-mediated communication" en Charles Dunlop y Rob kling (eds.) Computerization and controversy, Academic press, EUA.

Killer, J. y Kleinman, S. (1997), "Researching on- line environments: lessons from the History of Anthropology", The new Jersey Journal of Communication, 5 (1), 66- 83.

Lea, M. y Spears, s. (1991) Computer- Mediated Communication, de individuation and group decision - making. ÇInternational Journal of man- machines studies. 34: 280-301

Mackinnon (1995). Searching for the Leviathan in Usenet. In S. Jones (ed.) *Cybersociety: Computer- Mediated Communication and Community*. P. 112- 137.

Martín Barbero, j. (1996) "De la ciudad mediada a la ciudad virtual. Transformaciones radicales en marcha", www.fundesco.es/publica/telos44/perspectivas1.html

Martínez, Guiaro, J. (2002) Repercusiones culturales del fenómeno de Internet. Una aproximación desde la Antropología. Memoria del primer congreso on- line para la cibersociedad. (CD- ROM)

Mayans, J. (2002) "Anonimato: el tesoro del internauta".Fuente original iWorld (Octubre, 2000), pp. 52- 59. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la Cibersociedad en cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=28

Mayans, J. (2002). De la incorrección normativa en los chats Fuente original. *Revista de investigación lingüística*. Num. 2, vol. V, pp. 101- 116. disponible en el ARCHIVO del observatorio para la Cibersociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo/articulo.php?art=43>

Mayans, J. (2003). El ciberespacio, un nuevo espacio público para el desarrollo de la identidad local. Conferencia inaugural del III Encuentro de Telecentros y redes de Telencuentros, Peñafiel Valladolid, octubre de 2003. disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la cibersociedad en www.cibersociedad.net/archivo/articulo/articulo.php?art=158

Mc Laughlin, M. L., Osborne, K. K. y smith, C.B. (1995) standards of conduct on Usenet . En S. Jones (ed) Cybersociety: Computer- mediated Communication and Community. Thousand Oaks, CA:SAGE. Pp. 90- 111

Mantovani, G. (1994) Is computer- mediated communication intrinsically apt enhance democracy in organizations? *Human relations* 47 (1): 45- 62

Miller, D. y Slater, D. (2000). The Internet: an Ethnographic Approach.

Morris, M. (1996, en línea) The Internet as a Mass Medium *Journal of computer mediated Communication*. En www.usc.edu/dept/annenberg/vol1/issue4/vol1no4.html

North , T. (1994), "The Internet and Usenet Global Computer Networks, tesis de Maestría Curtin University of Technology, Australia (en línea), www.vianet.net.au/~timn/thesis/index.html

Paccagnella, L. (1997) Getting the steats of your pants dirty: strategies for ethnographic research on virtual communities. *Journal of computer mediated communication* 3(1). www.asucusu.org/jcmc/vol3/issues1/paccagnella.html

Parks, M. R. y Floyd, K. 819969 making friends in cyberspace. *Journal of communications* 46(1): 80- 97

Poster, M. (1995) The second media Age. Cambridge: Polity

Rafaeli, S. y La Rose, R. J. (1993) Electronic Bulletin Boards and "publics goods" explanations of collaborative mass media. *Communication research*, 20, 277- 297.

Reid, E. (1991). Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat. Tesis con honores del Departamento de Historia. Universidad de Melbourne. (en línea) www.ee.mu.oz/papers/emr

Reid, E. (1995) "Virtual Worlds: Culture and Imagination" , en S. Jones (ed.),Cybersociety: Computer- mediated communication and community, DAGE publications, USA.

Rheingold, H. (1996). Teledildonics. En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.

Rheingold, H. (1995). The Virtual Community. Harper Collins: New York

Riva G. Y Galimberti, C. (1998). Computer- Mediated Communication: Identity and Social Interaction in an Electronic environment. *Genetic, Social and General Psychology monographs*. V124 i4 p 434(1)

Sproull, L. y Kiesler (1986) "reducing social context cues: electronic mail in organizational communication" *Management Science*, 32, 1492- 1512.

Sudweeks, F. Simoff, S. (1999), "Complementary Explorative Data Analysis: The reconciliation of Quantitative and Qualitative Principles", en Steve Jones (ed.) Doing Internet Research, SAGE Publications, Estados Unidos, pp. 29-55

Stone A. R. (1991) Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures. En M. Benedikt (ed.) Cyberspace: first steps. Cambridge, MA: MIT Press

Stone A. R. (1995) Sex and death among the disembodied: VR, cyberspace, and the nature of academic discourse. En S. L. Dtar (ed.)The cultures of computing. Oxford: Blackwell. Pp 243- 255

Stone A. R. (1996) The war of desire and technology at the close of Mechanical Age. Cambridge: cambrige University Press.

Turkle, S. (1999). What Are We Thinking About When We Are Thinking About Computers?" web.mit.edu/sturkle/www/routledge_reader.html In The Science Studies Reader, Mario Biagioli (ed.). New York: Routledge,

Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the internet. E. U.A.: Touchstone.

Van Der Leun, G. (1996). "This is a naked Lady". En Victor Vitanza (Ed.) CyberReader. E.U.A.: Allyn & Bacon.xZ

Wallace, P. (2001). La psicología en Internet.

Walter, J.B (1992) "Interpersonal effects in Computer- Mediated Interaction: a relational perspective, communication research. 19 (1), 52-90.

Wilbur, S. (2000). An archeology of cyberspaces: Virtuality, Community, Identity. En David Bell y Barbara Kennedy (Eds.) The Cybercultures reader. Routledge: E.U.A

Williams, Rice y Rogers (1988). Research methods and the new media. New York: Free Press.

M.C. Edgar Gómez Cruz y Alma Celia Galindo Núñez
Universidad de Colima, México.