

Georgina Araceli Torres Vargas
Graciela Martínez-Zalce Sánchez / Alejandro Mercado Celis *coords.*

LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

1



La presente obra está bajo una licencia de:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>



Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

Este es un resumen legible por humanos (y no un sustituto) de la [licencia](#). [Advertencia](#).

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la [misma licencia](#) del original.

**Las comunidades virtuales
en la sociedad contemporánea
Volumen 1**

COLECCIÓN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información

**Las comunidades virtuales
en la sociedad contemporánea
Volumen 1**

**Georgina Araceli Torres Vargas
Graciela Martínez-Zalce Sánchez
Alejandro Mercado Celis**
Coordinadores



**Universidad Nacional Autónoma de México
2024**

HM851
C741

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea /
Coordinadores Georgina Araceli Torres Vargas, Graciela Martínez-
Zalce Sánchez, Alejandro Mercado Celis. - México : UNAM. Instituto
de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, 2024.

2 v. (Uso de la información: procesos y medios)

ISBN: 978-607-30-9251-7 (Obra completa)

ISBN: 978-607-30-9252-4 (v. 1)

ISBN: 978-607-30-9253-1 (v. 2)

1. Tecnología de la Información. 2. Internet. 3. Información -
Aspectos sociales. I. Torres Vargas, Georgina Araceli, coordinadora. II.
Martínez-Zalce Sánchez, Graciela, coordinadora. III. Mercado Celis,
Alejandro, coordinador. IV. ser.

Diseño de la portada: Editorial Albatros

Primera edición: julio de 2024

D. R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES BIBLIOTECOLÓGICAS Y DE LA INFORMACIÓN
Circuito Interior s/n, Torre II de Humanidades,
pisos 11, 12 y 13, Ciudad Universitaria, C. P. 04510,
Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México
Impreso y hecho en México

ISBN (obra completa): 978-607-30-9251-7

ISBN (volumen I): 978-607-30-9252-4

El artículo “*CBC Books*, la conformación de una comunidad lectora anglocanadiense” de Graciela Martínez-Zalce Sánchez y el de “Comunidades virtuales transnacionales como mecanismos de coordinación informacional en las industrias culturales” de Alejandro Mercado Celis se realizaron gracias al Programa de Apoyo a la Investigación e Innovación Tecnológica UNAM-PAPIIT IG300724.

Publicación dictaminada

Contenido

Introducción

Alejandro Mercado Celis	vii
-------------------------------	-----

Propuestas para el análisis de comunidades virtuales

GRAFOS DE CONOCIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE DATOS ABIERTOS GENERADOS EN COMUNIDADES VIRTUALES RELACIONADAS CON COVID-19 Eder Ávila Barrientos	3
LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA DESHILVANADA EN TWITTER SE HACE VISIBLE CON LA TEORÍA FUNDAMENTADA CONSTRUCTIVISTA Y EL AUXILIO DE UN QDA Verónica González List	21
ANÁLISIS DE LA COMUNIDAD VIRTUAL ACADÉMICA POR MEDIO DE LA PRODUCCIÓN EN REPOSITORIOS INSTITUCIONALES COSECHADOS POR EL REPOSITORIO NACIONAL EN MÉXICO Jennifer A. Voutssas Lara	43
EL USO DE INFORMACIÓN ACADÉMICA EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO: UN ANÁLISIS DESDE LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL Armando Ávila Carreto	63
LA EXPLICITACIÓN TEMÁTICA DE DOMINIOS DE CONOCIMIENTO EN LA WEB: TENDENCIAS Y EXPECTATIVAS EN LOS TIEMPOS ACTUALES Adriana Suárez Sánchez	81

Educación en comunidades virtuales

REFLEXIONES GLOBALES SOBRE EL APRENDIZAJE COLECTIVO EN COMUNIDADES VIRTUALES DESDE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO EN EL CONTEXTO DEL COVID-19 Alfredo Álvarez Padilla	101
--	-----

COMUNIDADES VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE COLECTIVO DE PROFESIONALES DE LA INFORMACIÓN Brenda Cabral Vargas	123
---	-----

<i>IT'S OUR TIME: LA ESTRATEGIA EDUCATIVA DE LA ASSEMBLY OF FIRST NATIONS</i> Liliana Cordero Marines y Alejandro Joaquín Ponce Díaz	143
--	-----

Industrias Culturales y Creativas en medios digitales

<i>CBC BOOKS, LA CONFORMACIÓN DE UNA COMUNIDAD LECTORA ANGLOCANADIENSE</i> Graciela Martínez-Zalce Sánchez	159
---	-----

INVESTIGACIÓN ACCIÓN DE EQUIPOS INTERDISCIPLINARIOS QUE BUSCAN ESTUDIAR COMUNIDADES DIGITALES TRASNACIONALES: HACIA UN MAPA DE DESAFÍOS Juan Carlos Barrón Pastor	189
--	-----

COMUNIDADES VIRTUALES DE EDITORES DIGITALES EN EL SIGLO XXI. EL CASO DE LA ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION FRENTE AL LIBRO TRADICIONAL José Antonio Martínez Diez-Barroso	209
---	-----

COMUNIDADES VIRTUALES TRASNACIONALES COMO MECANISMOS DE COORDINACIÓN INFORMACIONAL EN LAS INDUSTRIAS CULTURALES Alejandro Mercado Celis	223
---	-----

METALÓFAGO: CONEXIONES ENTRE LAS FRONTERAS GEOGRÁFICAS Y MUSICALES Hugo Alberto Guadarrama Sánchez	241
--	-----

Introducción

En la actualidad las comunidades virtuales representan un universo en constante expansión en el horizonte digital contemporáneo. Estas entidades digitales se erigen como espacios de interacción, colaboración y comunicación que transcurren en un entorno virtual. Por ello, resulta crucial comprender su dinámica y evolución, ya que las plataformas que las albergan se transforman de manera constante, dando lugar a la aparición de nuevas comunidades y redefiniendo la naturaleza de las existentes.

El estudio de las comunidades virtuales se torna imperativo por diversas razones. En primer lugar, es esencial entender los efectos que estas comunidades tienen en sus participantes. Las personas, al sumergirse en estas interacciones digitales, pueden experimentar cambios en sus relaciones sociales, comportamientos y percepciones. Comprender estos efectos adquiere gran importancia para evaluar cómo las comunidades virtuales impactan la vida de sus miembros. Además, estas no existen

fuera de la “vida real”; sus acciones y dinámicas tienen efectos significativos en la sociedad. Estudiar estas interacciones virtuales permite analizar cómo las comunidades en línea pueden influir en la opinión pública, la toma de decisiones y la cultura en general.

Otro aspecto de suma importancia lo representa la diversidad en las formas de participación y sus efectos, que varían según factores demográficos, socioeconómicos, culturales y geográficos. Comprender estas diferencias proporciona una visión más completa de cómo las comunidades virtuales afectan a diferentes grupos de individuos y cómo pueden ser utilizadas para abordar desafíos sociales específicos. En cuanto a los efectos de este tipo de comunidades, cabe reconocer tanto los aspectos negativos como los positivos. Por un lado, pueden ser fuentes de desinformación, polarización y ciberacoso. Por otro, pueden servir como plataformas para el aprendizaje colaborativo, el apoyo emocional y la promoción de causas importantes.

Para los académicos, profesores y estudiantes, resulta primordial participar en la evolución metodológica para el estudio de las comunidades virtuales. Dada la rápida transformación de las tecnologías y las plataformas en línea, los investigadores deben estar al tanto de las últimas herramientas y enfoques para recopilar y analizar datos en entornos digitales en constante cambio.

Por ello, se debe fomentar la investigación multidisciplinaria en este campo. Las comunidades virtuales constituyen fenómenos complejos que requieren una mirada interdisciplinaria la cual integre conocimientos de sociología, psicología, comunicación, informática, estudios culturales, estudios de la representación, por mencionar algunas. Esta colaboración entre

disciplinas enriquece la comprensión de las comunidades virtuales y sus efectos en la sociedad. En los dos volúmenes que conforman este libro, se aprecia un esfuerzo colectivo para contribuir a entender las complejidades y dimensiones de dichas comunidades dinámicas a través de una colección diversa de propuestas de investigación.

El primer volumen se centra en el análisis detallado de diversas comunidades virtuales, con un enfoque en la generación de datos, el análisis de contenido y las teorías subyacentes a estos fenómenos. Desde el estudio de redes de conocimiento en torno a la pandemia de COVID-19 hasta la exploración de la participación política en Twitter, ofrece una visión integral de cómo las comunidades virtuales influyen en la información y la interacción en línea.

En el segundo volumen, se exploran diferentes plataformas donde se desarrollan estas comunidades, desde el uso de Discord durante la pandemia hasta el activismo digital en redes sociales. Además, se examina la diversidad y representación en las comunidades virtuales, a partir de la perspectiva de la comunidad LGBTQ+ hasta la formación de identidades narrativas. También arroja luz sobre el poder del activismo digital en temas como la defensa del territorio y la tecnopolítica feminista.

A medida que se avanza en este libro, se atestigua cómo las comunidades virtuales se moldean y son moldeadas por una sociedad en constante cambio. Cada capítulo ofrece una mirada única a la interacción humana en línea, y juntos forman un mosaico completo de las diversas formas en que las personas se conectan, aprenden, colaboran y luchan por sus creencias en el mundo digital actual. Estas propuestas de análisis, presentadas por destacados investigadores en el campo, invitan a reflexionar sobre la naturaleza cambiante de la interacción

humana en línea y sus implicaciones en nuestra comprensión del conocimiento, la cultura y la participación en la sociedad contemporánea.

El volumen 1 está compuesto por tres capítulos, el primero corresponde a “Propuestas para el análisis de comunidades virtuales”. Las comunidades virtuales, en su diversidad y amplitud, han emergido como espacios cruciales para el intercambio de información, la construcción de conocimiento y la expresión de identidades en el entorno digital. En este contexto, la investigación y el análisis de estas colectividades se convierten en un desafío apasionante y esencial. Este capítulo se dedica a explorar diversas perspectivas y enfoques para el estudio detallado de comunidades virtuales, destacando la importancia de comprender y evaluar su impacto en la sociedad contemporánea. Los trabajos que lo componen ofrecen un vistazo a investigaciones y análisis específicos realizados en el ámbito de las comunidades virtuales, cada uno abordando temáticas relevantes y aplicando metodologías variadas. Las propuestas proporcionan valiosas contribuciones al entendimiento de cómo las comunidades en línea influyen en la interacción humana, la difusión de información y la generación de conocimiento en diferentes contextos.

En el primer trabajo, “Grafos de conocimiento para el análisis de datos abiertos generados en comunidades virtuales relacionadas con COVID-19”, Eder Ávila Barrientos presenta una perspicaz exploración de cómo los grafos de conocimiento pueden utilizarse como herramientas poderosas para analizar datos abiertos en el contexto de la pandemia de COVID-19 y las comunidades virtuales que se han formado alrededor de esta crisis global. A continuación, en “La participación política deshilvanada en Twitter (ahora X) se hace visible con la

teoría fundamentada constructivista y el auxilio de un QDA”, Verónica González List examina de manera crítica la participación política fragmentada en Twitter. El objetivo: proponer un enfoque sobre la participación política deshilvanada en la plataforma, que no se adhiere a enfoques tradicionales de estudios sociales. Para la autora, la teoría fundamentada constructivista permite entender a los ciudadanos que participan políticamente en Twitter sin imponer perspectivas teóricas preestablecidas.

En el trabajo “Análisis de la comunidad virtual académica por medio de la producción en repositorios institucionales cosechados por el Repositorio Nacional en México”, Jennifer A. Voutssás Lara se sumerge en la comunidad académica virtual mexicana, explorando la producción de conocimiento a través de repositorios institucionales. E indica que en 2014 se introdujo el Capítulo X en la Ley de Ciencia y Tecnología en México, estableciendo un marco para la Ciencia Abierta y la democratización de la información científica. Esta iniciativa, promovida por el Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología (Conahcyt), se enfocó en la creación de repositorios institucionales interoperables bajo el protocolo OAI-PMH y en una plataforma central, el Repositorio Nacional CTI, para divulgar la producción científica de instituciones de educación superior e investigación.

Bajo este esquema más de 60 instituciones se beneficiaron con fondos para desarrollar sus repositorios, y 28 centros de investigación obtuvieron acceso a un repositorio único. La autora hace notar que a pesar de la disponibilidad de estos contenidos, se requiere un análisis integral de la producción científica en la plataforma.

En su trabajo propone explorar la comunidad académica a través del análisis de los metadatos de los repositorios institu-

cionales utilizando herramientas de Python y datos cosechados principalmente por el Repositorio Nacional, incluyendo los atributos “áreas de investigación”, “tipos de publicación”, “años y afiliaciones institucionales”, entre otros.

Por su parte, un interesante estudio titulado “El uso de información académica en tiempos de confinamiento: un análisis desde la etnografía virtual”, de Armando Ávila Carreto, examina cómo se utiliza la información académica en tiempos de aislamiento social a través de una lente etnográfica virtual. En respuesta a la pandemia de SARS-COV-2 el aprovechamiento de medios digitales en la educación superior aumentó de manera significativa, lo que plantea desafíos para que los estudiantes evalúen y aprovechen la información en línea. El estudio se centra en analizar cómo los estudiantes de Ciencias de la Educación disponen de la información en entornos tecnológicos durante el confinamiento. Se combina la perspectiva de los nuevos estudios de literacidad y la teoría de los saberes digitales en educación, con un enfoque en la alfabetización informacional. La metodología de etnografía virtual la emplea el autor para comprender cómo los futuros docentes interpretan la teoría y manejan la información en línea. En el trabajo se observa que, además de las habilidades de lectura y escritura, las digitales informacionales resultan esenciales. Esto destaca la necesidad de promover estrategias renovadas para el desarrollo de dichas capacidades y disposición en el campo educativo.

Finalmente, se cierra este capítulo con el trabajo de Adriana Suárez Sánchez “La explicitación temática de dominios de conocimiento en la Web: tendencias y expectativas en los tiempos actuales”. A través de una metodología exploratoria-cualitativa y de la técnica del análisis de casos, la autora demuestra que la Web se constituye como un espacio para compartir

conceptualizaciones y explicitaciones de áreas de conocimiento, incorporando tecnologías que posibilitan la estructuración temática-terminológica de los dominios de conocimiento considerando una representación más fiel de su existencia en la realidad.

Cada una de las colaboraciones que conforman el capítulo ofrece una mirada única y esclarecedora sobre el análisis de comunidades virtuales desde diversas perspectivas metodológicas, enriqueciendo el entendimiento de los entornos digitales dinámicos y su relevancia en la sociedad contemporánea.

La educación constituye una de las áreas donde las comunidades virtuales han desempeñado un papel fundamental, en especial en un contexto global marcado por desafíos como la pandemia de COVID-19. De esta manera, el segundo capítulo de este volumen se titula “Educación en comunidades virtuales”. En ella se adentra en el mundo de la educación en comunidades virtuales, explorando cómo estas plataformas han transformado la forma en que se aprende y se comparte conocimiento en la era de la economía de este. Los trabajos que componen el capítulo se centran en diferentes aspectos de la educación en comunidades en línea, ofreciendo reflexiones profundas y estudios de caso.

En el primero, “Reflexiones globales sobre el aprendizaje colectivo en comunidades virtuales desde la economía del conocimiento en el contexto de COVID-19”, Alfredo Álvarez Padilla se guía a través de un análisis acerca de cómo las comunidades virtuales han influido en el aprendizaje colectivo en el contexto de la pandemia y la economía del conocimiento. La Cuarta Revolución Industrial ha dado lugar a una nueva infraestructura digital y actividad económica intersectorial, impulsando la creación de ecosistemas de conocimiento en ámbitos como

la producción, educación y sociedad. La innovación se basa en la economía del conocimiento y la formación de comunidades de práctica, que se aprovechan de plataformas y redes para colaborar en la resolución de problemas y la invención en diversos campos científicos y tecnológicos. Esta investigación analiza casos que muestran cómo estas tendencias han impactado en la educación, el teletrabajo, la reducción de la brecha digital y el desarrollo de negocios tecnológicos en América del Norte y América Latina.

De forma seguida, en “Comunidades virtuales para el aprendizaje colectivo de profesionales de la información”, de Brenda Cabral Vargas, se presenta una visión detallada de cómo las comunidades virtuales se han convertido en un espacio crucial para el desarrollo profesional e intercambio de conocimientos entre profesionales de la información. La autora destaca que el éxito de estos grupos radica en la colaboración estrecha y el enfoque en metas colectivas, más que en la tecnología en sí. El texto muestra que aunque se ha investigado de manera amplia sobre bibliotecas digitales, las comunidades virtuales representan una oportunidad valiosa para establecer redes de trabajo y aprendizaje sin fronteras geográficas o lingüísticas. Los bibliotecarios pueden aprovechar estas comunidades como entornos colaborativos donde se promueve el desarrollo de ideas y contenidos.

En el trabajo de Liliana Cordero Marines y Alejandro Joaquín Ponce Díaz titulado “*It’s Our Time*: la estrategia educativa de la Assembly of First Nations”, se arroja luz sobre cómo las comunidades virtuales pueden desempeñar un papel esencial en la promoción de la educación y la cultura en contextos específicos. Se analiza la creación y puesta en marcha de la herramienta educativa denominada *It’s Our Time*. Esta plataforma

virtual de enseñanza actúa como un recurso guía tanto para estudiantes como para profesores, escuelas y miembros de las Primeras Naciones, así como para el público en general, permitiendo la comprensión y apreciación de la historia y la cultura de estas comunidades. Esta iniciativa se enmarca en una estrategia integral destinada a reducir las brechas entre las Primeras Naciones y la población canadiense en general, promoviendo un ambiente de cooperación, entendimiento y acción conjunta.

Cada una de estas colaboraciones ofrecen una visión única de la educación en comunidades virtuales, desde un análisis global hasta experiencias específicas en diferentes campos. Estos enfoques enriquecen la comprensión de cómo las comunidades virtuales están dando forma al aprendizaje colectivo y cómo se están adaptando a las cambiantes necesidades de la educación en el siglo XXI.

El tercer capítulo del primer volumen, “Industrias Culturales y Creativas en medios digitales”, parte de que en la era digital, las industrias culturales y creativas han experimentado una transformación profunda, donde las fronteras geográficas se desdibujan y las comunidades virtuales emergen como motores clave de cambio. Este capítulo del libro explora cómo estas sociedades influyen en la creación, difusión y apreciación de la cultura contemporánea.

Los trabajos ofrecen una visión detallada de diversas facetas de este fenómeno, desde la conformación de los conjuntos de personas lectoras anglocanadienses hasta el papel de las comunidades virtuales en la coordinación informacional en las industrias culturales. Cada colaboración presenta una perspectiva particular que ilustra la complejidad y la riqueza de la interacción entre las industrias culturales y las comunidades en línea en la era digital.

La primera colaboración “CBC Books, la conformación de una comunidad lectora anglocanadiense”, de Graciela Martínez-Zalce Sánchez, se sumerge en el mundo de la lectura digital y cómo CBC Books ha contribuido a la formación de una comunidad lectora única en el contexto anglocanadiense. El capítulo se centra en analizar la iniciativa de CBC Books, impulsada por la Canadian Broadcasting Corporation, que utiliza múltiples plataformas, como su sitio Web, Facebook, Instagram y Twitter, para llegar al público. La forma en que CBC Books aborda sus mensajes varía según cada interfaz, lo que influye en las respuestas de los usuarios. La autora examina las diferencias en la difusión de contenidos en Facebook e Instagram para determinar si se puede identificar la formación de sus comunidades lectoras. La importancia de este estudio radica en comprender cómo las comunidades digitales se desarrollan en entornos diversos y las relaciones que se construyen entre ellos.

El trabajo de Juan Carlos Barrón Pastor, “Investigación, acción de equipos interdisciplinarios que buscan estudiar comunidades digitales transnacionales: hacia un mapa de desafíos”, se enfoca en investigar cómo se desarrollan las comunicaciones en interacciones sociales no presenciales, considerando la influencia del diseño de la plataforma, los algoritmos, la infraestructura y las relaciones de poder en dichas acciones recíprocas de personas. El autor busca combinar el análisis administrativo con elementos de teoría crítica y perspectivas de complejidad. En estos espacios de confluencia de comunicación, información y poder, se generan una variedad de actos comunicativos que van desde la producción de agencias individuales y grupales hasta violencias, algunas de las cuales ejercen un fuerte atractor doxástico, promoviendo su propagación y viralización, lo que contribuye a la expansión del capitalismo digital y de la vigilancia.

La siguiente colaboración se titula “Comunidades virtuales de editores digitales en el siglo XXI. El caso de la Electronic Literature Organization frente al libro tradicional” donde José Antonio Martínez Díez Barroso estudia a la Electronic Literature Organization (ELO), una comunidad de editores digitales dedicada a la literatura electrónica que trasciende el formato impreso y emplea la transmedialidad y software para crear experiencias inmersivas e interactivas. El objetivo del autor radica en comprender cómo se estructura esta comunidad y cómo la edición digital se integra en la sociedad actual. Se exploran desafíos, por ejemplo, la preservación de obras efímeras y experimentales en línea y se plantea la hipótesis de que la edición digital refleja preocupaciones sociales y políticas, pero también constituye un arte efímero en constante evolución tecnológica.

En “Comunidades virtuales transnacionales como mecanismos de coordinación informacional en las industrias culturales”, de Alejandro Mercado Celis, se explora cómo estas comunidades virtuales facilitan la coordinación y el flujo de información en un contexto multinacional. El texto aborda la aparición y desarrollo de comunidades virtuales transfronterizas entre actores de las ciudades de San Diego y Tijuana, en el sector de la actuación para la industria de medios visuales. Las comunidades en línea estudiadas, que operan en la plataforma de Facebook, tienen como objetivo abordar las incertidumbres asociadas a la búsqueda de trabajo en la profesión actuarial al difundir información sobre *castings* y otras oportunidades laborales. El análisis se enfoca en evaluar el funcionamiento y las características de dichas colectividades, destacando el papel que estas juegan en el intercambio fronterizo de información de un mercado laboral informal entre ambas ciudades.

Finalmente, Hugo Alberto Guadarrama Sánchez en “Meta-lófago: conexiones entre las fronteras geográficas y musicales”, introduce la escena musical transnacional, mostrando cómo las comunidades virtuales desempeñan un papel fundamental en la difusión de la música más allá de las fronteras geográficas. El autor señala que diversas plataformas se han convertido en un espacio donde las comunidades artísticas pueden explorar y entender los géneros musicales así como el contexto de las obras. El estudio se centra en 155 podcasts donde participan diversos colaboradores. Los resultados del estudio sugieren que las obras musicales son presentadas como productos derivados del trabajo, la creatividad y el conocimiento de los músicos, y están concebidos para consumidores y espacios específicos, además capitalizan la imagen de los creadores con base en su genotipo y lugar de origen geográfico.

Cada una de estas colaboraciones ofrece una ventana a las complejas dinámicas que impulsan las industrias culturales y creativas en la era digital, destacando el papel crucial de las comunidades virtuales en la configuración del paisaje cultural contemporáneo.

Alejandro Mercado Celis

**PROPUESTAS PARA EL ANÁLISIS
DE COMUNIDADES VIRTUALES**

Grafos de conocimiento para el análisis de datos abiertos generados en comunidades virtuales relacionadas con COVID-19

EDER ÁVILA BARRIENTOS

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

Los datos generados por las comunidades virtuales son de diversa naturaleza y tipología, tanto técnica como temática. En el contexto de la pandemia por COVID-19, estas comunidades han generado datos de relevancia para comprender los efectos y estragos de la enfermedad a nivel mundial en ámbitos sociales, económicos, culturales y políticos. Ejemplos como Zenodo, Plos One, Dryad, FigShare y Humanitarian Data contienen datos que se relacionan con una determinada arista o fenómeno provocado por la pandemia. Sin embargo, la mayoría de estos datos carecen de un manejo que permita comprender su significado, utilidad y aplicación. Por lo tanto, el objetivo de este trabajo consiste en analizar los datos de las comunidades virtuales relativas a COVID-19, mediante el uso de grafos de conocimiento. A través de un proceso metodológico basado en la obtención de conjuntos de datos correspondientes

a estas comunidades en línea, se llevó a cabo un mapeo de datos con el propósito de comparar los metadatos y elementos descriptivos que fueron utilizados para su representación. Esto permitió la generación de un vocabulario semántico que posibilita analizar los datos a través de un mecanismo de visualización interactivo e intuitivo como lo es el grafo de conocimiento. Mediante la aplicación de este grafo, se identificaron los atributos semánticos existentes entre los datos registrados por las distintas comunidades virtuales estudiadas en este trabajo. Se observa que los datos de COVID-19 son ampliamente dinámicos y remiten a recursos y contenidos de información de una extensa naturaleza.

El grafo de conocimiento permite la consulta de datos y vinculaciones que refiere a dichos recursos y contenidos. Se estima que su implementación en los sistemas de información posibilite la identificación de patrones similares entre piezas informativas que existen en diversos dominios del universo de información.

COMUNIDADES VIRTUALES Y COVID-19

La pandemia por COVID-19 desencadenó fenómenos de amplia diversidad y tipología. El entorno digital actual se encuentra proliferado de datos y de informaciones con características particulares y muy variadas. Por ejemplo, diversos recursos que han sido generados por grupos de interés común tienen el objetivo de compartir conocimientos, saberes y experiencias respecto al uso, aprovechamiento y generación de los datos para enfrentar problemáticas o crisis a nivel local y global. En este sentido, las comunidades virtuales han tenido una participación

activa en el desarrollo y multiplicación de datos e información, mediante el uso de las tecnologías digitales.

Las primeras comunidades en línea compartían información publicando mensajes e información acerca de un tema en un espacio común, con hilos de conversación documentados. Con el paso del tiempo, estos se han configurado de innumerables formas, incluidas las redes sociales, los mercados de comercio electrónico, los videojuegos y los mundos virtuales. Aunado a ello, la economía colaborativa y las comunidades híbridas multifacéticas para negocios, educación y socialización resultaron respaldadas por videoconferencias y recursos digitales compartidos en la nube. Su premisa es “[...] las comunidades virtuales son grupos de personas que colaboran, discuten sus problemas, comparten experiencias, consultan con expertos, proporcionan y solicitan apoyo a través de las tecnologías digitales” (Ilioudi *et al.* 2012, 7). De esta manera, en el contexto del fenómeno global de la pandemia, diversos grupos en línea fueron creados para proporcionar respuesta a las preguntas que reflejaban desconocimiento en lo que respecta a los efectos de la pandemia en diferentes escenarios sociales y culturales.

Así, los integrantes de una comunidad virtual se reúnen a través de Internet o incluyen interacciones tanto en línea como cara a cara. Los miembros ejercen actos propios de manera recíproca entre sí sincrónica (en tiempo real) o asincrónicamente publicando y respondiendo los mensajes de los demás a su conveniencia (Gruzd 2018, 1636). En este sentido, dichas comunidades se dieron a la tarea de crear plataformas digitales en donde se colocaban temas de discusión acerca de algún tópico relacionado con el transcurso de la pandemia, desde solicitar apoyo médico para atender un síntoma específico, hasta compartir

datos que ayudasen a comprender el impacto producido por COVID-19 en su entorno.

El brote viral de COVID-19 ha representado la crisis de salud más extendida en décadas, con resultados desastrosos para la vida humana y la estabilidad económica en todo el mundo. En el ámbito de las Ciencias de la Salud, las comunidades virtuales fueron significativas para compartir recursos y contenidos relacionados con un tópico en particular. Pues, la pandemia se ha asociado a innumerables desafíos relacionados con la contención epidemiológica, el tratamiento y el desarrollo de vacunas, la formulación de políticas y la salud mental pública durante dicha crisis prolongada.

Por lo tanto, las comunidades virtuales se fueron organizado para contrarrestar los efectos de la pandemia al mantener a sus integrantes informados y en constante actualización mediante la consulta de diversos medios y datos. Dichas comunidades estaban conformadas por especialistas y personas que tienen intereses comunes, en este tenor las comunidades virtuales se convirtieron en un mecanismo de apoyo para encontrar respuestas acerca de la pandemia.

La International Association for Public Participation conforma una asociación no gubernamental que se dio a la tarea de desarrollar una comunidad virtual en donde proporcionó acceso a una serie de recursos informativos relativos a COVID-19 (“COVID-19 Information and Resources” 2019), desde webinarios que abordaban conversaciones relativos a la comunicación sobre temas de la pandemia, hasta directrices y guías para contrarrestar los efectos psicológicos y emocionales de la enfermedad.

Ilustración 1
Chat semanal sobre COVID



Fuente: Academy of Medical and Public Health Services (AMPHS).

Por otra parte, la Academy of Medical & Public Health Services inauguró el centro de la comunidad virtual de COVID-19 (RaisingHealth), en donde se generaron recursos y medios informativos de carácter multilingüe para atender las demandas de diferentes comunidades culturales (véase *Ilustración 1*).

De esta manera, las sociedades virtuales no solo se convirtieron en consumidoras de información y datos. Sino que a través de todo el cúmulo de recursos y medios resultó posible que sus integrantes establecieran nuevos mecanismos informativos, mediante la asimilación de datos e informaciones de diversa naturaleza y tipología. En este sentido, el incremento de datos

a nivel global representó un fenómeno que permitió acercarse al impacto global de la pandemia en términos de la generación de grandes cantidades de datos.

DATOS ABIERTOS REFERENTES A LA PANDEMIA

El brote de la pandemia de COVID-19 ha cambiado las vidas en casi todos los aspectos imaginables. Más allá de las consecuencias económicas y de salud pública directamente perceptibles, también ha tenido un claro impacto en la forma en que los individuos se comunican y discuten sobre cuestiones públicas.

En este sentido, el flujo de comunicación entre los individuos ha producido múltiples recursos y contenidos informativos. Uno de ellos lo constituye la aparición de datos con múltiples características. Por ejemplo, el Repositorio de datos abiertos sobre COVID-19 (COVID-19 Open Data Google Health), desarrollado por Google Health permite conocer el impacto de la pandemia en términos de la generación de datos abiertos y su interacción en el ambiente de la crisis sanitaria. Los datos colocados en este repositorio son suministrados por fuentes autorizadas (gubernamentales, sanitarias y universitarias), fuentes generales (medios de comunicación y publicaciones) y a través de la participación colectiva (voluntarios y colaboradores).

Los datos abiertos han tenido una evolución paulatina acorde a los fenómenos que los han originado. Prueba de ello lo indicó la crisis sanitaria y la amplia concentración de datos provenientes de diferentes contextos y comunidades. La mayoría se encuentra almacenada en silos de datos que están integrados en una amplia gama de aplicaciones mediante el uso de diversas tecnologías digitales. No obstante, demasiadas

comunidades y sectores sociales aún desconocen el potencial que los datos tienen en los ámbitos de su desarrollo social y personal. Esto es:

[...] la revolución de los datos ya está transformando la sociedad. Un concepto que abarca el movimiento de datos abiertos, el aumento de la colaboración pública (*crowdsourcing*), las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la disponibilidad de macrodatos, la inteligencia artificial y el Internet de las cosas (Organización de las Naciones Unidas s. f., párr. 3).

Los avances actuales en los campos de la computación, el almacenamiento de información y la conectividad entre aplicaciones han creado grandes conjuntos de datos, lo cual ha permitido extraer información valiosa de este inmenso volumen de ellos, lo que aporta mayor valor a la ciencia, el gobierno, la industria y a la sociedad en general.

El procesamiento de grandes cantidades de datos prometió el desarrollo de una medicina más personalizada y efectiva para los pacientes durante el brote de COVID-19 con una mejor precisión y un diagnóstico más temprano, por ejemplo, a través de una terapia adaptada a la combinación precisa de genes, riesgo ambiental y fenotipo de enfermedad específica en cada individuo. Si bien la pandemia se debilitó, es una realidad que sus estragos están presentes en la sociedad a través de las secuelas que ha dejado en los individuos.

De esta manera, los datos obtenidos de diversas fuentes, desde moléculas, células, tejidos, individuos y poblaciones, así como de la convergencia de dichos datos en redes que mejoran la comprensión de la salud y la enfermedad, es como la ciencia basada en datos masivos desempeñó un papel en el impulso de la medicina comparativa durante la pandemia de COVID-19,

por ejemplo, al compartir la fisiología, fisiopatología y los factores de riesgo de enfermedades a través de diferentes tipos de cepas.

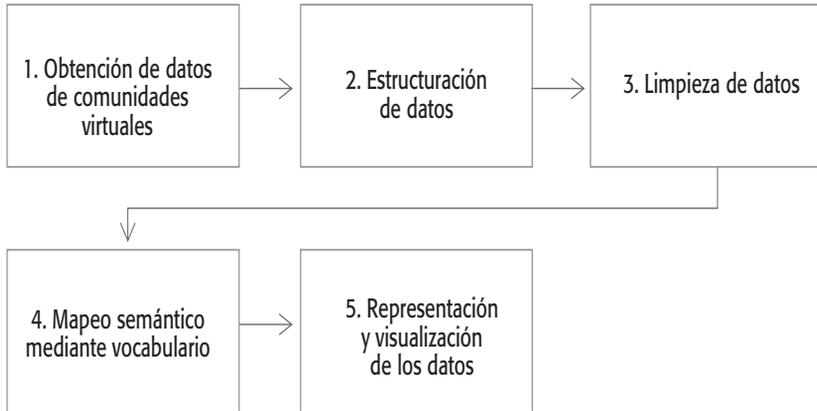
No obstante, el procesamiento de grandes cantidades de datos supone una serie de desafíos, los cuales están relacionados con una mayor capacidad de los agentes computacionales y los programas informáticos para obtener mejores estimaciones de los mismos, esto a través de una óptima interpretación. La cual forma parte de un proceso de análisis que sirva para identificar las potencialidades del uso de los datos al momento de resolver un problema o responder a una determinada pregunta. Por lo tanto, los datos son expuestos a una metodología que tiene el propósito de controlar sus variables de aplicación en un determinado contexto. Sin embargo,

[...] los datos se pueden usar para responder muchas preguntas, pero no todas. John Tukey lo dijo mejor: Los datos pueden no contener la respuesta. La combinación de algunos datos y un deseo doloroso de una respuesta no garantiza que se pueda extraer una respuesta razonable de un cuerpo de datos dado (Leek 2015, 3).

METODOLOGÍA

Los datos abiertos referentes a la pandemia por COVID-19 se encuentran almacenados en plataformas digitales de una amplia diversidad. El análisis de ellos fue basado en la apertura de dichos datos, lo cual permitiera descargarlos y procesarlos mediante el uso de un programa informático. La metodología utilizada para el procesamiento de los datos está basada en cinco etapas que se expone en la *Ilustración 2*.

Ilustración 2
Metodología del procesamiento de datos abiertos referentes a la pandemia por COVID-19



Fuente: Elaboración propia (2022).

1. *Obtención de datos de comunidades virtuales.* Se descargaron y analizaron datos de comunidades virtuales depositados en plataformas tales como Zenodo, Plos One, Dryad, FigShare y Humanitarian Data.
2. *Estructuración de los datos.* Cada conjunto de datos fue procesado de manera individual para obtener su estructura descriptiva y que esta permitiera identificar patrones de comportamiento entre los datos, como creadores de estos, alcance, temática y dominio.
3. *Limpieza de datos.* Diversos conjuntos de datos tienen errores de escritura, registros duplicados y ambigüedades que fueron necesarias corregir para establecer un núcleo de datos coherente al momento de exponerlos al proceso de mapeo.

4. *Mapeo semántico*. Mediante el uso de un vocabulario RDF se estableció la semántica entre los datos que fueron estructurados de manera previa. La semántica permitió agregar vinculaciones a los datos con el propósito de identificar sus conexiones de significado dentro de un determinado dominio.
5. *Representación y visualización de datos*. La accesibilidad y consulta de los datos procesados en las etapas anteriores otorga la posibilidad de representarlos mediante un grafo de conocimiento que identifica su comportamiento y dinamismo dentro de un entorno sistematizado.

En este sentido, la construcción de grafos de conocimiento basados en datos abiertos permite tomar una serie de consideraciones al momento de aplicarlos en el análisis de una determinada problemática u objeto de estudio, la cual puede fundamentarse en un fenómeno de múltiples aristas como es el caso de la emergencia sanitaria.

ANÁLISIS DEL GRAFO DE CONOCIMIENTO RELATIVO A LOS DATOS DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES ACERCA DE COVID-19

Un grafo de conocimiento constituye una representación gráfica de vinculaciones de significado entre entidades y datos que forman parte de un contexto real o digital. De acuerdo con Yu *et al.* (2022, 1), un grafo de conocimiento contiene una base de conocimiento estructurada en forma de triples, en donde los datos se almacenan como grafos dirigidos, a través de vértices y bordes que representan entidades y relaciones.

Así, un grafo de conocimiento representa una colección de descripciones interconectadas de entidades: objetos, eventos o conceptos. Dichos grafos ponen los datos en contexto a través de enlaces y metadatos semánticos, de esta manera proporcionan un marco común para la integración, unificación, análisis y uso compartido de datos. En el contexto de la pandemia por COVID-19, los grafos de conocimiento fueron relevantes para identificar las vinculaciones de datos existentes en fenómenos provocados por la enfermedad, por ejemplo, conocer en un plano común las cantidades de infectados, decesos y vacunas suministradas en un determinado país. De este modo, a partir de la *Coronavirus Disease Research Community-COVID-19* disponible en Zenodo (Xiaolei *et al.* 2020), se obtuvieron datos de la red social Twitter relacionados con la temática de la enfermedad por coronavirus.

En la *Ilustración 3* se aprecia la estructuración y limpieza efectuada a los datos obtenidos del repositorio Zenodo. El mapeo fue desarrollado mediante el análisis de los atributos descriptivos de los datos, ubicados en la parte inicial de las columnas que forman la estructura del conjunto de datos.

Cuando los datos son procesados y representados en un grafo de conocimiento, posibilita consultar sus interacciones en un plano general. Por lo tanto, se facilita la consulta de grandes cantidades de datos en un solo espacio de visualización. Esto da lugar a identificar patrones de comportamiento entre datos que han sido generados en diferentes periodos de tiempo, o bien, en distintos contextos informativos.

Ilustración 3

Conjunto de datos Coronavirus Twitter Data: A collection of COVID-19 tweets with automated annotations del 06 de febrero de 2020

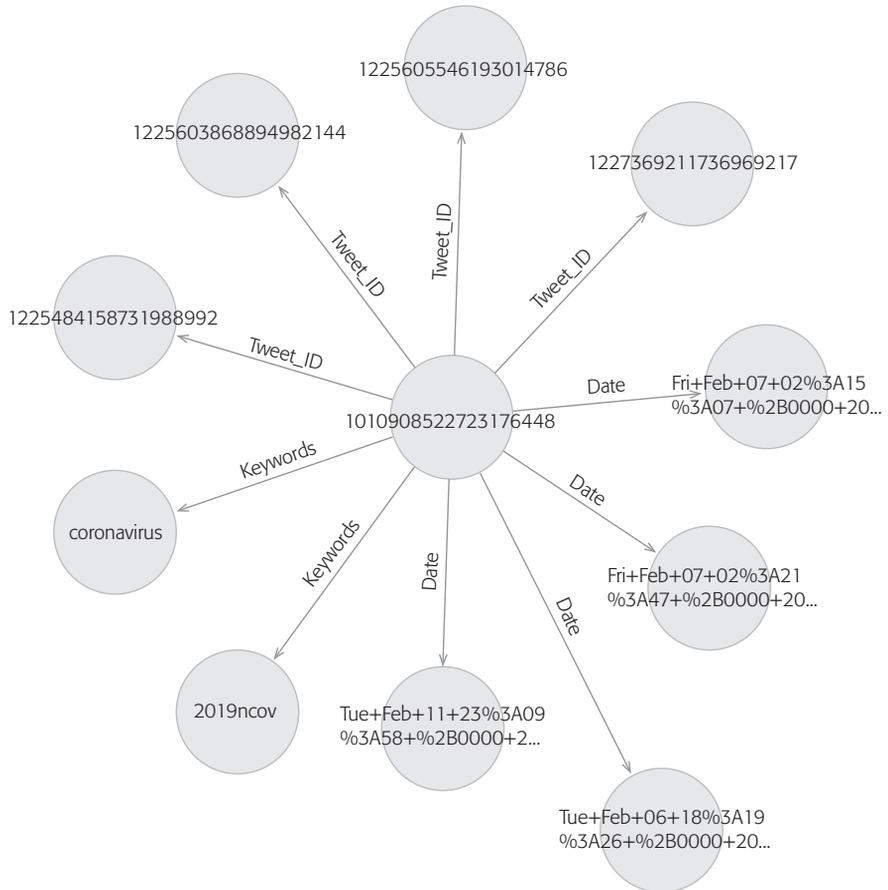
378296 records										
Show as: rows records Show: 5 10 25 50 records										
All	-_-date	-_-user_id	-_-tweet_id	-_-location	-_-keywords - ki	-_-location - city	-_-location - sta	-_-location - cou		
1	Thu Feb 06 18:19:17 +0000 2020	45183822	1225484121058594800	wuhan	coronavirus	Hong Kong	Hong Kong Island	Hong Kong		
2	Thu Feb 06 18:19:17 +0000 2020	1219202690028376000	1225484121687896000	wuhan	coronavirus					
3	Thu Feb 06 18:19:17 +0000 2020	221574777	1225484121172062200		sars					
4	Thu Feb 06 18:19:17 +0000 2020	400455167	1225484122816155600		coronavirus					
5	Thu Feb 06 18:19:17 +0000 2020	1115923230328610800	12254841225268802000		coronavirus					
6	Thu Feb 06 18:19:17 +0000 2020	856792389234573300	1225484123055304700	wuhan	coronavirus					
7	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	47615797	1225484123155895800	wuhan	coronavirus					
8	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	337542315	1225484123701153800	wuhan	coronavirus					
9	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	833441348741103600	1225484123697033200		coronavirus			Ireland		
10	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	826804529400254500	1225484123994759200		coronavirus					
11	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	4030814476	1225484125689322900	wuhan	coronavirus					
12	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	4053824459	1225484125659975700	wuhan	coronavirus	Birmingham	England	United Kingdom		
13	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	544530147	1225484126289892800	wuhan	coronavirus					
14	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	456188694	1225484126356230100	wuhan	coronavirus					
15	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	3482864896	1225484126800810000	wuhan	coronavirus					
16	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	1088304208271525200	1225484127094354000	wuhan	coronavirus			Brazil		
17	Thu Feb 06 18:19:18 +0000 2020	723830203307294700	1225484127236960300	wuhan	coronavirus					
18	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	844164800301219800	1225484127371235300	wuhan	coronavirus					
19	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	79850022	1225484127924891600	wuhan	coronavirus	Washington	District of Columbia	United States		
20	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	1170999364732487800	1225484128700784600	wuhan	coronavirus					
21	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	807891737179865100	1225484129195774000	wuhan	coronavirus			India		
22	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	911342370914005000	1225484130193940500	wuhan	coronavirus					
23	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	2737690554	1225484130131021800	wuhan	coronavirus					
24	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	248160823	1225484129929658400	wuhan	coronavirus	London	England	United Kingdom		
25	Thu Feb 06 18:19:19 +0000 2020	508974032	1225484130571497500	wuhan	coronavirus					

Fuente: Xiaolei *et al.* (2020).

Las comunidades virtuales relacionadas con COVID-19 están conformadas por especialistas de diversas áreas disciplina-rias. Por ejemplo, virólogos, médicos, científicos, informáticos y académicos, los cuales en conjunto generan datos que son recabados a través de diversos medios y plataformas digitales. Por ello, resulta posible consultar datos de diferente naturale-za, pero con un común denominador, el cual está referido a la urgencia derivada de la crisis sanitaria.

Ilustración 4

Grafo de conocimiento generado a partir del procesamiento de conjuntos de datos Coronavirus Twitter Data: A collection of COVID-19 tweets with automated annotations del 06 y 11 de febrero de 2020



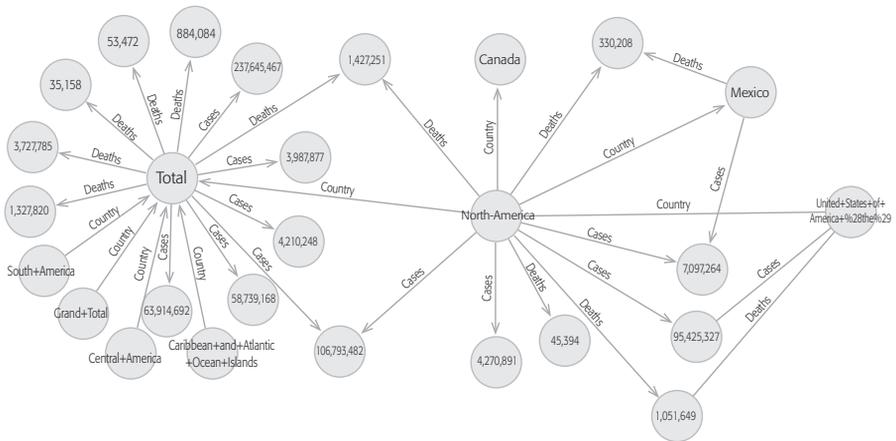
Fuente: Elaboración propia con datos de Xiaolei *et al.* (2020).

Los datos que fueron generados durante la pandemia no solo han permitido construir estadísticas numéricas, sino que

han sido clave para obtener estimaciones de las enfermedades y comprender con mayor medida su avance e impacto en la salud pública de las diversas naciones alrededor del mundo.

Mediante un grafo de conocimiento se pueden consultar las conexiones entre datos de una determinada naturaleza, por ejemplo, de aquellos cuantitativos y cualitativos de un fenómeno en particular relacionado con la pandemia. A través de las conexiones es susceptible conocer la interacción entre los datos y otras manifestaciones y expresiones informativas. Por ejemplo, conocer quién ha generado un dato en Twitter y quién lo ha compartido en una determinada red social.

Ilustración 5
Grafo de conocimiento generado a partir de datos relativos a casos confirmados y probables de contagios por COVID-19 en los países y regiones de América Latina y el Caribe



Fuente: Elaboración propia con datos de Xiaolei *et al.* (2020).

Por consiguiente, en un grafo de conocimiento cabe combinar datos de diferentes contextos, pero con un común denominador.

En este caso, la pandemia permite obtener datos disponibles en una red social, pero también visualizar datos estadísticos de un organismo internacional. En este sentido, las comunidades virtuales se dan a la tarea de procesarlos y recabarlos a fin de lograr una mejor comprensión del fenómeno en cuestión.

Se observa que los datos de comunidades virtuales referentes a la pandemia tienen un dinamismo que posibilita su análisis multifactorial, tomando en cuenta diversas aristas del avance y estragos de la crisis sanitaria. Esto mediante el procesamiento y visualización de datos en un entorno común.

CONSIDERACIONES FINALES

Los datos de las comunidades virtuales relacionadas con la crisis sanitaria por COVID-19 son de naturaleza muy amplia. Pueden observarse los estadísticos y numéricos que cuantifican el avance de la pandemia en determinadas regiones del planeta. También, consultar aquellos que explican el impacto de la pandemia en términos cualitativos, por ejemplo, al compartir mensajes y tweets a través de una red social.

Los grafos de conocimiento tienen la capacidad de establecer vinculaciones entre ambos tipos de datos, siempre y cuando existan atributos de significado entre aquellos que han sido procesados y colocados en un contexto común. Esta capacidad propicia el análisis multivariable de fenómenos complejos, como el de la crisis sanitaria.

De esta manera, los datos que integran parte de un acontecimiento han sido procesados por comunidades virtuales, sobre todo las conformadas por especialistas en alguna disciplina o campo de conocimiento. Prueba de ello lo constituyen los datos

que fueron generados por la *Coronavirus Disease Research Community-COVID-19* y que fueron depositados en diferentes repositorios.

Así, las sociedades virtuales tuvieron una función activa dentro de la crisis sanitaria, pues a través de diversos proyectos fueron capaces de difundir información y crear datos para comprender en mayor medida los estragos de la pandemia desde diversas ópticas. Por lo tanto, los datos generados y colocados en plataformas digitales dan registro de esos acontecimientos.

REFERENCIAS

- Academy of Medical and Public Health Services (AMPHS) (página de Facebook). 2010. Facebook. Consultado el 01 de febrero de 2023. <https://www.facebook.com/AMPHS.NYC>.
- “COVID-19 Open Data Google Health”. Google Health. Consultado el 26 de enero de 2023. <https://health.google.com/covid-19/open-data/>.
- Gruzd, Anatoliy. 2018. “Online Communities”. En *Encyclopedia of Social Network Analysis and Mining*, editado por Reda Alhajj y Jon Rokne, 1635-1645. Nueva York, NY: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4939-7131-2_81.
- Ilioudi, S., A. Lazakidou, N. Glezakos y M. Tsironi. 2012. “Health-Related Virtual Communities and Social Networking Services”. En *Virtual Communities, Social Networks and Collaboration*, editado por A. Lazakidou. Annals of Information Systems, vol 15. Nueva York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3634-8_1.

- International Association for Public Participation. 2019. "COVID-19 Information and Resources". IAP2 Australasia. Consultado el 08 de enero de 2023. <https://iap2.org.au/covid-19/>.
- Leek, Jeff. 2015. *The Elements of Data Analytic Style*. LeanPub.
- "RaisingHealth". 2010. RaisingHealth. Consultado el 10 de febrero de 2023. <https://www.raisinghealth.org/>.
- Organización de las Naciones Unidas. s.f. "Macrodatos para el desarrollo sostenible". Consultado el 4 de octubre de 2022. <https://www.un.org/es/global-issues/big-data-for-sustainable-development>.
- Xiaolei, H., A. Jamison, D. Broniatowski, S. Quinn y M. Dredze. 2020. "Coronavirus Twitter Data: A collection of COVID-19 tweets with automated annotations". *Zenodo*, 31 de marzo de 2020. <https://zenodo.org/records/7133351#.Y0Ru-GXbMJD8>.
- Yu, Chuanming, Zhengang Zhang, Lu An, y Gang Li. 2022. "A knowledge graph completion model integrating entity description and network structure". *Aslib Journal of Information Management* (ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/AJIM-01-2022-0031>.

La participación política deshilvanada en Twitter se hace visible con la teoría fundamentada constructivista y el auxilio de un QDA

VERÓNICA GONZÁLEZ LIST

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM

INTRODUCCIÓN

Por las características del grupo social estudiado, la teoría fundamentada es el método adecuado para la investigación y cuyo detalle de su proceso se presenta aquí. Los ciudadanos ordinarios son los que participan políticamente en Twitter¹ sin estar ligados a un factor aglutinador que resulta útil en la recogida de datos, pero que, al mismo tiempo, impone una perspectiva de análisis. Esta ausencia de vínculo entre los tuiteros desconocidos con algún elemento de cohesión que facilite o permita su identificación, hace que sea complejo distinguirlos para las ciencias sociales. Estados del arte de diversos autores (Campos-Domínguez 2017; Marcos 2018; Matassi y Boczkowski 2020; Nascimento *et al.* 2013)

1 Se nombrará a lo largo de este trabajo a la red social X como Twitter, nombre que antes ostentaba.

confirman que más de la mitad de las investigaciones que se hacen sobre participación política en Twitter se realizan en contextos de campañas electorales, elecciones o debates políticos. Cerca de un tercio de esos estudios analizan la participación política en torno a movilizaciones, protestas, activismo y otros actos de resistencia civil organizada. Y, aproximadamente, una décima parte se desarrollan en torno a hashtags o temas virales; celebridades como políticos, activistas o influencers, y periodistas o medios de comunicación tradicionales. La siguiente gráfica muestra esta división temática.



Fuente: Elaboración propia.

Es decir, hacen falta estudios y teorías sobre las conversaciones políticas del día a día de los ciudadanos en las redes sociales, y que no estén delimitados por los factores de cohesión o selección hasta hoy utilizados en la recolección de datos. Con la teoría fundamentada que “[...] emplea un conjunto de procedimientos para desarrollar inductivamente una teoría que está enterrada en los datos de los que se deriva”² (Barnett 2012, 48),

2 Traducción propia.

es posible analizar la participación política en Twitter de la cotidianidad de los ciudadanos ordinarios no ligados a ejes temáticos usuales de recolección de datos. La teoría que se produce con esta metodología se basa en la práctica que realizan los miembros de la comunidad estudiada, resulta sensible a su entorno y representa las complejidades encontradas en las experiencias de los participantes de la investigación. Cuando Kathy Charmaz afirma que “[...] la teoría fundamentada en su versión constructivista es un método profundamente interactivo”³ (2016, 137), se refiere a la interacción entre la investigadora y los participantes, pero también con dicha teoría se trata de develar la concepción que los miembros de la comunidad en estudio tienen de sus interacciones. “El objetivo final de la teoría fundamentada es producir nueva teoría que se encuentra enterrada en los datos recogidos directamente de los participantes en la cotidianidad de sus vivencias” (Fassinger 2005, citado en Barnett 2012).

TEORÍA FUNDAMENTADA

Existen al menos dos vertientes de esta teoría. La clásica, apegada a sus padres fundadores Glaser y Strauss (2017), puede usarse con datos cualitativos, cuantitativos y mixtos; y la constructivista, para estudios de justicia social, demanda que los datos empíricos sean recopilados con entrevistas cualitativas. Otra diferencia rápida radica en que la clásica usa la saturación de las categorías para suspender la recopilación de datos (Monge 2015) –lo cual constituye la estrategia habitualmente

3 Traducción propia.

empleada por la investigación cualitativa en general– y la constructivista, orientada por Kathy Charmaz (2013), que propone una evaluación final con preguntas sobre las características de la teoría que ha emergido de la investigación, para suspender la recolección de datos. A propósito, dicen Charmaz y Belgrave:

La teoría fundamentada es, primero que nada, un método de análisis con profundas implicaciones en la recolección de datos que por mucho tiempo no han sido señaladas. Este método moldea, da forma a los métodos de la entrevista cualitativa y guía el análisis de los datos con estrategias implícitas para el análisis y explícitas para la recolección de datos. Las estrategias que constituyen este método son flexibles y ayudan al investigador a 1) estudiar procesos sociales y psicológicos, 2) dirigir la recolección de datos, 3) manejar el análisis de datos y 4) desarrollar y probar un marco teórico abstracto que explique el proceso estudiado. Estas guías son flexibles, porque la teoría fundamentada no puede ser estandarizada (2012, 347).⁴

Con la teoría fundamentada el quid está en alcanzar unas categorías teóricas abstractas con relaciones claramente demostradas y donde se especifiquen las condiciones bajo las cuales dichas categorías teóricas y sus relaciones surgen, cambian o se mantienen. Esto se logra realizando análisis sucesivos de los datos cualitativos a partir de los cuales se van desarrollando teorías de rango medio.

La estrategia de recolectar datos y analizarlos simultáneamente es el sello distintivo de la teoría fundamentada que ha permeado a toda la investigación cualitativa. Recolectar primero y analizar después falla en el análisis porque elimina el proceso iterativo comparativo que define esencialmente a la teoría fundamentada (Charmaz y Belgrave 2012, 348).

⁴ Traducción propia.

Se defiende ese proceso de recolección y análisis simultáneo que de manera ideal está realizado por investigadores participantes del grupo estudiado, porque de otro modo dicho estudio llevado a cabo durante su recogida podría carecer de profundidad. Las condiciones de iteración constante y simultánea entre la recolección y el análisis de datos plantean las siguientes preguntas: ¿cómo puede un investigador analizar los datos desde su recogida si no está presente?, y ¿qué tan congruentes con las prácticas comunicativas de la comunidad estudiada son las teorizaciones iniciales de un investigador no involucrado en ella?

Vamos adelante y atrás entre la recolección y el análisis varias veces durante la investigación. El enfoque de entrevistas exitoso fortalece la compatibilidad entre datos y análisis. Las entrevistas a profundidad casan perfectamente bien con la teoría fundamentada (Charmaz y Belgrave 2012, 348).

Kathy Charmaz sugiere preguntas de final abierto para las entrevistas, por ejemplo: “Conversas en Twitter porque...”. En lo personal no hay una inclinación por preguntar así, existe cierta incomodidad, de modo que se realizan preguntas abiertas determinadas: “¿Por qué conversas en Twitter?”. También sugiere que los entrevistados se involucren en el proyecto como aliados, lo cual se juzga imperativo para investigadores ajenos a las comunidades que estudian.

La perspectiva constructivista de la teoría fundamentada prioriza el fenómeno y ve los datos y el análisis como creados por experiencias compartidas y relaciones con los participantes. Bajo esta lupa, cualquier método representa un significado más que un fin. Los métodos de investigación no garantizan el conocimiento, solo proveen herramientas más o menos útiles

para el aprendizaje. La teoría fundamentada constructivista acepta que las posiciones, puntos de partida y conclusiones influyen en el análisis y que los significados de los datos no son inherentes a los datos ni surgen exclusivamente de ellos. “Los constructivistas enmarcan mucho de su material en ‘puntos de vista’ más que en ‘hechos’ y enfatizan la ubicación de sus datos en su contexto” (Charmaz 2002, 678).⁵

La teoría fundamentada se erige en la Escuela de Chicago. Su enfoque constructivista enfatiza el sello interaccionista simbólico de George Herbert Mead (1982) y de Herbert Blumer (1982) que lleva de nacimiento. Mead afirma que el *self* de la teoría general de la acción es intrínsecamente social. Para el interaccionismo no posibilita ninguna conducta social sin la comunicación entre individuos, es decir, sin la interacción humana. Lo dice así: “El proceso social mismo es el responsable de la aparición de la persona; ésta no existe como una persona separada de ese tipo de experiencias” (1982, 174).

En esta línea, la teoría fundamentada asume que 1) existen múltiples realidades, que 2) los datos reflejan las construcciones tanto de los participantes como del investigador, y que 3) el investigador entra y es afectado por el mundo de los participantes. Blumer indica la posición que el estudioso de la acción social debe asumir al analizarla y afirma que dicha acción debe estudiarse atendiendo al modo en que se forma. Esta última no constituye algo previamente establecido o que sucede de acuerdo con las condiciones precedentes consideradas “causas”. En su capítulo sobre “La posición metodológica del interaccionismo simbólico” (1982) urge al investigador a adentrarse en el fenómeno que analiza. Afirma que ceñirse

5 Traducción propia.

rígidamente a los cánones de un procedimiento científico muy utilizado se traduce en informes vagos, imprecisos e impresionistas. Resulta erróneo creer que seguir los protocolos científicos establecidos para

[...] recopilar y analizar diversos tipos de datos estadísticos, realizar estudios sociales, llevar a cabo encuestas por medio de cuestionarios, efectuar escrutinios, emprender perspicaces exámenes clínicos, servirse de escalas y de refinados instrumentos de medida, trasladar la acción social a situaciones de laboratorio controladas, ensayar minuciosas simulaciones de la vida social con ayuda de ordenadores y emplear datos empíricos decisivos para la verificación de las hipótesis, permite un examen directo del mundo social empírico (Blumer 1982, 25).

En el ciclo iterativo que sigue la teoría fundamentada, se ha encontrado que la escritura –indicada– de memorandos constituye la forma idónea de darle pertinencia a la teoría emergente. Así como el análisis implica ir y regresar de manera constante a los códigos, se observa que también conviene releer a los expertos porque cuando se leen antes de comenzar la investigación *dicen* unas cosas y cuando se leen durante la investigación *dicen* otras.

Charmaz y Belgrave afirman que “[...] escribir los memorandos nos lleva a elevar nuestros códigos a categorías conceptuales tentativas y pueden incluir las dificultades que experimentó el investigador por darle sentido al dato” (2012, 357), de ahí que después de regresar a las autoras se puso más cuidado al escribirlos. Y no solo eso, también se perdió el miedo a una supuesta antisepsia por emplear las palabras de los entrevistados o propias en las categorías. Es un hallazgo el darse cuenta de que las categorías se sostienen solas, tal parece que *se manifiestan*, que *se apersonan*, como si quisieran llevar a entender

algo. Los memorandos constituyen apuntes de quien investiga que describen qué cosas pensó cuando etiquetó y asignó unidades de significado a los incidentes, acciones y eventos derivados de los datos.

El software QDA Atlas.ti, diseñado de manera específica para trabajar con este método, permite vincularlos de forma directa con los códigos, lo cual resulta de vital importancia porque los memorandos pueden registrarse donde decida el investigador, pero deben estar ligados a las categorías. No sirve un cuaderno de memos o un diario de campo si la persona investigadora no puede relacionar la reflexión que anotó con el código o categoría específica sobre la que hizo esa reflexión. Dice Virginia Monge que hacer memorandos “[...] no es una estrategia operativa; por el contrario, es un procedimiento fundamental en la aplicación de la metodología [de la teoría fundamentada] a cualquier investigación” (2015, 78).

Independientemente de las variaciones de la teoría fundamentada, todas las versiones incluyen: 1) realizar el análisis y la recolección de datos de manera simultánea; 2) involucrarse en el análisis temprano de ideas emergentes; 3) usar métodos comparativos; 4) analizar procesos sociales básicos en los datos; 5) construir categorías abstractas inductivas tentativas que expliquen y sinteticen estos procesos; 6) ejemplificar para expandir, refinar y checar estas categorías tentativas; y 7) integrar categorías robustas en un marco teórico que especifique la relación entre las categorías y explique las condiciones bajo las cuales estas desarrollan sus propiedades y sus consecuencias, así como los procesos de los que esas categorías forman parte.

DETALLE DE LA METODOLOGÍA Y RESULTADOS
PRELIMINARES DE LA INVESTIGACIÓN

La codificación es el primer paso analítico que lleva al investigador de la descripción a la conceptualización, y demanda una atención especial al dato empírico. En cualquier otro método de investigación cualitativo de proceso deductivo se posibilita trabajar con categorías desde el inicio, porque se separan los datos que portan o ilustran los conceptos propios de la teoría utilizada. Sin embargo, la teoría fundamentada constituye un método de investigación inductivo que no requiere una teoría preestablecida ni un paradigma previo para recoger y analizar los datos. No existe un modo de trabajar con la teoría fundamentada combinada con otra teoría. No hay una teoría fundamentada *desde* la teoría del comportamiento desviado o *desde* la teoría feminista o *desde* la teoría del actor red (por mencionar teorías congruentes con el interaccionismo simbólico).

Cualquier paradigma que sirva para explicar el fenómeno analizado impide comprenderlo del modo que lo apropia y practica la población estudiada. Debido a su característica de analizar los datos sin categorías preestablecidas, el volumen de códigos que se manejan en las etapas iniciales de la teoría fundamentada es excesivamente amplio, por lo que un software de análisis de datos cualitativos asistido por computadora (QDA) como el Atlas.ti, cuyas raíces metodológicas se encuentran en la teoría fundamentada y en el análisis de contenido, en la experiencia propia, es indispensable en la investigación. La teoría fundamentada constructivista explica interacciones, procesos comunicativos, dinámicas sociales al interior de las comunidades estudiadas.

Kathy Charmaz sugiere que los códigos asignados a los datos sean verbos de acción porque ayudan a que quien investiga no pierda de vista que su atención debe estar en las interacciones. Para identificar los códigos, se entresaca de las entrevistas aquello que parece importante en lo que los interlocutores refieren con respecto a sus interacciones. Se extrae lo que da pistas sobre el fenómeno estudiado, separando las palabras del texto tal cual fueron dichas. La tarea resulta más bien mecánica: de cada fragmento de quien lleva a cabo la investigación considera un fraseo clave para entender la concepción que el participante tiene de las interacciones que realiza en su comunidad, selecciona las citas textuales, conocidas como códigos abiertos, también llamados códigos en vivo o sustantivos. La separación de citas puede hacerse en cualquier procesador utilizando una columna paralela a la transcripción de la entrevista o en otro archivo independiente, pero el volumen de citas se va haciendo muy extenso y es recomendable emplear un software QDA. La *Ilustración 2* es una captura de pantalla del Administrador de documentos del Atlas.ti que permite contabilizar la cantidad de citas que se identificaron en cada entrevista.

En el software los códigos abiertos se redactan en una ventana que se despliega con el botón derecho del ratón al seleccionar las citas en las transcripciones de las entrevistas. La diferencia entre códigos en vivo y códigos abiertos radica en que una misma cita –es decir, un código en vivo– puede sugerir varios códigos abiertos. Y en ocasiones también, por razones de sentido o sintaxis, no posibilita tomar a la letra una cita y considerarla código. La suma de citas en la figura anterior da un total de 825, pero el total de códigos que se formó con esas citas resulta 1 473. La *Ilustración 3* muestra un detalle de la

entrevista con Fernando López, la cual permitió aprovechar la mayor cantidad de citas. Esta aparece resaltada en gris en la columna izquierda; y en otro tono de gris, en la columna derecha, se aprecia el inicio del código “Abrí mi cuenta sin saber qué esperar”, anclado a esa cita y fraseado de modo que es pertinente para el caso de esta y de otras citas en otros documentos.

Ilustración 2
Muestra de la cantidad de citas de cada entrevista

Iden... ^	Nombre	Tipo	Ubicación	Grupos	Citas
D 1	ALEJO GARZA TAMEZ entrevista completa	Texto	Biblioteca		40
D 2	CARLOS AGUIAR entrevista completa	Texto	Biblioteca		62
D 5	GUADALUPE entrevista completa	Texto	Biblioteca		38
D 6	NUBIA entrevista completa	Texto	Biblioteca		55
D 7	PANDITA entrevista completa	Texto	Biblioteca		46
D 8	RODOLFO entrevista completa	Texto	Biblioteca		46
D 9	SSAMTAO entrevista completa	Texto	Biblioteca		60
D 10	TITO entrevista completa	Texto	Biblioteca		98
D 11	VÍCTOR HUGO entrevista completa	Texto	Biblioteca		91
D 12	VIANEY entrevista completa	Texto	Biblioteca		73
D 13	ALEJANDRA BARROSO entrevista completa	Texto	Biblioteca		57
D 14	FERNANDO LÓPEZ entrevista completa	Texto	Biblioteca		102
D 15	GERMÁN CASTRO entrevista completa	Texto	Biblioteca		57

Fuente: Captura de pantalla de Atlas.ti.

Ilustración 3
Muestra de la codificación con citas en el documento de transcripción de una entrevista

FER: Mira yo estoy desde el 2009 pero debo admitir que un par de años no lo usé, ahí lo tenía, muy de vez en cuando entraba, después de todo lo que se generó después del fraude del 2006, creo que los que estábamos apoyando a Andrés Manuel, nos quedamos con esa sensación de que se necesitaban herramientas precisamente para difundir ideas para decir "oigan, está esta opción o se queden con lo que les están diciendo no les crean", todo un poquito en ese en ese sentido. Consideré que en un momento dado twitter podría ser una buena herramienta, al principio lo dejé un poco abandonado un tanto por cuestiones de trabajo otro tanto porque no comprendía muy bien cómo era el manejo al principio, lo percibía como una cuestión más de entre cuates, más chavos y como que todavía no le encontraba la veta, yo creo que fue por ahí del 2010-2011 que empecé a entrar y me empecé a dar cuenta que se podía hacer un buen ejercicio. Una vez que empecé a involucrarme lo consideré como un buen foro para exponer ideas, para conocer ideas de otras personas, lo empecé a ver más o menos un panorama, yo no soy

Abrí mi cuenta sin saber qué e...

Antes el ciudadano común era...

En cuestión de información bu...

Abrí mi cuenta sin saber qué e...

Que mis ideas lleguen a otras...

Twitter es un ahora, me gusta...

Empecé a ver a Twitter más o...

Yo quiero aprender y saber de...

Fuente: Captura de pantalla de Atlas.ti.

Es posible observar que, además de este código, otros que comienzan con las palabras “Antes el ciudadano común era...”, “En cuestión de información...”, “Que mis ideas lleguen a otras...”, “Twitter es un ágora, me gusta...” y “Yo quiero aprender y saber de...”, se relacionan con el fragmento de la transcripción de la entrevista mostrado en la *Ilustración 3*.

Una vez terminada esa codificación abierta, llamada también sustantiva porque está anclada a los datos empíricos con los que se forman las categorías emergentes, se comienza la codificación enfocada o axial que consiste en identificar líneas transversales entre los códigos para crear categorías y subcategorías. La siguiente imagen muestra el proceso cíclico que sigue la teoría fundamentada constructivista.

Ilustración 4
El proceso de la teoría fundamentada en estudios de justicia social

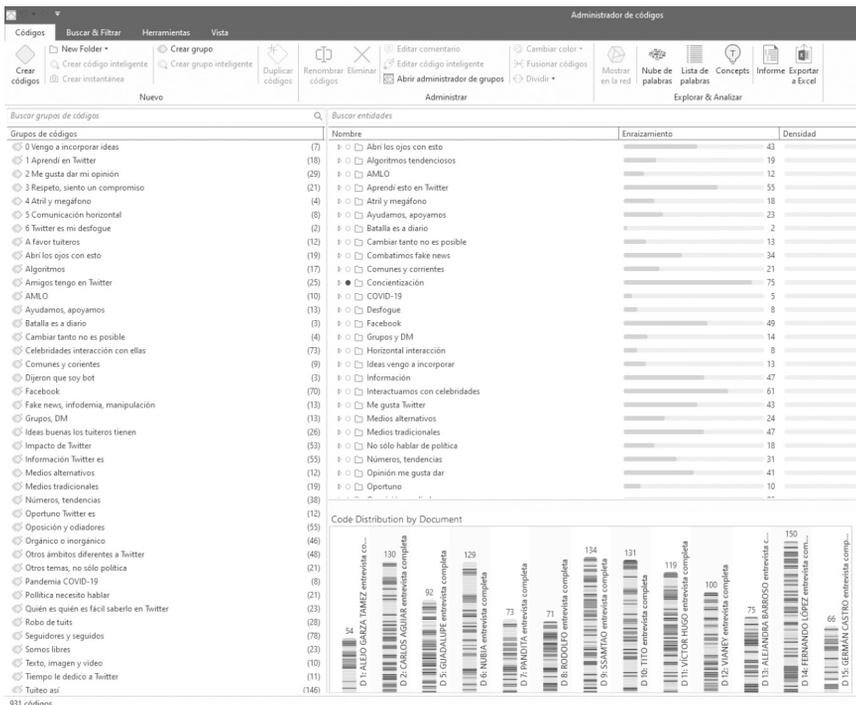


Fuente: Elaboración propia.

En el momento del análisis, la columna derecha de la imagen de abajo muestra las subcategorías que se identificaron en el software (en la parte superior de la columna se aprecia que el Atlas.ti las llama “entidades”).

Ilustración 5

Muestra de grupos de códigos en la columna izquierda, subcategorías en la columna derecha (llamadas “entidades” por el software) y distribución de los códigos sustantivos en los documentos de transcripción de las entrevistas en el recuadro inferior derecho



Fuente: Captura de pantalla de Atlas.ti.

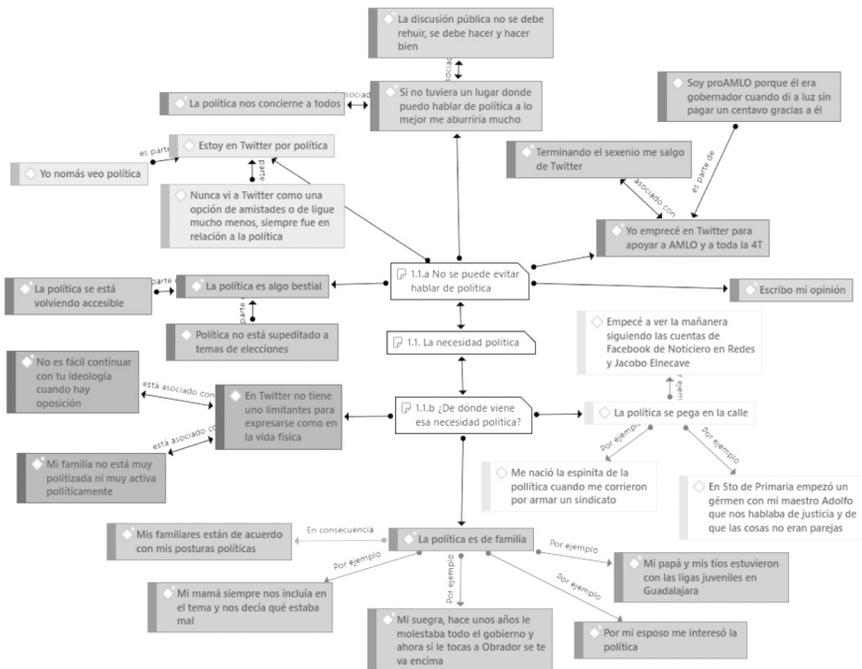
El fraseo de algunos códigos y subcategorías puede resultar confuso porque se decide ignorar la gramática y redactar los nombres comenzando con palabras principales para que

sea fácil encontrar los grupos de los códigos y entidades en los listados alfabéticos que muestra por *default* el software: los primeros días de codificación se tienen presentes los nombres de grupos de códigos y subcategorías, pero conforme pasa el tiempo empiezan a confundirse o se olvidan sus cualidades, y se requiere una estrategia de clasificación. Razón por la que los memorandos resultan imprescindibles en la construcción de la teoría: ayudan a quien investiga a tener presentes las razones por las que codificó del modo en que lo hizo. Y también sucede que conforme las categorías empiezan a dar forma a los conceptos detonadores de la teoría, se llega a un punto en que no se olvidan. Las barras de distribución en la parte inferior de la figura indican en tonalidades de grises dónde se encuentran los datos empíricos de los grupos de códigos.

En el Atlas.ti se posibilita hacer redes semánticas con los grupos de códigos y las entidades. Conforman guías visuales que auxilian en la formación de categorías cada vez más abstractas, necesarias para integrar la teoría resultante. La *Ilustración 6* es una captura de pantalla de una red semántica llamada “La necesidad política” que se formó directamente como mapa cuando se estaba trabajando con una de las subcategorías arriba enlistadas. Cuando se hizo el ejercicio de formar la red semántica de la subcategoría “Abrí los ojos con esto” que aparece al inicio de la lista en la *Ilustración 5*, se eliminaron nodos –en la red semántica, estos constituyen los códigos o las categorías identificados– que no permitían ser relacionados con otros. En ese proceso se llegó a un punto en que se decidió que era necesario cambiar el nombre a la red para darle el sentido a la relación entre algunos de los nodos del mismo grupo de códigos y se le puso “La política es de familia” (en color gris en la red). Originalmente el grupo de códigos “Abrí

los ojos con esto”, se refería a los hechos, en la experiencia de los entrevistados, que contribuyeron a que se interesaran por participar políticamente; pero al hacer la red no se pudo relacionar a los nodos que tenían que ver con sus relaciones familiares (“Mi mamá siempre nos incluía en el tema y nos decía qué estaba mal” o “Mi papá y mis tíos estuvieron con las ligas juveniles en Guadalajara”), con nodos que formaban parte de ese mismo grupo, pero que no correspondían a ámbitos familiares (“Me nació la espinita cuando me corrieron por armar un sindicato” o “Soy proAMLO porque él era gobernador cuando di a luz sin pagar un centavo”).

Ilustración 6
La red semántica “La necesidad política”



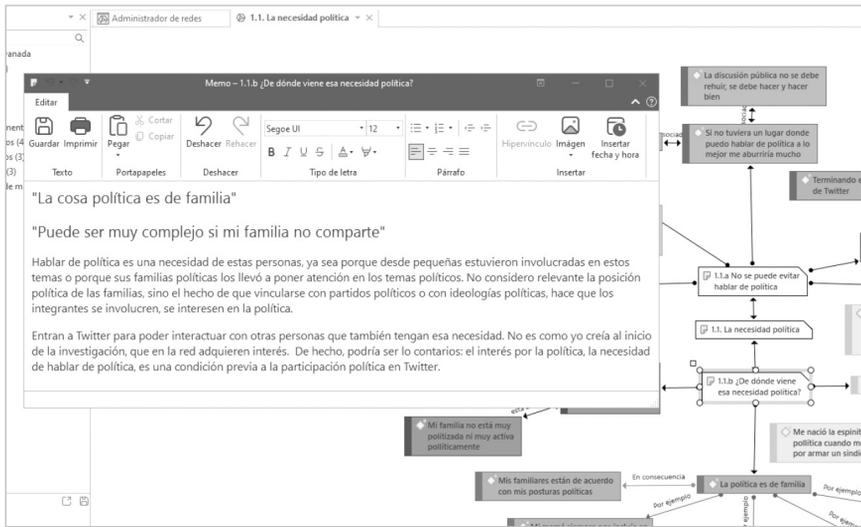
Fuente: Captura de pantalla de Atlas.ti.

La experiencia de trabajar con redes semánticas resulta mucho más trascendente de lo que se puede decir en estas líneas.

Antes se dijo que al leer los códigos con la etiqueta que los agrupa y las subcategorías, hicieron sentido, pareció que manifestaban ideas que, por sí mismas, se presentaban ante la investigación. Sin embargo, hasta que se realizó el ejercicio de relacionar con vectores y seleccionar las etiquetas del tipo de conexión que vincula a un nodo con otro, en el ejercicio de mapear la red semántica de códigos y subcategorías, se observó que en ocasiones, donde parece haber pertinencia entre los elementos de un grupo, no necesariamente la hay; y también, que en el proceso de elaboración de la red, pueden aparecer nuevas categorías no detectadas en la formación de grupos de códigos.

Lo anterior sugiere que la integración de grupos o listados de categorías a partir de códigos, conforma un ejercicio de abstracción inicial o básico comparado con el mapeo de redes semánticas a partir de códigos y categorías, que lleva a relaciones conceptuales más específicas. La meta en el proceso de abstracción de categorías de la teoría fundamentada es llegar a conceptos cada vez más generales que logren incorporar a todos los códigos, categorías y memorandos. En la *Ilustración 6*, los nodos “La necesidad política”, “No se puede evitar hablar de política” y “¿De dónde viene esa necesidad política?”, constituyen memorandos que pueden seleccionarse con el botón derecho del ratón para recordarle a quien investiga a qué aluden y por qué se nombraron de ese modo, y también para agregar nuevas reflexiones en ese mismo memo cuando se está en el proceso de formar redes semánticas. Un ejemplo de lo que se escribió para el memorando de la subcategoría “¿De dónde viene esa necesidad política?”, se encuentra en la *Ilustración 7*.

Ilustración 7
Un memorando abierto de una subcategoría



Fuente: Captura de pantalla de Atlas.ti.

Como se aprecia en la *Ilustración 4*, la teoría fundamentada culmina con una teoría social que emerge de su proceso, consistente en llevar a las categorías hacia abstracciones cada vez más generales en las que se incorporan los memorandos e inclusive los ítems del guion de entrevistas porque pueden orientar sobre la percepción que se tenía del fenómeno al inicio de investigación cuando se planteó la pregunta sobre cómo los ciudadanos comunes y corrientes conciben la participación política deshilvanada en Twitter.

REFLEXIONES FINALES

Si las entrevistas cualitativas constituyen la piedra angular en la recolección de datos empíricos de la teoría fundamentada constructivista, entonces la selección de los participantes de la investigación tiene que hacerse a mano. Esta reflexión que se funda en la perspectiva de justicia social de la metodología, es congruente con la pregunta de investigación que se realizó a partir de la experiencia como participante política en Twitter, donde se observó a ciudadanos de a pie que cotidianamente postean o retuitean o favean tuits a favor o en contra del presidente Andrés Manuel López Obrador, no por estar vinculados con los ejes temáticos que se utilizan en los estudios sociales. Ante esto, se formó un listado de nueve condiciones que se consideraron para seleccionar a los participantes de este estudio. Así, se integró la base empírica que soportará la teoría resultante que surge del análisis de las interacciones de ciudadanos no ligados a las variables habitualmente usadas en la recolección de datos de las investigaciones sociales y que, consecuentemente, realizan en Twitter una participación política deshilvanada.

Cuando se emplea la teoría fundamentada para distinguir la interacción de personas invisibilizadas o no reconocidas, la pregunta de investigación guía las condiciones que deben satisfacer a los participantes que mejor cuenta pueden dar de las prácticas comunicativas que realizan en su grupo social. No es posible afirmar que todos los tuits de características similares que se observan en el *timeline* indican lo mismo, es necesario establecer criterios de validez y confiabilidad que no tienen que ver con la estadística. Hay quienes diariamente postean un tuit político, pero no participan ni siquiera en las

conversaciones que generan sus propias publicaciones; y hay quienes rebasan números de cinco o seis dígitos en la cantidad de seguidores, pero su número de seguidos no alcanza los tres dígitos.

En su experimento aleatorio para investigar los efectos de una campaña electoral que usó Twitter en Japón, Kobayashi e Ichifuji (2015) buscaron que el participante tuviera solo una cuenta, que tuiteara de modo público, que leyera el *timeline* más de una vez a la semana, que leyera todos los tuits en el *timeline*, que desplegara todos los tuits en su *timeline*, que tuviera menos de 5 mil seguidores y que no siguiera al primer ministro ni al secretario general del partido democrático de Japón.

Estos autores observaron que cuando las personas leen el *timeline* de Twitter, no solo leen los tuits publicados por los políticos, sino una mezcla de tuits de amigos y celebridades. Se ha extendido esta idea a toda clase de publicaciones a partir de las cuales se pretenden conocer los efectos de la participación política en Twitter, pero la investigación que se realiza no podrá proponer conclusiones al respecto porque primero resulta necesario observar la interacción que sucede en esa red social entre ciudadanos de a pie que no están interactuando políticamente por encontrarse en un contexto electoral o por adscribirse a una movilización social o a un hashtag, sino solo porque participan políticamente de manera deshilvanada.

REFERENCIAS

- Barnett, D. 2012. "Constructing New Theory for Identifying Students with Emotional Disturbance: A Constructivist Approach to Grounded Theory". *The Grounded Theory Review*, 11(1): 47-59.
- Blumer, H. 1982. *El interaccionismo simbólico*. Madrid: Hora.
- Campos-Domínguez, E. 2017. Twitter y la comunicación política. *El Profesional de la Información*, 26(5): 785-793.
- Charmaz, K. 2002. "Qualitative Interviewing and Grounded Theory Analysis". En *Handbook of Interview Research. Context and Method*, editado por J. Gubrium y J. Holstein, 675-694. Thousand Oaks: Sage.
- Charmaz, K. 2013. "La teoría fundamentada en el siglo XXI. Aplicaciones para promover estudios sobre la justicia social". En *Manual de investigación cualitativa Vol III: Estrategias de investigación cualitativa*, editado por N. Denzin y Y. Lincoln, 270-325. Barcelona: Gedisa.
- Charmaz, K. 2016. "Shifting the Grounds. Constructivist Grounded Theory Methods". En *Developing Grounded Theory. The Second Generation*, de J. Morse, P. Stern, J. Corbin, B. Bowers, K. Charmaz, y A. Clarke, 127-193. Nueva York / Londres: Routledge.
- Charmaz, K., y L. Belgrave. 2012. "Qualitative Interviewing and Grounded Theory Analysis". En *The SAGE Handbook of Interview Research. The Complexity or the Craft*, editado por J. Gubrium, J. Holstein, A. Marvasti, y K. McKinney, 347-366. California: SAGE.

- Glaser, B., y A. Strauss. 2017. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Nueva York: Routledge.
- Kobayashi, T., e Y. Ichifuji. 2015. "Tweets That Matter: Evidence From a Randomized Field Experiment in Japan". *Political Communication*, 32: 574-593.
- Marcos García, Silvia. 2018. "Las redes sociales como herramienta de la comunicación política. Usos políticos y ciudadanos de Twitter e Instagram". Tesis doctoral. Universidad Jaume I, Programa de Doctorado en Ciencias de la Comunicación. Castellón de la Plana: Universidad Jaume I.
- Matassi, M., y P. Boczkowski. 2020. "Redes sociales en Iberoamérica". Artículo de revisión. *El Profesional de la Información*, 29(1): 1-21.
- Mead, G. 1982. *Espíritu, persona y sociedad (desde el punto de vista del conductismo social)*. Barcelona: Paidós.
- Monge A., V. 2015. "La codificación en el método de investigación de la grounded theory o teoría fundamentada". *Innovaciones Educativas* (22): 77-84.
- Nascimento Rossetto, G., Carreiro, R., y Almada, M. 2013. "Twitter e comunicação política: limites e possibilidades". *Revista Compolitica*, 3(2): 189-216.

Análisis de la comunidad virtual académica por medio de la producción en repositorios institucionales cosechados por el Repositorio Nacional en México

JENNIFER A. VOUTSSÁS LARA

Instituto de Investigaciones Bibliográficas, UNAM

INTRODUCCIÓN

En México, la plataforma del Repositorio Nacional se lanzó a mediados del 2016 y desde entonces se cosechan recursos académicos de los repositorios gestionados por instituciones de educación superior. A más de seis años de su lanzamiento, resulta fundamental analizar la producción y el crecimiento de la comunidad virtual de repositorios a través de las recolecciones que realiza el Repositorio. El presente estudio utilizó herramientas libres para el análisis de metadatos y la interpretación de los contenidos por año, tipo de publicación y por tópicos de mayor incidencia de acuerdo con campos como el título, resumen y disciplina de investigación.

ANTECEDENTES

En el año 2014, la Ley de Ciencia y Tecnología en México se reformó para dar espacio e inicio de la democratización de la ciencia abierta. En el artículo 2.º, inciso II menciona que uno de sus propósitos es “[...] la diseminación de la información científica [...] apoyándose en las nuevas tecnologías de la información y [...] mediante el uso de plataformas de acceso abierto” (LdeCyT 2015). Asimismo, en dicha ley se adicionó el Capítulo X, que asienta el marco jurídico para la construcción de una red de repositorios académicos bajo un esquema abierto.

El Repositorio Nacional de México no representa la primera iniciativa ni será la última. Desde inicios del siglo XXI existen diversas plataformas concentradoras de recursos académicos de forma gratuita y sin fines de lucro, y la mayoría surgen desde la comunidad académica y las universidades públicas. Sin embargo, el Repositorio Nacional se distingue porque surge como una iniciativa gubernamental, que definió un marco jurídico y una política pública para impulsar de una forma distinta este movimiento. Otra característica importante radica en que nace bajo la idea de la interoperabilidad de los datos, el cual propone utilizar el esquema OAI-PMH (Open Archives Initiative-Protocol Metadata Harvesting). Este protocolo se distingue no solamente por la producción literaria, sino que permite una descripción genérica de otros contenidos como mapas, imágenes, objetos de aprendizaje, entre otros.

Aunque el protocolo OAI-PMH admite la descripción de una gran variedad de contenidos, cabe resaltar que los Lineamientos Generales de Ciencia Abierta enfatizan el tipo de materiales que pueden ser cosechados por el Repositorio Nacional (Conahcyt 2015):

- I. Publicaciones científicas: principalmente cosecha artículos, libros, capítulos de libros, tesis y otros trabajos para la obtención de grado, objetos de congreso, ya sea póster, preimpresos y/o memorias de congreso, entre otros. Cabe notar que, aunque no se enuncia en los lineamientos, los trabajos de grado que se aceptan para recolectar son a nivel especialización, maestría y doctorado.
- II. Productos del desarrollo tecnológico y la innovación, principalmente reflejada en patentes. Tanto este inciso como el anterior se cosechan como repositorios de literatura, donde pueden encontrarse contenidos que en su mayoría son textuales e imágenes.
- III. Datos primarios de las investigaciones, mejor conocidos como conjuntos de datos o *datasets*, los cuales son recolectados como de repositorios de datos.

Para mediados del 2016, el Repositorio Nacional se lanzó formalmente como plataforma. Sin embargo, los recursos cosechados por el mismo no se vieron reflejados hasta mediados de 2017 y se aprecia un lento incremento de los recursos para finales del mismo año. Algunas de las razones porque demoró la carga de los recursos:

1. Adaptaciones de la plataforma y fallas en la ingesta, los cuales fueron corregidos con el tiempo y la retroalimentación.
2. La curva de aprendizaje de los gestores de los repositorios institucionales.
3. Los tiempos de entrega de recursos para el ejercicio del presupuesto otorgado, que en algunos casos tardó hasta un año en recibirse por parte de las instituciones.

Finalmente, en 2018 hubo una mayor estabilidad de la plataforma y comenzaron a reflejarse una cantidad considerable de recursos académicos. A continuación, se muestra una tabla que compila el número de recursos acumulados en el Repositorio Nacional.

Cuadro 1
Recursos cosechados por el Repositorio Nacional de 2018 al 2021

Año	Recursos cosechados
Enero 2018 ¹	11 423
Enero 2019 ²	58 407
Enero 2020 ³	89 216
Enero 2021 ⁴	127 335
Noviembre 2021 ⁵	141 856

Nota:

¹ Consejo Nacional de Humanidades, Ciencia y Tecnología (2018, sec. Apéndice A.1.3)

² Conahcyt (2019, cap. Capítulo IV.8.)

³ Conahcyt (2020)

⁴ Conahcyt (2021a)

⁵ Conahcyt (2021b)

Fuente: Elaboración propia con base en los Informes Generales de CTI y Reportes mensuales del Repositorio Nacional.

Uno de los pilares de la Ciencia Abierta es sin duda el compartir recursos científicos de manera abierta y gratuita (Unesco 2021, 11), lo que permitió la visibilidad de estos sin barreras económicas. La necesidad de los repositorios y las ventajas de contar con ellos fueron aún más visibles durante la pandemia que durante el 2020 y 2021; debido a las restricciones de acceso a sitios públicos como las bibliotecas y las instituciones de educación superior hubo un mayor uso y, por lo tanto, un incremento de servicios y recursos en línea.

Después de más de seis años del lanzamiento del Repositorio Nacional de México, las instituciones han superado la curva de aprendizaje e incorporaron con importante frecuencia sus recursos de información al Repositorio Nacional. Por ello, se considera fundamental analizar los contenidos disponibles para saber qué tipo de información académica se ofrece a la comunidad virtual.

METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

Para analizar los contenidos cosechados por el Repositorio Nacional de México, se utilizaron las siguientes herramientas:

1. *OAI-PMH Validator (OAI-PMH)*: Creada en 2010 por el Dr. Vagelis Banos, es una herramienta que permite, a partir de la liga de cosecha, validar el acceso al repositorio y los metadatos de los recursos disponibles.

Con esta herramienta se hizo la recopilación de 94 repositorios de literatura. Sin embargo, 34 de estos se descartaron por dos principales razones: no se encuentra disponible el sitio; los metadatos no coinciden con la descripción del campo especificado, lo que genera ruido tanto en la limpieza como en la interpretación de la información. Finalmente, se hace un estudio con 60 repositorios institucionales.

2. *Python*: Es uno de los lenguajes de programación más utilizados para el análisis de datos y contenidos en la actualidad. Esta herramienta permite el manejo de grandes cantidades de datos para su interpretación. Con este programa se hizo principalmente la limpieza de los datos

y algunas agrupaciones para las primeras interpretaciones. Se procesaron más de 83 mil registros y las etiquetas analizadas fueron: título, resumen, disciplina, año, idioma, condiciones de acceso.

3. *Voyant tools*: Es una herramienta Web para las humanidades digitales, permite el análisis principalmente de corpus y otros textos por medio del conteo y el número de incidencia de cada palabra y los presenta con una serie de gráficos. Siendo herramienta Web, destaca por tener una respuesta rápida y eficiente, así como su alta precisión. Una vez procesada la información, el campo de títulos, descripción y materias fueron migrados a formatos de texto para su procesamiento en dicho instrumento Web.

RESULTADOS

Después de la limpieza de los datos, se consideraron –para la interpretación aquellos metadatos que son especialmente solicitados por el Repositorio Nacional de forma obligatoria– los campos de mayor consistencia y estabilidad, los cuales fueron: repositorio de origen, título, materia, descripción, tipo de publicación, año, idioma y formato. Asimismo, se descartaron campos que mostraban defectos para su análisis como: falta de uniformidad en la información, información incompleta o nula, o algunos de estos campos: licencia, audiencia, función del colaborador, identificador alternativo, referencia de publicación.

También destaca que no se ahondará en datos generales de conteo como el total de recursos o recursos por institución, pues como ya fue mencionado, se descartó una tercera parte de los repositorios de literatura y de los datos, por lo que al

intentarlo se daría un número sesgado del total disponible actualmente en la plataforma. Además, este tipo de información ya está recuperada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología a través de informes mensuales del Repositorio Nacional y los informes anuales del Consejo. Después de la limpieza de los datos, se encontraron los siguientes hallazgos.

Tipo de publicaciones disponible en el Repositorio Nacional

De los 60 repositorios de literatura analizados, se observa que los recursos mayormente registrados lo representan las tesis de maestría y doctorado, los artículos, capítulos de libros, libros completos y artículos de difusión. Posteriormente, prevalecen otros contenidos en menor cantidad de aquellos que son derivados de congresos como preimpresos, póster, ponencias no publicadas, entre otros.

Se considera que las instituciones públicas están aprovechando los Repositorios Institucionales para concentrar la producción científica actual que generan bajo el desempeño de sus actividades académicas. Muchas de estas producciones anteriormente se guardaban de manera local en las instituciones y, gracias a su cosecha en el Repositorio Nacional, sus contenidos tienen mejor visibilidad, logrando ampliar su comunidad lectora.

También, cabe mencionar que se encuentran por igual algunos contenidos que el Repositorio Nacional no considera dentro de sus lineamientos: materiales de difusión, imágenes, tesis de licenciatura y ensayos.

Cuadro 2
*Recursos cosechados por el Repositorio Nacional
por tipo de publicación*

Tipo de publicación	Cantidad
Tesis de maestría	29 598
Artículo	27 768
Tesis de doctorado	10 938
Capítulo de libro	4 238
Contribución a publicación periódica	2 732
Libro	2 502
Trabajo terminal nivel especialidad	1 644
Memoria de congreso	997
Documento de trabajo	691
Trabajo de grado nivel maestría	614
Objeto de congreso	604
Reseña crítica	471
Póster de congreso	435
Reporte	293
Preimpreso	162
Patente	133
Ítem publicado en memoria de congreso	50
Documentación técnica	47
Trabajo de grado nivel doctorado	46
Protocolo de investigación	19
Objeto de congreso no publicado	4
Total	83 986

Fuente: Elaboración propia con metadatos extraídos de Repositorios Institucionales.

Número de publicaciones por año de publicación

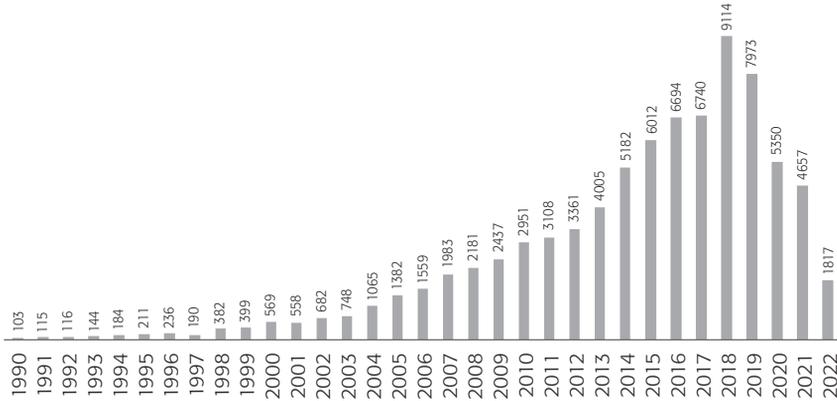
Dentro de esta categoría se detectan publicaciones desde 1905, sin embargo, se hicieron consultas de esta información y no siempre se encontraba disponible. La producción comienza a aumentar de manera significativa a partir de la década de 1980, y se observa que entre las décadas de 1980 y 1990 el número de publicaciones promedio por año disponibles en Repositorio Nacional resultaron 100.

Por otro lado, a partir del 2004, se observa un incremento constante de la producción en el Repositorio Nacional. Los mayores niveles de contenidos se presentan entre los años 2016 y 2019. Esto obedece a que estas publicaciones ya fueron concebidas y aprobadas bajo la licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0) (Creative Commons 2020), que fue cuando muchos repositorios fueron conectados para ser cosechados por el Repositorio Nacional. Existe un número limitado de obras aún con derecho de embargo que concluyen en el 2024.

A partir del 2020, puede observarse una disminución de los recursos cosechados en el Repositorio Nacional. No obstante, hay una serie de factores que influyen de manera conjunta: 1) la mayoría de los repositorios institucionales logró grandes cosechas iniciales por el contenido acumulados de años anteriores; y 2) para el 2020, solamente faltaba un repositorio derivado de las convocatorias y por conectar, por lo que los nuevos repositorios que se han conectado desde entonces –alrededor de cinco– fueron de manera voluntaria; 3) el confinamiento por la pandemia influyó en que no pudieran llevarse a cabo congresos o trabajos de titulación entre el 2020 y el 2022.

Gráfica 1

Recursos cosechados por el Repositorio Nacional por el año de publicación



Fuente: Elaboración propia con metadatos extraídos de Repositorios Institucionales.

Análisis de contenidos

Hay distintas formas de análisis de contenidos con sistemas de programación y mucho de ello depende del propósito del uso de la información. Python constituye uno de ellos para el manejo y análisis de grandes cantidades de datos y que ofrece en primera instancia resultados de carácter estadístico.

Otra utilidad de este programa es para el Procesamiento de Lenguaje Natural (NPL por sus siglas en inglés), el cual representa una tecnología que permite a las computadoras comprender textos y palabras de la misma forma en que son expresadas por el ser humano (IBM s.f.). Se considera que campos recuperados de los repositorios como el título y resúmenes conforman contenidos valiosos que brindan dar una noción de qué temas o tópicos se encuentran disponibles, qué tan frecuentes son y de acuerdo con el área de conocimiento o el tipo de publicación.

Cabe notar que no pudieron separarse los resúmenes en inglés y español, pues en algunos registros aparecen en el mismo campo y su separación ya no podía lograrse con estas herramientas.

Para alcanzar una interpretación eficiente del lenguaje natural se requiere de una extensa limpieza de la información, el entrenamiento y corrección constante del código y análisis del idioma en el que se pretende hacer este procesamiento. El ejercicio realizado en esta investigación representa tan solo un acercamiento y no una interpretación final de la información. Es decir, constituye un ejemplo que muestra el potencial que tiene el NPL para profundizar en el análisis de los contenidos y reinterpretar la información disponible a la comunidad científica.

Finalmente, para presentar los resultados del análisis de contenidos, se utilizó la herramienta Voyant, la cual mide el nivel de incidencia por palabras y grafica en distintas formas los resultados del análisis. Para este ejercicio, solamente se rescataron las gráficas de nubes, que muestran el grado de incidencia de las palabras de acuerdo con el tamaño, dicho de otra manera: a mayor presencia de una palabra, mayor será el tamaño dentro del gráfico y, por otro lado, a menor frecuencia de la palabra, se mostrará un tamaño reducido de ella.

Tesis de maestría

Dentro de esta clasificación se observa con mayor presencia las palabras *México, estudio, desarrollo, análisis, evaluación, caso, propuesta*, lo cual tiene sentido de acuerdo con el tipo de publicación y el propósito de los trabajos de titulación en cuanto a analizar y plantear soluciones a problemas específicos. Posteriormente, se resalta que las áreas geográficas más estudiadas indican Veracruz, Morelos, Quintana Roo,

Ilustración 2
Tópicos de mayor incidencia en artículos



Fuente: Elaboración propia con metadatos extraídos de Repositorios Institucionales.

Tesis de doctorado

Dentro de las tesis doctorales se detecta una mayor presencia de las Ciencias Sociales y Humanidades, lo cual coincide con los resultados presentados en las tesis de maestría. También se advierte que hay una gran presencia de estudios geográficos a nivel nacional (Yucatán, Veracruz, Morelos, Chiapas, Michoacán, Puebla) y a nivel internacional (Chile, España, América Latina). Algunas palabras destacables: *comportamiento, violencia, espacios, mujeres, indígenas.*

CONCLUSIONES

Los resultados del análisis de contenidos disponibles en el Repositorio Nacional muestran a grandes rasgos que esta plataforma ha logrado alcanzar el propósito de ofrecer contenidos científicos recientes y actualizados. Lo anterior beneficia de manera directa a la comunidad virtual académica, pues primeramente amplía la visibilidad de los contenidos de las instituciones de educación superior y no de forma única permanece para la comunidad local, además de ofrecer a los lectores un mayor contenido académico para complementar su investigación. Esto tiene aún más importancia después del confinamiento sanitario durante el 2020 y 2021, que impidió la asistencia a las bibliotecas o centros de documentación para consultas y préstamos de materiales físicos.

Sin embargo, cabe destacar que el análisis tuvo sus limitantes, debido a que algunos campos de los registros no se encuentran descritos de manera correcta, hay duplicado de información o la que contiene no corresponde a la etiqueta. Esto también significa que, pese a que los campos de descripción se encuentran estandarizados y hubo una capacitación de los gestores de los repositorios institucionales, aún falta una mayor capacitación o acuerdos más específicos en cuanto a la descripción de ítems.

El estudio presentado también constituye un ejercicio que pretende demostrar el potencial que tienen las herramientas en acceso libre, las cuales permiten hacer nuevas interpretaciones de los contenidos que hoy se cosechan en los repositorios institucionales. Por ejemplo, Python representa una herramienta utilizada para la Ciencia de Datos, por lo que ocupa para realizar este tipo de ejercicios con estos contenidos

ofrece nuevas formas de estudios de la información. El uso de estas herramientas en la Bibliotecología permite por igual explorar de nuevas formas los metadatos de la información que diariamente se procesa y puede ser de gran utilidad para mejorar servicios, como la búsqueda especializada de información o la toma de decisiones en cuanto a la adquisición de contenidos.

Sin embargo, aprender a utilizar estas herramientas depende en su totalidad del autoaprendizaje y la práctica, y cabe mencionar que hay un contenido limitado de información acerca del procesamiento de contenidos en repositorios de acceso abierto.

Finalmente, resulta trascendente que las políticas públicas pueden desaparecer con el paso del tiempo y los cambios sociopolíticos. El depender solo de ellas para la continuidad del repositorio puede llevar a la obsolescencia y disolución del proyecto a corto plazo, tal ejemplo, algunos repositorios que ya no se encuentran conectados y no hay un esfuerzo por recuperarlos. Análisis como el que se presentó en este estudio permiten encontrar áreas de oportunidad para mejorar los repositorios y desarrollar estrategias más claras que impulsen el acceso y uso de este tipo de contenidos, así como dar continuidad a la cultura de la Ciencia Abierta.

REFERENCIAS

- Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. 2015. “Lineamientos Generales de Ciencia Abierta”. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. <https://www.repositorionacionalcti.mx/documentos>.
- _____. 2018. “Informe general del estado de la ciencia, tecnología e innovación 2018”. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. <https://www.siicyt.gob.mx/index.php/estadisticas/informe-general/informe-general-2018>.
- _____. 2019. “Informe general del estado de la ciencia, tecnología e innovación 2019”. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. <https://www.siicyt.gob.mx/index.php/estadisticas/informe-general/informe-general-2019>.
- _____. 2020. “Reporte Mensual de Poblamiento y Uso enero de 2020”. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. <https://www.repositorionacionalcti.mx/>.
- _____. 2021a. “Reporte Mensual de Poblamiento y Uso enero de 2021”. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. <https://www.repositorionacionalcti.mx/>.
- _____. 2021b. “Reporte Mensual de Poblamiento y Uso noviembre de 2021”. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. <https://www.repositorionacionalcti.mx/>.
- Creative Commons. 2020. “Sobre las licencias”. Consultado el 8 de noviembre de 2022. <https://creativecommons.org/licenses>.
- Ley de Ciencia y Tecnología (LdeCyT). 2015. México: Cámara de Diputados. http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/242_081215.pdf.

IBM. s.f. “¿Qué es el procesamiento del lenguaje natural?”. Consultado el 13 de febrero de 2023. <https://www.ibm.com/mx-es/topics/natural-language-processing>.

Open Archives Initiative Organization. s.f. “Mission Statement”. Consultado el 8 de noviembre de 2022. <https://www.openarchives.org/organization/>.

OAI-PMH Validator. s.f. “OAI-PMH Validator & data extractor Tool”. Consultado el 30 de septiembre de 2022. <https://validator.oaipmh.com/>.

Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Cultura y la Ciencia (Unesco). 2021. “Recomendación de la Unesco sobre la Ciencia Abierta”. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379949_spa.

Voyant Tools. s.f. “Voyant. See through your texts”. Consultado el 30 de septiembre de 2022. <https://voyant-tools.org/>.

El uso de información académica en tiempos de confinamiento: un análisis desde la etnografía virtual

ARMANDO ÁVILA CARRETO

Centro de Investigación Educativa, Universidad Autónoma de Tlaxcala

INTRODUCCIÓN

La sociedad ha experimentado una transformación en sus estilos y actitudes respecto al uso de la información digital. El Internet se ha integrado en diversos sectores económicos y sociales, incluida la educación, cuya exposición a medios digitales aumentó de manera significativa a raíz de la pandemia por SARS-CoV-2.

El uso de tecnologías digitales ha sido fundamental en la educación, en especial en la enseñanza en línea, donde se han utilizado herramientas como software de videollamadas y sistemas de gestión del aprendizaje. En este contexto, se ha enfatizado la importancia de las habilidades necesarias para buscar y utilizar información en línea, lo cual motiva la investigación de habilidades digitales informacionales en el ámbito de la educación remota emergente.

Es necesario realizar nuevas investigaciones que contribuyan al análisis del manejo de información académica en entornos digitales debido a las circunstancias actuales, enfocándose en la identificación de necesidades de información, localización y evaluación de su calidad, almacenamiento y recuperación, así como el uso efectivo y ético para la creación y comunicación de conocimiento. Además, el manejo de información académica implica cierto grado de literacidad informacional.

En esta investigación se busca analizar el uso de información académica en entornos tecnológicos y explorar las estrategias que la licenciatura en Ciencias de la Educación emplea en este ámbito (el perfil de egreso comprende diseño y evaluación curricular, política y gestión educativa, planeación escolar, capacitación y docencia). Se consideraron dos enfoques teóricos (Ávila-Carretto y Ramírez 2021a): los nuevos estudios de literacidad (Cassany 2018) y la teoría de los saberes digitales en la educación (Casillas y Ramírez 2021), que incluyen el capital tecnológico y el *habitus* digital.

Se implementó una estrategia metodológica fundamentada en la etnografía virtual (Caliandro 2018), comenzando con entrevistas en profundidad. Posteriormente, se realizaron dos observaciones de sesiones en línea de los estudiantes; la primera radicó en cómo buscan información educativa en entornos virtuales, y la segunda, por igual pero al explorar los resultados a partir del diseño de una secuencia didáctica. Así, se observó cómo los aprendientes generan estrategias de acceso a la información y cómo estas influyen en la planificación de una secuencia didáctica. El propósito: que el estudiante en ciencias de la educación articule sus conocimientos disciplinares y experiencias con la información en línea, permitiéndole diseñar secuencias didácticas a partir de un enigma (Meirieu 2002). De

esta manera, se analiza cómo los aprendientes desarrollan estrategias únicas para acceder a la información y cómo estas convergen en la planificación de una secuencia didáctica, siendo este un aspecto distintivo de su cultura disciplinaria.

En torno a la literacidad informacional

En relación con los argumentos que enmarcan esta investigación, el primer enfoque aborda la lectura y escritura en Internet a través de lo que se conoce como nuevos estudios de literacidad. Varios autores (Barton y Hamilton 2012; Cassany 2008, 2012, 2013; Gee 2007; Street 2004; Zavala 2002) consideran las prácticas letradas como representaciones y productos culturales que solo pueden interpretarse en su contexto social.

De acuerdo con Zavala (2002), las prácticas letradas constituyen aquellas actividades en las que la lectura y la escritura son utilizadas en la vida diaria de las personas, y se refieren a todos los elementos que conforman el acto de lectura, incluyendo a las personas que lo realizan, los objetos que se leen, los valores que se transmiten, las habilidades necesarias y los conocimientos adquiridos. Estas prácticas no solo se relacionan con el funcionamiento de la sociedad, sino también con la participación de las personas en su entorno social, ya que utilizan textos para conectarse con su entorno, aprender y participar.

La literacidad informacional se enfoca en las habilidades de lectura crítica en estudiantes universitarios para manejar información académica, Internet aumenta la necesidad de estas habilidades al incrementar la cantidad y diversidad de discursos disponibles. Desde una mirada sociocultural, según Cassany (2008), es posible examinar cómo los estudiantes por sí solos desarrollan habilidades de lectura crítica y estrategias de uso

de información en relación con su incorporación de información académica. Esto resulta particularmente ventajoso para explorar cómo los estudiantes desarrollan estas habilidades.

Saberes digitales en la formación universitaria

Respecto al segundo argumento, en relación con los saberes digitales en la educación, la literacidad informacional considera lo digital como un conjunto de códigos que deben de ser adecuados para comprender y desplazarse en el entorno informativo en línea (Casillas y Ramírez 2021). Además de la lectura y la escritura, abarca otras prácticas digitales relevantes en este ámbito.

Los saberes digitales en la educación tienen su base en la sociología y se refieren a lo que Bourdieu (1997) interpreta como capital cultural. Este concepto generó una nueva noción que se conoce como capital tecnológico (Casillas *et al.* 2014) y *habitus* digital (Casillas y Ramírez 2018). Por ello, esta teoría posibilita analizar las habilidades informacionales digitales.

En este análisis se propone que las variaciones en el capital tecnológico, vinculado a la habilidad en información digital, están asociadas con las condiciones de vida, el ambiente social y las vivencias individuales de los participantes en la educación, lo que manifiesta su diversidad y carácter multicultural.

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

En relación con la estrategia metodológica empleada para analizar el uso de información por parte de los estudiantes universitarios, se optó por implementar la etnografía virtual (Caliandro

2018) mediante entrevistas en profundidad y observación de sesiones en línea, ya que esta metodología resulta adecuada para explorar las formas de comunicación digital. Se busca que la discusión de lo producido no sea simplemente la yuxtaposición de los elementos de la literacidad informacional, sino de las interacciones establecidas durante las entrevistas en profundidad y la observación de sesiones en línea.

Así, la recolección de datos se centró en entrevistas en profundidad (Díaz de Rada 2011) con preguntas personales, pero no íntimas. Además, se llevaron a cabo dos observaciones de sesiones en línea de los estudiantes, la primera durante la búsqueda de información educativa en entornos virtuales y la segunda en el transcurso del diseño de una secuencia didáctica.

Para la primera fase, la entrevista en profundidad (Ávila-Carretero y Ramírez 2021b) consideró cuatro categorías de análisis de literacidad informacional (Ala-Mutka 2011, Bawden 2001, Catts y Lau 2008) “[...] reconocer las necesidades de búsqueda de información, su evaluación de calidad, recuperación y vinculación de información, así como aplicarla para crear y comunicar conocimiento, además de su uso ético”. Para la segunda y tercera fase –la observación de sesiones en línea–, se incluyó también una quinta categoría, “aplicar información para crear y comunicar conocimiento”. Además, durante estas fases, se realizaron dos talleres de habilidades de información. Estos permitieron al investigador trabajar con los estudiantes de Ciencias de la Educación en cómo acceder a la información digital y cómo pueden aplicar su conocimiento en la práctica académica, así como a desarrollar y evaluar las habilidades de literacidad informacional en función de su cultura disciplinar.

Debido a la contingencia por SARS-COV-2, se eligió Google Meet como medio de comunicación. La entrevista se realizó en

junio de 2020 con 32 estudiantes de Ciencias de la Educación, y las dos observaciones de sesiones en línea se llevaron a cabo en enero y junio de 2021, respectivamente, con ocho estudiantes seleccionados por su riqueza argumentativa durante su participación en la entrevista, respetando la paridad de género y la aleatoriedad en la selección por conveniencia.

RESULTADOS RELEVANTES

En lo que respecta al análisis de las entrevistas en profundidad, la categoría “Reconocer las necesidades de búsqueda de información” aborda el entendimiento y la diferencia entre la información y el conocimiento, es decir, reconocer la naturaleza del material disponible en línea. En la mayoría de las entrevistas detalladas, los estudiantes distinguen entre información y conocimiento, donde el primero se refiere a todo el contenido accesible en línea, en cambio, el segundo involucra un procedimiento de examen e interpretación del material más significativo recabado. Sin embargo, durante la observación de sesiones en línea, la mayoría de los estudiantes utiliza como fuente principal de información páginas Web con abundante publicidad, como se muestra en la *Ilustración 1*, donde los anuncios ocupan aproximadamente el 50% de la pantalla.

En cuanto a la siguiente categoría de análisis, “Evaluación de la calidad de la información”, los participantes asocian la calidad con el nivel de lenguaje académico utilizado en los textos. A pesar de comprender que descodificar dicho lenguaje representa parte de su formación en la disciplina, optan por un lenguaje más comprensible para el público en general. Aún con la importancia que le dan al lenguaje, las observaciones demuestran que

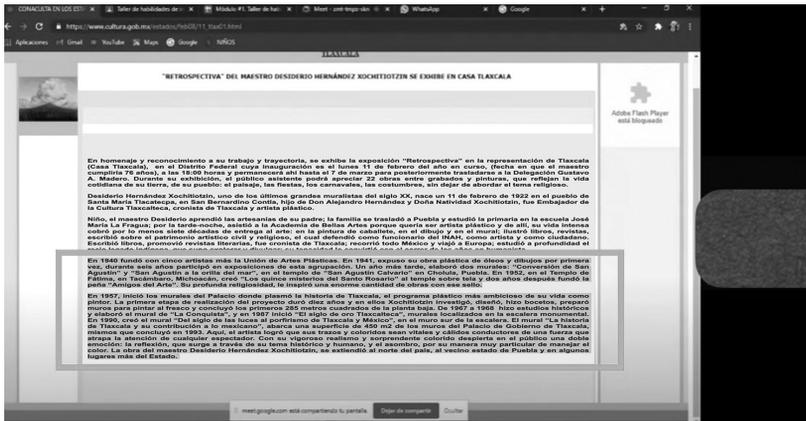
los estudiantes no leen la información completa, sino que copian y pegan información tal como se muestra en la *Ilustración 2*.

Ilustración 1 Reconocer las necesidades de búsqueda de información



Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica.
Fuente: Elaboración propia a partir de captura de pantalla de Forbes.

Ilustración 2 Evaluar la calidad de la información



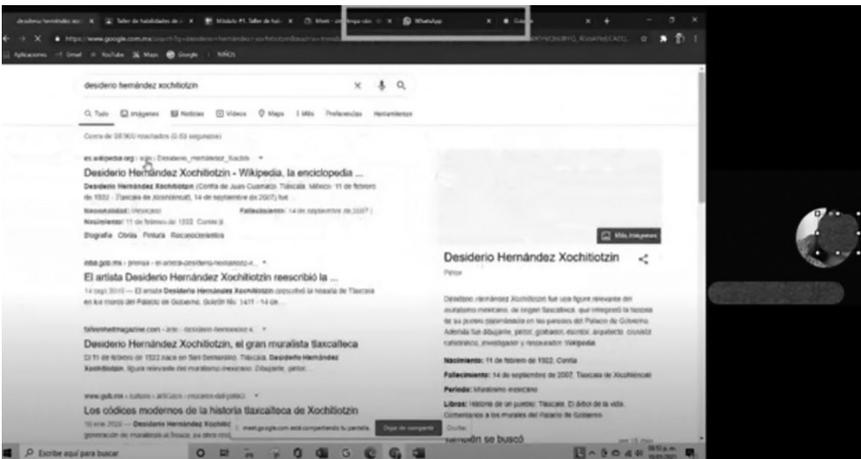
Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica.
Fuente: Elaboración propia a partir de captura de pantalla de Conaculta en los Estados.

Las comunidades virtuales...

De igual manera, la mayoría de los estudiantes menciona que se distraen principalmente en las redes sociales, aunque reconocen que algunas funciones de los dispositivos inteligentes, como el modo “concentración”, pueden ayudar a minimizar estas distracciones. En las observaciones, se distingue el uso de redes sociales como distractor, como el uso de WhatsApp durante el taller de habilidades para la información académica en la *Ilustración 3*.

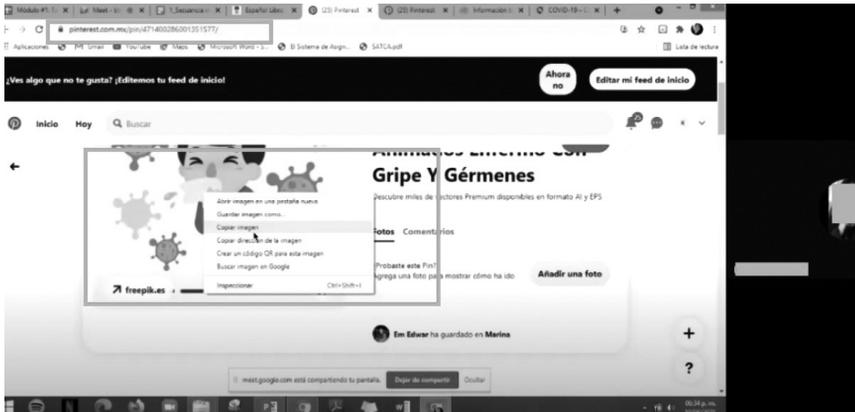
Por otro lado, en la *Ilustración 4*, la red social Pinterest se utiliza como apoyo para recuperar contenido de bancos de imágenes de uso libre o blogs para el diseño de secuencias didácticas. Es notable cómo el estudiante utiliza con facilidad dicha plataforma, una práctica letrada vernácula, y profundiza la búsqueda de material.

Ilustración 3 *Evaluar la calidad de la información*



Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica.
Fuente: Elaboración propia a partir de captura de pantalla de buscador de Google.

Ilustración 4 Evaluar la calidad de la información



Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para el diseño de una secuencia didáctica.

Fuente: Elaboración propia a partir de captura de pantalla de Pinterest.

Se debe resaltar que, según la investigación sobre el consumo de noticias digitales en México (Gutiérrez 2019), durante la última década las instituciones de educación superior, los medios de comunicación y las organizaciones religiosas han sido consideradas los tres organismos más confiables en el país. En relación con esto, numerosos estudiantes señalan que juzgan la calidad de la información educativa en línea basándose en el autor o la organización que la emite.

En las *Ilustración 5* y *6* se muestra que, durante los talleres, los estudiantes utilizan sitios Web gubernamentales para contrastar y verificar la información encontrada en páginas vernáculas. Específicamente, los estudiantes tienden a confiar más en la información cuando proviene de páginas de personalidades relevantes en la política, el entretenimiento o funcionarios públicos.

Ilustración 5 Evaluar la calidad de la información



Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica.
Fuente: Elaboración propia a partir de captura de pantalla de INBAL.

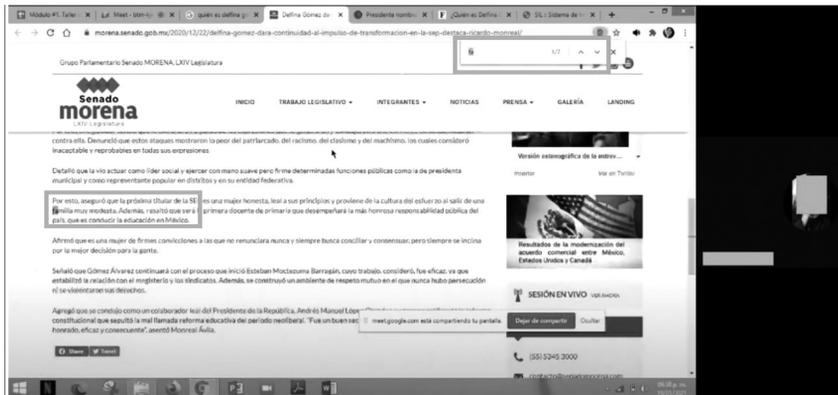
Ilustración 6 Evaluar la calidad de la información



Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica.
Fuente: Elaboración propia, a partir de captura de pantalla de Senado.gov.

En cuanto a la categoría “Recuperación y vinculación de información”, los participantes del estudio mencionan la apatía hacia la lectura, la falta de interés en la interpretación y las limitaciones de tiempo como factores relevantes. Optan por contenidos cortos y eluden la lectura prolongada. Es interesante notar que los estudiantes buscan ahorrar tiempo utilizando palabras clave y escribiendo solo las primeras tres o cuatro letras de cada palabra en sus búsquedas en línea. Por ejemplo, en la *Ilustración 7* se muestra cómo una estudiante aclara su búsqueda utilizando la sílaba “fa” de “familia” para localizar la información necesaria.

Ilustración 7
Recuperar y enlazar información



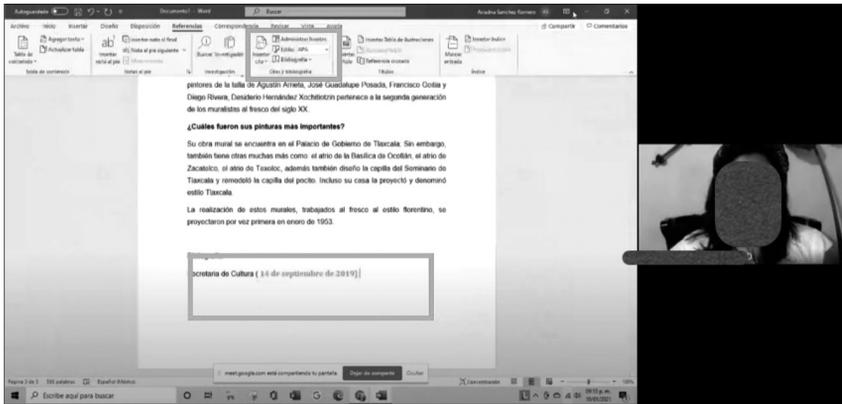
Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica. Fuente: Elaboración propia, a partir de captura de pantalla de Senado.gov.

Con respecto al “Uso ético de la información”, las personas entrevistadas enfatizan la importancia de evitar el plagio académico. Resaltan el compromiso de citar correctamente, en consonancia con su rol disciplinar. La mayoría de las personas en las entrevistas señala que un error común radica en

“descuidar” las citas, lo que les complica distinguir entre sus textos y los de los autores originales. Además, es necesario prestar atención a su tendencia a seleccionar información únicamente si contiene datos suficientes para ser citada, desechando aquella que no cumple con este criterio, sin tener en cuenta aspectos fundamentales como la rigurosidad o la confiabilidad.

Aunque los estudiantes parecen estar interesados en abordar la información educativa de manera ética, carecen de las habilidades necesarias para citar de manera adecuada, como se muestra en la *Ilustración 8*.

Ilustración 8
Uso ético de la información



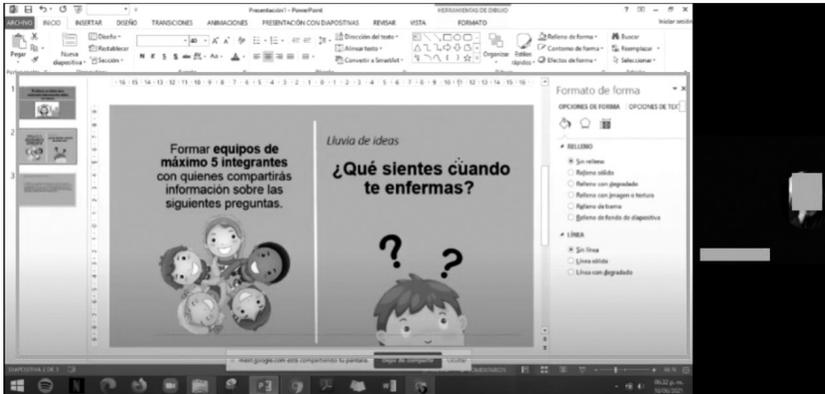
Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica. Fuente: Elaboración propia, a partir de captura de pantalla de Word.

En la última categoría, “Aplicar información para crear y comunicar conocimiento”, la mayoría de los estudiantes dedican más tiempo al diseño de estrategias de comunicación (formato, selección y edición de imágenes, tipografía, etc.) que al desarrollo e interpretación del contenido. Demuestran habilidades avanzadas en software de edición de imágenes y muestran

facilidad para navegar entre múltiples pantallas de manera simultánea, como se observa en las *Ilustraciones 9 y 10*.

Ilustración 9

Aplicar información para crear y comunicar conocimiento

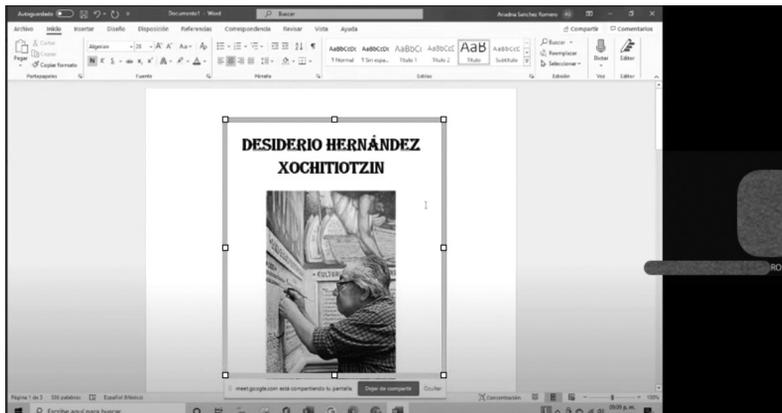


Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para el diseño de una secuencia didáctica.

Fuente: Elaboración propia, a partir de captura de pantalla de PowerPoint.

Ilustración 10

Aplicar información para crear y comunicar conocimiento



Nota: Adaptado del taller de habilidades de información para la práctica académica.

Fuente: Elaboración propia, a partir de captura de pantalla de Word.

DISCUSIÓN

A lo largo del confinamiento debido al COVID-19, se vivió una exposición a un enorme volumen de información mediante una multitud de mensajes en medios digitales de comunicación. Por esta razón, resulta fundamental promover desde la universidad una actitud responsable, reafirmando el acceso a información confiable y rigurosa como un derecho humano y la obligación de mantenerse informados para abordar la incertidumbre mediante la lectura crítica.

Los resultados revelan que los estudiantes conocen lo que deben hacer, pero en la práctica emplean acciones inmediatas para cumplir con la tarea, pero no para obtener conocimiento, es decir, poseen un nivel insuficiente de alfabetización informacional para su formación disciplinar, si bien la adopción de estas habilidades representa un reto y es uno de los propósitos del proyecto de investigación, además de examinar el empleo de información educativa en la instrucción a distancia emergente mientras se adquieren conocimientos en las disciplinas correspondientes. A partir de las entrevistas y observaciones, se pueden extraer dos inferencias:

- La interacción entre el estudiante y la información resulta una relación personal que refleja las diversas manifestaciones de pensamiento, percepción, preferencias, necesidades e intereses entre ambas partes.
- Cada lector, o sea, cada individuo, tiene una reacción distinta frente a cada texto, ofreciendo una respuesta singular. La capacidad para gestionar la información constituye un proceso cuyas reglas se formulan y consolidan solamente durante su ejecución.

Se espera que el entorno educativo promueva el crecimiento de habilidades informacionales, de forma que los individuos identifiquen de manera adecuada fuentes confiables de información y, por tanto, tomen decisiones informadas.

CONSIDERACIONES FINALES

Durante la pandemia, resultó un desafío para los docentes generar experiencias de aprendizaje apropiadas escogiendo objetivos y temáticas vinculadas al progreso de habilidades cognitivas complejas, así como buscar y evaluar información en sus respectivas disciplinas. Estas habilidades posibilitan a los estudiantes continuar aprendiendo y abordar los retos que enfrentarán en su formación y desarrollo profesional.

Se encara una apuesta pendiente: llega a ser esencial discutir y fomentar enfoques innovadores para la adquisición de habilidades informacionales desde una perspectiva disciplinaria y adaptadas al nivel educativo de los estudiantes. Estas posibilitarán a los estudiantes continuar aprendiendo y abordar los desafíos que enfrentarán en su desarrollo profesional.

REFERENCIAS

- Ala-Mutka, K. 2011. "Mapping digital competence: towards a conceptual understanding". Luxemburgo: JRC-IPTS.
- Ávila-Carreto, A., y A. Ramírez. 2021a. "Literacidad informacional académica: una reflexión interrelacionada de los nuevos estudios de literacidad y los saberes digitales en la formación inicial de profesores". En *Memoria electrónica del Congreso Nacional de Investigación Educativa*, vol. 5. Consejo Mexicano de Investigación Educativa A. C. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v16/doc/1024.pdf>.
- . 2021b. "Hacia un aprendizaje informado. La literacidad informacional en universitarios durante la COVID-19". *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa* 5, núm. 2 (10 de diciembre): 299-311. <https://doi.org/10.33010/recie.v5i2.1328>.
- Barton, D., y M. Hamilton. 2012. *Local Literacies: Reading and Writing in One Community*. 1a ed. Londres: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203125106>.
- Bawden, D. 2001. "Information and digital literacies: a review of concepts". *Journal of Documentation* 57, núm. 2 (abril): 218-59. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>.
- Bourdieu, P. 1997. *Capital cultural, escuela y espacio social*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.
- Caliandro, A. 2018. "Digital Methods for Ethnography: Analytical Concepts for Ethnographers Exploring Social Media Environments". *Journal of Contemporary Ethnography* 47, núm. 5: 551-78. <https://doi.org/10.1177/0891241617702960>.

- Casillas, M. Á., A. Ramírez, y V. Ortiz. 2014. “El capital tecnológico una nueva especie del capital cultural. Una propuesta para su medición”. En *Háblame de TIC: Tecnología digital en la Educación Superior*, editado por Alberto Ramírez y Miguel Ángel Casillas, 23-38. Córdoba: Editorial Brujas. <https://bit.ly/3RC58J2>.
- , y A. Ramírez. 2018. “El habitus digital: una propuesta para su observación”. En *Pierre Bourdieu en la sociología latinoamericana: el uso de campo y habitus en la investigación*, editado por Roberto Castro y Hugo José Suárez, 317-41. México: UNAM CRIM.
- , y A. Ramírez. 2021. *Saberes digitales en la educación: una investigación sobre el capital tecnológico incorporado de los agentes de la educación*. Córdoba: Editorial Brujas. <https://bit.ly/3RtbAC8>.
- Cassany, D. 2008. *Prácticas letradas contemporáneas*. 1a ed. Ciudad de México: Ríos de Tinta.
- . 2012. *En línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- . 2013. *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.
- Catts, R., y J. Lau. 2008. “Towards Information Literacy Indicators”. Unesco. <https://dspace.stir.ac.uk/bitstream/1893/2119/1/cattsandlau.pdf>.
- Díaz de Rada, Á. 2011. *El taller del etnógrafo: materiales y herramientas de investigación en etnografía*. 1a ed. Colección Grado. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- Díaz-Barriga, Á. 2013. "TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica". *Revista Iberoamericana de Educación Superior* 4, núm. 10: 3-21. [https://doi.org/10.1016/S2007-2872\(13\)71921-8](https://doi.org/10.1016/S2007-2872(13)71921-8).
- Gee, J. P. 2007. *Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses*. 1a ed. Londres: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203944806>.
- Gutiérrez, M. E. 2019. "Mexico". Digital News Report. University of Oxford: Reuters Institute for the Study of Journalism. <http://www.digitalnewsreport.org/survey/2019/mexico-2019/>.
- Kavanaugh, P. R., y R. J. Maratea. 2020. "Digital Ethnography in an Age of Information Warfare: Notes from the Field". *Journal of Contemporary Ethnography* 49, núm. 1 (febrero): 3-26. <https://doi.org/10.1177/0891241619854123>.
- Meirieu, P. 2002. *Aprender, sí. Pero ¿cómo?* Barcelona: Octaedro.
- Street, B. 2004. "Los Nuevos Estudios de Literacidad". En *Escritura y sociedad. Nuevas perspectivas teóricas y etnográficas*, editado por Virginia Zavala, Mercedes Niño-Murcia, y Patricia Ames, 81-107. Lima: Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.
- Zavala, V. 2002. *(Des)encuentros con la escritura. Escuela y comunidad en los andes peruanos*. Lima: Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú.

La explicitación temática de dominios de conocimiento en la Web: tendencias y expectativas en los tiempos actuales

ADRIANA SUÁREZ SÁNCHEZ

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

El conocimiento constituye un aspecto esencial de la vida humana en tanto que posibilita desarrollar un pensamiento crítico, afrontar problemas y generar ideas. Está asociado con un universo de saber –que ha sido caracterizado como un “todo”–, un gran cúmulo intelectual que los individuos y la sociedad han desarrollado a lo largo del tiempo.

Acercarse al universo cognoscible resulta difícil si se le conceptualiza como un enorme conjunto o un gran pajar en el que se intenta buscar una aguja. En consecuencia, a lo largo del tiempo, los individuos, la sociedad y los gremios académicos han creado propuestas organizadoras del conocimiento que lo fragmentan con miras a hacerlo accesible y comunicable (Dahlberg 1992). Así, por ejemplo, las Ciencias sociales –entendidas como un conjunto de disciplinas que estudian la forma de organización y el comportamiento del hombre en la sociedad– suelen

fragmentarse en áreas como Economía, Sociología, Derecho y, a su vez, el derecho ha sido segmentando en rubros como derecho civil, derecho penal y derecho mercantil, etcétera.

Desde la perspectiva académica, los miembros de los dominios de conocimiento han evidenciado gran interés en la explicitación temática de su campo de saber con fines epistemológicos, académicos y organizadores de los recursos que generan. En este orden de ideas, a lo largo del siglo XX la simbolización tópica de múltiples disciplinas empleó instrumentos como listas, glosarios, diccionarios y clasificaciones, asociadas al ambiente impreso, para simbolizar y organizar su área de estudio (Arntz *et al.* 1995).

Por mucho tiempo tales instrumentos fueron esenciales en la explicitación temático-terminológica de los dominios de conocimiento. Sin embargo, tras la masificación de las tecnologías de la información y el conocimiento (las TIC), el espacio Web se vislumbró como un nuevo recurso que las comunidades pueden aprovechar para compartir información sobre su área de trabajo. En vista de ello, surgen entonces algunas preguntas de investigación:

- ¿Los dominios de conocimiento están empleando el espacio Web como un nicho para la explicitación temática de su campo?
- De ser así, ¿cuál es el propósito de tal acción?
- ¿Qué sistemas de organización del conocimiento (soc) son empleados en tal explicitación temática de los dominios de conocimiento en el contexto digital?

En aras de dar respuesta a tales preguntas de investigación, el presente capítulo tiene por objetivo: analizar iniciativas

académicas enfocadas en la explicitación temática de dominios de conocimiento en la Web. El supuesto del que parte el estudio asume que en las últimas dos décadas la Web se vislumbra como un espacio altamente útil para compartir conceptualizaciones y explicitaciones de diversas áreas, debido a su alcance como fuente de diseminación mundial y las posibilidades de representación de los campos, más allá de meros listados de términos: gracias a las posibilidades de la Web, la estructuración temática-terminológica de los dominios de conocimiento se encauza hacia iniciativas que, de modo conceptual, categorial, relacional y gráfico, permiten la simbolización de áreas de saber, considerando una representación más fiel de su existencia en la realidad.

METODOLOGÍA

La metodología que guio el trabajo fue exploratoria-cualitativa y como técnica de estudio se empleó el análisis de casos. Se recuperaron aquellos con actualidad que tratan sobre la explicitación temática de dominios de conocimiento en la Web. En la recuperación de ellos se consultó Google Académico, que integra trabajos sobre campos de conocimiento diversos. Los términos de búsqueda empleados en tales fuentes de información fueron:

- “domains” and “subject explicitation” and “web”
- “disciplines” and “subject explicitation” and “web”
- “domains” and “subject representation” and “web”
- “disciplines” and “subject representation” and “web”
- “domains” and “subject organization” and “web”
- “disciplines” and “subject organization” and “web”

Las búsquedas se hicieron en idioma inglés y español con la opción de búsqueda general. Es pertinente señalar que el número de casos recuperados en una primera consulta englobó dominios de conocimiento variados en temática, temporalidad y sustento autorial. En consecuencia, fue necesario ceñir la selección de los casos a únicamente aquellos que cumplieran con tres características: contar con el respaldo de alguna entidad académica (universidad, centro de investigación, entidad mundial o entidad gubernamental); tener un sitio Web actualizado (rango de actualización 2020-2022) y utilizar un sistema de organización del conocimiento como base para la explicitación temática del dominio que tratan. Derivado de ello, se obtuvieron 79 casos que tratan sobre la explicitación temático-terminológica de dominios de conocimiento en la Web.

RESULTADOS

Cuando se escucha la expresión “explicitación temática de dominios de conocimiento” de inmediato surgen dos cuestionamientos: ¿qué es un dominio de conocimiento? y ¿qué implica la explicitación temática de éste?

En lo que a la denominación concierne, Smiraglia señala que:

El dominio es cualquier grupo que es útil para la construcción de un sistema para la organización del conocimiento. Esto nos lleva naturalmente a las condiciones que el grupo muestra: conocimiento (una base ontológica), objetivos (una teleología subyacente), los métodos de investigación (hipótesis y metodologías) y un sistema funcional para la comunicación (la semántica social) (2015, 86).

Es común que la idea de dominio tenga cierto grado de empalme con las nociones de disciplina o ciencia. Al respecto, Barité aclara que “[...] la idea de dominio es más extensiva [...] el dominio se constituye en un universo autónomo y más o menos autosuficiente, que se apoya en una estructura de conceptos relacionados entre sí bajo una perspectiva común” (2015, 64). Con base en lo anterior, un dominio bien puede ser: fractales, rama de la física; una colección de vinos que una empresa elabora; un conjunto de motores de inducción disponibles en el mercado actual; el área de producción de una empresa o la colección de máscaras de algún museo de cultura popular.

En lo relativo a la explicitación temática de un dominio, Gruber (1995) señala que es una actividad que expresa y determina una cosa que posee cierta conceptualización en un espacio y tiempo determinado. En el marco de la organización del conocimiento, toda explicitación implica el acto de representar y organizar un campo de conocimiento mediante simbolizaciones lingüísticas (términos). Los dominios existen como parte de la realidad, pero con fines de aprehensión y comunicación requieren ser simbolizados a través de actos de habla.

La explicitación temática de un dominio de conocimiento se fundamenta en el uso del lenguaje como instrumento representador: la naturaleza del dominio, su definición, su alcance, así como las entidades que lo componen se describen en declaraciones formales que, en esencia, conforman términos registrados en un sistema de información. Con la terminología, además de ordenar el pensamiento, los especialistas transfieren el conocimiento sobre una materia y estructuran la información (Cabré 1992).

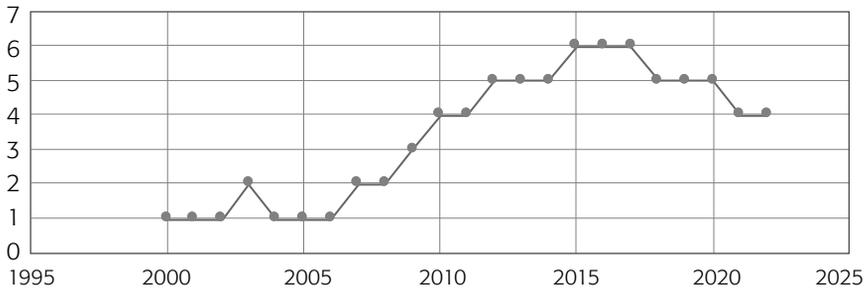
A partir del estudio realizado, se detectó que la explicitación temática de dominios de conocimiento en la Web tuvo

sus orígenes pasada la primera mitad de la década de 1990, algunos trabajos pioneros emergieron en el ámbito de las ciencias médicas a la luz de proyectos como “A case study in ontology library construction” (Heijst *et al.* 1995) que promueve la explicitación temática del dominio médico a través de una ontología de dominio.

En adhesión, es posible señalar que, de esos años a la actualidad, la determinación temática de los dominios de conocimiento en la Web se ha mantenido como una actividad constante.

En tal rubro, la temporalidad de los casos analizados en el estudio resulta prueba de ello (véase *Gráfica 1*).

Gráfica 1
Distribución temporal de los casos analizados



Fuente: Elaboración propia (2022) con base en datos de Google Académico.

En cuanto a los dominios con casos de representación y organización terminológica en la Web, se encontró que los profesionales de los campos de saber están interesados en la explicitación temática de su área en el ambiente digital. Tales áreas se caracterizan por tratar desde campos de saber amplios, por ejemplo Medicina, hasta campos bien delimitados como Anatomía de himenópteros.

Entre los casos analizados se detectó la siguiente presencia temática (véase *Ilustración 1*):

Ilustración 1
Dominios tratados en los casos analizados



Fuente: Elaboración propia (2022).

Según los objetivos de los casos revisados, la explicitación temática de los dominios de conocimiento en la Web persigue ciertos propósitos, asociados a cuatro rubros (Suárez 2022):

- Epistemológicos: manifestar la naturaleza del área, objetivos, propósitos, visión.
- Organizadores: representar la composición temática (ramas, subramas) del dominio.
- Recuperadores: contribuir en la recuperación de información mediante la búsqueda por temas en el espacio digital.

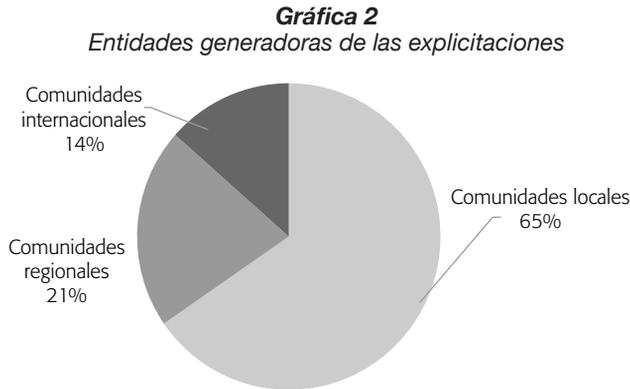
- Visualización: la Web es un espacio que les ofrece visibilidad regional y mundial.

Con mayor especificidad, a partir de los casos analizados, fue posible agrupar los propósitos de tales explicitaciones en diez categorías:

- Validar el dominio.
- Definir (temáticamente) el área de trabajo.
- Representar el área con fines de gestión.
- Organizar el dominio con fines curriculares y de trabajo.
- Posibilitar la comunicación consensuada entre expertos.
- Promover la cooperación entre expertos.
- Contribuir en la formación de los profesionales del área.
- Difundir conocimiento sobre el dominio entre la población local, nacional e internacional.
- Contribuir en la democratización de la información mediante la Web.
- Obtener visibilidad en el ciberespacio.

Una vez revisados los propósitos de la explicitación temática de dominios de conocimiento en la Gran Red, se analizó qué tipo de entidades emprenden proyectos de explicitación temática de dichos dominios de conocimiento. Se encontró que las comunidades académicas locales (65%) evidencian ser las más interesadas en explicitar su área de conocimiento en el ciberespacio, ejemplos: Departamento de Información de la Universidad de León o el Departamento de Ciencias Médicas de la Universidad de Arkansas. En segundo lugar están las comunidades regionales (21%) que constituyen gremios locales con fines de investigación y difusión de un dominio de saber, tal es el

caso de: la Comisión de Pesca Continental y Acuicultura para América Latina y el Caribe o la Sociedad Europea de Cardiología. Por último, se tiene a las comunidades internacionales (14%) que promueven la estandarización terminológica de los dominios de conocimiento con miras al entendimiento entre expertos de diversas regiones del mundo, ejemplo de ellas: la Comisión Internacional de Derechos Humanos o la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (véase *Gráfica 2*).

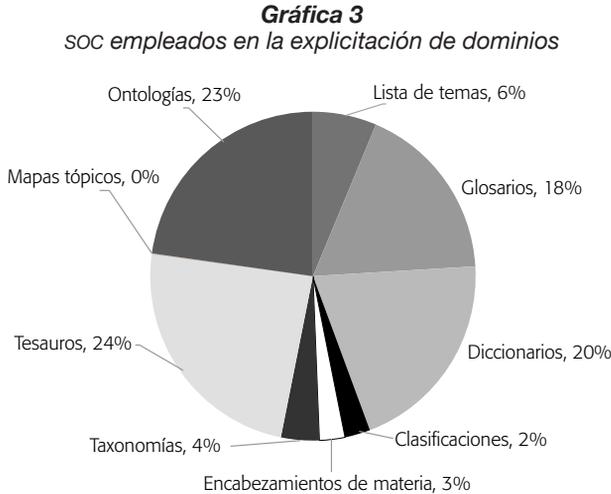


Fuente: Elaboración propia (2022).

En cuanto al uso de los sistemas de organización del conocimiento en la explicación temática de dominios, es importante recordar que los SOC son un conjunto de estructuras sistematizadoras del conocimiento humano y la información, entre ellos es posible enumerar listas de temas, glosarios, diccionarios, clasificaciones, encabezamientos de materia, taxonomías, tesauros, mapas tópicos y ontologías.

En los casos analizados, el empleo de algún tipo de sistema de organización del conocimiento en la simbolización

terminológica del dominio se observó del modo siguiente (véase *Gráfica 3*):



Fuente: Elaboración propia (2022).

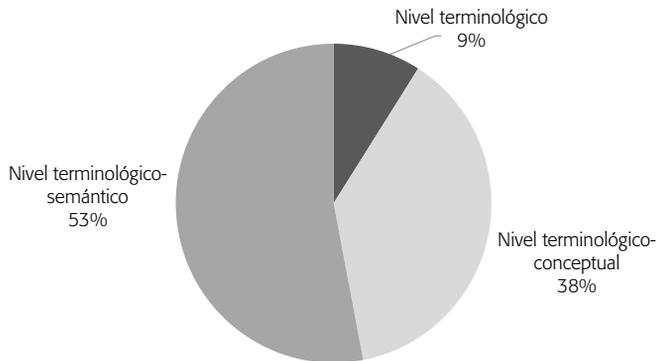
Los sistemas de organización del conocimiento más empleados en la explicitación terminológica de dominios en la Web son los tesauros (24%), las ontologías (23%), los diccionarios (20%) y los glosarios (18%).

Un último elemento de análisis que se trató en la presente investigación consistió en determinar el alcance de la explicitación temática en la Web, para ello se establecieron tres criterios de agrupación de los casos (véase *Gráfica 4*):

- Nivel terminológico: casos en los que se establecen las principales líneas temáticas del dominio, mediante sistemas alfabéticos de términos (listas temáticas y encabezamientos de materias).

- Nivel terminológico-conceptual: casos en los que se establecen las principales líneas temáticas a nivel terminológico y se agrega la delimitación conceptual del término (glosarios y diccionarios).
- Nivel terminológico-semántico: casos en los que se establecen las principales líneas temáticas a nivel terminológico y estas son englobadas en una estructura semántica con vinculaciones jerárquicas o relacionales (clasificaciones, taxonomías, mapas tópicos, tesauros y ontologías).

Gráfica 4
Alcance de la explicitación temático-terminológica



Fuente: Elaboración propia (2022).

Solo el 9% de los casos definen y delimitan su dominio a nivel terminológico, el 38% evidencia una representación a nivel terminológico-conceptual, mientras que el restante (53%) muestra un nivel terminológico-semántico. Se detectó que persiste una estrecha relación entre el tipo de explicitación temática de un dominio y el sistema de organización del conocimiento ideal para tales fines.

Algunos casos detectados en la investigación fueron:

- *AGROVOC* (FAO 1981) es un tesoro multilingüe que incluye terminología sobre “Alimentación” y “Agricultura”. Es un proyecto colaborativo a cargo de Dgroup-AGROVOC, una entidad de la Organización de la Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO). Inició como un proyecto para describir documentos y otros recursos de información, pero –en las últimas décadas– ha pasado de los catálogos impresos a las tecnologías de la Web semántica. Actualmente es una iniciativa vinculada a otros sistemas de organización de conocimientos multilingües, construyendo puentes entre los conjuntos de datos.
- *Athena Mineral List* (Athena 1994) es una lista temática del dominio “Minerales”. Integra términos ordenados alfabéticamente sobre los diversos minerales que existen, así como las denominaciones de sus composiciones. Un proyecto desarrollado por la Universidad de Ginebra señala que la mineralogía es cambiante: nuevos análisis modifican a menudo las fórmulas y se descubren nuevos minerales mientras que algunos son desacreditados; por lo tanto, constituye un sistema de información dinámico y sujeto a cambios y errores.
- *Diccionario de Circo* (Termcat 2018) contiene unos trescientos términos relacionados con las especialidades de circo, acrobacia y aéreos. Incluye entradas en catalán, definiciones, equivalencias en español, francés, inglés y, en algunos casos, italiano y alemán. Fue elaborado por el Departamento de Cultura de Cataluña, con la colaboración de la Asociación de Profesionales del Circo de Cataluña. Aporta información sobre un dominio poco tratado, el circo, que

ha sido parte esencial de la cultura y artes recreativas de muchos pueblos.

- *DrugBank* (Wishart *et al.* 2017) es una base terminológica sobre “Medicamentos”. Combina datos detallados sobre fármacos. Elaborado por la Administración de Medicamento y Alimentos (FDA) de Estados Unidos. Incluye 8 246 entradas de fármacos, incluidos 2 012 de moléculas pequeñas aprobados por la FDA, 229 biotecnológicos (proteínas/péptidos) aprobados por la FDA, 94 nutracéuticos y más de 6 000 fármacos experimentales. Además, 4 344 secuencias de proteínas no redundantes.
- *Glossary of Legislative Terms* (Library of Congress of USA Government s.f.) conforma un glosario de términos del “Poder Legislativo” de uso común en lengua inglesa. El proyecto está a cargo de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos. Su meta es proporcionar conceptualizaciones precisas sobre términos de amplio uso en el ámbito legislativo, manteniendo su actualización conceptual.
- *Mammals Species of the World* (Wilson y Reeder 2005) constituye una taxonomía de “Mamíferos”. Su desarrollo y mantenimiento lo dirige la Sociedad Americana de Mastozoología. Su propósito establece ser una referencia en línea para identificar o verificar los nombres científicos reconocidos de los animales mamíferos. Sobre cada especie desarrolla una taxonomía biológica que incluye orden, suborden, familia, subfamilia, género, especie y subespecie.
- *PLANTEOME* (Planteome s.f.) incorpora una ontología del dominio “Plantas”. Es un proyecto colaborativo de Universidad Estatal de Oregón, el Jardín Botánico de Nueva York y la Universidad de Aberystwyth. Integra conjuntos de datos de numerosos experimentos de análisis comparativos en

proyectos de transcriptoma, proteómica, fenomica y anotación del genoma. Tiene por propósito ser una base de datos vinculada con vocabularios de referencia comunes (ontologías) que puedan consultarse en tiempo real utilizando palabras de búsqueda comunes. Además de las ontologías que representan información sobre el dominio integra un glosario relativo y tiene un foro de discusión terminológica.

- *The Art and Architecture Thesaurus* (Getty 2017) representa una iniciativa para la explicitación del “Arte” y la “Arquitectura”. Su mantenimiento está a cargo del Instituto de Información Getty. Contiene una terminología estructurada para la arquitectura, las artes decorativas, la conservación del arte y otras áreas de conocimiento de naturaleza artística y visual. Se caracteriza por ser un proyecto de vocabulario multilingüe, multicultural e inclusivo, centrándose en la diversidad, la equidad, la terminología imparcial y antirracista y la accesibilidad. Es un proyecto en crecimiento constante, gracias a las contribuciones de las instituciones que conforman la comunidad de usuarios y expertos Getty.
- *Music Vocabulary* (Kanzaki 2007) es una ontología del dominio “Música” para describir la música clásica y las actuaciones. Proyecto de Masahide Kanzaki. Define clases para obras musicales, eventos, instrumentos e intérpretes, así como propiedades relacionadas.

CONCLUSIONES

En las últimas décadas, la ciencia ha registrado una enorme presencia en la Web. En lo que a la organización del universo de conocimiento atañe, cada día se hace más necesaria la comunicación en las áreas especializadas de saber y, en tal función, Internet detenta un rol esencial.

Como lo hace notar la investigación realizada, los dominios de conocimiento están empleando el espacio Web como un nicho para la explicitación temática de su campo. El propósito de tal acción se asocia con las dificultades de comunicación entre los expertos y la necesidad de registrar el conocimiento de manera digital. La explicitación temática de los dominios de conocimiento en la Web aspira a una comunicación unívoca y libre de contradicciones en un área especializada y su funcionamiento encuentra un soporte esencial en la terminología del área.

En cuanto a la interrogante sobre cómo se lleva a cabo tal explicitación temática, se detectó que los sistemas para la organización del conocimiento entrañan funciones importantes porque posibilitan representar y organizar temáticamente los dominios en la Web, mediante acciones tecnológicas fundamentadas en el lenguaje. Los SOC constituyen un recurso obligado cuando se habla de la explicitación temática de un dominio de conocimiento: mediante términos, conceptos y relaciones es posible crear entramados lingüísticos, cognitivos y computacionales que simbolizan áreas de saber en sistemas informáticos.

En cuanto al uso de tales sistemas de organización del conocimiento, el contexto digital retoma herramientas del espacio impreso (listas de temas, glosarios y diccionarios) y agrega sistemas propios del espacio virtual (taxonomías digitales, mapas

tópicos y ontologías). Como señala Hodge (2000), el presente y futuro de la explicitación temática de los dominios de conocimiento en la Web implica el uso de sistemas tradicionales y renovados SOC.

Dado que los sistemas de organización del conocimiento y las bases de datos se han trasladado a la Web, en este proceso un conjunto de tecnologías constituye el pilar de tales explicitaciones: Formato de Documento Portátil-PDF, el Lenguaje de Marcas de Hipertexto-HTML, el Marco de Descripción de Recursos-RDF, el Lenguaje de Ontologías Web-OWL y el protocolo Sistemas para la Organización del Conocimiento Simple-skos.

Se concluye que la explicitación temático-terminológica de los dominios de conocimiento en la Web es una actividad necesaria que: 1) promueve la comunicación consensuada entre expertos, 2) contribuye en la formación de los profesionales del área, 3) posibilita la visualización de comunidades académicas, 4) incrementa el volumen de información en la Web y 5) favorece la democratización del conocimiento.

REFERENCIAS

- Arntz, R., H. Picht y A. de Irazazábal. 1995. *Introducción a la terminología*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Athena. 1994. *Athena Mineral Lists*. (Consultado el 31 de octubre de 2022). https://athena.unige.ch/athena/mineral/min_lists.html
- Barité, M. G. 2015. *Diccionario de organización del conocimiento: clasificación, indización, terminología*. Montevideo: CSIC.

- Cabré, M. T. 1992. *La terminología: teoría, metodología, aplicaciones*. Barcelona: Antártida.
- Dahlberg, I. 1992. "Knowledge organization and terminology: philosophical and linguistic bases." *International Classification* 19, núm. 2: 65-71.
- Getty T., J. P. 2017. "Art & Architecture Thesaurus". *The Getty Research Institute* (consultado el 31 de octubre de 2022). <https://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/>.
- Gruber, Th. R. 1995. "Toward principles for the design of ontologies used for knowledge sharing?". *International Journal of Human and Computer Studies* 43, núm. 5-6: 907-928.
- Heijst G., S. Falasconi, A. Abu-Hanna, G. Schreiber y M. Stefanelli. 1995. "A Case Study in Ontology Library Construction". *Artificial Intelligence in Medicine* 7, núm. 3: 227-255.
- Hodge, G. 2000. *Systems of Knowledge Organization for Digital Libraries: Beyond Traditional Authority Files*. Washington: The Digital Library Federation Council on Library and Information Resources.
- Kanzaki, M. 2007. *Music Vocabulary* (consultado el 31 de octubre de 2022). <http://www.kanzaki.com/ns/music>.
- Library of Congress of USA Government. s.f. *Glossary of Legislative Terms* (consultado 31 de octubre de 2022). https://www.congress.gov/help/legislative-glossary#glossary_liv-subjectterm.
- Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO). 1981. AGROVOC (consultado el 31 de octubre de 2022). <https://www.fao.org/agrovoc/es>.
- Planteome. s.f. (consultado el 31 de octubre de 2022). <https://planteome.org/>.

- Smiraglia, R. 2015. *Domain Analysis for Knowledge Organization*. Nueva York: Chandos.
- Suárez S., A. 2022. *Ontologías: principios y aplicaciones en la bibliotecología*. Ciudad de México: Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Termcat, Centre de Terminologia. 2018. *Diccionario de Circo* (consultado el 31 octubre de 2022). <https://www.termcat.cat/ca/diccionaris-en-linia/165>.
- Wilson, D. E. y D. A. M. Reeder (eds.). 2005. *Mammals Species of the World. A Taxonomic and Geographic Reference*. 3rd ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press (consultado el 31 de octubre de 2022). <https://www.departments.bucknell.edu/biology/resources/msw3/>.
- Wishart D., y K. Craig. 2017. DrugBank (consultado el 31 de octubre de 2022). <https://go.drugbank.com/> y <https://doi:10.1093/nar/gkx1037>.

**EDUCACIÓN
EN COMUNIDADES VIRTUALES**

Reflexiones globales sobre el aprendizaje colectivo en comunidades virtuales desde la economía del conocimiento en el contexto del COVID-19

ALFREDO ÁLVAREZ PADILLA

Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM

INTRODUCCIÓN

Contexto global de la economía del conocimiento y el surgimiento de las comunidades de conocimiento

Se dice que el sistema económico “puede aprender y evolucionar” en el desarrollo de nuevos mercados y de reglas de competencia, creando una ecología o ecosistemas de conocimiento dentro del llamado “capitalismo del conocimiento” (Ordóñez y Bouchain 2011).

Asimismo, esta lógica modelística se inserta dentro del análisis de los estudios de la economía *evolucionista* del conocimiento, la cual reside en la combinación y la integración de saberes y conocimientos que dan una nueva variedad y funcionalidad de los circuitos digitales que propician nichos de innovación dentro de una mayor complejidad económica sectorial. Esta experiencia de transformación del cambio tecnológico

se observa de manera progresiva en el incesante avance de la industria 4.0 a través de innovaciones del mercado digital, pero cuyo desarrollo último obedece no solo al beneficio del crecimiento sostenido de las empresas tecnológicas, sino a las graduales necesidades de los individuos a nivel social, imprescindible, por ejemplo, para la construcción de *sistemas tecno sociales* en contextos de crisis pero también de recomposición y reactivación económica (Lucas 2000).

Este gran proceso de cambio económico involucra el aumento de actividad productiva intersectorial en áreas de servicios tecnológicos, comercio en red y de consumo de nuevos bienes científicos y tecnológicos, entre otros desafíos que detonaron un mercado de conocimiento especializado más complejo y que fueron particularmente observados en la micro Era del COVID-19.

Este artículo pretende dar una aproximación general desde la economía del conocimiento, de cómo visualizar los emprendimientos educativos como parte de un replanteamiento de las comunidades de cognición y, en este sentido, de las comunidades virtuales de este en el marco de la crisis del COVID-19 y la reconfiguración mundial de consorcios tecnoeconómicos intersectoriales (CTE) a partir de la guerra en Ucrania (Álvarez 2022, 53). En amplio espectro, los CTE muestran una extensa gama de procesos de innovación intersectoriales dentro de la economía del conocimiento, los cuales se reagrupan en ecosistemas de innovación durante la pandemia y el surgimiento de la guerra:

Cuadro 1
Consortios Económicos Globales en el espectro de la economía del conocimiento durante la pandemia y guerra

Sistema tecno económico	Ecosistema de innovación		
	Innovación tecnológica	Innovación social	Impacto tecno social
CFBM (Área de la Salud y seguridad social)	Medicamentos/ Vacunas Respiradores/ cubrebocas	Estabilización de procesos biomédicos	- Alianzas glocales en la cadena - Gestión regional (empaquete, distribución y comercialización)
CTICS (Área educativa)	Plataformas/ sistematización/ Aprendizaje colaborativo y Comunicación	Teletrabajo/ educación a distancia/ Back End/ERP	Inclusión/Modelos de resiliencia/

Fuente: Elaboración propia con datos de CFBM: Consorcio Farmacéutico-biomédico y equipo de atención médica; CTICS: Consorcio de Tecnologías de Información, Comunicación y Servicios educativos.

Las comunidades de conocimiento¹ nunca fueron tan virtuales como cuando se marcó la pauta en su potencialidad, la crisis del COVID-19. En tal sentido, estas operan en este contexto

1 Una *comunidad de conocimiento* consiste en un grupo de individuos de personal científico, empresarial y técnico-operativo cuyas trayectorias de especialización se entrelazan histórica y organizativamente en redes de aprendizaje y colaboración productiva a fin de compartir, integrar y desarrollar nuevas capacidades colectivas en redes de conocimiento. Las *comunidades de conocimiento* pueden caracterizarse por tres aspectos: 1) Tienen intereses científicos comunes entre individuos en la producción y reproducción de nuevo conocimiento técnico organizativo, 2) Comparten intereses temporales en la creación de un estado semipúblico intersectorial de circulación e intercambio de conocimiento y saberes científico-tecnológicos dentro del aprendizaje de comunidades de práctica, 3) Realizan estrategias competitivas para un uso intensivo y eficaz de las tecnologías de información y las telecomunicaciones.

dentro de un ecosistema tecnosocial donde el mercado de consumo requiere de engarzarse a una oferta tecnológica sustentable en sectores sensibles de la sociedad, como las áreas de la salud, el medio ambiente y la educación.

Si bien, este cambio económico conllevó a una demanda de nuevas competencias dentro de un proceso de internacionalización del conocimiento científico, la oferta científica y tecnológica en las universidades mostró un papel distintivo con capacidad de adaptación de la educación superior con márgenes institucionales y organizacionales que –aunque a veces estrechos– propiciaron un nivel social con un mayor acercamiento entre la universidad, el gobierno y la empresa; este acercamiento permitió hacer frente a problemas apremiantes tecnosociales asociados por la pandemia, al grado que se implementaron cursos de acreditación de competencias para empleos requeridos en el mercado de trabajo, sea porque desaparecieron en las cadenas productivas o porque surgieron recientes necesidades de nuevas competencias laborales a nivel intersectorial.

La conceptualización de los sistemas tecnoeconómicos va unida al surgimiento de una oferta tecnológica e informacional en la cual las comunidades de conocimiento se han adaptado precisamente para convertirse en sociedades virtuales de aprendizaje.

Se trata de la construcción de *comunidades virtuales de conocimiento*, que parten de la transferencia de esta acción y efecto de conocer que se genera a través del aprendizaje colaborativo en procesos productivos y que emerge del vertiginoso desarrollo digital en momentos de crisis y reconfiguración a nivel mundial con respecto a los tradicionales sectores económicos.

De esta manera, como se muestra en el *Cuadro 1*, hay un acelerado cambio tecnológico digital global que conlleva a la activación de sistemas tecnosociales en un marco intersectorial, lo que redundará en un reforzamiento de estrategias de aprendizaje colectivo a través de la innovación educativa regional y local, como parece haberse registrado en ciertos sistemas tecnoeconómicos de la región de América del Norte.

Cabe mencionar que el artículo tiene un carácter exploratorio, en el sentido de hacer reflexiones profundas de cómo a partir de una etapa de incertidumbre emergen estrategias de aprendizaje en comunidades de conocimiento virtuales² dentro de ecosistemas de innovación,³ según un monitoreo de innovaciones generadas en sectores sociales, sobre todo enfocado en algunos modelos utilizados en la región de América del Norte.

-
- 2 Las comunidades virtuales –como parte de una infraestructura organizacional relacional– facilitan las necesidades de comunicación y aprendizaje colaborativo para la producción y distribución de bienes y servicios, aplicadas tanto a procesos organizativos como de innovación científica y tecnológica. Las comunidades virtuales constituyen en la actualidad un valorado instrumento colectivo para la construcción de una nueva oferta social de conocimiento y resultan ser uno de los factores que hacen posible la movilidad y transferencia de conocimiento a nivel internacional.
 - 3 Los “ecosistemas de conocimiento” a nivel global conforman *ecosistemas de innovación intersectoriales*, donde se valora no solo la dimensión tecnológica del proceso sino su dimensión social y tecnosocial en su aplicación local. El ecosistema de innovación posibilita ver a los productos como un servicio tecnológico que debe seguir una ruta cíclica de integración en una cadena de suministro, hasta llegar a conectarse como “una fábrica inteligente en servicios de almacenamiento y de logística”.

DESARROLLO

Los consorcios económicos, crisis, recomposición y movilidad internacional del conocimiento en la economía digital: el impacto en comunidades virtuales de conocimiento

La crisis y reactivación económica en la era del COVID-19 implicó cambios en las cadenas de producción internacionales. Una forma de estudiar la transformación de los procesos productivos y organizacionales de estas cadenas de producción radica en visualizar a nivel micro y transversal los procesos de innovación en sistemas tecno económicos, que surgen de una visión panorámica macro del cambio económico derivado a partir de Consorcios tecnológicos intersectoriales (CTI) a nivel mundial. Rikap y Lundvall hablan de:

[...] *Corporate Innovation Systems* para dar importancia a las relaciones interempresa como un sistema económico y a nivel tecnológico implica un proceso de aprendizaje que surge en sus comunidades como una trayectoria colaborativa *technological paradigm trajectory*, “a través de alianzas de grandes corporativos digitales como Amazon y Microsoft”, que darían no solo un impulso decisivo por ejemplo al Consorcio de Tecnologías de Información, Comunicación y Servicios educativos (CTIC), sino de la construcción de capacidades de conocimiento y la institucionalización del uso de las tecnologías intensivas en información y comunicación en los procesos de digitalización económica posteriores (2021, 3).

Los cuales constituyen redes de grandes corporaciones⁴ que se mueven por intereses geoeconómicos, por la disputa

4 El concepto *Global Flagship Networks* (GFNS) acuñado por Dieter Ernst a principio de este lustro ayuda a conceptualizar los CEG; ya que plantea el dominio de grandes empresas de Ciencia y Tecnológica, cuyas redes estratégicas

de recursos materiales, por la competencia tecnológica y por la capacidad de mover capitales financieros y humanos; el fin último de los CTI consiste en conseguir espacios de poder local y regional que consoliden áreas hegemónicas en mercados de conocimiento con un mayor potencial para producir y distribuir productos y servicios intersectoriales, con el propósito de garantizar la satisfacción y reproducción de cadenas productivas con altos niveles de ganancia a nivel global.

Por su parte, como se aprecia en la *Ilustración 1*, el Capitalismo de Conocimiento en la era de los CTI no solo se reactivó por la crisis del COVID-19, sino también por una recomposición de cadenas de valor, en parte propiciada también por la economía de guerra.

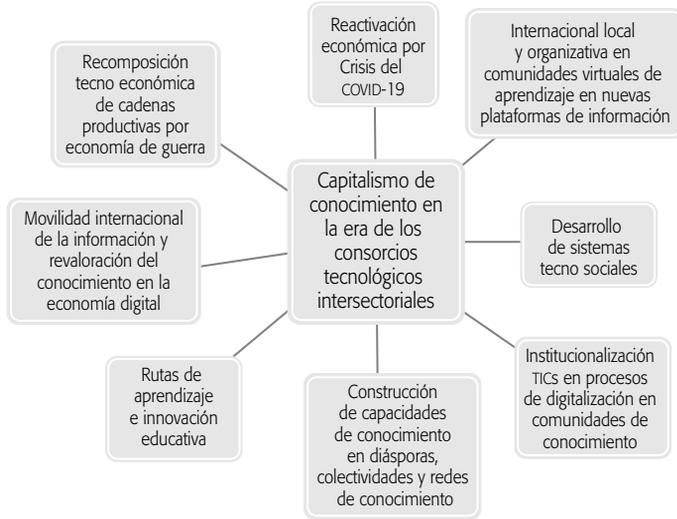
La movilidad internacional de la información y revalorización del conocimiento generó un “boom del consumo y desarrollo digital” donde los agentes intraempresariales como interempresariales tuvieron la necesidad de aprovechar un intercambio y aprendizaje colaborativo mayor dentro comunidades de práctica virtuales.⁵ De tal manera que estas grandes corporaciones

y sus sistemas de información globales influyen e impactan diversos *espacios regionales y locales*. En la pandemia, el desarrollo de ecosistemas de innovación se enfocó en empujar la innovación sustentable, las innovaciones sociotécnicas y culturales (innovaciones sociales) dentro de sistemas tecnoeconómicos vulnerables en áreas de la seguridad sanitaria, medio ambiente, industria militar y la educación, entre otros, como se observa en el *Cuadro 1*.

- 5 En *comunidades de práctica* cuentan con una amplia de gama de competencias que generan demanda de capacidades de conocimiento. Wenger y Snyder utilizan el concepto de “comunidades de práctica”, para enfatizar el nivel organizativo de las formas de “aprendizaje colectivo” que se generan dentro de las comunidades de conocimiento. En el sentido, es muy posible que se esté hablando de comunidades de práctica de aprendizaje basadas en la construcción de conocimiento al generar nuevos nichos de intercambio de conocimiento científico y tecnológico en la organización de sistemas tecnosociales en la educación (2020).

“deben transferir conocimientos técnicos y de gestión a los proveedores locales” y contribuir con ello a multiplicar sus “redes y rutas de aprendizaje” (Dieter 2002, 2).

Ilustración 1
Capitalismo de conocimiento en la era de los consorcios tecnológicos intersectoriales (CTI)



Fuente: Elaboración propia.

De ahí que, como se aprecia en la *Infografía 1*, la valorización del conocimiento internacional en la economía del conocimiento tiende no solo a la valoración acelerada del capital digital sino a cómo se institucionaliza como ecosistemas tecno sociales, así sucedió –sin que fuera total casualidad– que durante el COVID-19 y el reciente conflicto en Ucrania las grandes ganadoras fueran empresas transnacionales de la Información y la Comunicación, a manera de puentes tecnológicos intersectoriales de procesos innovativos.

Infografía 1

Los ganadores de la pandemia. Las corporaciones globales



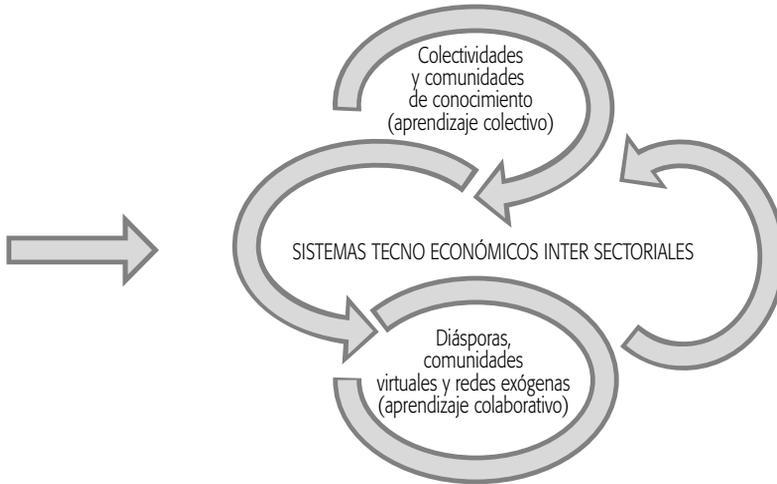
Nota: Cifras en billones de dólares. Información actualizada al 10 de octubre de 2022.
Fuente: Forbes e Investing.

El conocimiento científico-tecnológico-empresarial puede detonarse a nivel internacional en diásporas, redes exógenas y comunidades virtuales, tal como se resumen en la *Ilustración 2*. En el caso del COVID-19 y la reconformación de cadenas productivas se trata de la construcción de ecosistemas de innovación de donde emergieron mejoras provenientes de redes exógenas y consorcios tecno económicos intersectoriales, pero también tuvo su impacto local y regional como réplica en sistemas tecno sociales de comunidades y colectividades de conocimiento, que en cierta forma lograron adaptarse a procesos económicos científicos de la crisis del COVID-19, lo cual trajo la incorporación de algunas innovaciones en el ámbito local dentro de colectividades y comunidades de conocimiento.⁶

6 Un estudio del *Migration Policy Institute Europe* plantea que “las grietas de la crisis pueden ser un terreno fértil para sembrar innovación, desde capitalizar

Ilustración 2

Díasporas, comunidades y redes exógenas (Aprendizaje colaborativo)



Fuente: Elaboración propia.

De hecho, la pandemia hizo reconocer la importancia del conocimiento internacional en la sociedad contemporánea a través del desarrollo de nuevos ecosistemas de conocimiento tecno sociales que se incorporaron en este periodo; y adoptaron conocimiento a partir de la nueva oferta tecnológica de servicios, así como una apropiación social del conocimiento en la construcción de sistemas tecno sociales, procesos de

una mayor colaboración y digitalización hasta aprovechar las adaptaciones en la comunicación y la financiación”. En este sentido, de aprovechar eficazmente las innovaciones provocadas por la pandemia redundaría en “una coordinación entre comunidades más eficaz entre las diferentes partes interesadas (multinivel, intersectorial y público-privada), equilibrando los beneficios de los modelos digitales y presenciales y ampliando las perspectivas de los responsables de la formulación de políticas sobre cuestiones de política y grupos destinatarios” (Slootjes 2022, 18).

innovación social a nivel global. Otro esquema fue el de la valorización del conocimiento que tuvo en América del Norte un amplio desarrollo de nuevos emprendimientos tecnológicos-financieros.⁷

Ciertamente, las políticas públicas en ciencia y tecnología dislocaron en la pandemia las estrategias de posicionamiento de la producción de conocimiento y de difusión tecnológica, que además involucraba la procuración de bienestar de la población, pero también de nuevos aprendizajes educativos colectivos y colaborativos no presenciales y de trabajo a nivel remoto. La movilidad y circulación de conocimiento en los sistemas tecno económicos sectoriales sugiere entonces procesos endógenos de aprendizaje colectivo y colaborativo entre diásporas de conocimiento y redes exógenas a nivel internacional con comunidades de aprendizaje virtual.⁸

Los tipos de aportes colectivos en comunidades y colectividades⁹ de impacto en el aprendizaje colectivo dependen de

7 Se crearon comunidades digitales en el desarrollo de nuevos negocios, que se pueden ubicar como emprendimientos de los consorcios tecnológicos intersectoriales a lo largo de América del Norte y América Latina, como puede ser la emergencia de *start ups* y unicornios tecnológicos en áreas de interés comercial, financiero y logística empresarial (Muñoz y Hernández 2022).

8 En el ámbito educativo se refiere a que las *comunidades de aprendizaje virtuales* cuentan con actividades de aprendizaje, como cursos, diplomados, capacitación laboral y talleres de actualización dentro de un grupo de entidades que estructuran, albergan, conforman grupos de especialistas que desarrollan actividades de colaboración científica, humanística, tecnológica, cultural y social, a través del intercambio de ideas y conocimiento especializado y uso de redes virtuales y plataformas digitales, comparten experiencias, discuten modelos, prototipos, planes de crecimiento y estrategias sobre procesos y procedimientos en materia digital educativa como comunidades creativas y de práctica.

9 Una *colectividad* se refiere a un grupo de individuos cuyas trayectorias de conocimiento se congregan en una entidad de trabajo o epistémica común, pero que no necesariamente se entrelazan con actividad creativa, práctica o de ocio en redes colaborativas o de reputación, sin embargo, comparten

la movilidad internacional del conocimiento científico y tecnológico en las diásporas regionales y locales,¹⁰ así como su impacto como sistemas tecno económicos o sistemas tecno sociales. Un ejemplo de construcción de un sistema tecno social a partir de comunidades virtuales de conocimiento lo constituye la iniciativa de Huawei Latinoamérica, Wakie Wu, que –con un proyecto pionero que aprovecha sistemas de Inteligencia Artificial y otras tecnologías emergentes y de Nube para el desarrollo de la solución del monitoreo acústico y visual– brinda información fundamental para la preservación de la reserva de Dzilam, lo que implica un impacto local del ecosistema de innovación. Esta iniciativa busca impulsar el uso de la tecnología y el acceso al conocimiento a partir de la IA, Big Data, 5G e Internet de las cosas, con el fin de crear oportunidades que apoyen la realización de un desarrollo justo y sostenible en el país. Al final, lo que se consigue en este proceso de aprendizaje es haber logrado un impacto tecno social a nivel regional y local.

La UNAM, a través de su Dirección General de Tecnologías de la Información y Comunicación (DGTIC), presentó recientemente una iniciativa internacional de vinculación empresa-universidad Huawei ICT Academy, llamada *Seeds of The Future* (Huawei/SIC 2022), que desarrolla talentos con habilidades

lazos institucionales locales en un entorno organizativo, social o gremial común. Un ejemplo de una *colectividad* pueden ser los forjadores de la ciencia, las asociaciones profesionales, los grupos de investigación inter empresa, entre otros.

- 10 A nivel del aprendizaje colaborativo, una diáspora de conocimiento consiste en un conjunto de individuos que provienen de ámbitos de conocimiento afines y que están insertos en entornos donde comparten problemáticas socioeconómicas internacionales comunes, que suelen colaborar en redes exógenas y buscan conservar lazos culturales y coadyuvar en sus colectividades y/o “comunidades de origen” y “destino”.

prácticas para la industria de las TIC y la comunidad universitaria. A través del acceso a la capacitación en tecnologías de Huawei, los estudiantes adquieren ciertas capacidades de aprendizaje y competencias en el trabajo digital para obtener una certificación a través de Academia UNAM en Huawei ICT Academy. Los puntos importantes citados de la iniciativa radican en obtener:

- Experiencias de aprendizaje y desarrollo profesional en la industria de las TIC.
- Acceso a recursos avanzados de e-learning de Huawei.
- Oportunidades de certificación internacional para la comunidad UNAM.
- Acceso a herramientas de simulación estándar de la industria.

En este sentido, las estrategias de *innovación educativa*¹¹ a distancia o educación virtual por parte de universidades y consorcios educativos ampliaron la valoración del uso de las TIC y la necesidad de acortamiento de la brecha de aprendizaje tecnológico en la asimilación de información y la transferencia de conocimiento digital en proporción a la demanda educativa de cursos cortos en colectividades y comunidades de conocimiento.

11 La innovación educativa comprende la construcción de modelos educativos que, para una transformación exitosa, requiere de considerar aspectos institucionales, curriculares, programación de actividades de instrumentación a través de cursos, que en la pandemia mereció un diagnóstico y sistematización del conocimiento que priorizó la implementación creativa de innovaciones tecnológicas en educación. Entre ellas “cursos masivos abiertos y en línea, aprendizaje semipresencial y mixto y aprendizaje en línea” (Peñalosa 2020, 45).

Al respecto, Jasmijn Slootjes del *Migration Policy Institute Europe* considera que durante la pandemia “hubo un aumento inesperado en las tasas de participación para los cursos de integración para migrantes, los actores geográficamente dispersos les resultó más fácil involucrarse con plataformas (inter) nacionales y capacitaciones que se habían trasladado en línea”, incluso señala:

Los actores no gubernamentales, desde el sector privado hasta la sociedad civil, ocuparon un lugar central como partes defensoras de las diásporas internacionales, lo que a menudo condujo a que intervinieran asociaciones formales con los gobiernos. Al mismo tiempo, la colaboración gubernamental aumentó tanto en niveles gubernamentales (verticalmente) como entre todos los sectores de políticas (horizontalmente) (Slootjes 2022, 1).

Para aprovechar estas oportunidades y hacer el cambio digital más inclusivo, se hizo un gran esfuerzo para cerrar la brecha digital, invertir en la inclusión digital y apoyar la digitalización de las operaciones cotidianas y la prestación de servicios de los gobiernos y otras partes interesadas. La brecha digital también afectó a maestros, voluntarios y profesionales que trabajan en sectores sociales donde se busca lograr una mayor integración de comunidades, gran parte de la población objetivo era mayores y jubilados, con capacidades diferentes y que carecían de alfabetización digital. Un buen ejemplo de una iniciativa para “capacitar a los capacitadores” lo representa el proyecto de Canadá, que ha apoyado el aprendizaje combinado virtual y presencial desde 2010 (LearnIT2teach 2017).

El uso intensivo para intercambiar y comunicar ideas, información, contenidos y conocimiento especializado a distancia en redes digitales globales es la base de las comunidades virtuales.

Entre las redes digitales existen las sociales, profesionales, de información y de opinión pública o microblogging, así como Facebook, LinkedIn, Flipboard, Twitter (ahora X), Instagram, TikTok, YouTube, entre otras plataformas que pueden ser particularmente aprovechadas entre grupos de jóvenes y pone en relieve la importancia del acceso y la alfabetización digital a través de cursos digitales.¹²

Asimismo, la interacción de información y contenidos especializados se dan en comunidades virtuales en el ámbito educativo, con la demanda de nuevas capacidades como *commodity manager*, cuyas competencias en innovación educativa aumentaron en la pandemia dentro de la generación de estrategias para difundir mensajes y contenidos, incidir en la visibilidad institucional de individuos y entidades, generar audiencias y estrategias para direccionar la posibilidad de interacción digital y de comunicación.

Por otra parte, el COVID-19 tuvo un impacto en la importancia de la información, la tecnología y el aprendizaje abierto, a distancia y en línea para proporcionar acceso a una educación de calidad. Durante los confinamientos, los maestros, las instituciones educativas y los gobiernos utilizaron muchos enfoques innovadores para llegar a los estudiantes. La educación y la formación estuvieron dentro de áreas de conocimiento que debieron reinventarse “en sistemas educativos resilientes” a todo nivel, desde las secundarias hasta la universidad (Scott 2022).

12 Por ejemplo, con certificación el “Curso de Metalieracy Learning” a través de Coursera, plataforma de enseñanza *online*, fundada en 2012 por dos profesores de la Universidad de Stanford, con la finalidad de brindar acceso gratuito a educación de calidad desde cualquier lugar y que tuvo una expansión mundial en la pandemia. Actualmente, cuenta con más de dos mil cursos de distintas temáticas, impartidos en 29 países y por 147 instituciones, para que toda persona pueda cursarlos y aprender.

A nivel de la región América del Norte, el caso de la Universidad de Athabasca en Alberta Canadá puede ser un ejemplo peculiar entre los modelos educativos con innovación social. Se trata de la universidad en línea más grande del país, que alberga a 40 000 estudiantes conectados virtualmente en todo Canadá y más allá con instructores.

Hace casi 40 años proporcionaba educación a distancia y ayudaba al crecimiento económico rural. Con los avances tecnológicos y en el marco de la pandemia, el personal escolar disminuyó a medida que más personas comenzaron a trabajar de forma remota en la creación de micro-cursos en comunidades virtuales en un entorno con amplia flexibilidad tecnológica, al ofrecer una alternativa personalizada a los planes de estudio de programas tradicionales brindados por universidades y colegios.

A través del brazo empresarial, PowerED™, en asociación con organizaciones externas, con el gobierno provincial y expertos de las propias facultades, ofrecen una variedad de entrenamiento y capacitación en innovaciones educativas para el sector social; por ejemplo con la Fundación Rick Hansen, proporcionan la certificación en el diseño y construcción de espacios accesibles para personas con discapacidad. Con la Facultad de Ciencia y Tecnología, se están desarrollando micro-credenciales en Ética e Inteligencia Artificial, Recursos energéticos innovadores y diversificados, y eficiencia, entre otros.

Al respecto, el enfoque en las micro credenciales significa una alternativa apilable y personalizada a los planes de estudio de programas tradicionales ofrecidos por universidades y colegios. También conocidas como “insignias digitales”, las microcredenciales están destinadas a ser convenientes para el mercado educativo y laboral (MacDonald 2022).

A menudo se entregan en línea y, por lo general, a través de departamentos de educación continua. Algunos están tan integrados digitalmente que el titular puede mostrarlos en su currículum de redes sociales, como LinkedIn, lo que permite a los posibles empleadores hacer click en la credencial y verificar inmediatamente su autenticidad y las habilidades que cubre. Este proceso de aprendizaje más breve y estructurado se valida con un diploma, título o certificado tradicional.

Otros tipos de credenciales digitales pueden ser los “nano-títulos” que implican el aprendizaje de habilidades específicas para conseguir un trabajo y el aprendizaje basado en competencias que demuestran conocimientos y habilidades prácticas. Es un aprendizaje para entornos laborales o comunitarios más allá de entornos académicos propiamente. En ese sentido, la meta de alfabetización como modelo pedagógico permite a los estudiantes ser productores reflexivos de información, tanto de manera individual como en colaboración virtual con otros. Ciertamente, las micro credenciales aparecieron para satisfacer la demanda de médicos y enfermeros en la recuperación del COVID-19, ante gobiernos ansiosos por abordar la pérdida masiva de empleos, por un lado, y empleadores frustrados quejándose de la escasez de habilidades y mano de obra, por el otro. Aquí se habla de una universidad que ha adecuado sus planes educativos a la demanda de trabajo generada por la pandemia y otras especialidades técnicas generadas por la ruptura de cadenas productivas a nivel local y regional.

CONCLUSIONES

Algunas reflexiones finales

Este artículo pretendió hacer un recorrido a partir de la economía de la información y conocimiento, a modo de contextualizar y conceptualizar el surgimiento de las comunidades virtuales basadas en el conocimiento, dentro de ecosistemas de innovación. La propuesta como conclusión sería generar diagnósticos, marcar pautas de buenas prácticas de las comunidades de aprendizaje virtuales originadas en los años de la pandemia y contrastar con datos actuales con el fin de saber si estos procesos de aprendizaje fructificaron en otras innovaciones educativas o al menos ampliaron la base de nuevos procesos sociotécnicos en comunidades de conocimiento.

Otro punto a reflexionar sobre lo expuesto radica en saber si la difusión de información y la transferencia del conocimiento en un entorno de digitalización en las organizaciones trajo cambios importantes en el desarrollo de comunidades de conocimiento y de aprendizaje virtual, como parte del desarrollo de sistemas tecno sociales, a partir de la influencia de consorcios tecno intersectoriales que siguen su expansión a nivel mundial.

Mucho ha cambiado precisamente desde que la UNAM, en septiembre de 2014, realizó un Primer Simposio sobre Comunidades de aprendizaje. En este proyecto de educación superior, se privilegiaba una administración efectiva de labores docentes, capacitación, aprendizaje, investigación y la incorporación de las TIC en diversos contextos. Ahora, casi nueve años después, se experimenta un momento político y económico totalmente diferente y la irrupción de las nuevas tecnologías de la información y comunicación ha llegado a las localidades y

vida cotidiana. Lo que hace que escenarios actuales de digitalización e innovación educativa dejen abierta a las universidades la disyuntiva de seguir siendo eje protagónico del cambio tecnológico en los procesos de aprendizaje y la creación de nueva oferta de educación; que debe contemplarse con otros ejes de aprendizaje enfocados en la demanda de trabajo y capacitación en nuevas tecnologías de información y su uso tecno social.

En este horizonte, las comunidades de conocimiento han tenido que irse adaptando a los cambios y las crisis del entorno productivo internacional, y esto parece más claro en los países de América del Norte, donde los modelos híbridos y mixtos parecen prevalecer en la circulación del conocimiento y de donde han salido modelos educativos de vanguardia que vinculan la educación con el empleo ante el apremiante contexto internacional.

A este respecto, hace falta evaluar los retos postpandemia frente al desarrollo global de comunidades virtuales de aprendizaje en cursos masivos abiertos en línea (MOOC), plataformas de educación en línea, como Coursera, entre otras entidades transnacionales disponibles en redes académicas, con el fin de complementar la formación docente, estudiantil y profesional. Además, es necesario asumir la nueva competencia educativa que implica el desarrollo de redes y plataformas digitales y cómo saber utilizarlas en beneficio de comunidades universitarias y en general de las poblaciones con acceso limitado al desarrollo digital.

Asimismo, sigue siendo importante aprovechar el potencial de colectividades, comunidades y diásporas de conocimiento para detonar proyectos que puedan incidir en el desarrollo regional y local con el uso planeado de tecnologías de información

y comunicación.

REFERENCIAS

- Álvarez P., A. 2022. “La economía del conocimiento y la economía cognitiva: una aproximación conceptual a los modelos de Innovación”. *Revista del Observatorio de la Relación Binacional México-Estados Unidos “Conocimientos”*. Número especial: 49-64. file:///C:/Users/Joel/Dropbox/Mi%20PC%20(Lenovo-PC)/Downloads/Revista%20conocimientos,%20versi%C3%B3n%20publicable(1).pdf.
- Ernst, Dieter. 2002. “Digital Information Systems and Global Flagship Networks: How Mobile is Knowledge in the Global Network Economy”. *Economics Study Area Working Papers 48*, Economics Study Area, East-West Center.
- García Linares, Yolanda. 2020. “Huawei mejora Habilidades digitales”. *Gaceta CCH*, noviembre 11. <https://gaceta.cch.unam.mx/es/huawei-mejora-habilidades-digitales>.
- Huawei/SIC. 2022. “Inspiring Global Talent for shape the future”. <https://seedsforthefuture.mx/>.
- Latham, R., y S. Sassen. 2005. *Digital Formations: IT Architectures in the Global real*. Nueva Jersey: Princenton.
- Lucas M., A. 2000. *La nueva sociedad de la información: una perspectiva desde Silicon Valley*. Madrid: Editorial Trotta.
- Learn2teach. 2017. *Online Teacher Training Courses*. <https://www.learn2teach.in/>.
- MacDonald, M. 2022. *Are microcredentials the future of higher ed?* University Affairs, enero 12. <https://www.universityaffairs.ca/features/feature-article/are-microcredentials-the-future-of-higher-ed/>.

- Muñoz, F., y H. Hernández. 2022. “La fiesta terminó para los ‘unicornios’, viene una nueva era”. *Aristegui Noticias*, agosto 14. <https://aristeguinoticias.com/1506/dinero-y-e>.
- Ordóñez, S., y R. Bouchain. 2011. *Capitalismo del conocimiento e industria de servicios de telecomunicaciones en México*. México: Instituto de Investigaciones Económicas-UNAM.
- PCF10. 2022. “Themes and Sub-themes. Innovations for Educational Resilience”. *Common Wealth of Learning*, 14 de agosto. Calgary: Athabasca University. <https://pcf10.org/themes-and-subthemes/>.
- Peñalosa C., E. 2020. *Incrementar la cobertura en educación superior: las rutas de la innovación educativa*. Biblioteca de la Educación Superior. México: ANUEIS.
- Rikap, C. y B. A. Lundvall. 2021. *The Digital Innovation race*. Suiza: Palgrave McMillan.
- Scott, P. 2022. “Rethinking traditional educational models creates opportunities to innovate”. *The Hub*, 8 de agosto. Calgary: Athabasca University. <https://news.athabascau.ca/opinion/opinion-educational-resilience-broadening-our-view-of-learning/>.
- Slootjes, J. 2022. “The COVID-19 Catalyst Learning from pandemic-driven innovations in immigrant integration policy”. *Migration Policy Institute*. Reporte, junio. <https://www.migrationpolicy.org/research/pandemic-innovations-integration>.
- Wenger, E. C. y W. M. Snyder. 2000. “Communities of Practice: The Organizational Frontier”. *HBR*. <https://hbr.org/2000/01/communities-of-practice-the-organizational-frontier>.

Comunidades virtuales para el aprendizaje colectivo de profesionales de la información

BRENDA CABRAL VARGAS

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

En este documento se reflexiona sobre las grandes posibilidades que brindan las comunidades virtuales para la formación de profesionales de la información. En primera instancia, se partirá de una conceptualización de lo que se entiende por comunidades virtuales y otros aspectos generales que ayuden a conocer su naturaleza.

En esta índole quedará inserta la importancia y el alcance de las mismas, debido a que lo fundamental no radica en la tecnología o su existencia en la red, sino en las personas que forman parte de ella, de ahí se deriva el éxito; y aumenta si las personas que la conforman están unidas para la realización de tareas y persiguen proyectos comunes. La clave principal de las comunidades virtuales son las metas colectivas y mantener una colaboración estrecha.

Este es un concepto clave que en literatura se ha resaltado en años recientes. Ha existido un análisis y desarrollo importante de las bibliotecas virtuales o digitales, pero no así en las comunidades virtuales que representan una oportunidad para concretar una red de trabajo o de aprendizaje sin importar fronteras físicas ni idioma.

Para los bibliotecarios, estas comunidades virtuales son sinónimo de una forma adicional de trabajo, formación o capacitación colaborativa donde pueden existir estructuras diversas, muchas veces sin jerarquías dominantes sino en formas equitativas de trabajo donde prevalezcan el desarrollo de las ideas y los contenidos. En segundo término, se dará a conocer cómo se han utilizado las comunidades virtuales para el aprendizaje colectivo a nivel superior en México y América Latina, lo que nos llevará a seleccionar aquellas que han tenido éxito en sus instituciones. De esta manera, para la tercera parte de esta ponencia, se propone un modelo de comunidad virtual de aprendizaje colectivo *ad hoc* para la Bibliotecología en la que se garantice su funcionamiento en pro del aprendizaje colectivo.

DESARROLLO

Presentación

Conceptualización de comunidades virtuales

Antes de definir una comunidad virtual resulta preciso mencionar lo que se entiende por comunidad, quién y cuándo fue el primero en mencionarlo. El término *comunidad* fue empleado por la teoría sociológica en la segunda mitad del siglo XIX y al respecto dice Benassini:

La idea de comunidad remitía a una forma de organización en la que subsisten los nexos de pertenencia. Por lo tanto, sus miembros comparten un código de valores que es común a ellos, quiénes se conocen entre sí y se apoyan en los problemas que enfrentan individual o grupalmente. Pero, sobre todo, persiste la comunicación y el propósito implícito de reproducir un proyecto grupal (2003, párr. 6).

Según Salinas, las comunidades virtuales (CV) –en términos de comunicación– se dice que, existe comunidad si se comparte y se intercambia información (2003). De hecho, comunicación y comunidad tienen un origen común. El término *comunicación* viene del latino *communis* (común) o de *comunicare* (establecer una comunidad). Sin embargo, y a pesar de que la comunicación sirve como base de la comunidad, ambos conceptos no deben ser confundidos. Un individuo se puede comunicar con otro sin considerar que la persona es miembro de la comunidad propia.

Otra definición de comunidad virtual señala que conforma una “Comunidad en línea”, es decir, una agrupación de personas que se reúnen en línea para participar de intereses compartidos.

También, se puede entender como las diferentes plataformas en el ciberespacio que permiten que las personas formen tales comunidades. Los sitios de juegos en línea, las salas de chat y las plataformas de redes sociales representan ejemplos de CV donde las personas interactúan activamente entre sí.

Las CV constituyen una repercusión digital del interés de la humanidad en formar relaciones, incluso en entornos virtuales. Estas comunidades posibilitan que las personas se expresen sin las limitaciones de las fronteras nacionales o la distancia (Bullard 2002).

Algunas características de las comunidades virtuales son los aspectos de sociabilidad e interacción social en la red. El concepto de comunidad virtual está íntimamente ligado a la existencia de Internet, entendida no como una autopista sino como una comunidad, no como un camino que va hacia cualquier sitio, sino como un “lugar”.

Entre los aspectos claves al analizar las comunidades virtuales está el disponer de una red de intercambio de información (formal e informal) y el flujo de la información dentro de una comunidad virtual, que constituyen sus elementos fundamentales, los cuales dependen de las siguientes características (Pazos *et al.* 2001):

- Accesibilidad, que viene a definir las posibilidades de intercomunicación, y donde no es suficiente con la mera disponibilidad tecnológica.
- Cultura de participación, colaboración, aceptación de la diversidad y voluntad de compartir, que condicionan la calidad de la vida de comunidad, ya que son elementos clave para el flujo de información. Si la diversidad no es bien recibida y la noción de colaboración es vista más como una amenaza que como una oportunidad, las condiciones de la comunidad serán débiles.
- Destrezas disponibles entre los miembros. El tipo de destrezas necesarias pueden ser comunicativas, de gestión de la información y de procesamiento. En efecto, en la sociedad de la información una faceta clave será la capacidad de información de los ciudadanos (que se refiere a una combinación de disponibilidad de información, habilidad para acceder a la misma y destrezas para explotarla).

- Contenido relevante. La relevancia del contenido, al depender fundamentalmente de las aportaciones de miembros de la comunidad, está muy relacionada con los aspectos que se han indicado como factores de calidad de las comunidades.

Como se puede reflexionar en torno a las características dadas por Pazos, Pérez y Salinas resalta que le dan gran importancia a la participación, la colaboración, las destrezas comunicativas y el contenido, el cual debe ser relevante para todos los miembros de la comunidad.

Conceptos relacionados e investigaciones

Las comunidades virtuales académicas son un tipo de comunidad virtual enfocada en el ámbito educativo, donde los participantes buscan aprender, enseñar o colaborar en torno a un tema o disciplina académica; además sirven para intercambiar proyectos, y tienden a crecer de manera rápida y muchas veces desordenada.

Algunos conceptos que se han relacionado con las comunidades virtuales:

- Redes sociales: Son plataformas digitales que permiten a los usuarios crear perfiles, compartir contenidos, interactuar y establecer relaciones con otros usuarios que comparten intereses o afinidades.
- Aprendizaje colaborativo: Es una modalidad de aprendizaje basada en la cooperación, el diálogo y la construcción conjunta de conocimiento entre los participantes, que pueden ser estudiantes, docentes o expertos.

- Comunidades de práctica: Son grupos de personas que comparten una actividad, una profesión o una pasión, y que se comunican y colaboran para mejorar sus prácticas, resolver problemas o innovar.

Aunque todas comparten entre sí el interactuar, dialogar y compartir, cada una tiene sus propias características y funciones.

En cuanto a las investigaciones realizadas alrededor de las comunidades virtuales Qian (2021) realizó un estudio interesante de la plataforma Research Gate en donde analiza los conocimientos e intercambios multidimensionales que se pueden dar a través de las redes virtuales académicas.

Lo que se incrementa con el surgimiento del Big Data y la computación en la nube, los usuarios han pasado de una forma única de adquisición de conocimientos a la liberación e intercambio de conocimientos multidimensionales. En este estudio se propone incluir agregadores de conocimiento como lo es el uso de la minería de datos, mapeo conceptual, aprendizaje, para medir todo el conocimiento que se genera a través de las redes virtuales académicas.

Con el surgimiento de Big Data y la computación en la nube, los usuarios han pasado de una forma única de adquisición de conocimientos a la liberación e intercambio de conocimientos multidimensionales. En este estudio se propone incluir agregadores de conocimiento como el uso de la minería de datos, mapeo conceptual, aprendizaje profundo, inteligencia artificial y otras tecnologías para describir las características internas y externas de los elementos del conocimiento, con ello se permitiría un análisis semántico más exacto y recuperación más precisa.

Así, la comunidad virtual será más sólida en la medida en la que existan mayores lazos de colaboración. En definitiva, se

considera a las “comunidades virtuales” como entornos basados en la Web que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además de las listas de distribución (primer nodo de la comunidad virtual) comparten documentos, recursos, etcétera. Pero lo fundamental es que no radica en la tecnología sino en la comunicación. Es decir, explotan las posibilidades de las herramientas de comunicación en Internet.

Estas comunidades virtuales serán tanto más exitosas, cuanto más estén ligadas a tareas, objetivos o a perseguir intereses comunes juntos.

Clasificación de comunidades virtuales de aprendizaje

Las comunidades virtuales de aprendizaje se pueden clasificar en función del objeto que persiguen, véase *Ilustración 1*.



Fuente: Elaboración propia (2022).

La *Ilustración 1* permite apreciar que las comunidades virtuales de aprendizaje parten de la idea de que este último depende de las interacciones entre personas. Ésta representa una práctica que surge para propiciar igualdad de oportunidades durante

el aprendizaje, generar diálogo y convivencia con el fin de compartir y adquirir conocimiento de forma equitativa.

Sin embargo, hay muchas otras clasificaciones y todas atienden distintos intereses, por ejemplo, Jonassen, Peck y Wilson (1999) establecen cuatro tipos de comunidades:

- De discurso. El ser humano es una criatura social y puede hablar cara a cara sobre intereses comunes, pero también puede compartirlos con otros semejantes más lejanos mediante los medios de comunicación. Las redes de ordenadores proporcionan numerosas y potentes herramientas para el desarrollo de este tipo de comunidades.
- De práctica. Cuando en la vida real alguien necesita aprender algo, normalmente no abandona su situación normal y dedica su esfuerzo en clases convencionales, sino que puede formar grupos de trabajo (comunidades de práctica), asigna roles, enseña y apoya a otros y desarrolla identidades que son definidas por los roles que desempeña en el apoyo al grupo. El aprendizaje resulta de forma natural al convertirse en un miembro participativo de una comunidad de práctica (“la vida me ha hecho”, “se ha hecho a sí mismo”)
- De construcción de conocimiento. El objetivo de este tipo de comunidades es apoyar a los estudiantes a perseguir estratégica y activamente el aprendizaje como una meta (esto es, aprendizaje intencional). La construcción del conocimiento se convierte en una actividad social, no una solitaria actividad de retención y regurgitación.
- De aprendizaje. Si una comunidad es una organización social de personas que comparten conocimiento, valores y metas, las clases como se conocen no son comunidades

ya que los estudiantes están desconectados o están compitiendo unos con otros.

Las clases constituyen comunidades sociales, pero su propósito no radica en aprender juntos o unos de otros, antes parece que estos grupos buscan reforzar socialmente sus propias identidades por exclusión de los otros. Las comunidades de aprendizaje surgen cuando los estudiantes comparten intereses comunes. Las TIC pueden contribuir a conectar alumnos de la misma clase o de alrededor del mundo, con el objeto de lograr objetivos comunes.

Utilización de las comunidades virtuales para el aprendizaje colectivo a nivel superior en Hispanoamérica

Las comunidades virtuales han sido abordadas como objeto de estudio en diferentes investigaciones en donde se ha demostrado que representan una pieza clave en la formación virtual; fortaleciendo los niveles de calidad en el proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se verán varias evidencias en donde queda claramente demostrada su utilidad en dichos procesos educativos.

Un ejemplo de Comunidad Virtual de Aprendizaje se puede localizar en un proyecto llamado Cero en conducta, nacido en el curso 2016/17 en la red social Twitter con el Hashtag #Cine-yEducación, con el objetivo de introducir el cine en el modelo educativo como recurso didáctico y medio de expresión para que los alumnos aprendan no solo a ver películas como modo de entretenimiento, sino observar críticamente la realidad.

Dicho proyecto ha ido alcanzando mayor relevancia hasta llegar a la Academia de Cine Española.

Ilustración 2
Proyecto llamado "Cero en conducta"



Fuente: <https://www.youtube.com/@ceroenconducta0>

Otro proyecto, también realizado en España fue el de la Comunidad Virtual de Tecnología Educativa, la cual pretende servir de plataforma para potenciar el conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo mediante la distribución de materiales periódicos relacionados con la temática, proporcionar un canal de difusión de actividades, experiencias relacionadas y la puesta a disposición del colectivo de recursos educativos (Chaves *et al.* 2015). Concretamente pretende ser un espacio donde los profesionales de este ámbito compartan, intercambien y promuevan proyectos relacionados con la explotación de las posibilidades educativas de las tecnologías de la comunicación.

Redalumnos conforma otra comunidad virtual de aprendizaje, constituye una red social gratuita para mantener en contacto

a la comunidad educativa; permite gestionar plazos, compartir recursos, crear documentos informar en tiempo real, generar y hacer partícipe de exámenes.

Existen ciertas herramientas como Edu.2.0, la cual, ofrece una plataforma en el entorno de e-learnig que sirve para generar a través de ellas comunidades virtuales de aprendizaje, resulta sencilla de manejar y está disponible en español. Se pueden personalizar los portales propios, e incluye la creación de grupos, registros de notas, chat, foros, wikis, blogs, mensajería, etcétera.

En México, en los centros educativos de Santa Catarina, Nuevo León, tienen a Luca. Por sus innovadoras características y recursos lúdicos, es un entorno virtual de aprendizaje idóneo para aquellas instituciones educativas que desean fomentar un aprendizaje significativo para sus estudiantes.

Esta Plataforma Educativa permite desarrollar un aprendizaje colaborativo entre los compañeros de clases, puesto que estos estudiantes podrán explicarse unos a otros el contenido de las lecciones aprendidas y reforzar los aprendizajes, siendo ideal para desarrollar una modalidad de trabajo basada en las comunidades de aprendizaje.

Comunidades virtuales de aprendizaje en el ámbito de la Bibliotecología

La incidencia de las TIC ha permeado en todos los ámbitos incluyendo los educativos y el bibliotecológico, generando, desde la perspectiva de Zempoalteca *et al.* (2017), que las tecnologías se hayan convertido en insumos cotidianos dentro de dichos espacios; no obstante, argumentan que esta utilidad se ve bastante

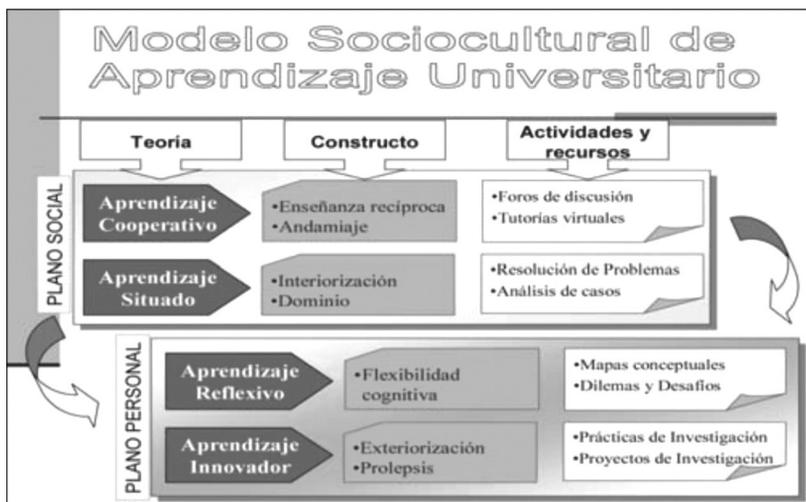
reducida, pues muchas veces se hace uso de ellos bajo contextos más propios de metodologías tradicionales.

Ante ese panorama, la mediación pedagógica se presta para solventar esta situación, en tanto la asociación entre la mediación y los recursos tecnológicos permite generar ambientes de aprendizaje con un mayor dinamismo y creatividad desde una planificación realizada por el docente, pudiéndose promover generación de conocimiento, según señalan Chaves *et al.*, “[...] por medio de una gama de herramientas tecnológicas que desarrollan los estilos de aprendizaje, las inteligencias múltiples, y a las necesidades especiales de la diversidad de aprendientes” (2015, 161).

Bajo esa misma perspectiva, Chacón, citada por León (2014), hace un repaso de los orígenes de la mediación, relacionándola con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, el cognitivismo de Jerome Bruner, la teoría del construccionismo dentro del contexto histórico-sociocultural con la propuesta de desarrollo próximo de Lev Vigotski y la intervención entre el sujeto y el objeto de Jean Piaget. Dicho esto, y bajo el contexto propio de este escrito, se puede definir –en los entornos virtuales de aprendizaje– un medio más que viable para aprovechar de mejor manera las TIC, generando comunidades de aprendizaje fundamentadas en la mediación y el paradigma emergente.

El modelo dado por Rebollo *et al.* (2013) puede ser ocupado en la educación bibliotecológica, debido a que esta representa una disciplina eminentemente social que hace uso de ambos planos: el personal y el social. Se observa en la *Ilustración 3* que, a través de foros, tutorías, resolución de problemas, etcétera, se puede llegar a un aprendizaje más sólido.

Ilustración 3
Aprendizaje sociocultural y comunidades virtuales



Fuente: Rebollo *et al.* (2013, 105-126).

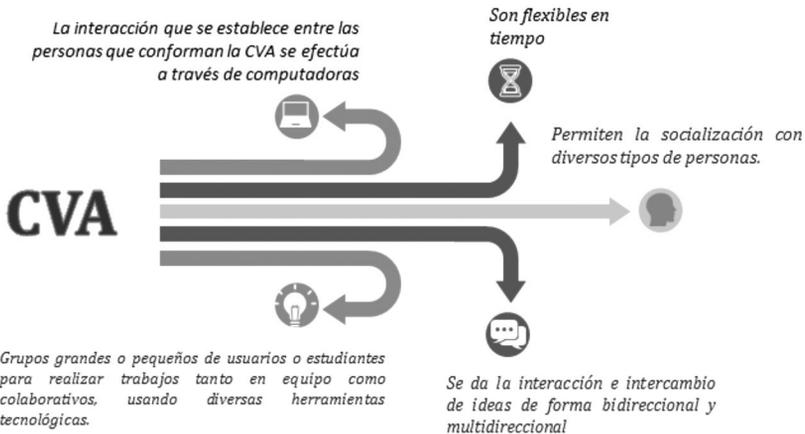
A continuación, en la *Ilustración 4* se aprecia el modelo de comunidad virtual de aprendizaje *ad hoc* para el ámbito bibliotecológico. Así como las características de las CV para los estudiantes de las carreras de Bibliotecología, las cuales se pueden ver en las *Ilustraciones 5* y *6*, en donde resaltan aspectos como flexibilidad, intercambio, interacción, apoyo mutuo, responsabilidad colectiva; aspectos en que se involucra la relación colectiva entre individuos con objetivos comunes.

Ilustración 4
*Comunidades virtuales en el ámbito bibliotecológico:
modelo de comunicación virtual de aprendizaje colectivo ad hoc
para la disciplina*



Fuente: Elaboración propia (2022).

Ilustración 5
Características de las comunidades virtuales de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia (2022).

Ilustración 6

Otras características de las comunidades virtuales dentro de la formación de los profesionales de la bibliotecología



Fuente: Elaboración propia (2022).

Se presume que, si un gran número de personas conectadas busca resolver un problema, el conocimiento colectivo generará mayor diversidad e ideas para proponer soluciones. Por lo tanto, “la construcción del conocimiento podría ser más efectiva cuando un gran número de personas utilizan y, al mismo tiempo, originan el conocimiento colectivo, es decir, el conocimiento que se distribuye entre personas, máquinas, redes y objetos” (Littlejohn 2011, diapositiva 33). Por tanto, a mayor cantidad de personas conectadas, las ideas aportadas a un problema particular se incrementarán.

Las comunidades virtuales de aprendizaje generan competencias tanto específicas de la disciplina bibliotecológica como aquellas transversales con el pensamiento crítico, expresión oral o escrita y la creatividad.

Se aprende de manera social, a través de interacciones que se dan mediante:

- Reflexiones.
- Recursos.
- Ideas compartidas.

El uso de CV de aprendizaje colectivo en Bibliotecología:

- Favorece la curiosidad y la indagación.
- Fomenta el compromiso.
- Deseo para trabajar en colaboración.
- Atención a la experimentación.
- Superación de fronteras.
- Sentimientos de pertenencia.

Son muchos los beneficios que proporcionan las comunidades virtuales de aprendizaje, pero hay que tener claro que se refiere a una propuesta educativa comunitaria, cuyo ámbito no es solo local sino puede ser global y que parte de la idea que cada institución o comunidad debe tener recursos, agentes, instituciones y redes de aprendizaje, los cuales se van a compartir en red para el logro de un fin común.

CONCLUSIONES

Las comunidades virtuales de aprendizaje colectivo representan lugares donde se construye una red invisible de relaciones que procura a la comunidad y cuida de ella; se valora la vulnerabilidad y la diversidad; reina la curiosidad; y la experimentación y la indagación son las normas.

Para desarrollar comunidades virtuales colectivas de aprendizaje se debe partir del análisis de contenido, determinar competencias específicas o transversales y planear partiendo de objetivos.

Los procesos de aprendizaje en estos entornos ofrecen nuevas perspectivas sobre la comunicación educativa y sobre la obtención del aprendizaje, independientemente del tipo del cual se trate, y que puede ser formativo, informativo o comunicativo.

Es importante reflexionar sobre aspectos tales como: contacto y conexión virtuales *versus* los humanos; responsabilidad compartida, roles, reglas, normas y participación; temas psicológicos; y aspectos relacionados con la vulnerabilidad, privacidad y éticos.

Comprender los procesos de enseñanza-aprendizaje colectivo, los elementos que lo incrementan, así como también las prácticas colaborativas para la generación del conocimiento permitirá planificar, estructurar y gestionar este tipo de prácticas a fin de mejorar la calidad educativa en la formación de los futuros bibliotecólogos.

Las CV deben ser consideradas un cambio de paradigma en la construcción del conocimiento en nuestros días. Si bien la existencia de las mismas ha existido desde hace varias décadas, el empleo de las tecnologías para su creación y desarrollo resulta vital. Mediante las CV se demuestra que el conocimiento

se fortalece como resultado de pensamientos colectivos y reflexiones entre pares. Los tiempos donde el conocimiento era privilegio exclusivo de mentes individuales se encuentran ya distantes. Las nuevas formas de organización social condicionan el surgimiento cada vez más frecuente de comunidades virtuales especializadas.

En el caso de las comunidades virtuales en Bibliotecología, se han descrito las ventajas que posee para la disciplina el uso de las CV bajo la óptica del proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero resulta importante subrayar que esta colaboración apoyada por mecanismos de difusión tecnológica provee un espacio valioso de colaboración entre docentes de distintas regiones o países que cubren esa necesidad comunicativa que ha sido señalada como una problemática a resolver desde hace varios años en la literatura especializada del área. Por lo tanto, compartir experiencias locales y soluciones creativas a los distintos retos que se plantean en la educación bibliotecológica o al interior de las escuelas formadoras, es ahora un objetivo que se puede alcanzar si se emplean las CV de manera eficaz.

Hoy más que nunca, se poseen los elementos para que las CV sean el medio específico que incentive la colaboración mutua y la generación de conocimiento progresivo.

REFERENCIAS

- Benassini F., C. 2003. "De las comunidades sociales a las ¿comunidades? Virtuales". <https://www.comminit.com/la/content/de-las-comunidades-sociales-las-%C2%BFcomunidades-virtuales>.
- Bullard, E. 2022. "Virtual community". *Salem Press Encyclopedia*. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=87323100&lang=es&site=eds-live> <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=87323100&lang=es&site=eds-live>.
- Chaves Carballo, Olga, Lindsay Chaves Fernández y Didier Rojas Cerdas. 2015. "La realidad del uso de las TIC y su mediación pedagógica para enriquecer las clases de inglés". *Revista Ensayos Pedagógicos* 10, núm. 1 (enero-junio): 159-183. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayos-pedagogicos/article/view/7720/8406>.
- Jonassen, D. H., K. L. Peck y B. G. Wilson. 1999. "Learning with Technology: A Constructivist Perspective". Upper Saddle River: Prentice Hall.
- León León, G. 2014. "Aproximaciones a la mediación pedagógica". *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior* 5, núm. 1: 136-55. <https://doi.org/10.22458/caes.v5i1.348>.
- Littlejohn, A. 2011. "Connected knowledge, collective learning". <https://www.slideshare.net/caledonianacademy/littlejohn-mooc-collectivefinalsm>.
- Pazos, M., A. Pérez G., y J. Salinas. 2001. "Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje". <http://www.ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T7%20APLICACIONES%20TICS-ED/CVIRTUALES01.pdf>.

- Qian, M. 2021. “La plataforma Bilibili y su función de bullet comments como apoyo a la enseñanza de lenguas extranjeras: diseño de una propuesta didáctica”. Tesis de maestría, Universitat Politècnica de Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/174941>.
- Rebollo C., Ma. Á., R. García P., y O. Buzón G. 2013. “Las comunidades virtuales como potencial pedagógico para el aprendizaje colaborativo a través de las TIC”. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica* 30, núm. 2. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/0212-5374/article/view/9317>.
- Salinas, J. 2003. “Comunidades virtuales y aprendizaje digital”. Trabajo presentado en el VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación: Gestión de las TIC en los diferentes ámbitos educativos, Universidad Central de Venezuela, 24-27 de noviembre. https://www.researchgate.net/publication/232242339_Comunidades_Virtuales_y_Aprendizaje_digital.
- Zempoalteca D., B., J. F. Barragán L., J. González M., y T. Guzmán F. 2017. “Formación en TIC y competencia digital en la docencia en instituciones públicas de educación superior”. *Apertura* 9, núm. 1. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v9n1/2007-1094-apertura-9-01-00080.pdf>.

It's Our Time: La estrategia educativa de la Assembly of First Nations

LILIANA CORDERO MARINES

Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM

ALEJANDRO JOAQUÍN PONCE DÍAZ

Aspirante PCPYS, UNAM

INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente texto radica en describir las características y estrategias de la plataforma educativa *It's Our Time*, creada por la Assembly of First Nations. Con el compromiso de mejorar las condiciones de las Primeras Naciones, esta organización indígena desarrolló e implementó una plataforma o centro virtual de enseñanza que sirve de guía y orientación para que estudiantes, profesores, escuelas, miembros de las Primeras Naciones y público en general conozcan la historia y cultura de estas comunidades. Forma parte de una estrategia más amplia para reducir la distancia entre el grueso de la población canadiense y las comunidades originarias, cuyo fin es propiciar un mejor entendimiento.

Desde los incios de la invasión europea hasta la actualidad, la historia de las Primeras Naciones –que habitan el territorio conocido como Canadá– ha estado atravesada por el saqueo

de sus tierras ancestrales, los recursos que hay en ellas, así como por diversos procesos segregacionistas y asimilacionistas, resultado de la herencia colonial. Esta violencia sistemática provocó la erosión de la transmisión intergeneracional de saberes y mermó gravemente sus condiciones de vida. No es casualidad que hoy en día tengan los índices más bajos de educación y acceso a la vivienda, así como los niveles más altos de desempleo. Sin embargo, estas comunidades nunca han permanecido pasivas. A lo largo del tiempo han mostrado su capacidad adaptativa para conservar su cultura, tradiciones y garantizar su existencia.

La resiliencia se ha convertido en una estrategia cotidiana para presevar sus maneras de habitar el mundo. Tampoco es casualidad que en la actualidad, en sus comunidades, estén activos diversos procesos cuyo objeto reside en revertir los daños causados por la herencia colonial.

Por ejemplo, la búsqueda de soberanía alimentaria (Blanchet 2020), el liderazgo de mujeres (Harper *et al.* 2018), la construcción de autodeterminación educativa (White 2015), la lucha por el reconocimiento e implementación de sus derechos (Saunders y Dubois 2019), la incidencia en la política pública (Gottardi 2020), la redefinición de la relación con el gobierno (Barabash 2020), incluso el uso de redes sociales para fortalecer la identidad (Castleton 2018), propiciar la visibilidad, solidaridad y la conciencia indígena (Duarte 2017).

DESARROLLO

Assembly of First Nations: características y estrategias políticas

Las Primeras Naciones se organizan, a escala nacional, en torno a la Assembly of First Nations (Asamblea de las Primeras Naciones, AFN: por sus siglas en inglés). Representa aproximadamente a 634 Primeras Naciones, conformadas por casi 900 000 personas (AFN s.f.a.). Está erigida en torno a 10 organizaciones provinciales territoriales.

La AFN se fundó en 1982 como resultado de un trabajo político previo que se articuló en torno a la National Indian Brotherhood (Hermandad Nacional India, NIB: por sus siglas en inglés). Su objetivo era abogar, de manera unificada, por las poblaciones originarias de Canadá. La constitución de estas organizaciones se cimentó en las agrupaciones políticas indígenas nacidas en las dos primeras décadas del siglo XX. De ahí que la labor de la AFN sea necesaria interpretarse como el producto de una lucha centenaria y no una simple manifestación actual de activismo indígena.

Las acciones sustantivas de la AFN tienen lugar en dos dimensiones que funcionan simultáneamente (de Bruin *et al.* 2019). A escala nacional, definen las posturas, prioridades y planes de trabajo a través de asambleas periódicas encabezadas por líderes de cada organización provincial. De esta manera, se aseguran que las necesidades y posturas regionales se integren a una estrategia nacional en materia de: cumplimiento de los tratados, tierras, derechos indígenas y recursos. Pero, sobre todo, que las demandas lleguen a los funcionarios gubernamentales para incidir en la creación de políticas públicas. En

el ámbito local, se articula con cada Primera Nación, con el fin de dar atención y apoyo a las particularidades en materia de servicios sociales, educación, salud y desarrollo económico.

Objetivos de *It's Our Time*

Para contextualizar la importancia de la plataforma *It's Our Time* vale la pena tener en cuenta algunos datos. En 2016, el Foro Económico Mundial señaló la grave crisis educativa que enfrentan las poblaciones originarias alrededor del mundo. Si bien hay un problema serio de acceso a la educación, lo cierto es que la otra parte se debe a que los contenidos de los programas escolares tienden a invalidar los conocimientos, historia y cultura indígena (Consentino 2016). Es decir, la poca formación disponible para la población infantil de estas comunidades resulta inapropiada para sus maneras de ver el mundo, lo que coarta su existencia misma.

En 2006, el Comité del Senado sobre Pueblos Indígenas estimó que la mitad de la población indígena que vive en las reservas dentro del rango de edad de 25 a 34 años no contaba con certificado de estudios de secundaria en comparación con el 10 por ciento de otros canadienses de la misma edad (Canadian Council on Learning 2009). Diversos indicadores escolares arrojaban datos que acentuaban la condición educativa crítica entre la población indígena. A partir de este contexto, la AFN planteó la necesidad de instrumentar acciones para impulsar el desarrollo educativo de sus comunidades; así, construyeron una herramienta pedagógica titulada: *It's Our Time: The AFN Education Toolkit*. Los objetivos fundamentales de esta son:

- 1) Promover el desarrollo educativo de los estudiantes de las Primeras Naciones, a través de recursos formativos diseñados para escuelas, maestros y líderes comunitarios.
- 2) Lograr que, mediante esta caja de herramientas, los estudiantes puedan adquirir un aprendizaje holístico –tanto académico como cultural– que los conducirá a ser miembros productivos en beneficio de su comunidad.
- 3) Incrementar la comprensión de la historia y cultura de las Primeras Naciones entre las poblaciones indígenas y no indígenas al proporcionar herramientas y recursos pedagógicos y culturales.
- 4) Instrumentar esta estrategia digital para despertar el interés en la historia de las Primeras Naciones.
- 5) Promover acciones de cambio en favor de las Primeras Naciones.
- 6) Construir un recurso donde el aprendizaje sea una experiencia atractiva e inspiradora para sus estudiantes.

Características de la plataforma digital *It's Our Time* y particularidades de acceso

It's Our Time: The AFN Education Toolkit constituye una herramienta educativa digital gratuita, disponible para cualquier sistema operativo informático: IOS, Windows, Android; también, resulta posible acceder y descargar los módulos de aprendizaje por medio de cualquier navegador de Internet, por ejemplo, Chrome, Safari, Firefox.

En el año 2017, ante la solicitud de diversas juntas escolares de Canadá, la Asamblea de las Primeras Naciones realizó una alianza estratégica con la empresa Apple, para implementar la descarga y el acceso gratuitos de sus materiales educativos

por medio de Itunes, con el propósito de agilizar los procesos de aprendizaje entre alumnos y maestros mediante el uso de herramientas interactivas –I-pads, tabletas, celulares inteligentes, etcétera–. Otra de las características de la plataforma *It's Our Time* radica en la disponibilidad de libros de texto educativos e interactivos en todos los módulos, lo cual pretende ofrecer a los maestros y estudiantes una herramienta educativa práctica, integral y culturalmente relevante sobre la historia de las Primeras Naciones de Canadá. Es importante subrayar que las unidades están disponibles para alumnos de las Primeras Naciones y alumnos no pertenecientes a estas comunidades: investigadores y público en general.

Características de la estrategia educativa

La herramienta consta de 22 módulos de aprendizaje, con un libro de texto digital específico para cada uno de ellos. Procuran la comprensión de temas fundamentales referentes a las Primeras Naciones: historia, tratados con la corona y el gobierno canadiense, derechos, soberanía y cultura. Para cada asunto se desarrollaron unidades temáticas digitales que permiten la interacción educativa entre maestros y alumnos dentro de las aulas o fuera de ellas.

Los 22 módulos se dividen en unidades temáticas digitales, compuestas de textos, imágenes, guías de aprendizaje, líneas del tiempo, mapas, glosarios, apéndices, etcétera. El diseño de los contenidos está planteado para que los recursos y materiales de enseñanza puedan utilizarse en cualquier grado escolar. Sin embargo, se sugiere el implementarse en el aprendizaje de alumnos de séptimo a décimo grado. Es decir, dentro del rango de edad de 12 a 16 años (Our Kids s.f.). Asimismo, el programa

cuenta con guías de apoyo emocional, en caso de que los contenidos puedan propiciar algún impacto emocional entre sus estudiantes.

La distribución de los contenidos se deriva de la necesidad de que los alumnos entiendan los principales elementos históricos, políticos y culturales que marcaron el destino de sus comunidades; de esta forma, las unidades comprenden los siguientes temas y contenidos:

- a) Pre-Contacto (*It's Our Time* Education Toolkit Plain Talk 2): se describen las características históricas, culturales y lingüísticas de las poblaciones originarias antes de la invasión europea (AFN s.f.b). Explica las primordiales ceremonias y rituales, como el *potlach*. Ubica las principales civilizaciones asentadas en el territorio: Anishinaabe y Oji-Cree.
- b) Impactos del contacto (*It's Our Time* Education Toolkit Plain Talk 3): aborda el arribo de los europeos a América del Norte, señala los impactos del contacto y el modo en que todas las dimensiones de la vida indígena fueron trastocadas (AFN s.f.c). Más específicamente, hacen referencia al asalto sufrido por las poblaciones originarias, cuestionando la validez y viabilidad de la dimensión cultural indígena, amenazando la existencia de las Primeras Naciones.
- c) Tratados (*It's Our Time* Education Toolkit Plain Talk 4): desde el momento de su llegada, los colonos, la Corona y después el gobierno canadiense establecieron una serie de tratados con las Primeras Naciones (AFN s.f.d). Describe cómo estos acuerdos constituyen un elemento central en las relaciones entre las Primeras Naciones y el gobierno canadiense. Uno de los puntos significativos del libro lo

- representa la descripción de las formas distintivas que utilizaban los indígenas para honrar un tratado, mediante la portación de cinturones y pulseras distintivas (*Wampum*).
- d) La *Indian Act (It's Our Time Education Toolkit Plain Talk 5)*: muestra que con la creación de la *Indian Act* todas las dimensiones de la vida de las Primeras Naciones quedaron bajo el control del gobierno (AFN s.f.e). Presenta los elementos centrales de la ley, sus objetivos para asimilar y aniquilar a las Primeras Naciones y señala a las escuelas residenciales como la faceta más violenta.
- e) Escuelas residenciales (*It's Our Time Education Toolkit Plain Talk 6*): profundiza en este terrible episodio en la vida de los indígenas, poniendo en perspectiva las consecuencias de éste en la población (AFN s.f.f). Brinda información referente al origen del sistema educativo, los impactos en las comunidades en los estudiantes. Pero también aborda las medidas más recientes instrumentadas entre el gobierno federal y las Primeras Naciones para iniciar un proceso de reconciliación y subsanar los daños ocasionados por este sistema.
- f) Competencia cultural (*It's Our Time Education Toolkit Plain Talk 8*): significa la capacidad de interactuar de forma compasiva, sensible y efectiva con personas de diferentes culturas (AFN s.f.g). Presenta una guía para aprender los principales elementos y protocolos culturales de las Primeras Naciones: preparación de ceremonias, tabaco y medicina tradicional, comunicación con adultos, elaboración de objetos rituales y artesanales, etcétera. Puntualiza la importancia de valorar la sabiduría de los adultos mayores.¹

¹ En una siguiente etapa de investigación se revisarán y analizarán tales contenidos.

Cada unidad contiene objetivos de aprendizaje concretos e incluyen actividades para ayudar a los estudiantes a sintetizar la información contenida en los libros de texto digitales. También cuenta con sugerencias de evaluación, permitiendo que los maestros observen la comprensión e interés de los alumnos hacia el tema. En días recientes la AFN, a través de la plataforma *It's Our Time*, puso en acceso 13 libros más con contenidos destinados a proveer a los miembros de estas comunidades de herramientas para afrontar el mundo contemporáneo. Incluso ha anunciado que próximamente subirá más materiales con temas similares, lo que refleja que es una herramienta viva y en construcción.

Interacción con instancias educativas gubernamentales

Desde la perspectiva de la Asamblea de las Primeras Naciones, la herramienta *It's Our Time* se ha constituido como un instrumento educativo indispensable para el estudio de los pueblos indígenas de Canadá. En el año 2017, la Canadian School Boards Association² ordenó promover esta plataforma en todas las escuelas pertenecientes a esta organización con el objetivo de lograr un espíritu educativo, en el marco de la *reconciliación*,³ por medio de este recurso. Cabe mencionar que en el informe de la Comisión de la Verdad y la Reconciliación de 2015, la educación destaca como una de las vías primordiales para

2 La Canadian School Boards Association se fundó en 1923. Impulsa el desarrollo de la educación pública en todo el territorio canadiense.

3 La Truth and Reconciliation Commission (Comisión de la Verdad y la Reconciliación) se creó en 2008 como parte del reconocimiento, por parte del gobierno federal, de los enormes daños causados por la política asimilacionista a través del sistema de escuelas residenciales para niñas y niños indígenas.

reducir la intolerancia y discriminación hacia los pueblos indígenas (Mas 2015). Por su parte, la Asociación Canadiense de Educación y la Federación Canadiense de Maestros consideraron que *It's Our Time* ayudaría a asistir a miles de educadores indígenas y no indígenas que actualmente enfrentan el desafío de incorporar el conocimiento, las perspectivas y el aprendizaje de la cosmovisión indígenas en los salones de clase (CISION 2017).

CONCLUSIONES

Durante la segunda mitad del siglo XIX y a lo largo del siglo XX, los pueblos originarios que habitan lo que hoy se conoce como Canadá enfrentaron una agresiva política asimilacionista que pretendió eliminar cualquier rasgo cultural indígena entre las distintas generaciones de infantes. De esta manera, el sistema de escuelas residenciales para niños y niñas interrumpió la transmisión intergeneracional de saberes con el fin de desvanecer y desaparecer –poco a poco– a esta población. A pesar de que los daños causados por este sistema son visibles, cuantificables e irreparables, estas comunidades nunca han dejado de resistir y luchar para recuperar su derecho a la autodeterminación y a existir en sus propios términos. La herramienta *It's Our Time*, como plataforma digital educativa de libre acceso, debe entenderse como una expresión de este proceso.

De acuerdo con la AFN, la educación representa un factor clave para la reconciliación entre las comunidades indígenas, la sociedad y el gobierno de Canadá. Con este propósito *It's Our Time* constituye un recurso construido desde la propia mirada indígena, que fomenta la comprensión de la historia y

la cultura de las Primeras Naciones. Un recurso de genuina y necesaria autodeterminación educativa. El hecho de que esté dirigido a estudiantes, profesores, escuelas, instituciones y público en general pertenecientes o no a pueblos indígenas, constituye un llamado a la cooperación, la comprensión y la acción en pro de la historia y cultura de las Primeras Naciones.

Finalmente, se considera que *It's Our Time* –en tanto plataforma digital de libre acceso– implica un elemento catalizador para mejorar el conocimiento y la comprensión de las Primeras Naciones, pero también para construir una comunidad virtual educativa capaz de articular la lucha indígena con el trabajo de profesoras, profesores, estudiantes, distintos sectores de la sociedad canadiense, incluso de instituciones educativas y políticas públicas.

REFERENCIAS

- Assembly of First Nations. s.f.a. “About AFN”. Consultado el 9 de marzo de 2023. <https://www.afn.ca/about-afn/>.
- . s.f.b. “Plain Talk 2: Pre-Contact”. *It's Our Time Education Toolkit*. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://education.afn.ca/afntoolkit/web-modules/plain-talk-1-pre-contact/original-inhabitants-of-the-land/>.
- . s.f.c. “Plain Talk 3: Impacts of Contact”. *It's Our Time Education Toolkit*. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://education.afn.ca/afntoolkit/web-modules/plain-talk-4-treaties/1-treaties-and-why-they-are-important/>.

Assembly of First Nations. s.f.d. “Plain Talk 4: Treaties”. *It’s Our Time Education Toolkit*. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://education.afn.ca/afntoolkit/web-modules/plain-talk-4-treaties/1-treaties-and-why-they-are-important/>

_____. s.f.e. “Plain Talk 5: Indian Act”. *It’s Our Time Education Toolkit*. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://education.afn.ca/afntoolkit/web-modules/plain-talk-5-indian-act/introduction-to-the-indian-act/>.

_____. s.f.f. “Plain Talk 6: Residential School”. *It’s Our Time Education Toolkit*. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://education.afn.ca/afntoolkit/web-modules/plain-talk-6-residential-schools/residential-schools/>.

_____. s.f.g. “Plain Talk 8: Cultural Competency”. *It’s Our Time Education Toolkit*. Consultado el 12 de marzo de 2023. <https://education.afn.ca/afntoolkit/web-modules/plain-talk-8-cultural-competency/what-is-cultural-competency/>.

Barabash, Q. 2020. “Developing Participation and Understanding Through Community Engagement. Engaging with the Kitsumkalum Land Code Policy”. *Disertación de maestría*. The Arctic University of Norway.

Blanchet, R., N. Willows, S. Johnson, Okanagan Nation Reintroduction Initiatives y M. Batal. 2020. “Traditional Food, Health and Diet, Quality in Sylix Okanagan Adults, in British Columbia, Canada”. *Nutrients* vol. 4, núm. 12, abril: 1-14.

Bruin, T. de, M. Posluns y A. J. Hall. 2019. “Assembly of First Nations”. *The Canadian Encyclopedia*. 6 agosto. www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/assembly-of-first-nations.

- Canadian Council on Learning. 2009. "The Lifelong Learning Journey". En *The State of Aboriginal Learning in Canada: A Holistic Approach to Measuring Success*. Ottawa: Canadian Council on Learning. https://www.afn.ca/uploads/files/education2/state_of_aboriginal_learning_in_canada-final_report,_ccl,_2009.pdf.
- Castleton, A. 2018. "Technology and Inuit identity: Facebook use by Inuit youth". *AlterNative: An International Journal of Indigenous Peoples*, vol. 14 (junio). <https://doi.org/10.1177/1177180118782993>.
- CISION. 2017. "Assembly of First Nations Launches Digital Resource for Teachers It's Our Time First Nations Education Toolkit on iTunes". CISION. Consultado el 11 de febrero de 2023. <https://www.newswire.ca/news-releases/assembly-of-first-nations-launches-digital-resource-for-teachers-its-our-time-first-nations-education-toolkit-on-itunes-u-631348733.html>.
- Consentino, G. 2016. "Indigenous peoples have a right to quality education. But so far, we've failed them". World Economic Forum. Consultado el 13 de febrero, 2023. <https://www.weforum.org/agenda/2016/08/indigenous-people-have-a-right-to-quality-education-but-so-far-we-ve-failed-them/>.
- Duarte, M. E. 2017. "Connected Activism: Indigenous Uses of Social Media for Shaping Political Change". *Australasian Journal of Information Systems*. Vol. 2: 1-3. <https://doi.org/10.3127/ajis.v21i0.1525>.
- Gottardi, F. 2020. "Sacred Sites Protection and Indigenous Women's Activism: Empowering Grassroots Social Movements to Influence Public Policy. A look into the Women Standing Rock and Idle No More Indigenous Movements". *Religions*, vol. 11, núm. 8 (julio): 4-5.

- Harper, S., A. K. Salomon, D. Newell, P. Hilistis W., K. Brown, L. M. Harris y R. Sumaila. 2018. "Indigenous Women Respond to Fisheries Conflict and Catalyze Change in Governance on Canada's Pacific Coast". *Maritime Studies*, vol. 17, octubre: 189-198.
- Mas, S. 2015. "Truth and Reconciliation offers 94 calls to action". CBC. Consultado el 11 de febrero de 2023. <https://www.cbc.ca/news/politics/truth-and-reconciliation-94-calls-to-action-1.3362258>.
- Our Kids. s.f. "Canadian education: grade levels". Consultado el 13 de febrero de 2023. <https://www.ourkids.net/school/canada-grade-levels>.
- Saunders, K. y J. Dubois. 2019. *Métis politics and Governance in Canadá*. Vancouver: UBC Press.
- White, L. 2015. *Free to Be Mohawk: Indigenous Education at the Akwesasne Freedom School*. Oklahoma: University of Oklahoma.

**INDUSTRIAS CULTURALES
Y CREATIVAS EN MEDIOS DIGITALES**

CBC Books, la conformación de una comunidad lectora anglocanadiense¹

GRACIELA MARTÍNEZ-ZALCE SÁNCHEZ
Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM

INTRODUCCIÓN

La Corporación Radiodifusora Canadiense, su misión y su relación con los libros

CBC Books es una iniciativa de la difusora pública Canadian Broadcasting Corporation, que dispone de diversos medios para dirigirse al público: una página de internet, un muro de Facebook y cuentas en Instagram y Twitter. Las maneras de abordar los contenidos que –en muchas ocasiones– son los mismos, varían según cada una de las plataformas, implicando que las respuestas de los usuarios también cambien. El objetivo de este artículo establece analizar las diferentes formas de difusión de los libros, por un lado, y

1 La autora desea agradecer a la maestra Ximena Flores su invaluable contribución en la investigación sobre las comunidades digitales creadas por la CBC, de la cual este artículo es un fragmento.

de la literatura, por otro, en Instagram, con el fin de establecer los modos diversos por el cual se constituye (o no) una comunidad lectora. Con base en una definición de comunidad lectora, en la reflexión sobre cómo las redes han modificado tanto la industria editorial como los patrones de lectura, y mediante el análisis de las publicaciones de finales de 2022 e inicios de 2023, se buscarán las distintas herramientas que la plataforma ofrece para que los usuarios interactúen con el perfil creado por CBC Books, y con ello extraer conclusiones acerca de las particularidades del colectivo de lectores que se reúne a partir de ellas. El estudio de este caso se relaciona con el aparente éxito –durante ya más de una década– que esta iniciativa ha tenido para generar una amplia audiencia participativa cuyo interés común radica en la literatura anglocanadiense.

DESARROLLO

La CBC en el siglo XXI

Radio-Canada/Canadian Broadcasting Corporation (CBC, por sus siglas en inglés) es una radiodifusora pública canadiense fundada en 1936 y que durante décadas se consideró un pilar entre las instituciones culturales de este país.² Presta servicio a varias de las comunidades lingüísticas de Canadá; aunque principalmente a las dos mayoritarias, en inglés y francés, también ha ido agregando –hasta ahora– otras ocho lenguas

2 A riesgo de la reiteración, pues ya lo he trabajado en otros artículos, se incluye aquí brevemente cuáles son la visión y la misión de la CBC, ya que resulta fundamental en relación con el objetivo de este texto.

originarias. Su extenso alcance se debe a que cuenta con canales de televisión, emisoras de radio, un servicio de radio por satélite y portales Web multimedia. Surgió como un instrumento para la consolidación de la idea de lo nacional, es decir, de un Canadá con una identidad que los canadienses pudieran reconocer y, a su vez, reconocerse en ella. Con base en un mandato que la define como “una compañía de contenido”, su misión establece servir al público canadiense a través de la creación de programación audaz y distintiva, con el fin de “informar, iluminar y entretener”; cuenta con una visión que se propone enlazar a la población del país por medio de este contenido canadiense de calidad (*Ley de radiodifusión*, Sec 3(1)(m)(i-viii) 1991).

Generar una programación predominante y distintivamente canadiense significa, por un lado, tener en cuenta la diversidad que caracteriza a las regiones, a los públicos locales, y otorgar servicios especiales a dichos sectores; por otro, –y de manera simultánea– ha de proponer la idea del país como un todo, la cual ha de apegarse a la política nacional del multiculturalismo. Su producción tendría que contribuir activamente al flujo e intercambio de las distintas expresiones culturales de manera balanceada, buscando equidad para las lenguas oficiales así como para las minorías lingüísticas. Con calidad, debería contribuir a generar tanto una conciencia como una identidad nacional compartidas (lo cual no significa ni homogénea ni monolítica), con la expectativa de ser representativa de la naturaleza multicultural y multiracial de Canadá (Broadcasting and Telecommunications Legislative Review Panel 2020).

En su intención de ser congruente con la situación del Canadá del siglo XXI, el Panel de Revisión de la Ley de Emisoras o Radiodifusoras ha propuesto que la generación de contenidos

debe asegurar la soberanía cultural a través de los medios de comunicación y digitales (tipos de contenido y plataformas; objetivos de políticas para el sector que reflejen un espacio en constante transformación)³ mientras que se incorpora al mercado global. En ese mismo espíritu, otro de los objetivos a los que se debe encaminar es al de reimaginar el apoyo para el contenido canadiense en medios (lo cual de manera directa implica al objeto de estudio de este artículo, los libros que se editan en lengua inglesa), asegurando el patrocinio público para creadores canadienses (en el caso que aquí interesa: poetas, cuentistas, novelistas, ensayistas canadienses, además de mejorar los derechos del público lector) al incrementar la confianza en el ambiente digital (Broadcasting and Telecommunications Legislative Review Panel 2020).

En relación con la transformación constante de la que se trató de forma previa, en la actualidad, las redes sociodigitales pueden utilizarse como medio para difundir la literatura; en tanto promover la lectura como fortalecer a las editoriales que la publican.

Por ejemplo, al iniciar la segunda década del siglo XXI, la Asociación de Editoriales Canadienses (Association of Canadian Publisher) utilizó la Web y alguna red sociodigital para lanzar una campaña de difusión de la lectura a nivel nacional, cuyos vestigios aún existen en X (antes Twitter).⁴ No es posible

3 Es importante recordar que los medios de comunicación canadienses siempre han tenido la preocupación de ser avasallados por los estadounidenses, que consideran al Canadá anglófono como parte de su mercado nacional, para lo cual el T-MEC incluye capítulos especiales referentes a dicha preocupación.

4 Esta campaña interesa en particular porque acudió a la comunicación vía redes sociales y une a lectores con productores de libros (Reading Campaign noviembre 2009).

en este artículo medir su efectividad; sin embargo, a pesar de que sus publicaciones⁵ se siguen retuiteando y que en la cuenta continúan compartiendo noticias, en la actualidad ya no se relacionan de manera directa con la campaña de lectura. Empezó en 2012, pero no perduró. Su propósito fundamental fue crear una estrategia promotora de la lectura y reflejara “the value of reading as a tool for democracy and civic engagement, as a means to equalize the playing field for all Canadians, as a way for Canadians to learn about themselves, and as a vehicle for joy” (Williams 2012).

La campaña fue muy completa: incluía tanto un documento acerca de por qué la lectura resulta fundamental para las vidas de las personas como un paquete para la prensa para promoverla mediante la pregunta: “*what did you read today?*”,⁶ sin embargo, ni la posible promoción de eventos ni la intención de crear una comunidad lectora, que hubiera sido muy beneficiosa para la industria, garantizaron su duración.⁷ Interesa para este análisis porque su espíritu conlleva una similitud al de CBC Books: reunir a quien produce los libros con quien los lee; promover la lectura como un ejercicio cotidiano y, por tanto, consumir libros.

¿Cambia entonces la situación cuando la promoción en el ciberespacio se lleva a cabo desde una emisora nacional,

5 En este artículo se utilizará la palabra publicación como traducción de *post*.

6 El documento puede encontrarse en What Does Reading Do for Us? The National Reading Campaign (s. f.). Y el kit de prensa en APC (2012).

7 En la red existen, además, campañas relacionadas con la lectura, contra el analfabetismo (<https://abclifeliteracy.ca/> <https://abcalphapourlavie.ca/>), para incrementar el aprovechamiento de las bibliotecas locales (<https://www.windsorpubliclibrary.com/?portfolio=adult-literacy>), para la formación de clubes de lectura ([https://www.penguinrandomhouse.ca/PenguinBookClub# about-penguin-book-club](https://www.penguinrandomhouse.ca/PenguinBookClub#about-penguin-book-club)) o recomendaciones para autores (<https://utorontopress.com/resources/authors/promote-your-work/social-media-guidelines/>).

financiada con fondos públicos, mucho más sólida en el campo de la comunicación, y que tiene la posibilidad de utilizar una gama de medios, con el fin de alentar a escritores, a las editoriales nacionales y locales y –como punto culminante– llegar así a los lectores? El motivo por el que este artículo toma como estudio de caso el específico de CBC Books se relaciona con el éxito de esta iniciativa para encontrar públicos amplios a lo largo y ancho de la geografía del país que se interesen en la literatura anglocanadiense durante ya más de una década.

Bronwen Thomas (2020)⁸ señala la manera en que se han modificado los círculos de producción de los libros a partir de las distintas plataformas donde los lectores interactúan.⁹ El compromiso multimodal que ellos establecen con los libros implica que se utilicen diversos medios (imágenes, *reels*, emoticones, además de texto) para interactuar con las obras literarias, lo cual, según la autora, amplía las posibilidades de comunicación entre quienes tienen el hábito de leer y, eventualmente, conducir a la conformación ya sea de construcción de redes o de una comunidad de lectores.

La página de internet de CBC Books, alojada como una pestaña en la página general de la CBC, se lanzó por primera vez en 2008. Se estableció como una plataforma dedicada a promover la literatura para dar voz a autores y dar a conocer las literaturas canadienses. Desde su creación, CBC Books se ha

8 El libro es un documento fundamental para comprender las formas en que la producción, distribución y consumo de la literatura se ha modificado a partir de su inclusión en las redes sociodigitales. Para efectos de este artículo, interesa únicamente el aspecto de la difusión de los títulos para que los lectores lleguen a ellos.

9 Afirma que se ha conformado una cultura participativa, una co-creación mediante el reúso y la mezcla en una etapa de post-edición de los textos, un compromiso multimodal y una construcción de la comunidad.

fortalecido hasta convertirse en un espacio en línea para lectores interesados en la literatura canadiense, pero también para que los escritores entren en contacto entre sí y con sus posibles públicos, ofreciendo una amplia gama de recursos audiovisuales, escritos, recomendaciones, entrevistas e iniciativas como clubes de lectura, talleres de escritura y concursos literarios.

De manera significativa, tiene como lema ser un hogar para quienes leen y escriben. La página contiene noticias, entrevistas, novedades editoriales en lengua inglesa (lo cual incluye traducciones de autores quebequenses al inglés), registros de los libros canadienses mejor vendidos cada dos meses, listas con sugerencias, recomendaciones bibliográficas para cada estación del año, convocatorias a los certámenes literarios auspiciados por la institución (de poesía, ensayo y cuento), tips para participar en ellos y presentación de miembros de los jurados, podcasts, videos, además de las otras dos páginas, el club de lectura Canada Reads y el taller literario Canada Writes.¹⁰ Incluye ligas a otros prestigiosos premios literarios canadienses, como el Governor General's Literary Awards y el Scotiabank Giller Prize para novela, cuento y novela gráfica; por igual a microsítios de programas como *The next chapter*, con Shelagh Rogers, o *Writers & Company*, con Eleanor Wachtel (quien se retirará este verano y ha sido noticia constante en los últimos meses), donde las periodistas entrevistan escritores y discuten su trabajo. Con todo ello, la página no solo representa una fuente para invitar a la lectura, sino también

10 Sobre ellos ya he publicado artículos; la descripción de la página está incluida también en uno de ellos, pues tanto los escritos previos como éste forman parte de una investigación de largo alcance en torno a estas herramientas de la CBC para la difusión de la literatura en diversos niveles.

para dirigir a la producción de la CBC a través de medios de comunicación y redes sociales.

Tomasena¹¹ explica que, en la actualidad, la industria editorial se enfrenta a una transformación profunda que abarca diversos frentes: la publicidad, la distribución y la venta. Al revisar la página de CBC Books, resulta evidente que las estrategias de la emisora responden a estos cambios.

Con base en el concepto de campo de Bourdieu, Tomaseña (2019) propone que, en el campo simbólico literario, las luchas se estructuran alrededor de un principio de doble jerarquización. En primer lugar, la consagración específica que corresponde al prestigio literario, un principio autónomo, dado por el reconocimiento simbólico de otros artistas: en CBC Books esto sucede a través de la promoción de certámenes literarios tanto para manuscritos inéditos en géneros que no son los más comerciales (como la poesía, el ensayo y el cuento), donde concursan escritores emergentes, como para libros ya publicados en Canada Reads.¹² En segundo lugar está el éxito comercial, un principio heterónimo relacionado con el campo económico y de poder, que se expresa tanto en éxito de ventas como en premios: en la página de CBC Books el impulso de este último está íntimamente ligado con el anterior, pues al promover concursos, se incentiva la participación de nuevas voces, asegurando el prestigio y la consagración de las obras que resultan premiadas, lo cual (como se constata en las listas que la misma página publica) redundan en el éxito comercial

11 El análisis de Tomasena (2019), quien retoma como marco teórico a Bourdieu sobre la difusión de libros, resulta adecuado, aunque se aboca a una plataforma distinta.

12 Canada Reads comenzó en la radio en 2002. Se le considera el club de lectura más grande del país. Sobre sus estrategias de creación de comunidades digitales de práctica ya he publicado un artículo.

que favorece tanto a las grandes editoriales como a las pequeñas independientes.

La página de CBC Books, junto con sus vertientes en redes sociodigitales, pone en un plano de alta visibilidad la creación local y nacional, y se apoya en la literatura y en la discusión alrededor de ésta para también fomentar la unidad nacional multiculturalista al mismo tiempo que permite la identificación regional. Sin embargo, solo lo hace en inglés, lo cual puede reforzar la paradójica idea de que lo multicultural canadiense se expresa en la lengua mayoritaria, es decir, de los colonizadores blancos.

Paradójico, es cierto, porque aunque la dominación lingüística puede considerarse perniciosa, también hay logros y beneficios. Mientras se abona a la posibilidad de profesionalización de la escritura y a la consolidación de un canon literario, se está cumpliendo el mandato de la institución cultural, no solo a través de la promoción de la lectura en lengua inglesa (tanto de las mayorías anglosajonas como de las minorías que se expresan en este idioma), sino igual por la incentivación de la escritura, de la producción literaria anglófona como parte esencial de la conformación de las culturas regionales y la nacional.

Ahora bien, si esto se puede llevar a cabo de manera exitosa a través de una plataforma como Facebook ¿cuál sería el papel de Instagram en la consolidación de esta misión de la CBC en el siglo XXI?

Instagram y la literatura anglocanadiense

Instagram se distingue de otros medios sociodigitales como un espacio donde, mediante un foco visual, se busca que los usuarios se comuniquen, como afirman Leaver, Highfield y

Abidin (2020).¹³ Su relevancia es tal que afirman: “the material world has sought to become ‘Insta-worthy’ in redesigning practices, cultural institutions and material spaces” (2020, 43).

¿Cómo aprovechar, entonces, esta cualidad visual no solo para difundir la literatura anglocanadiense sino también para crear una comunidad virtual? Si, como se señaló en un inicio, la CBC juega un papel vital en la sociedad canadiense en el siglo XXI al informar, reflexionar, fomentar la escritura y la lectura, así como apoyar a escritores, lectores y editores canadienses de diversas maneras, ¿qué papel puede jugar esta plataforma para esos fines?

Primero, se debe hablar de manera más general sobre la difusión de la literatura canadiense en la plataforma. Instagram puede ser una valiosa herramienta para ello en tanto plataforma visual con millones de usuarios activos, pues ofrece una amplia audiencia para promover la literatura y los autores canadienses, más allá de sus fronteras. Al utilizar las funciones y al aprovechar la amplitud de la audiencia de Instagram, los editores y autores pueden llegar a nuevos lectores, impulsar la literatura canadiense y crear un sentido de comunidad lectora y conocedora del actual panorama literario perteneciente a Canadá. Instagram representa una plataforma ideal para detectar el compromiso multimodal de los lectores del que Bronwen habla (2020). Ello porque, a través de esta, los editores pueden mostrar nuevos lanzamientos, compartir eventos y lecturas de autores, así como presentar extractos y reseñas de libros.

Si la conversación no se desarrolla al pie de las imágenes compartidas, ya sea por las casas editoras o por los escritores,

13 Todas las observaciones generales se realizan tomando como base este profundo estudio acerca de esta plataforma.

los hashtags #canadianliterature, #canlit y #readcanadian pueden ayudar a conectar a los lectores con autores canadienses y su trabajo. Sí es cierto que al usar características como Instagram Live e Instagram Stories “all Instagram users co-create each other” (Leaver *et al.* 2020, 57), el contacto en tiempo real puede promover aún más el acercamiento a los textos y fomentar un sentido de comunidad entre ambas partes.

CBC Books en Instagram, ¿la creación de una comunidad digital lectora?

Ilustración 1

Captura de pantalla de carátula de Instagram de CBC Books



Fuente: Tomado de Instagram de CBC Books (2023).

CBC Books lanzó su cuenta de Instagram en 2017. En ella se presenta contenido visualmente atractivo relacionado con

la literatura canadiense, incluidas recomendaciones de libros, citas de autores y vislumbres detrás de escena de la programación y los eventos de CBC Books. La cuenta ha crecido en popularidad y en la actualidad tiene más de 40 000 seguidores y sigue más de 2 000 perfiles, básicamente relacionados con la escritura, la producción y distribución editorial o la traducción. Se ha convertido en un destino popular para los amantes de los libros canadienses para descubrir títulos nuevos, interactuar con el contenido literario y participar en discusiones relacionadas con las obras.

Laestadius (2017) señala que es posible encontrar una gran riqueza de datos de Instagram, pero concluye que aún son necesarios acercamientos nuevos que no solo se basen en las imágenes sino en la combinación de los pies de fotos, los hashtags y los comentarios. También subraya que las diferencias en los soportes de las plataformas harán que las comunidades se comuniquen de distintas maneras. Esta es una razón por la cual en este análisis interesa no únicamente la imaginaria que se utiliza en la difusión de los libros, sino también la respuesta que los usuarios tienen ante ella para responder a la pregunta de si Instagram permite la conversación que conllevaría a la creación de una comunidad.¹⁴

Si se considera, como dice Menéndez de la Cuesta, que una comunidad lectora es “un grupo de personas que comparten

14 Siguiendo a Kozinets (2010), se entiende a una comunidad digital como un grupo de personas que interactúan entre sí principalmente a través de canales digitales como foros en línea, plataformas de redes sociales, aplicaciones de mensajería o mundos virtuales. Los miembros de una comunidad digital pueden compartir intereses, objetivos, valores o experiencias comunes y utilizar tecnologías digitales para conectarse, colaborar e intercambiar información o recursos. Las comunidades digitales pueden basarse en diversos factores, como la ubicación geográfica, la profesión, los pasatiempos, la identidad o la cultura, y pueden existir en diferentes plataformas y dispositivos.

un modo de leer”, lo cual, según el autor, comprende “objetos de lectura, ritmos, motivaciones y espacios comunes, hábitos de socialización en torno a la lectura”, es decir, “prácticas compartidas” que llegan “a conformar rituales conscientes y consensuados” o “asumirse de manera tácita por lectores afines” (2020, 1). Para Bronwen ello se relacionaría con las culturas participativas (2020, 9).

¿Cómo se construiría tal comunidad? ¿Cómo se establece la conversación que la construiría? Dado que Instagram proporciona una plataforma visual para que la CBC comparta fotos y videos de los libros y quienes los escriben, serían algunas características –como los hashtags y el etiquetado– lo que facilitaría a los usuarios encontrar y conectarse con personas interesadas en la literatura en general y en la canadiense, en particular. ¿Sucede esto, de hecho? Sí, debido a la variedad de particularidades que permiten a los usuarios interactuar entre sí y construir comunidades en torno a la literatura como interés compartido: curiosamente esto sucede más fuera del propio perfil de CBC Books, a través de los hashtags, que posibilitan a los usuarios categorizar su contenido y facilitar que otros lo encuentren. Incluso, buscar los relacionados con CBC Books y Canada Reads y unirse a conversaciones sobre esos temas.

Además, ya que el algoritmo de Instagram está diseñado para mostrar a los usuarios el contenido que resulta más relevante para ellos en función de sus intereses e historial de participación,¹⁵ la exploración en los hashtags lleva a contenidos similares relacionados no solo con los libros, sino también con librerías, editoriales y personas que se dedican a la crítica literaria

15 Tanto Leaver, Highfield y Abidin (2020) como Laestadius (2017) profundizan ampliamente en el funcionamiento del algoritmo, en lo que no se ahondará.

Las comunidades virtuales...

o periodistas especializados que entrevistan autores canadienses. En todo ello radica tanto la socialización como el ritual, ya sea consciente o tácito.

Ilustración 2
Publicación en Instagram de CBC Books



Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

La interacción que llevaría a la conformación de la comunidad lectora, entonces, se da en diversos niveles. Por ejemplo, Instagram tiene la sección “Explorar”, que recomienda contenido basado en los intereses y la actividad de los usuarios en

la plataforma. Esta característica hace que sea más fácil descubrir contenido nuevo y conectarse con otras personas que se suscriben al perfil de CBC Books o que siguen los hashtags que se derivan de ella. A partir de los descubrimientos de los usuarios, se daría no solo la suscripción al perfil sino, en muchas ocasiones, la participación en el hashtag, como se verá más adelante (véase *Ilustración 2*).

Datos CBC Books en Instagram

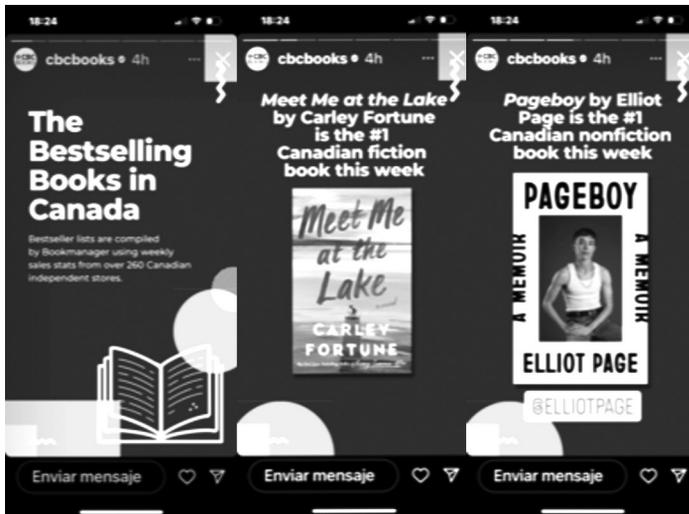
En los meses que se realizó el rastreo para este artículo se descubrió que, en general, y a pesar de la cantidad de seguidores (40.5 mil), estos no tenían tantas interacciones entre sí y eran multimodales: emoticones, comentarios o, a través de los hashtags, ligas a imágenes relacionadas con libros, librerías, bibliotecas. Hay, por lo menos, tres publicaciones a la semana, las cuales conforman distintos tipos: noticias, anuncios de entrevistas, anuncios de publicaciones de libros nuevos, convocatoria de premios, listas largas y cortas de nominaciones en certámenes de obra original en distintos géneros literarios o de libros publicados, anuncio de ganadores de los premios, *writing tips* o consejos de escritura que los autores dan a quienes van por ese camino, lo relacionado con el certamen Canada Reads.

Además, están las recomendaciones de lectura propiamente dichas, que se publican en relación con fechas emblemáticas: listas para leer en cada una de las cuatro estaciones, el día de la madre o del padre y otras sumamente importantes para subrayar el multiculturalismo al cual se debe la institución: el mes de la diversidad sexual, el mes de la herencia indígena, el de la afrocanadiense, el de la asiática.

En el ejemplo de historia que aquí se presenta, se posibilita ver de dónde se obtiene la información para llevar a cabo las listas de los títulos más vendidos, de tal modo que se deslindan de las campañas de publicidad de las cadenas de librerías o de los grandes conglomerados de editoriales, con lo que se establece la independencia de la CBC de intereses meramente comerciales. También, se nota la diversidad de los libros anunciados, sin que se haga preferencias por géneros literarios o por el origen de los escritores. No hay comentarios críticos al respecto de los títulos por parte de la administración del perfil ni tampoco la factibilidad de leer si los usuarios han respondido a la presentación de los títulos.

Ilustración 3

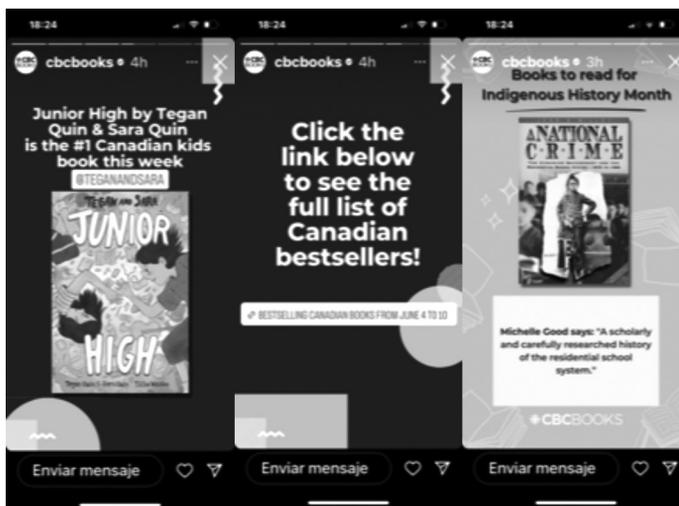
Ejemplo de la promoción que realiza CBC Books en Instagram



Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

Ilustración 4

Ejemplo de la promoción que realiza CBC Books en Instagram



Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

Ahora bien, ¿cómo es que estas publicaciones se diferencian unas de otras? El formato de estas constituye el mismo según el tipo de publicación. Las entrevistas tienen una frase que atrapa la atención y casi siempre cuentan con una liga que lleva a los usuarios a otro tipo de plataformas o medios de la CBC; los anuncios de publicaciones recientes siguen la forma de una develación; en cuanto a la promoción de libros, cuentan con una breve descripción de estos y menciones de sus autores. En general, los textos agregados en las publicaciones suelen ser cortos, con imágenes llamativas. Y, en casi todos los casos, la interacción verbal resulta casi nula, más bien se da a través de emoticones. Aunque la administración hace preguntas y pide comentarios, estos llegan a ser pocos; en muchas ocasiones, los autores mencionados agradecen la publicación.

Llama la atención –como la noticia más seguida– el aviso de la futura jubilación, después de 43 años de carrera, de Shelagh Rogers, titular del programa de radio de la CBC llamado *The next chapter*, donde ha entrevistado a cientos de autores canadienses (y oriundos de otros lares) y cuyo programa ha sido parte fundamental de CBC Books. De manera excepcional, las reacciones que dicha conversación ha generado no solo se expresan en *likes* sino en opiniones favorables acerca de su contribución a la difusión de la literatura en los medios públicos del país (es decir, más allá de las redes sociodigitales).

Ilustración 5
CBC Books y la futura jubilación de Shelagh Rogers



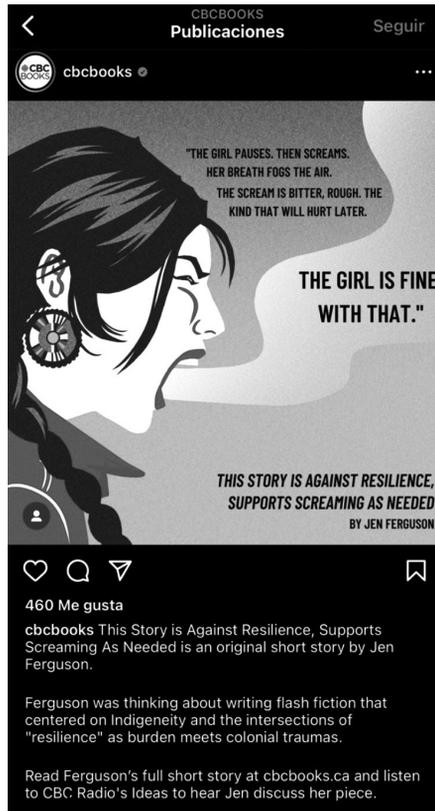
Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

¿De qué otra manera se genera la comunidad lectora?

Derivado de la iniciativa oficial de la radiodifusora, el hashtag #cbcbooks (que cuenta con más de cinco mil publicaciones) representa otra forma de conversación, más creativa por parte de los usuarios.

Ilustración 6

Publicación promocional de CBC Books en Instagram



Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

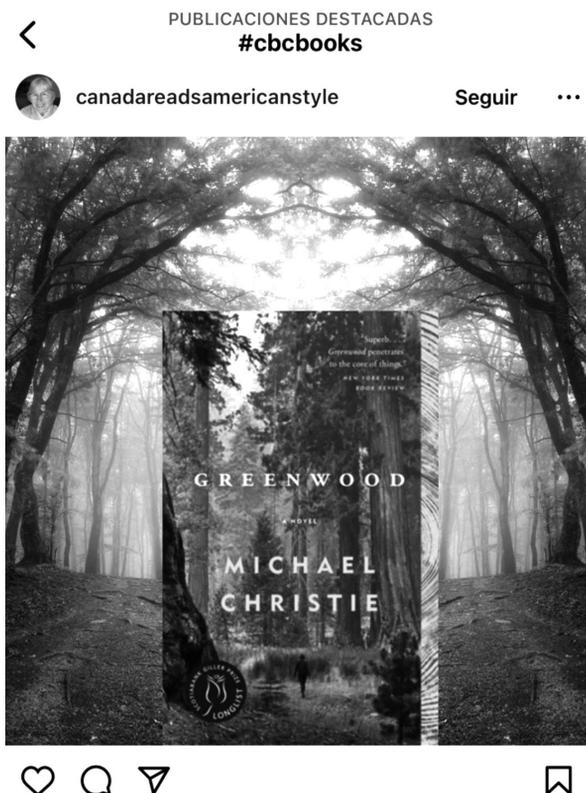
En el rastreo, se puede concluir que los usuarios interactúan mucho más con las publicaciones que tienen que ver con los autores indígenas y con los anuncios del certamen CBC Canada Reads. Por ejemplo, todo el mes de marzo se dedica casi al 100 por ciento a Canada Reads, que también cuenta con su hashtag. La interacción multimodal que deriva en la construcción de una comunidad se muestra en que –en ambos hashtags– la gente sube fotos de los lomos de las listas de libros, de los ejemplares que han obtenido en préstamo de las bibliotecas locales, de los escaparates de librerías locales, y una muy importante: de libros abiertos junto a tazas de café o en el paisaje o dentro de los hogares de quienes suben la publicación, lo cual indica intimidad, práctica lectora gozosa, la literatura como parte de la cotidianidad de los usuarios.

Aprovechando la plataforma de Instagram, un rasgo que amplía la comunidad más allá de la institución (CBC), pero que sigue aludiendo a la literatura canadiense como un todo (la escritura, la publicación, la difusión y la lectura) radica en que las personas que utilizan el #cbcbooks para subir fotos de sus publicaciones o de lo que están leyendo, por ejemplo, aunque no tenga que ver con la CBC. Aquí, la conversación se da de otra manera: precisamente alojando la imagen y el texto en el hashtag y la interacción no es con comentarios sino con signos de me gusta.¹⁶

16 En el presente se han sistematizado las distintas publicaciones que se suben a la plataforma clase, incluso el formato resulta identificable según el tipo de cada una de ellas. En el pasado, experimentaban con publicaciones de videos, con citas de autores, pero esto se descartó.

Ilustración 7

Imagen y texto en el hashtag y la interacción con signos de “me gusta”



59 Me gusta

canadareadsamericanstyle Many have written eloquent reviews of Greenwood, so I'll simply include a quote from my latest favorite literary character, Everett:

Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

Es así que, surgido de una iniciativa oficial, el hashtag funciona como herramienta que genera tanto conversación en torno a autores y libros como una comunidad alrededor del interés

específico por la literatura canadiense que se produce o se traduce al inglés. Lo interesante es que este hashtag no categoriza a partir de la literatura, en general, sino de la iniciativa de CBC Books, en particular. Así que este hashtag particular, derivado de una iniciativa de una institución cultural federal canadiense, constituye el vehículo que permite a los usuarios categorizar su contenido en función de temas que CBC Books va colocando en la pantalla.

Cuando los usuarios agregan #cbcbooks a su publicación, muchos más pueden hacer clic en él y, al hacerlo, descubren otras publicaciones que han usado el mismo hashtag y de esa manera van generando la conversación, el compromiso multimodal, la comunidad lectora, pues el hashtag ayuda a organizar el contenido relacionado con este interés específico, lo que facilita a los usuarios encontrar e interactuar con publicaciones relevantes para la difusión de libros y autores canadienses. Además, #cbcbooks fomenta la participación y el compromiso de quienes lo alimentan al facilitar las conversaciones (véase *Ilustración 8*).

Entonces, al incluir #cbcbooks en sus publicaciones, los usuarios señalan su participación en la comunidad que quiere difundir o discutir sobre la literatura anglocanadiense. Otros usuarios que estén interesados en ese tema pueden unirse a la conversación usando el mismo hashtag en sus propias publicaciones o comentando las existentes. Esto fomenta la interacción, la discusión y la formación de una comunidad en torno al interés compartido, pero –como se puede ver en el ejemplo presentado– también el uso de bibliotecas locales y la compra de libros en beneficio de la industria editorial. Esta dinámica amplía el alcance de la conversación más allá de los seguidores del perfil oficial de CBC Books, permitiéndoles conectarse

con una comunidad más amplia de personas que comparten el interés en leer y hablar de libros. Con el tiempo, a medida que más usuarios se van involucrando con #cbcbooks, surge un sentido de comunidad. Los participantes regulares y los seguidores del hashtag pueden desarrollar relaciones, reconocer las contribuciones de los demás y formar conexiones basadas en sus intereses compartidos, difundiendo actividades que suceden en locales específicos, promoviendo clubes de lectura, alentando la participación en certámenes literarios.

Ilustración 8

Participación y compromiso de seguidores de CBC Books en Instagram



Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

Las comunidades virtuales...

Este aspecto de construcción de comunidad fortalece los lazos entre usuarios-lectores y fomenta este tipo de conversación que no necesariamente se basa en palabras, sino que haya entre ellos interacciones continuas.

CONCLUSIONES

Ilustración 9
Promoción de Canada Reads en Instagram



Fuente: CBC Books en Instagram (2023).

Las redes sociodigitales han modificado el campo literario de diversas maneras. Importa, en este artículo, sobre todo su difusión y, a partir de ella, la posibilidad de ir generando

comunidades lectoras. Instagram, según Sánchez y Aparicio, representa la principal red de proyección que puede producir liderazgos capaces “de marcar con una imagen el modo de proceder (de comprar o de pensar)” (2020, 4), o en este caso, de leer y discutir lo literario, de miles de personas.

La promoción de la lectura que la CBC realiza en Instagram no es especializada y es inclusiva en cuanto a la presentación de todos los géneros literarios, autores de muy diversos orígenes, recomendaciones para todas las edades y gustos. Sus contenidos se refieren tanto a la creación literaria, como a la producción y al consumo. Y, a partir de esta variedad, se va derivando una conversación paralela, de generación de contenidos propios unidos por un #, pero donde el hilo conductor siguen siendo, siempre, los libros canadienses.

CBC Books en Instagram ofrece una variedad de recursos y características, incluyendo reseñas de libros, entrevistas con autores, noticias literarias y recomendaciones, basadas en una imagen de origen y desempeña un papel importante en el fomento de una cultura literaria que –desde el punto de vista del cual el perfil propone– constituye un mundo vibrante que celebra el rico patrimonio literario del país. Algunas críticas podrían considerar que esta presentación al público puede ser optimista o estar idealizada. Sin embargo, funciona para dar a conocer una cara de la literatura canadiense actual.

Desde la observación de las publicaciones en la plataforma, resulta posible concluir que CBC Books en Instagram intenta desarrollar una comunidad de lectores canadienses a través de varias estrategias, que incluyen la promoción de autores naturales de Canadá al anunciar sus obras en la inmensidad de usuarios de Instagram, y presentarlos como una amplia gama de talentos, en busca de alentar a los lectores a participar en la

plataforma y construir una comunidad de amantes de los libros interesados en la literatura canadiense. También se aboca a la cobertura de eventos literarios del país, como certámenes, presentaciones de libros, entrevistas, ferias de libros, lecturas y festivales de escritura, lo cual lanza a los usuarios a la presencialidad, además de llamar la atención no solo sobre quienes ya conforman el canon sino también sobre los autores emergentes y su trabajo.

La interacción con los seguidores de CBC Books no es tan obvia, aunque el perfil pide y ofrece recomendaciones, regala obsequios y, en ocasiones, responde a comentarios, mas por propia experiencia se ha de decir que lo hace con mensajes o correos programados. CBC Books comparte contenido relacionado con libros, como reseñas, extractos y miradas detrás de escena de la industria editorial. Esto ayuda a mantener a los lectores canadienses comprometidos con la plataforma y les proporciona información valiosa sobre el mundo de la literatura.

No obstante, el uso creativo de #cbcbooks muestra que la construcción de una comunidad lectora bajo el techo de la CBC ha tenido un moderado éxito. En general, al presentar autores canadienses, cubrir eventos literarios, interactuar con seguidores y compartir contenido relacionado con libros, CBC Books en Instagram desarrolla lectores de dicha nación y fomenta la colectividad en torno a la literatura nacional. La constante actividad en la plataforma ayuda a incentivar un sentido de comunidad entre dichos lectores y los alienta a compartir sus propias experiencias de lectura y sugerencias con otros.

Por último, la promoción de la lectura implica la visibilización de autores de múltiples orígenes y deja ver que CBC Books impulsa la idea de un Canadá multicultural e inclusivo. ¿Qué mejor manera de hacerlo que a través de los libros?

REFERENCIAS

- Association of Candian Publishers (ACP). 2012. Independent Publishers Ask Canadians, “What Did You Read Today?”. Comunicado de prensa (consultado el 15 de septiembre de 2022). <https://publishers.ca/wp-content/uploads/2016/05/ACP-release-NationalReadingCampaign.pdf>.
- Broadcasting and Telecommunications Legislative Review Panel. 2020. *Final Report: Canada’s Communication Future: Time to Act* (consultado en noviembre 2022). <https://www.ic.gc.ca/eic/site/110.nsf/eng/00012.html#Toc26977848>.
- Bronwen, Thomas. 2020. *Literature and social media*. Londres: Routledge.
- CBC. s.f.a. Books. <https://www.cbc.ca/books>.
- CBC. s.f.b. Mandate. <https://cbc.radio-canada.ca/en/vision/mandate>.
- CBC. s.f.c. Canada Reads. <https://www.cbc.ca/books/canadareads>.
- CBC. s.f.d. Canada Writes. <https://www.cbc.ca/books/canadawrites>.
- CBC Books. s.f. Perfil de Instagram de CBC Books (consultado entre enero 2022 y mayo 2023). <https://www.instagram.com/cbcbooks/?hl=es>.
- CBC Books. 2009. Perfil de Twitter de CBC Books (consultado en septiembre de 2022). <https://twitter.com/readingcampaign>.
- Eaman, Ross A. 2021. “CBC/ Radio-Canada”. *The Canadian Encyclopedia*. Historica Canada. Artículo publicado el 9 de abril de 2012, editado el 26 de febrero de 2021. <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/canadian-broadcasting-corporation>.

- Elche L., M. y Santiago Yubero. 2020. “Influencia del hábito lector en el empleo de Internet: un estudio con jóvenes universitarios”. *Investigación Bibliotecológica*, núm. 33 (consultado en junio 2023). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X2019000200051&script=sci_arttext.
- Kozinetz, Robert V. 2010. *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. Londres: Sage.
- Laestadius, L. 2017. “Instagram” en *The SAGE Handbook of Social Media Research Methods*. Luke Sloan y Anabel Quan-Haase (eds.). Londres: Sage, pp. 573-592.
- Ley de radiodifusión, Sec 3(1)(m)(i-viii). 1991. *Broadcasting Act* (consultado en mayo de 2023). <https://laws.justice.gc.ca/eng/acts/B-9.01/>. Citada en <https://cbc.radio-canada.ca/en/vision/mandate>.
- Leaver, T., T. Highfield y C. Abidin. 2020. *Instagram. Visual Social Media Cultures*. Cambridge, UK: Polity.
- Menéndez de la Cuesta G., A. 2020. “Comunidades de lectores ahora” [en línea], *Cuadernos del ahora*. España: Universidad Complutense de Madrid (consultado en junio de 2023). https://eprints.ucm.es/id/eprint/62766/1/Men%C3%A9ndez_de_la_Cuesta-Comunidades_de_lectores-Cuadernos_del_ahora.pdf.
- Reading Campaign. s.f. <https://twitter.com/readingcampaign>. Noviembre 2009 (consultado en septiembre de 2022). <https://studylib.net/doc/8853485/what-does-reading-do-for-us%3F---the-national-reading-campaign>.
- Sánchez G., R., y P. Aparicio Durán. 2020. “Los hijos de Instagram. Marketing editorial, poesía y construcción de nuevos lectores en la era digital”. *Contextos educativos*, núm. 25: 41-53 (consultado en mayo de 2023). <http://doi.org/10.18172/con.4265>.

- Tomasena, J. M. 2019. "Negotiating Collaborations: BookTubers, The Publishing Industry, and YouTube's Ecosystem". SAGE, octubre-diciembre: 1-12 (consultado en octubre de 2022). <https://doi.org/10.1177/2056305119894004>.
- Williams, L. A. 2012. "Canadian National Reading Campaign prepares for fall launch". Publishers Weekly, 9 de julio (consultado en noviembre 2022). <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/publisher-news/article/52192-canadian-national-reading-campaign-prepares-for-fall-launch.html>.

Investigación acción de equipos interdisciplinarios que buscan estudiar comunidades digitales transnacionales: hacia un mapa de desafíos

JUAN CARLOS BARRÓN PASTOR

Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM

*No research without action,
no action without research*

Kurt Lewin

INTRODUCCIÓN

Las comunidades digitales conforman agrupaciones sociales alrededor de un interés en común. Estas han crecido de forma exponencial en número y diversidad temática. Se dice que son transnacionales cuando se da “una forma específica de intensificación de las relaciones sociales, culturales, políticas y económicas que trascienden los espacios nacionales” (Pries 2017, 10). La investigación académica ha mostrado que estos grupos tienen un impacto importante en la sociedad contemporánea en tanto el acceso a información, la producción de conocimiento, el aprendizaje formal e informal,

las relaciones personales y laborales, el activismo social, la participación política, así como en los sistemas de soporte y solidaridad de los pueblos (Mercado 2023).

Previamente, se ha explicado (Barrón 2022): para que las comunidades digitales se formen e interactúen es necesario que cuenten con una infraestructura ciberespacial que dote –a cada interacción de dichas colectividades– de dos entornos simultáneos: el universo circundante, percibido como una realidad totalizadora a partir de la propia acción que se ejerce de manera recíproca, desde dentro de la plataforma en donde una persona se encuentre; y el pluriverso observable, que desempeña el papel de entorno indirecto, y hace posible la actividad digital, aunque no se le tenga presente.

En el mundo periférico estaría la interconexión de plataformas, algoritmos, datos y usuarios que Sued (2021) ha identificado como componentes clave de la vida digital, y en el pluriverso perceptible se encontraría a los actores materiales, empresas públicas y privadas que proporcionan el equipamiento de hardware y software, tanto para el indispensable funcionamiento de la plataforma, como de protagonistas mediadores invisibilizados que van extrayendo datos con los que funcionan sus negocios, ya con fines comerciales o de vigilancia.

Por supuesto, ha sido polémico considerar a estos grupos de usuarios como comunidades; sin embargo, en el caso de las colectividades no presenciales de aficionados, construye una forma de membresía en la que se comparten discursos y prácticas, pero sobre todo una creciente intimidad y acercamiento afectivo. A pesar de carecer de un territorio o una historicidad de resistencia en términos clásicos, sí es posible observar que la interacción puede estar construyendo formas de comunidades que crean identidades y resistencias, y están disputando

el control del ciberespacio, empujando los márgenes impuestos por quienes producen los entornos que hacen posible la vida digital (Barrón 2023b).

¿Cómo estudiar las comunidades digitales? En la última década han proliferado gran cantidad de textos que buscan ir dando pistas para el estudio de medios digitales, entre los que destacan, desde luego a escala internacional, el manual de Sloan y Quan-Haase (2017) con respecto al análisis de aquellos medios de comunicación social, y en México se valoran los esfuerzos, por ejemplo, el coordinado por Flores-Márquez y González Reyes (2021). Del primero resalta que ofrece herramientas con el fin de estudiar a profundidad lo que aquí se ha denominado plataformas y datos, y aporta no solo metodologías cuantitativas y cualitativas enfocadas a la investigación de estos dos componentes de la vida digital, sino también contribuye con elementos éticos indispensables encauzados a cualquier trabajo en este campo (Beninger 2017), e incluye un capítulo que puede servir de guía para la construcción de equipos interdisciplinarios, como los que atañen a este volumen y que se utilizarán tal pauta para la reflexión de este capítulo (Quan-Haase y McCay-Peete 2017). Del segundo libro mencionado, el foco se mueve hacia la cultura digital, en donde principalmente se encuentran propuestas con la finalidad de perfilar usuarios, movimientos sociales y acciones colectivas, así como herramientas etnográficas aplicables en este campo.

Desde la perspectiva de la Sociocibernética Crítica se busca explorar cómo se producen las comunicaciones en las interacciones sociales no presenciales, como nodos fuertemente influidos por el diseño de la plataforma y los algoritmos que la caracterizan, la infraestructura de los entornos arriba mencionados, y las relaciones de poder que se producen y reproducen

con las interacciones no presenciales y que retroalimentan conexiones y códigos sociales del espacio social presencial también (Barrón 2018). El reto radica en continuar trabajando en la síntesis propuesta por Wolf (1987), en donde el análisis administrativo se complementa con elementos de teoría crítica; y por González Casanova (2004) cuya perspectiva de complejidad incorpore también cuestiones de teoría crítica.

En estos espacios de confluencia de comunicaciones, informaciones y poderes, se produce una amplia gama de actos comunicativos que conllevan producción de agencias individuales y grupales, rebeliones, reproducciones inconscientes o acríicas, violencias, etcétera. Prácticamente todas podrían pasar desapercibidas, pero algunas tendrán un efecto gravitacional que se ha denominado *atractor doxático* (Barrón 2023a), haciéndose casi irresistible su propagación y viralización, generando infodemias, que resultan muy útiles para la expansión del capitalismo digital y de vigilancia.

Cabe mencionar aquí el programa de investigación creado por Jorge González, Margarita Maass y José Amozurrutia (2015), para el Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades. El cual, de manera sistematizada, ha buscado crear una cibercultura en la que comunidades emergentes de conocimiento y de práctica interactúen para construir informaciones, comunicaciones y conocimientos sobre ellos mismos y que les permitan resolver los problemas que se vayan planteando juntos (González *et al.* 2015).

Es importante destacar que al investigar a una comunidad digital resulta casi irresistible volverse parte de ella, y posiblemente al analizarla, también gustaría que esos espacios o interacciones fueran mejores; tal vez menos violentos quizá más veraces, o simplemente más vivibles y agradables. Debido

a lo anterior, la investigación acción se plantea como una estrategia investigativa potencialmente adecuada para estudiar las comunidades digitales y –al hacerlo– reflexionar sobre el funcionamiento de aquellas que por igual las estudian y que no en pocas ocasiones son digitales también, o al menos híbridas. De acuerdo con John Elliott (1991), la investigación acción representa una forma colectiva, autorreflexiva, de cuestionarse, en la que los participantes de una situación social buscan conducir y mejorar la racionalidad y la justicia de un fenómeno o práctica social y el entendimiento que los mismos participantes valoran de su propia situación en dicha práctica.

Así, autoras como Patricia Almaguer han explicado que –a través de su amplia experiencia– “reflexionar sobre lo hecho permite ganar claridad y pasar a un nivel de abstracción tanto de la investigación como de la acción para analizar el proceso en sus diferentes etapas y seguir afinando la [investigación acción participativa] en otro tipo de contextos socioculturales” (Almaguer-Kalixto 2013, 161).

Dicho lo anterior, en la actualidad dos entidades de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM): el Centro de Investigaciones sobre América del Norte (CISAN) y el Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas de la Información (IIBI) (a los que próximamente se está proyectando la incorporación de otras más) están promoviendo la formación de equipos de investigación interdisciplinaria e interinstitucional que vayan aportando elementos para la investigación de comunidades digitales, y este capítulo forma parte de ese esfuerzo. De manera paradójica, al estudiar comunidades digitales transnacionales, de alguna manera estos mismos equipos han devenido en una; con algunas interacciones presenciales y con integrantes predominantes de México, sí, pero también se podría considerar

como comunidad digital transnacional de práctica que estudia a otras.

El objetivo de este capítulo radica en ofrecer, por un lado, una reflexión sobre los retos para formar equipos de investigación interdisciplinaria e interinstitucional, siguiendo lo señalado por Quan-Haase y McCay-Peete (2017); y por otro, cuestiones de investigación-acción participativa (Elliot 1991), que pudieran servir como un andamiaje para pensar cómo diseñar o construir equipos de investigación interdisciplinaria para el estudio de comunidades digitales transnacionales de una manera participativa y con fines de mejoría. Para ello, se explora, primero, cómo bajar un conjunto de planteamientos que se pueden ir trabajando con herramientas según la Sociocibernética Crítica y, segundo, cómo se podría edificar un puente con las practicidades que hasta el momento se han encontrado al intentar investigar la mezcla inconsistente de informaciones que surgen al intentar trabajar de manera colaborativa para estudiar comunidades no presenciales y, al hacerlo, construir una más.

DESARROLLO

Retos para formar equipos interdisciplinarios e interinstitucionales

Factores motivacionales

Motivación es un concepto ambiguo que admite diferentes constructos según la perspectiva que se trabaje (Cook y Artino 2016). Ryan y Deci (2000) han desarrollado una teoría que muestra la existencia de factores extrínsecos e intrínsecos para promover la motivación con el objetivo de aprender de

una persona o un grupo de ellas (finalidad última de cualquier equipo de investigación). Los intrínsecos, relacionados con la curiosidad, el goce o el reto, podrían estar relacionados con factores neurobiológicos emocionales y de toma de conciencia de sí, como lo ha planteado Antonio Damasio (2000), siguiendo a Spinoza. En cuanto a los extrínsecos, Ryan y Deci (2000) muestran que resulta clave entender la manera en que se internalizan las presiones o demandas externas, con el fin de lograr una motivación inicial, primero, y mantenerla durante un periodo, después; asimismo, se debe buscar que las regulaciones internalizadas y las externas logren asimilar ciertos valores grupales a una actividad individual coordinada con el equipo, de tal modo que la autorregulación de la motivación vaya alineando los factores intrínsecos con los extrínsecos en cada caso.

Complejidad

La autorregulación constituye un componente clave de cualquier sistema complejo (García 2006). Si se considera un equipo como una expresión compleja dentro de otros sistemas, lo que cada persona aporta o retroalimenta a un grupo, por ejemplo, como una acción hacia la consecución de objetivos, y a la vez, el equipo en el que se organiza de alguna manera aporta expectativas, demandas y beneficios que retroalimentan la compaginación de valores. Este proceso de retroacción exige un mantenimiento afectivo y cognitivo que promueve y acrecienta, o al menos mantenga, la motivación. Lo anterior resulta particularmente importante en etapas en las que el cansancio, la salud, o las razones y las emociones para continuar un trabajo, se dificulten y haya que prevalecer, digamos de manera estoica.

Potencial creativo

Paulus y Coskun (2017) explican que la colaboración creativa en un grupo se promueve a través de sinergias en donde la motivación se logra creando condiciones en las cuales las reglas del grupo se cumplen, se otorgan reconocimientos justos a los integrantes de los equipos que consuman metas de trabajo, pero también de creatividad e innovación, y se evita la apropiación del crédito debido a ciertas ideas o acciones por parte de personas con mayor influencia o poder en las interacciones. Para promover la creatividad, es necesario crear condiciones y contextos que incentiven el aprendizaje, la conversación y la valoración positiva de los saberes y logros de cada integrante del equipo.

Un reto trascendente que puede afectar en particular a equipos multi e interdisciplinarios reside en que las tareas creativas en diferentes disciplinas pueden ser de muy distintas naturalezas. Por ejemplo, la manera en que se expresa la creatividad al resolver una falla en un equipo de cómputo, al crear una base de datos o al determinar las categorías de un análisis, quizá no parecer difícil a los ojos de otros integrantes no especializados o no ser comparables en cuanto a la valoración de los resultados obtenidos por una actividad.

Retos tecnológicos

Entre los retos tecnológicos que mencionan las autoras cuya estructura se está siguiendo para este texto (Quan-Haase y McCay-Peete 2017), hay tres de distinta naturaleza; en primer lugar, los relacionados con la recolección de pedazos de datos que se puedan arrancar de las plataformas de las que se están obteniendo. Por ejemplo, la dificultad para volver a encontrar una imagen que se vio en Facebook, recuperar los comentarios

de un tuit. Debido a que, como lo señala Byung-Chul Han (2021), la información es aditiva y acumulativa, la manera en la que las plataformas mantienen su dinamismo es precisamente complicando su extracción.

En segundo lugar, la capacidad económica para adquirir algún software de análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como la actualización de las tablas o bases de datos, que haya tiempo para diseñar, y rediseñar las categorías de captura y análisis, además de mantener en sinergia colaborativa de quienes están haciendo “la talacha” con los que están haciendo el trabajo “intelectual”.

En tercer lugar, no señalado por las autoras, pero que se infiere de textos relacionados con el uso en las universidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), no es lo mismo saber utilizar “diestramente”, como usuario, ciertas plataformas para cumplir funciones sociales de Habitat (p. ej. Alexa), Trabajo (p. ej. Outlook), Circulación (p. ej. Waze) u Ocio (p. ej. Tik Tok), que contar con las habilidades para identificar el potencial uso de un software para capturar, analizar y presentar información, así como aprender y desarrollar destrezas de principiante o de experto en su utilización, y contar con la imaginación metodológica para indagar y comprender cómo aplicar una herramienta para explicar un fenómeno, como lo hubiera promovido Wright Mills.

En cuarto lugar, y último para esta sección, están las desigualdades y las brechas digitales que puedan expresarse al interior del equipo de trabajo. Con ello nos referimos a las habilidades para el acceso y el uso a estas TIC que se expresan al interior de cada equipo de investigación, no solo como un tema de capacidad de compra ni de capacitación, sino también como una cuestión de brecha generacional, y la potencial difusión

de resultados en canales no convencionales o poco conocidos para quienes forman parte del equipo de investigación.

Consideraciones para el estudio de comunidades digitales transnacionales

Tamaño

Como ya ha explicado profusamente González Luna (2016), la espacialidad configura la realidad social. El ciberespacio representa un territorio en construcción y disputa, que surge de la confluencia de los sistemas mediático, energético y de telecomunicaciones en donde humanos y máquinas interactúan utilizando el entramado de redes que producen las TIC (Barrón 2018; 2023). Si se enfoca la capacidad investigativa al estudio de interacciones a escala de los usuarios, se verán y tendrán que utilizar herramientas propias de esta escala. Si se hace con una comunidad virtual relativamente pequeña, por ejemplo, una familia u organización escasa interactuando por WhatsApp, se obtendrán otras opciones, y si se quiere trabajar con grupos sociales realizando acciones colectivas, como en un canal de Telegram, se adaptaría la mirada y el enfoque. También, la dimensión de la interacción social que se estudie acarreará adaptaciones investigativas; por ejemplo, si se trata de cuestiones emocionales, psíquicas, formas de organización grupal, reproducción de violencias por parte de usuarios, o acciones colectivas de un grupo con una identidad política. Gómez Cruz (2022) ha propuesto distinguir cinco dimensiones para pensar la vida digital: histórica, cultural, económico-política, fenomenológica y la sociotécnica. Lo anterior, habría que pensarlo no solo en la comunidad digital como objeto de estudio, sino también en la comunidad híbrida que la investiga.

Lenguaje común y culturas disciplinarias

Autores como Carvajal Escobar (2010) han explicado que uno de los principales retos en la formación de equipos interdisciplinarios radica en el uso de palabras que tienen significados distintos o profundizaciones cuando son diferentes, haciendo que términos clave no sean comprendidos de la misma manera por dos personas formadas en dos disciplinas distintas. Salvar este obstáculo y más aún crear un lenguaje común constituye una tarea ardua de escucha en la que entender al otro se ha compendido como algo análogo a aprender otro idioma.

Autores como Mauricio Beuchot (2015) han explicado que, para tender puentes de entendimiento, una posibilidad reside en la retroalimentación dialéctica de conceptos diferentes pero que pueden irse acercando de manera análoga. De tal modo que las interpretaciones iniciales sobre los propios métodos y teorías, y las de los otros compañeros de equipo, así como la de los demás integrantes de la comunidad virtual a la que se está estudiando, vayan tendiendo a una relativa univocidad, y a un mejor entendimiento.

Así, el desafío consiste en concientizarse al explicar cómo se aprende algo desde la propia formación disciplinaria igual que una perspectiva más, y que puede complementarse con otras para ir creando un lenguaje común, e ir un poco más allá de la existencia de los agregados para crear nuevas síntesis transitorias y relativas, y para el caso pueda ser co-construida al interior de las comunidades digitales en donde se está realizando la investigación.

Percepción de la calidad de los procesos y los productos

La validación interna y externa de cada disciplina puede ser un asunto que genere tensiones y dificultades al interior de los equipos de investigación, pero también problemas a la hora de hacer las dictaminaciones de los productos y al realizar la revisión por pares, quienes por igual tendrían que cultivar una especie de empatía interdisciplinaria. En consecuencia, la discusión en seminarios parece indispensable para ir creando puentes de entendimiento acerca de la manera en que otras disciplinas construyen los objetos de estudio, la forma de recolectar datos, cuando existan, la revisión de literatura mínima que lleve a un aprendizaje constante, la construcción de categorías, las estrategias para su análisis y su presentación de resultados, el fragmento que resulta susceptible de ser medido al que se les verán ciertas cualidades, cómo se construyen explicaciones y narrativas, y hasta lo que se considera lo inabarcable de cada caso.

Diseminación de resultados

Sistematizar la experiencia de investigación para luego mostrarla, así como difundir lo que se considera sobresaliente o de interés académico o público del trabajo, constituye un desafío que se intensifica con la velocidad de las comunicaciones actuales y la acentuación del culto a la información de nuestras sociedades. El papel de la universidad pública como institución autónoma radica, entre otras cosas, en dotar de confiabilidad, certeza o verdad a una sociedad inmersa en la infodemia y la incertidumbre y desorientación que ella acarrea. Los métodos ortodoxos para diseminar resultados como artículos especializados y ponencias en eventos académicos exclusivos,

excluyentes y caros, representan lo contrario al espíritu de la educación pública, de la investigación interdisciplinaria en general, y de la investigación-acción en particular.

Los eventos presenciales de divulgación tienen una crisis de público, que parece haberse acentuado con la pandemia, y las redes sociodigitales que se estudian parecen no contar con suficientes productos académicos validados por una institución, sino que son sustituidos y apabullados por supuestos reportajes de investigación ideologizada, conferencistas sensacionalistas, paneles de falsos expertos y documentales de denuncia con alto impacto emocional. ¿Cómo utilizar estos medios y plataformas para mostrar el trabajo de investigación que se hace? ¿Cómo ser parte de la digitalización y preservar una pluralidad dentro de la argumentación en sí? Al parecer la búsqueda de consensos, que tanto entusiasmó a autores como Habermas a finales del siglo pasado, como una ruta para la cohesión social, está desembocando en polarización y respuestas contundentes que promueven la violencia y la fragmentación social; es decir, exactamente lo contrario que decían querer producir. En las universidades públicas el investigador y académico no se pueden quedar fuera de las tendencias tecnológicas y se tiene que innovar la propia práctica de divulgación, y al hacerlo, se debe seguir siendo un referente de confiabilidad y de diálogo respetuoso. Menuda tarea.

Consideraciones éticas

Los principios básicos que ya se consideran consensuados de manera amplia para hacer investigación en línea son contar con consentimiento informado, y mantener la anonimidad y la confidencialidad cuando no se trata de información pública (Webster, Lewis y Brown 2013). Por igual, resulta clave tener

claro que los usuarios de las redes cuentan con diferentes filtros para expresarse según la plataforma y la comunidad digital en la que están interactuando, así como el tipo de contenido que comparten y al que reaccionan (Beninger 2017). En la investigación-acción participativa los procesos de investigación se tornan colectivos y los participantes definen de manera colaborativa los procesos y los objetivos de investigación, así como sus mecanismos de difusión y sus alcances (Almaguer-Kalixto 2013).

El elemento crítico de esta Sociocibernética reside en que son investigaciones orientadas a transformar *para bien* las prácticas sociales. Aquí “para bien” quiere decir: para hacer de las comunidades digitales y de los equipos de investigación interdisciplinaria espacios de interacción libres en general y libres de violencia en particular, que conduzcan una vitalidad responsable, floreciente y empática para todos sus integrantes en un espacio promotor de la confianza y, parafraseando a Foucault (1983), cultivando *la isegoría* y *la parresía*. Aceptando a su vez la limitación que propone Žižek (2020), quien afirma que no solo no se cuenta con ninguna superioridad moral ante los demás, sino que, como todos, somos una especie de inconsistente mezcla en la que nuestra parcial exclusión no se provee de un mínimo de libertad, sino que se va jugando con diferentes aspectos nuestra multifacética singularidad.

CONCLUSIONES

En este capítulo se desglosó la propuesta de Quan-Haase y McCay-Peete (2017) para tratar de esbozar cómo hacer investigación-acción participativa al estudiar comunidades digitales

transnacionales, al mismo tiempo que el equipo que las escudriña deviene precisamente en una comunidad analógicamente parecida.

Para ello, se ofreció una explicación sobre cómo los entornos y las interacciones forman parte de la construcción de las comunidades digitales, se exploraron algunos retos identificados para la construcción de equipos interdisciplinarios en interacción con comunidades digitales, y se plantearon algunas consideraciones para la reflexión entorno a las metodologías de las investigaciones acerca de esta materia.

La paradoja de construir objetos de estudio deviniendo precisamente en uno de ellos, es una tarea que se ha desarrollado de manera amplia en la Coordinación de Humanidades de la UNAM. Como lo han trabajado en las últimas décadas González, Maass y Amozurrutia en el CEIICH, es menester potenciar los sistemas de información y el uso intensivo de tecnología como plataformas generativas de conocimiento. Desde esta perspectiva, el esfuerzo que en la actualidad realizan CISAN, IIBI y ENALLT, para la creación de una comunidad emergente de conocimiento, utilizando las TIC, y construyendo un equipo de investigación interdisciplinaria e interinstitucional, que estudie las dinámicas a través de las cuales las comunidades digitales transnacionales se autoorganizan y se autorregulan de manera compleja, brinda un conjunto de oportunidades y desafíos como los que se han explorado en este capítulo.

La Sociocibernética Crítica a través de métodos como la investigación-acción participativa ofrece una alternativa epistemológica y metodológica vital, dinámica y ética, para estudiar comunidades digitales transnacionales, y a la vez comprender el propio proceso de devenir en una que, además, sea interdisciplinaria e interinstitucional.

REFERENCIAS

- Almaguer Kalixto, P. E. 2013. “Cibercultur@ e Investigación-Acción Participativa: Intersecciones metodológicas para el desarrollo de Comunidades Emergentes de Conocimiento Local”. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XIX(37): 129-164.
- Barrón P., J. C. 2018. *Sociocibernética crítica: Un método geopolítico para el estudio estratégico del sistema de medios de comunicación no presencial en América del Norte*. Ciudad de México: CISAN-UNAM y Universidad de Zaragoza.
- Barrón Pastor, J. C. 2022. “Capitalismo digital e infodemia en América del Norte: Retos para el desarrollo sostenible e informacional de la región”. En *El gran desconcierto. Las regiones internacionales y las crisis de 2020*, coordinado por C. Ballesteros. Ciudad de México: CRI-FCPYS-UNAM.
- Barrón Pastor, J. C. 2023a. “Capitalismo digital e infodemia en América del Norte: Retos para el desarrollo sostenible e informacional de la región”. En *El gran desconcierto. Las regiones internacionales y las crisis de 2020*, coordinado por C. Ballesteros. Ciudad de México: CRI-FCPYS-UNAM.
- Barrón Pastor, J. C. 2023b. “Consideraciones geopolíticas para el estudio regional del ciberespacio norteamericano: una perspectiva desde México”. En *Repensar la región: convergencias y divergencias disciplinarias*, coordinado por N. Golubov, y Gonzalo H. Kuri. Ciudad de México: CISAN y FFYL, UNAM.
- Beninger, K. 2017. “Social Media Users’ Views on the Ethics of Social Media Research”. En *The SAGE handbook of social media research methods*, editado por L. Sloan, y A. Quan Haase. SAGE: Londres.

- Beuchot, M. 2015. "Elementos esenciales de una hermenéutica analógica". *Diánoia*, 60(74), mayo. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-24502015000100006.
- Carvajal Escobar, Y. 2010. "Interdisciplinariedad: Desafío para la Educación Superior y la Investigación". *Revista Luna Azul*, 31: 156-169. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321727233012>.
- Cook, D. A. y A. R. Artino, Jr. 2016. "Motivation to learn: an overview of contemporary theories". *Med Educ*, 50: 997-1014. <https://doi.org/10.1111/medu.13074>.
- Damasio, A. 2000. *The Feeling Of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. Nueva York: Mariner Books.
- Elliott, J. 1991. *Action Research for educational change*. Buckingham: Open University.
- Flores-Márquez, D., y R. González R. 2021. *La imaginación metodológica. Coordenadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital*. Ciudad de México: Serie Brújula, Sahagón Repoll.
- García, R. 2006. *Sistemas Complejos*. Ciudad de México: Gedisa.
- Gómez C., É. 2022. *Tecnologías vitales. Pensar las culturas digitales desde Latinoamérica*. Ciudad de México: Puerta Abierta Ed. Universidad Panamericana.
- González Casanova, P. 2004. *Las nuevas ciencias y las humanidades*. Ciudad de México: Anthropos IIS-UNAM.
- González, J., M., Maass y J. Amozurrutia. 2015. *Cibercultur@ e iniciación en la investigación*. Ciudad de México: CEIICH-UNAM.

- González Luna, F. 2016. "Apuntes para una aproximación a la espacialización de la violencia estructural". En *Acerca-mientos y reflexiones en torno a la geografía*, coordinado por P. Gómez R., y F. González L., 85-116. Ciudad de México: FFYL UNAM.
- Han, Byung Chul. 2022. *Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia*. Madrid: Taurus.
- Lewin, Kurt. 1948. "Action research in minority problems". En *Resolving Social Conflicts*, 201-215. Londres y Nueva York: University of Michigan, Harper & Row.
- Mercado, A. 2023. *Introducción en Mercado, comunidades virtuales en las industrias culturales de América del Norte*. Ciudad de México: CISAN-UNAM (en prensa).
- Paulus, P. y Hamit Coskun. 2017. *Group Creativity*. https://www.researchgate.net/publication/312002953_Group_Creativity.
- Pries, L. 2017. *La transnacionalización del mundo social. Espacios sociales más allá de las sociedades nacionales*. Ciudad de México: El Colegio de México.
- Quan-Haase, A., y L. McCay Peete. 2017. "Building Interdisciplinary Social Media Research Teams: Motivations Challenges, and Policy Frameworks". En *The SAGE handbook of social media research methods*, editado por L. Sloan, y A. Quan Hasse, 40-56. Londres: SAGE.
- Ryan, Richard, y E. Deci. 2000. "Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being". *American Psychologist* (55): 68-78.
- Sloan, L. y A. Quan-Haase. 2017. *The SAGE handbook of social media research methods*. Londres: SAGE.

Sued P., G. E. 2021. “Métodos digitales para estudiar la vida y la cultura digital: Fotografías mexicanas en Instagram”. En *La imaginación metodológica. Coordinadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital*, coordinado por D. Flores Márquez, y R. González R. Ciudad de México: Serie Brújula, Sahagón Repoll.

Wolf, M. 1987. *La investigación de la comunicación de masas. Crítica y perspectivas*. Ciudad de México: Instrumentos Paidós.

Žižek, S. 2020. *Hegel in a wired brain*. Londres: Bloomsbury.

Comunidades virtuales de editores digitales en el siglo XXI. El caso de la Electronic Literature Organization frente al libro tradicional

JOSÉ ANTONIO MARTÍNEZ DíEZ BARROSO
Programa de Posgrado, Ciencias Políticas y Sociales, UNAM

INTRODUCCIÓN

Roberto Calasso, responsable hasta su muerte de la emblemática editorial italiana Adelphi y figura medular para la publicación de libros, sostenía que la edición en una época en que la comunicación en red resulta preponderante transita por el terreno del arte. No se trata del combate binario entre el editor y los procesos digitales, sino de la complementariedad que se logra cuando se adaptan las Tecnologías de la Información y la Comunicación en beneficio de los lectores, pues creía que la selección de un catálogo alberga un criterio estético (Molina 2014).

Ahora bien, la ampliación del Internet hacia gran parte de las actividades cotidianas cambió la manera en que se editan, escriben y leen los textos. De acuerdo con datos del Banco Mundial (BM), en 2020, 60% de la población global usaba, de alguna u otra manera, las redes como medio de comunicación,

lo que representa un exponencial crecimiento con respecto al 7% del año 2000 (BM 2020). Aunado a lo anterior, la pandemia global de 2019 afectó la dinámica en que las sociedades se relacionan. Propició que el Internet fuera el mejor medio para socializar. En la red las personas trabajan, se entretienen, buscan relaciones sexoafectivas, conocen nuevas amistades, etcétera. En este entorno, que ya el escritor canadiense Marshall McLuhan había bautizado esperanzadora e ingenuamente como “aldea global” (2015), se pasa gran parte del tiempo. Estar de frente a la pantalla deviene, así, parte de la condición humana de las sociedades occidentales en el siglo XXI.

En ese sentido, el libro *L'édition à l'ère numérique*, publicado por la Universidad de Montreal, reflexiona sobre la senda que debe seguir la producción, circulación y consumo de literatura en entornos digitales. Los autores concluyen que la figura un tanto jerárquica del editor se ha disgregado. A su parecer, el desarrollo de redes de cooperación en comunidades virtuales marca el rumbo de la edición en el siglo XXI (Épron y Vitali 2018, 6-30).

Bajo esa lógica, la autoridad simbólica, que solía estar asociada a los editores, se ha fragmentado en redes de cooperación. Sin embargo, esto no ha hecho más que confirmar la percepción que en su momento había formulado Calasso. La edición llevada a cabo desde las comunidades virtuales constituye un catálogo atravesado por propuestas artísticas. Un ejemplo reside en la comunidad de editores que conforma la Electronic Literature Organization (ELO). Ellos experimentan con las posibilidades estéticas, performativas e intermediales que brindan las ediciones electrónica, digital y virtual.¹ Esta es un área de

1 Aunque todavía es un área de estudio en desarrollo, poco a poco numerosos investigadores, como Katherine Hayles, comienzan a hacer una distinción

estudio novedosa. Nace y se desarrolla desde lo intangible del Internet sin necesariamente llegar a la materialidad del objeto, por lo que su conceptualización atraviesa múltiples definiciones sujetas todavía a debate.

Así, este trabajo se pregunta ¿cuál es la finalidad de la ELO? Para responder, se propone un acercamiento hacia la comunidad virtual de editores digitales que la integran. El objetivo radica en comprender su labor editorial, es decir, el tipo de catálogo que producen y distribuyen, vinculándolo con las prácticas sociales que se trenzan cuando existe un proyecto colectivo en común.

Por lo tanto, en este estudio se hace una revisión bibliográfica referente a las comunidades virtuales para pensar la edición digital en el siglo XXI. Posteriormente, se presenta la labor editorial de la ELO. Se espera, en última instancia, arrojar luz sobre los objetos culturales que despiertan la atención de la industria editorial y su relevancia para los contextos sociales actuales.

entre tres tipos de producción editorial ligada al uso del Internet y a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La literatura electrónica, de ese modo, se diferencia de la analógica únicamente por su soporte de lectura. Un libro electrónico puede estar en formato PDF o EPUB pero, si se imprime, fácilmente muda hacia un formato físico. En cambio, la literatura digital nace y se desarrolla necesariamente detrás de un monitor. Constituye una literatura que se puede imprimir, aunque de modo fragmentado, pues la experiencia estética se da por intermediación de otras artes. Los libros digitales muchas veces tienen canciones, videos o producciones gráficas que dificultan su tránsito hacia lo analógico. Por último, la literatura virtual se distingue por ser inmersiva y hallarse en constante diálogo con los algoritmos, la inteligencia artificial, los softwares, etcétera. Esta literatura no puede imprimirse y, en especial, se caracteriza por no ser comercial y por su nexo con actividades performativas alojadas en espacios concretos como museos o galerías de arte.

COMUNIDADES VIRTUALES DE EDITORES DIGITALES (DESARROLLO)

Las interacciones a través de Internet se han definido y conceptualizado de diversas maneras. Se les ha identificado como “cyber comunidades” o “comunidades *online*”. Sin embargo, en la primera noción, el “cyberespacio” resulta más cercano a novelas y películas, es decir, a los productos culturales y a las obras artísticas de ciencia ficción, que a un constructo teórico (Van Dijk 1998). Mientras que en la segunda, el término *online* solo puede dar cuenta de las interacciones sociales cuando los usuarios se encuentran conectados a la red, fragmentando, consecuentemente, la pertenencia a la comunidad (Matzat 2004).

Debido a que la virtualidad continúa siendo un área en exploración, en la actualidad es difícil llegar a una definición precisa que abarque la rápida evolución de las relaciones sociales dadas en Internet.

Para intentar zanjear ese vacío teórico, Agostini y Mechant argumentan a favor de comprender la interacción a través del Internet como comunidades virtuales. En su análisis, existe una abundante diversidad de contactos determinados tanto por el software como por las decisiones que toma el usuario. Las comunidades virtuales difieren entre sí en función de la red social, plataforma digital, sitio Web, etcétera. Por ejemplo, los usuarios de Instagram interactúan a través de la imagen, pero sin disociar los comentarios y las reacciones. En opinión de estos autores, cada imagen que se publica en Instagram se interpreta asociada con ciertos paratextos: cuando se les ve, es imposible obviar los mensajes adjuntos o las respuestas generadas por los usuarios (Agostini y Mechant 2019). De modo similar, las comunidades de X (antes Twitter) miden su impacto

en la sociedad gracias al posicionamiento de las etiquetas que promueven; precisamente, en esa red social las tendencias resultan imprescindibles, pues sirven como un termómetro que evalúa el impacto social de los mensajes.

Uno de los trabajos pioneros sobre el tema se encuentra en la tipología que propone Porter para quien una comunidad virtual está compuesta por un grupo de individuos y socios comerciales de mutuos intereses que interactúan mediante un lenguaje común y que comparten protocolos y normas. Su categorización plantea la existencia de cuatro clases de comunidades virtuales: de propósito, de región, de entorno (plataformas o población) y de modelo de negocio (Porter 2004).

Bajo esa lógica, Anderson señala también que estar en una comunidad no significa únicamente pasar un momento rodeado de personas departiendo o intercambiando opiniones, sino que la pertenencia se lleva de manera continua en la subjetividad. A la comunidad se le imagina y se le representa en códigos culturales compartidos (1993, 17-25). Se le sitúa en la mente de sus miembros, cuya participación difícilmente termina cuando se apaga el monitor. Por ejemplo, en un estudio que analiza el uso de teléfonos inteligentes, se encontró que la frontera entre los espacios públicos y privados se difumina cuando los usuarios disponen de un dispositivo que les permite llevar la comunicación a todas partes pese a encontrarse fuera de línea (Kim 2002).

Asimismo, Katz argumenta que en una comunidad virtual se da una sensación de fortalecimiento de los lazos sociales, pero también se debilita la unión con el espacio físico, despertando un extrañamiento colectivo. Se profundiza una paradoja que proviene desde principios de la industrialización: el sentimiento de soledad en multitud. Para Katz, las “comunidades

virtuales” se llevan siempre en la mente, porque las personas están absortas por las pantallas de los dispositivos electrónicos, incluso después de haberlos apagado (2002). Gergen llega a una conclusión similar cuando alude que los “mundos virtuales” traen consigo una “presencia ausente” fruto de la inmersión propiciada por el Internet (2002).

Entonces, las interacciones diversas, la pertenencia constante y las cercanía emocional con personas distantes conforman algunos puntos a considerar dentro del análisis de las comunidades virtuales.

Sin embargo, probablemente uno de los intentos mejor logrados para comprenderlas sea el planteamiento teórico sugerido por la investigadora holandesa José Van Dijck. Su trabajo abarca los medios sociodigitales como “constructos tecnoculturales” a la par que como “estructuras socioeconómicas”. Recurre a la Teoría del Actor-Red de Bruno Latour para afirmar que las redes posibilitan las asociaciones comunitarias y una vida social en la que los actantes no humanos (dispositivos electrónicos, softwares, textos, etc.) poseen una capacidad agencial semejante a la de los actores humanos. De manera adicional, complementa su argumento con la postura concerniente a la sociedad en red de Manuel Castells.

En ese esquema de pensamiento, gracias a la infraestructura tecnológica, la sociedad se interconecta mediante secuencias comunicacionales en las que se expresa la producción, el consumo, la reproducción, la experiencia y el poder (Van Dijk 2016, 11-29).

Ahora bien, como lo argumentan Van Dijck, Agostini y Mechant, el tipo de la actividad representa un indicador para escoger la red social en la que se desenvuelve la comunidad. El contenido que promueve la ELO es sobre todo de índole

académico y estético. Destacan la publicación de libros que cuestionan los modos tradicionales de leer y escribir y proponen la unión entre la máquina y lo humano para generar un producto cultural marcado por la intermedialidad.

Administrada como una organización sin fines de lucro y fundada en Chicago en 1999, ELO impulsa la producción de las literaturas escritas con ayuda de las TIC. Según Katherine Hayles, este tipo de literaturas destacan por ser construcciones discursivas artísticas y experimentales que trascienden el formato impreso y entablan un diálogo con otras expresiones comunicacionales propias del entorno digital, componiendo formatos híbridos como las narraciones hipertextuales, la ficción interactiva, los *performances*, las instalaciones, la poesía kinética, etcétera (Hayles 2021, 41-86).

Específicamente, la ELO cuenta con presencia en América del Norte y América del Sur, Europa, Asia, Australia y África. Sus miembros provienen de una amplia gama de disciplinas y áreas de estudio, que incluyen arte, literatura, comunicación, informática, humanidades, humanidades digitales, estudios de medios, estudios de género y medios comparativos.

Anualmente organiza una conferencia y un festival de arte mediático, así como lecturas y presentaciones de trabajo. Está asociada con Bloomsbury Press y publica antologías denominadas *Electronic Literature Collection*. Es propietaria también de una biblioteca de código abierto llamada Electronic Literature Directory. Adicionalmente, obtiene su financiamiento de sus miembros: la Fundación Rockefeller, la Fundación Ford, el Fondo Nacional para las Humanidades y el Consejo de Investigación de Ciencias Sociales y Humanidades de Estados Unidos. Y coopera con la Universidad Estatal de Washington en Vancouver –la cual es su institución anfitriona– el Instituto

de Verano de Humanidades Digitales, el Consorcio de Nuevos Medios y Calcular Canadá.

La ELO representa un esfuerzo conjunto entre instituciones gubernamentales y editores quienes se interesan por la literatura digital. Su finalidad reside en la de un editor: poner en circulación un catálogo que soporte y difunda los proyectos de artistas que crean a partir de los entornos virtuales. Para lograrlo, mantiene una participación activa en Facebook con cerca de 2 600 miembros y aproximadamente una publicación diaria. Además, dispone de una cuenta de Twitter con alrededor de 5 670 seguidores. Con la etiqueta #elit (literatura electrónica), en el intervalo que va de 2019 a 2022 surgieron aproximadamente 1 920 publicaciones en esa red social con un promedio de nueve reacciones por publicación. Esto equivale a que en cuatro años, el catálogo de la ELO ha suscitado cerca de 17 280 respuestas por parte de un público en su mayoría conformado por escritores, lectores y editores.

Así, esta organización se inclina más por ser una comunidad virtual de propósito (Porter 2004) que difunde proyectos editoriales. Además, la ELO cumple algunas de las características de las comunidades virtuales dadas por los teóricos: su pertenencia inmersiva, la interacción constante de personas alejadas físicamente y el tipo de software. Sus productos culturales y sus obras artísticas increpan a la sociedad, ante todo, porque plantean una ruptura con los modos convencionales de leer, escribir y editar los textos literarios y porque examinan los puntos de articulación que la virtualidad guarda con respecto a lo humano.

A partir del uso de la transmedialidad, la intención radica en extender los universos narrativos hacia otro tipo de interacción con el lector. Pretenden generar una experiencia inmersiva

donde se le integre al texto, para que lo altere o intervenga, es decir, forme parte de él; pero sin que lo preserve en archivos (Landow 2009). Así, la meta de proyectos editoriales como la ELO, de acuerdo con Alejandro Piscitelli, es tender un puente entre lo social y lo político apuntalado en el uso de softwares que modifiquen y fragmenten la lectura (2002).

Este es el caso de varias de las obras que orientan el catálogo de la ELO, como por ejemplo, *False Words* del artista, cineasta y poeta chino Ip Yuk-Yiu o *The Library of Nonhuman Books* de los editores australianos Karen Donnachie y Andy Simionato, en la cual, mediante el uso de inteligencia artificial, se crean nuevas publicaciones a partir de otras ya existentes, buscando prescindir del autor.

False Words consiste en una máquina de escribir automática que con la combinación y aliteración de palabras forma oraciones que transitan entre lo absurdo y lo sugerente. Pensado para una escritura con base en caracteres o sinogramas, funciona como un proyecto performativo que interactúa con la frase “我沒有敵人” (no tengo enemigos) del escritor chino y ganador del premio nobel de la paz Liu Xiaobo. Cada oración cambia aleatoriamente. En un principio el carácter chino “人” (humano) es legible y perceptible, destacándose entre las palabras. Sin embargo, eventualmente termina devorado y desplazado en el proceso de la escritura interminable, como todas las cosas en la historia (Yuk-Yiu 2020). Así, la intención de *False Words* es reflexionar que, dentro de un mar de palabras y textos cuyos significados descansan en las interpretaciones y en el medio de transmitirlos, lo humano se disuelve en el lenguaje.

Mientras tanto, *The Library of Nonhuman Books*, un proyecto de la Universidad Real Instituto de Tecnología de Melbourne, se sustenta en la multiplicidad. Para la ELO no es solo

un proyecto editorial, representa un sistema que experimenta con la lectura automática, la manipulación algorítmica de los textos y la autoría. Así, una máquina interpreta la información de un texto, convirtiéndola en código fuente; posteriormente, la procesa y asocia con imágenes que extrae de Internet; por último, la expresa en un nuevo libro con un significado diferente. Mediante la producción en conjunto de operaciones analíticas, la intención, entonces, radica en generar versiones múltiples procedentes de libros previos (2008). Aunque el resultado final puede ser uno físico, lo más interesante desde la perspectiva de la literatura digital reside en el potencial de una práctica literaria dominada por la interacción entre humanos y máquinas.

Otros dos proyectos editoriales difundidos por el catálogo editorial de la ELO son *The Vine and the Fish*, en el que la autora estadounidense, Leise Hook, integra imagen y texto para abordar temas como el contacto cultural y la migración hacia Estados Unidos; y *ReRites* del poeta y diseñador gráfico canadiense David Jhave Johnston.

Esta comunidad virtual de editores difundió y premió *The Vine and the Fish* debido a que, según su criterio, propone una reflexión narrativa equilibrada sobre el poder del lenguaje como herramienta para superar estereotipos. A su vez, destacó la interacción entre escritura y diseño visual para transportar al lector a un entorno más allá del relato (Hook 2006).

Por su parte, *ReRites* está conformado por 12 libros en formato físico derivados de la interacción entre la inteligencia artificial y la humana. A lo largo de un año, el artista creó 4 500 poemas compuestos por 639 813 versos con la ayuda de la información alojada en bibliotecas de aprendizaje automático de código abierto, como TensorFlow de Google, Pytorch de

Facebook, Quasi-Recurrent Neural Network de SalesForce y GPT-2 de OpenAi. La función de David Jhave Johnston era corregir y editar todas las palabras que arrojaba la inteligencia artificial, dándole una forma poética.

La imaginación poética se originaba, así, desde la máquina y el artista se encargaba únicamente de su significado. La intención de *ReRites* era sugerir que la tecnología puede cambiar sustancialmente la manera en que se entiende el proceso creativo. Supone que la inspiración y lo que es considerado como práctica literaria, históricamente asociado a las musas, la injerencia divina o a la capacidad humana, es susceptible también de provenir de la inteligencia artificial (Johnston 2017-2018).

Estos cuatro ejemplos sirven para evaluar el contenido promovido por la comunidad virtual de editores digitales que constituyen la ELO. En la visibilidad de estas obras artísticas se concentra un proyecto editorial surgido con la ayuda de las TIC y puesto al alcance del público lector. Esto rescata la que es quizá la principal misión del editor, según Roberto Calasso. Quien hace de la publicación de libros su quehacer diario precisa de un catálogo. Esa es su marca y el fruto de su trabajo. El catálogo de la ELO se orienta hacia el cuestionamiento de los convencionalismos editoriales como la publicación en papel o la lectura y escritura lineal de textos; en su lugar, apunta a nuevos acercamientos con la obra que expongan los límites y las posibilidades del Internet y los usuarios como la disolución de lo humano en el lenguaje de programación o la inspiración proveniente de la tecnología.

CONCLUSIONES

Antes de su muerte, Roberto Calasso cuestionaba el tipo de democracia que ofrece el Internet. Su preocupación editorial era que se perdiera la estética inherente a esos objetos culturales a los que le dedicó gran parte de su vida (Molina 2014). Ciertamente, los libros pueden (y en algunos casos lo han hecho) ceder a la mercadotecnia y trivializarse; sin embargo, no todos los proyectos editoriales han adoptado esa vía.

La ELO, como una comunidad virtual de propósito, ha revitalizado la industria mediante la difusión de un catálogo de literaturas experimentales, que van más allá del formato impreso y que tienden puentes con expresiones digitales. En otras palabras, esta comunidad se sustenta en la difusión de un repertorio cuya finalidad es el discurso artístico.

Dicha divulgación se basa en sus interacciones en redes, especialmente en Facebook, donde cuentan con aproximadamente 17 280 respuestas por parte de los usuarios. La ELO entabla un diálogo, genera pertenencia y promueve un proyecto colectivo. Es una comunidad virtual en la cual los creadores encuentran un punto de partida para catapultar y dar a conocer su trabajo a un público amplio e interesado; a través de sus reuniones y su red de apoyo institucional, abre una brecha relevante para la industria editorial del siglo XXI: el encuentro entre la máquina y lo humano para la creación de objetos culturales con valor estético.

REFERENCIAS

- Agostini, S. y P. Mechant. 2019. "Towards a Definition of Virtual Community". *Signo y Pensamiento* 38, núm. 74 (enero-junio): 1-19. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp38-74.tdvc>.
- Anderson, B. 1993. *Comunidades imaginadas*. México: FCE.
- Donnachie, K. y A. Simionato. 2008. *The Library of Nonhuman Books*. <http://www.atomicactivity.com/nonhuman-books/>.
- Épron, B. y M. Vitali R. 2018. *L'édition à l'ère numérique*. Montreal: La Découverte.
- Gergen, K. J. 2002. "The challenge of absent presence". En *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, 227-241. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Hayles, K. 2021. *Postprint Books and Becoming Computational*. Estados Unidos: Columbia University Press.
- Hook, L. 2006. *The Vine and the Fish*. <https://culture.org/the-vine-and-the-fish/>.
- Johnston, D. J. 2017-2018. *ReRites*. <http://glia.ca/rerites/>.
- Katz, J. E. 2002. "Conclusion: Making Meaning of Mobiles – a Theory of Apparategeist". En *Perpetual contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, editado por J. E. Katz y Mark Aakhus, 301-318. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Kim, S. D. 2002. "Korea: personal meanings". En *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, editado por J. E. Katz y Mark Aakhus, 63-79. Reino Unido: Cambridge University Press.

- Landow, G. 2009. *Hipertexto 3.0. Teoría, crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- Matzat, U. 2004, "Cooperation and community on the internet: past issues and present perspectives for theoretical-empirical internet research". *Analyse & Kritik*, 26: 63-90. <https://doi.org/10.1515/auk-2004-0104>.
- McLuhan, M. 2015. *La aldea global*. México: Gedisa.
- Molina, C. A. 2014. "Calasso frente al Goliat digital". *ABC Cultural*, 7 de octubre. <https://www.abc.es/cultura/cultural/20141006/abci-calasso-marca-editor-201410061141.html>.
- Piscitelli, A. 2002. *Ciberculturas 2.0*. Barcelona: Paidós.
- Porter, C. E. 2004. "A typology of virtual communities: a multi-disciplinary foundation for future research". *Journal of Computer Mediated Communication* 10, núm. 1 (julio). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00228.x>.
- Van Dijk, J. 1998. "The reality of virtual communities". *Trends in Communication*, núm. 1: 39-63. https://www.utwente.nl/en/bms/vandijk/publications/the_reality_of_virtual_communi.pdf.
- Van Dijck, J. 2016. *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Argentina: Siglo XXI.
- Yuk-Yiu, Ip. 2020. *False Words*. <https://www.ipyukyiu.com/false-words>.

Comunidades virtuales transnacionales como mecanismos de coordinación informacional en las industrias culturales

ALEJANDRO MERCADO CELIS

Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM

INTRODUCCIÓN

Las comunidades virtuales o grupos de interés en las redes socio-digitales son un fenómeno extendido en el que la mayoría de los individuos con acceso a ellas encuentra a otras personas con inclinaciones similares para intercambiar información. Una parte de estos grupos se forma alrededor de una práctica laboral común y ello se explica porque “Las comunidades virtuales tienen el potencial de apoyar una amplia variedad de actividades relacionadas con la búsqueda de información, el suministro de información y el intercambio de información, además de la socialización y otros tipos de interacciones” (Burnett y Buerkle 2004).

Las diferentes profesiones o prácticas laborales utilizan las comunidades virtuales con diferentes propósitos e intensidades y buscan en ellas información de naturaleza diversa. Los beneficios directos e indirectos de participar en ellas también

pueden variar entre los grupos profesionales. En este trabajo se parte de la hipótesis de que las comunidades virtuales pueden constituirse en mecanismos complementarios de coordinación informacional estratégicos cuando estas se dan en sectores profesionales de alta flexibilidad laboral, funcionan bajo el sistema de organización por proyecto y en contextos locales con obstáculos para la interacción social presencial.

METODOLOGÍA

En esta investigación se reporta información empírica original basada en las comunidades virtuales vinculadas a las industrias cinematográficas en las ciudades de Tijuana y San Diego. Todas ellas hospedadas en Facebook. El conjunto de comunidades se estudió en cuanto a sus objetivos, número de miembros y antigüedad. A partir de este primer acercamiento se profundizó el análisis en el caso de uno de los grupos que de manera explícita se enfoca en las personas que laboran en la industria audiovisual en ambas ciudades. El grupo está instalado en la plataforma de Facebook bajo el nombre de “San Diego & Tijuana Film Community from the Film Consortium”. El grupo fue seleccionado debido a que se enmarca en un ámbito profesional de alta flexibilidad laboral y organización por proyecto así como por su ubicación geográfica, ya que la frontera internacional genera fricciones importantes a la comunicación cara a cara entre quienes habitan en Tijuana y en San Diego.

Se revisaron las publicaciones en el muro del grupo a partir de aquellas que involucran a la ciudad de Tijuana. Las identificadas abarcan desde la creación del grupo en el 2012 hasta

finales del 2020.¹ Se analizaron las publicaciones en su vínculo con la búsqueda, el suministro y el intercambio de información entre sus miembros. Para contextualizar el estudio de caso se abordó al conjunto de las comunidades virtuales vinculadas al cine en esta región transfronteriza. Este análisis permite tener una imagen general de la diversidad de grupos que se han formado en el sector cinematográfico, de su carácter complementario, así como contrastar algunas variables como número de miembros, antigüedad y ubicación geográfica.

MARCO CONCEPTUAL DEL ESTUDIO

Comportamiento informacional en las comunidades virtuales

El marco conceptual se divide en dos ejes, el primero reside en el comportamiento informacional en una comunidad virtual; y el segundo, por igual, pero en el contexto geográfico fronterizo y profesional de la industria cinematográfica. Se inicia por el comportamiento informacional que se divide en dos compartimientos con sus respectivas motivaciones de participación: una radica en aquella que anima a proveer información, y la otra en la que impulsa a buscarla (Nahl 2001; 2004). Esta última, a su vez, tiene dos inquietudes principales, la indagación práctica de información y la de monitorear un vecindario de información (Williamson 1998; Haythornthwaite y Wellman 1998), la cual, significa mantenerse presente en un espacio donde puede o no haber información relevante. Las comunidades

1 Durante este periodo el grupo fue público. En la actualidad es privado y el acceso a las publicaciones se permite solo a sus miembros.

virtuales entendidas como foros de información (Savolainen 1995) la ofrecen de forma práctica, así como la posibilidad de monitorear un flujo de ella constante potencialmente útil.

Oh y Syn (2015) ofrecen una revisión de la literatura sobre las motivaciones de los usuarios de redes sociodigitales para proporcionar información sin retribución directa o inmediata. En ella, estos autores encuentran que la animación para ofrecer información se basa en una mezcla compleja de diferentes estímulos y propósitos. Los componentes centrales que explican este comportamiento informacional son: gusto o satisfacción, autoeficacia (sentido de capacidad frente a los demás), aprendizaje (a través del intercambio de información con los otros), beneficio personal (potencial obtención de beneficios tangibles por el intercambio de información), altruismo (oferta de información sin esperar recompensas), empatía (propuesta de apoyo social y emocional), sentido de comunidad (pertenencia a un grupo), socialización (satisfacción al entrar en contacto con otros), reputación (reconocimiento social por el conocimiento de cada individuo), y reciprocidad (información ofrecida a cambio de otra, de forma particular, general o a futuro) (Oh y Syn 2015).

Comportamiento informacional en el sector cinematográfico

Los elementos anteriores deben de ser aterrizados a las particularidades del contexto profesional y geográfico de este caso de estudio. Para entender el comportamiento informacional de quien participa en la industria cinematográfica hay que partir de la organización por proyecto (Grabher e Ibert 2011). A diferencia de otras industrias, el cine se basa en equipos temporales

multidisciplinarios que se conforman para filmar una película o proyecto. Una vez terminada la película el equipo se desbanda y sus miembros buscan integrarse a un nuevo proyecto para realizar una nueva filmación. La constante formación-disolución-reagrupación de equipos de trabajo requiere de un flujo de información constante entre los participantes potenciales. Ya que no existen estructuras permanentes por medio de las cuales se transmita la información, esta se comunica esencialmente a través de redes sociales informales.

Por otra parte, debido a que los equipos para filmar una película son multidisciplinarios cada individuo participa en ellos desde una posición laboral específica; actores, directores, productores, guionistas, escenógrafos, vestuaristas, sonidistas, etcétera. Cada uno de los grupos forma subconjuntos de prácticas gremiales que demandan información particular a su disciplina y a su mercado de trabajo específico. Los trabajadores cinematográficos en conjunto deberán estar en contacto con otros de su campo para entrar en círculos informativos acerca de las oportunidades de trabajo que se van abriendo en el día a día. Como ya se mencionó, las industrias que se organizan por proyecto representan aquellas que se respaldan fuertemente en las redes sociales (Garmann 2011). La participación en redes sociales digitales y no digitales puede ser equiparada con el comportamiento informacional de monitoreo. Lo que implica que los individuos están de manera permanente monitoreando las oportunidades para participar en nuevos proyectos, saber si hay proyectos en formación, si se han abierto audiciones, quién ha conseguido financiamiento, etcétera.

Otra característica del comportamiento informativo de dichas comunidades reside en que al trabajar por proyecto los individuos no tienen una institución laboral estable en la cual

adquieran conocimiento y experiencia (Smith y McKinlay 2009). Los trabajadores por proyecto presentan experiencias de adquisición de conocimiento discontinuas y sin apoyos institucionales. Esto implica que dicha obtención de saberes tenga un fuerte contenido social, es decir, se da a través del intercambio de información con otros individuos en la misma categoría laboral. Por su parte, cada proyecto fílmico enfrenta condiciones particulares y problemas específicos, por lo que requiere de indagar información actualizada para resolver problemas nuevos o inesperados. Debido a las dos razones antes mencionadas existe una necesidad constante de búsqueda de información práctica, al igual que el monitoreo de esta.

El comportamiento informativo en el sector de la producción cinematográfica puede ser dividido en tres espacios informacionales; el económico, el laboral y el de conocimiento. El primero refiere al conjunto de transacciones económicas directas o indirectas que ocurren al filmar un producto audiovisual. Está conformado por empresas que ofrecen servicios y productos para la producción y postproducción, las organizaciones de soporte al sector, las organizaciones laborales, las instituciones educativas en las que se capacitan los participantes del sector, y las instituciones gubernamentales de regulación y promoción fílmicas.

El segundo se constituye por los procesos vinculados a las condiciones de acceso al trabajo, a la construcción de trayectorias laborales y a las prácticas alrededor de los tiempos de latencia y de trabajo. Aquí la participación en redes sociales en la vida real y en las digitales resulta crítico, al igual que la construcción de reputación laboral ante la comunidad fílmica, ya que en alguna medida esto afecta las posibilidades de contratación a futuro.

La participación de los trabajadores filmicos en redes sociales también se vincula con la necesidad de monitorear los mercados laborales para saber en un momento dado quién busca trabajadores para un proyecto, dónde los necesita, cuándo se ofrecerá el empleo, cómo participar en la selección.

Finalmente, el tercero, que se conforma por el acceso a un aprendizaje social. El cual se da a través del contacto con otras personas de especialidades similares con mayor experiencia o con experiencias diferentes (Wenger y Trayner 2015). El aprendizaje social permite acceder a conocimiento tácito que solo se adquiere en la práctica profesional. La comunicación social de este conocimiento no es mercantilizada ya que tiene la característica de ser ofrecida de forma gratuita a través de las redes sociales. En el intercambio de información y conocimiento dentro de estas comunidades de práctica se crea una identidad profesional y un sentido de pertenencia a la disciplina o profesión.

Comportamiento informacional en el marco geográfico de ciudades fronterizas contiguas

Para quién vive de un lado u otro de la frontera internacional entre Tijuana y San Diego la línea divisoria entre ambos países representa una fricción informacional. Es decir, en tanto la interacción cara a cara resulta restringida, por lo tanto, también la información que esta conlleva. Si bien los ciudadanos estadounidenses pueden cruzar la frontera sin restricciones, los tiempos de cruce implican un consumo de tiempo considerable. En cambio, para los ciudadanos mexicanos la posibilidad de cruzar legalmente a San Diego no se puede dar por hecho. Hay una proporción de la población residente en Tijuana que

no cuenta con papeles para cruzar. Quienes sí tienen los documentos necesarios enfrentan los tiempos de cruce de ida y de regreso. Los medios de comunicación; teléfono, correos electrónicos, mensajes de texto, permiten salvar algunas necesidades de acceso a la información, sin embargo, este método uno a uno no permite acceder a información que no se conoce de su existencia o que no se tiene contacto con la potencial fuente informativa.

Las comunidades virtuales frente a los medios directos de comunicación tienen la ventaja de que el conjunto de participantes accesa de manera simultánea a la información vertida en el grupo. Cualquier participante puede informarse a partir de las publicaciones de otros miembros y, a la vez, cada individuo puede solicitar información específica de acuerdo con sus necesidades.

Por lo anterior, se propone entender a las comunidades virtuales fronterizas vinculadas a espacios de acción económica-creativa como un instrumento de reducción de fricciones informacionales transfronterizas.

La necesidad de adquirir información del “otro lado” tiene que ver con el espacio económico, laboral y de conocimiento en la producción cinematográfica. Estos tres componentes son los que incentivan ofrecer, solicitar y monitorear información.

Así, resulta indispensable comenzar por explicar las necesidades informacionales vinculadas al espacio económico. Cuando se planea la realización de un proyecto cinematográfico que tiene origen en San Diego se genera necesidad de información sobre Tijuana con respecto a empresas locales de apoyo a la producción (*scouting*, renta de equipo, *crew*, etc.), de organizaciones gubernamentales que regulan la producción cinematográfica (otorgamiento de permisos, regulación laboral,

etc.). Dependiendo del tamaño de la producción, que puede ser desde un proyecto universitario, un video musical, un anuncio, un documental o un largometraje, la urgencia de participar en la comunidad virtual variará, siendo entre más pequeña la producción más relevante el espacio virtual.

En cuanto al espacio laboral, una filmación originaria de San Diego quizá requiera incorporar trabajo local en Tijuana: desde actores-extras, hasta roles más importantes como asistencia de producción, logística, etcétera. Por su parte, las filmaciones en San Diego también podrían recurrir a actores u otras capacidades laborales de personas que viven en Tijuana. Lo anterior se debe a que muchos tijuanaenses tienen doble nacionalidad o a que el trabajo es pagado en efectivo y no se requiere de papeles de residencia para el trabajo. Una comunidad virtual transfronteriza permite que las convocatorias para participar en un proyecto fílmico se socialicen en ambas ciudades.

Además, los trabajadores de la industria fílmica requieren de anunciar su experiencia y construir reputación. Este punto también lo facilita la comunidad virtual. Tampoco hay que olvidar que para los actores participar en trabajo no pagado puede ser relevante para mejorar sus currículos y darse a conocer. Las filmaciones estudiantiles comúnmente ofrecen solo crédito en pantalla sin remuneración económica.

En cuanto a la información requerida en el espacio de conocimiento del contexto geográfico de la frontera se expresa potencialmente en las siguientes dimensiones: por una parte, los participantes de uno u otro lado precisan de información sobre las prácticas predominantes en la organización de la producción. Asimismo, sobre las prácticas de reclutamiento, remuneración, y definición en el desempeño en las diferentes posiciones laborales. Durante la filmación, aparecen contratiempos prácticos

debido al desconocimiento del medio ambiente fílmico en una u otra de las ciudades. En este sentido, información práctica sobre quién, cuándo, dónde y cómo puede ser parcial o completamente resuelta a través de un grupo virtual.

ESTUDIO DE CASO

Universo de comunidades

El grupo estudiado en Facebook forma parte de un universo de agrupaciones virtuales en la misma plataforma alrededor de las comunidades fílmicas de ambas ciudades. En total se detectaron 31 grupos, 20 en San Diego y 11 en Tijuana. De este conjunto cinco grupos explícitamente se declaran como trasfronterizos, dos de ellos en Tijuana y tres en San Diego. Los dos grupos de Tijuana se especializan en llamados para actores, uno representa el grupo “Casting Tijuana / San Diego” con 8 100 miembros y una antigüedad de siete años; el otro lo conforma “Tijuana & San Diego Casting Calls” con 9 600 miembros y nueve años de actividad.

En cuanto a los grupos de San Diego, dos entran en la categoría de grupos de interés general en la producción audiovisual, el último forma uno especializado en llamadas al trabajo de actores y de *crew* “San Diego \$ Tijuana Film Community” (5 400 miembros y ocho años de antigüedad), su objetivo radica en “estimular la producción de cine y televisión en la región y aumentar las oportunidades de creación de redes, empleo, educación, financiación y distribución en cine, televisión y nuevos medios de comunicación” (San Diego \$ Tijuana Film 2014, párr. 1).

El segundo grupo se llama “Mexican Filmmakers in San Diego”, tiene 921 miembros y seis años de antigüedad. Esta comunidad invita a sus integrantes a utilizar el

[...] grupo para publicar trabajos y/o anunciar tus habilidades en una posición en el cine. Los trabajos [que se anuncien] deben ser para producciones de cine y televisión, cualquier puesto, desde el *crew* hasta productores, e incluso actores. Puedes publicar en inglés o en español dependiendo de tu audiencia. Contrata a un equipo mexicano, o sé contratado por cineastas mexicanos (Mexican Filmmakers in San Diego 2015, párrs. 1-4).

El tercer grupo transfronterizo en San Diego es “CASTNCREWSD”, cuenta con 3 200 miembros y 11 años de antigüedad. En su objetivo se puede leer: “Esta es una página de Facebook para ayudar a los cineastas locales del sur de California (LA, SD, Baja California), *crew*, personal encima y debajo de la línea, los actores que hacen películas, documentalistas, PSAs, comerciales, etcétera” (CASTNCREWSD 2011, párr. 1). Este es un sitio público destinado a ayudar a los cineastas a hacer sus proyectos.

Por lo anterior, se muestran que las necesidades informativas de la comunidad fílmica se expresan en la formación de una diversidad de grupos virtuales en ambas ciudades. Algunos de ellos resultan complementarios en tanto se enfocan a subcomunidades fílmicas específicas, otros presentan perfiles incluyentes dirigidos a todas.

Lo interesante reside en que además de los grupos que intentan englobar al conjunto de la comunidad fílmica se forman también grupos especializados, tales como los dirigidos a actores, grupos de directores, otros especializados en documentalistas, incluso aquellos dirigidos a grupos raciales como actores afroamericanos.

Se detectó también que los individuos se hacen miembros de varios grupos, lo que expresa una práctica informativa de monitoreo amplia en la que la información importante puede emerger en uno u otro grupo. Hay que resaltar que el conjunto de grupos explícitamente transfronterizos construye un espacio informacional dirigido a resolver la distribución de información entre ambas ciudades, esto incluye al acceso de información laboral, económica y de conocimiento en cada lado de la frontera.

Si bien los grupos transfronterizos representan una minoría, hay que tomar en cuenta que la información con significación fronteriza se da en todos los grupos.

**Análisis del grupo:
San Diego & Tijuana Film
Community from the Film Consortium**

El estudio se enfocó a un grupo transfronterizo con una convocatoria general a los participantes en la industria fílmica de Tijuana y San Diego. En su página web se dice que

El Film Consortium San Diego fue creado a finales de 2012 por su fundadora y presidenta, Jodi Cilley, como una empresa social que estimula la producción de cine y televisión en la región y aumenta las oportunidades de creación de redes, empleo, educación, financiación y distribución en cine, televisión y nuevos medios (Film Consortium San Diego 2012, párr. 1).

En entrevista con Jodi Cilley, manifestó que la asociación nació con la intención de impulsar la creación de espacios para la conexión y el trabajo colectivo, lo que incluye a cineastas profesionales, estudiantes e independientes de San Diego.

Posteriormente se creó el espacio virtual en Facebook en el que expresamente contempla a la comunidad tijuanaense.

A continuación, se analizan los posts en el grupo de Facebook en los que se involucró a la comunidad de Tijuana de forma directa, a partir de cada uno de los espacios informacionales que se identificaron en el marco teórico.

La oferta de productos y servicios por parte de empresas representa uno de los aspectos con menor cantidad de publicaciones. Esto se debe a que las transacciones comerciales y la información alrededor de las decisiones involucradas en la compra de servicios y productos ocurren mayormente fuera de este grupo. Los posts vinculados a la definición de espacio económico que se identificó se ubican en tres componentes: oferta de equipo especializado para filmación, la de efectos especiales digitales, y la de espacios para la exhibición especializada en películas latinas. Contrario a la presencia de empresas de soporte, la oferta de educación resulta mucho mayor en el grupo de educación. En cuanto al ofrecimiento de servicios de educación formal, en este rubro se encontraron publicaciones diversas que refieren sobre todo a cursos cortos de actuación, animación, y de proyectos cortos de filmación. Asimismo, las organizaciones civiles y gubernamentales de apoyo y difusión de la actividad cinematográfica en ambas ciudades se destacan también. Las principales instituciones que usan el espacio virtual del grupo para comunicarse con la comunidad son: BCHace Cine, el Film Consortium, San Diego Media Arts y el Digital Gym.

Con respecto al espacio laboral, se detectó un uso intenso por parte de los miembros del grupo para generar reconocimiento y construir reputación. Resaltan las publicaciones que ligan actividades para la construcción o ampliación de las redes de contactos (*networking*). Las publicaciones que buscan construir

reputación hacen referencia a los proyectos terminados, ya sean estos películas u otros como videos musicales, anuncios o trabajos corporativos. En este mismo sentido también se difunden trabajos complementarios a las películas o videos, tales como composiciones musicales y efectos especiales.

El espacio laboral está compuesto además por convocatorias a concursos, festivales de cine y eventos sociales que tienen como fin la construcción de prestigio laboral. En el caso de los concursos, las publicaciones buscan lograr una mayor difusión y conocimiento de los proyectos terminados, como en el caso de los festivales, y de establecimiento de contactos para posibles colaboraciones futuras en los eventos sociales alrededor de los concursos y festivales.

Otra de las vertientes en el grupo virtual de uso informacional en el espacio económico lo representa la búsqueda e identificación de personal para la producción fílmica. En el muro del grupo de Facebook abundan ofertas de trabajo e invitaciones a participar en proyectos fílmicos de diversa naturaleza. Destacan las publicaciones que ofertan audiciones para actores. Sin duda este grupo laboral es el que genera más publicaciones, aquí se encuentran audiciones para proyectos estudiantiles, grabaciones comerciales, cortos y largometrajes. Algunos proyectos apelan de manera directa a actores y actrices de Tijuana o de origen latino de San Diego. En estas convocatorias se buscan aquellos que sean fluentes en español o en ocasiones que sean bilingües. En otras convocatorias se solicita de forma explícita a actores y actrices con rasgos mexicanos.

En cuanto al uso del grupo como espacio para compartir información sobre conocimiento cinematográfico se encontró que esta representa una de las principales actividades de publicación y la que le da mayor sentido a la participación de

los miembros de la comunidad. En términos generales, se puede agrupar esta averiguación en los siguientes rubros: a) información sobre eventos que tienen el objetivo de comunicar conocimiento, b) la comunicación de experiencias personales, c) la búsqueda y ofrecimiento de información práctica-técnica, d) avisos que ofrecen a la comunidad cinematográfica organizaciones públicas y privadas sobre sus programas y actividades, e) información sobre encuentros sociales y reuniones informales con el propósito de hacer redes (*networking*), f) retroalimentación, solicitudes de opinión, y aportaciones creativas.

CONCLUSIONES

La comunidad virtual bajo estudio presenta rasgos importantes que la permiten identificar con un mecanismo de coordinación informacional complementario de la industria cinematográfica en la región Tj-SD. También, la convivencia de espacios informacionales multidimensionales que cubren lo económico, laboral, de conocimiento y una serie de efectos sociales como la construcción de reputación y prestigio. El presente trabajo debe de ser complementado con líneas de investigación que se basen en entrevistas a usuarios que evalúen la información existente en el grupo y su vínculo con las expectativas y resultados esperados de su participación.

Por otra parte, resulta deseable incorporar otros grupos virtuales en la misma región con el propósito de evaluar su funcionamiento y complementariedad o redundancia, y de esta manera hacer recomendaciones para mejorar su oferta informativa. Finalmente es indispensable extender el estudio a otras plataformas (Instagram, Tik-Tok, apps de casting) y comprender

mejor la complementariedad y particularidades de cada una de ellas para el mejor funcionamiento de una comunidad informacional, como la descrita en este trabajo.

Una línea de investigación que se desprende de este análisis estriba sobre comunidades transnacionales virtuales con objetivos de producción cultural. Existe un nivel de integración considerable entre las industrias culturales mexicanas y estadounidenses que involucra no solo a la región fronteriza. Las redes creadas alrededor de movimientos musicales, proyectos fílmicos, editoriales, televisivos y artísticos resuelven sus necesidades de comunicación y difusión a través de diferentes medios, uno de ellos lo constituyen las plataformas de redes sociodigitales. Esta dimensión de la colaboración-integración transnacional representa un área que requiere de mayor investigación. La utilización productiva de los espacios virtuales puede convertirse en un instrumento de desarrollo de las industrias culturales en México y mejores y más oportunidades para sus comunidades laborales.

REFERENCIAS

- Burnett, G., y H. Buerkle. 2004. "Information Exchange in Virtual Communities: A Comparative Study". *Journal of Computer-Mediated Communication* 9, núm. 2 (July 28). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00286.x>.
- CASTNCREWSD. 2011. Consultado el 02 de marzo de 2023. <https://www.facebook.com/groups/castncrew/about>.

- Film Consortium San Diego. 2020. <https://filmconsortiumsd.com/our-story/>.
- Garmann Johnsen, Ingrid H. 2011. "Formal Project Organization and Informal Social Networks: Regional Advantages in the Emergent Animation Industry in Oslo, Norway". *European Planning Studies* 19, núm. 7: 1165–81. doi.org/10.1080/09654313.2011.573129.
- Grabher, y O. Ibert. 2011. "Project Ecologies: A Contextual View on Temporary Organizations". En *The Oxford Handbook of Project Management*, editado por Peter W. G. Morris, Jeffrey K. Pinto, y Jonas Söderlund. Oxford: Oxford University Press.
- Haythornthwaite, C., y B. Wellman. 1998. "Work, Friendship, and Media Use for Information Exchange in a Networked Organization". *Journal of the American Society for Information Science* 49, núm. 12: 1101–14. [https://doi.org/10.1002/\(sici\)1097-4571\(1998\)49:12<1101::aid-asi6>3.0.co;2-z](https://doi.org/10.1002/(sici)1097-4571(1998)49:12<1101::aid-asi6>3.0.co;2-z).
- Mexican Filmmakers in San Diego. 2015. Consultado el 02 de marzo de 2023. <https://www.facebook.com/groups/mexicanfilmmakerssd/about/>.
- Nahl, D. 2001. "A Conceptual Framework for Explaining Information Behavior". *SIMILE: Studies In Media & Information Literacy Education* 1, núm. 2: 1-16. doi.org/10.3138/sim.1.2.001.
- _____. 2004. "Measuring the Affective Information Environment of Web Searchers". *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology* 41, núm. 1: 191-97. doi.org/10.1002/meet.1450410122.

- Oh, S., y S. Yeon Syn. 2015. "Motivations for Sharing Information and Social Support in Social Media: A Comparative Analysis of Facebook, Twitter, Delicious, YouTube, and Flickr". *Journal of the Association for Information Science and Technology* 66, núm. 10: 2045-60. doi.org/10.1002/asi.23320.
- San Diego \$ Tijuana Film. 2014. Consultado el 02 de marzo de 2023. <https://www.facebook.com/groups/filmconsortiumsd/>.
- Savolainen, R. 1995. "Everyday Life Information Seeking: Approaching Information Seeking in the Context of 'Way of Life'". *Library & Information Science Research* 17, núm. 3: 259-94. doi.org/10.1016/0740-8188(95)90048-9.
- Smith, Ch., y A. McKinlay. 2009. "Creative Industries and Labour Process Analysis". En *Creative Labour Working in the Creative Industries*. editado por Alan McKinlay y Chris Smith. Nueva York: Palgrave MacMillan.
- Wenger, E. y B. Trayner. 2015. "Introduction to communities of practice. A brief overview of the concept and its use". Wenger-Trayner Global theorists and consultants, junio. <https://wenger-trayner.com/>, <https://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>.
- Williamson, K. 1998. "Discovered by Chance: The Role of Incidental Information Acquisition in an Ecological Model of Information Use". *Library & Information Science Research* 20, núm. 1: 23-40. doi.org/10.1016/s0740-8188(98)90004-4.

Metalófago: conexiones entre las fronteras geográficas y musicales

HUGO ALBERTO GUADARRAMA SÁNCHEZ

Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información, UNAM

INTRODUCCIÓN

Si bien la producción cultural (Herbst 2002) creada para fines de lucro ha sido socialmente manipuladora, existen dicotomías en la industria discográfica que permiten la producción y la difusión de otros conceptos musicales de carácter experimental; no obstante, estos financiamientos carecen de la infraestructura usualmente destinada a las principales producciones musicales, siendo las compañías discográficas instrumentistas y utilitarias –en cuanto a la gestión del talento– que dependen de las recaudaciones económicas.

Desde la década de 1980, los géneros mínimamente comerciales han recurrido a las grandes compañías discográficas para ampliar sus niveles de audiencia, fue en esta época que el *Heavy Metal* se popularizó en especial en Inglaterra, dando forma al metal británico, bajo una infraestructura descentralizada que permitió la expansión de la promoción discográfica,

creando una sociedad en red entre las compañías independientes. Sin embargo, para desarrollarse en un sentido económico los músicos necesitaron establecerse de manera paulatina en el sistema capitalista para vender sus productos musicales, independientemente de sus principios ideológicos.

Cabe destacar que el género musical del *Heavy Metal* (Hadžajlić 2018) tuvo su origen a finales de la década de 1960 en Birmingham, Inglaterra, una ciudad con la característica de ser industrial; en específico en sus zonas marginadas floreció una escena de rock pesado a raíz de algunos elementos musicales derivados del *Punk*, creando propuestas estridentes, no solo en Inglaterra, sino en el resto del mundo occidental, como en Estados Unidos y Alemania, siendo un producto generado a partir del malestar social en donde existía una marginación en los jóvenes de la clase obrera trabajadora sin encontrar su lugar en la sociedad convencional.

El *Heavy Metal* comenzó a ramificarse en distintos subgéneros según consecuencia de las diferentes regiones que lo adoptaban y adaptaban a su forma de interpretar el mundo, fue entonces que el *Death Metal* caracterizado por las voces guturales de sus vocalistas se acentuó en Estados Unidos como un derivado del *Thrash Metal*, al buscar sonidos más rápidos y agresivos.

A pesar de que el género del *Heavy Metal* (Seppi y Stoycheva 2015) permea en la actualidad de forma global como parte de la industria cultural, existe un trasfondo histórico estrechamente vinculado a países como Estados Unidos e Inglaterra, debido a su expansión en sus primeros años de desarrollo a través de las fronteras, impactando en otros países como México, India, Jamaica e inclusive en Medio Oriente, por cierto, al ser una expresión reprimida en el mundo musulmán, no obstante,

el género resulta atractivo, principalmente en jóvenes dispuestos a conocer las propuestas musicales interpretadas en lengua inglesa.

De esta manera las tradiciones y las costumbres locales y familiares constituyen un catalizador en la aceptación en el acceso al *Heavy Metal*, así como sus subgéneros, razón por la cual dicho género llega a ser clandestino en regiones, municipios y países; a tal grado de representar una expresión de resistencia ante la cultura hegemónica. Incluso, en algunos países europeos en donde existe aceptación del género, la forma de perpetuar el *Heavy Metal* difiere, dependiendo de la cultura, la cual, influye y modifica tanto las melodías como el tipo de escalas musicales basadas en los convencionalismos del territorio.

En paralelo a lo anterior, comentarios, apreciaciones y críticas concernientes a los álbumes musicales de los subgéneros del *Heavy Metal* han proliferado en los últimos años, como puntos de referencia retrospectiva de aquellas propuestas musicales, ya sean de culto por su escasa difusión o comprensión en su momento de lanzamiento al mercado; así como de las producciones más populares consideradas dentro del ámbito del *mainstream*, es decir, las corrientes mayoritarias de consumo. Estos esfuerzos independientes, en cuanto a la creación de contenidos digitales, adquieren un valor agregado al ser consultados de forma asincrónica con el paso del tiempo, puesto que toda mercancía cultural está basada en un trabajo creativo (Zallo 1989) constituido por los conocimientos, la documentación, la planeación y la edición digital. Este tipo de contenidos digitales concernientes al análisis de las obras musicales por lo regular adopta el formato de podcast o capítulos, desde la narrativa y la metanarrativa del objeto o contenido.

Por antonomasia, la cosa o el objeto (Straw 2011) tiene funciones utilitarias como en el caso de las prendas, que sirven para proteger el cuerpo humano de las inclemencias del tiempo, pero también tienen un valor simbólico e histórico en sus portadores, en este aspecto, las cosas proveen de un rango y distinción social, al grado de convertirlas en objetos culturales y sirven también como pretexto para ralentizar la acción de la narrativa al ser analizadas e interpretadas desde la reflexión.

En el caso particular del álbum musical conforma una cosa complementaria y no fundamental en la vida cotidiana, un objeto constituido y codificado por un conjunto de elementos relacionados que representan una idea o concepto para su consumo y disfrute por parte de la audiencia.

En estos objetos o contenidos se presenta una alternación de sonidos que permiten identificar a los pasajes intensos de los suaves con la finalidad de que la información pueda ser asimilada por los oyentes. Estas narrativas musicales (Straw 2002) están estructuradas para proporcionar un equilibrio en la forma de consumir la obra desde la contemplación musical, como sucede en las pinturas, las esculturas y los artefactos decorativos, en los álbumes musicales se presenta un ensamble de atributos sonoros que constituyen una idea central para ser interpretada.

En complemento de la narrativa emanada del objeto o cosa, la metanarrativa (Vasan 2021) es un aporte que va más allá de la interpretación del objeto cultural, por el hecho de considerar elementos externos que expanden el contexto de los tópicos. Las metanarrativas socioculturales posibilitan la comprensión de las ideas y ejemplifican las traducciones, además de tener el atributo de ser flexibles, dependiendo del capital cultural en cada individuo.

De lo anterior, cabe agregar que las metanarrativas tienden a ser asequibles en su forma de interpretar; un libro impreso, una representación teatral, una pintura en óleo o un disco compacto musical, la información complementaria enriquece la explicación de los sucesos y la descripción de los objetos que inciden en el ámbito cultural, en este caso, de las audiencias asiduas a los subgéneros del *Heavy Metal*.

DESARROLLO

A raíz del surgimiento de diversas bandas que implementan elementos del *Heavy Metal* en sus obras musicales, se vuelve indispensable consultar ciertas referencias que proporcionen alguna guía pertinente para conocer los productos sonoros que se han publicado al paso del tiempo, con el fin de encontrar algún hilo conductor que permita el acceso a otras publicaciones derivadas. Por ello, se ha seleccionado un canal alojado en la plataforma de YouTube, en donde se analizan diferentes álbumes del *Heavy Metal* procedentes de diferentes países y, ubicados cronológicamente en distintos periodos. A pesar del algoritmo que prevalece en YouTube en cuanto a la visibilidad de contenidos populares de carácter musical, es viable encontrar algunos canales como: El Metal Rucker, The needle drop y Jamie Horsley, por citar algunos ejemplos que promueven las propuestas musicales, además de mencionar algunas obras cumbres.

El canal titulado Metalófago se encuentra activo en la plataforma de YouTube desde el año 2013, sus podcasts son emitidos asincrónicamente en formato audiovisual, en ellos se expresan posturas musicales mediante el análisis crítico,

además de referenciar la documentación que conforma el contexto histórico que rodea a los diversos álbumes de los subgéneros del *Heavy Metal*, en su mayor parte de origen anglosajón. El valor agregado de los contenidos del canal de Metalófago se manifiesta en la metanarrativa de cada álbum, cabe agregar que, si bien la mayoría de los colaboradores radican en Puebla, también cuentan con invitados a distancia y en algunos de sus contenidos se denotan temáticas concierne a la frontera entre México y Estados Unidos, en cuanto a la adquisición de los documentos sonoros y el contacto con las propuestas musicales.

Los podcasts del canal de Metalófago son coordinados regularmente por Carlos Castañeda y Ricardo Rugerio; en sus contenidos publicados de forma asincrónica se analizan los álbumes referentes a los subgéneros del *Heavy Metal*, mostrando físicamente algunos discos en vinilo y ediciones de colección en diferentes soportes sonoros.

Asimismo, el grupo de Facebook de Metalófago funciona como un acervo de canciones, álbumes y documentales, conformado por su comunidad. El canal de Metalófago tiene invitados en formato presencial o a distancia (quienes eligen los álbumes), en ocasiones los invitados son gestores culturales, músicos profesionales y entusiastas de los diversos subgéneros del *Heavy Metal*.

En lo referente a la metodología de investigación, se identificaron 150 contenidos en formato de podcast, con fecha de consulta del 17 de septiembre del 2022, seleccionando aquellos contenidos en donde se presenta la participación de colaboradores que radican en la frontera entre Estados Unidos y México, así como otros estados de la República Mexicana que se encuentran en el norte del país o contenidos en donde se aborden

los álbumes que estén relacionados con la frontera entre ambos países en un sentido social y cultural.

Se delimita de esta manera el objeto de estudio a todos aquellos podcasts en donde existe la participación de diferentes invitados que hacen referencia a sus experiencias y contacto con los subgéneros del *Heavy Metal*, así como sus procesos de formación en el consumo de los álbumes musicales y sus vivencias en la frontera de México y Estados Unidos, al ser una zona relevante desde la década de 1980 para acceder a las propuestas y obras musicales a través de los soportes del audio cassette y del disco compacto. Con base en el criterio mencionado, se seleccionaron cuatro intervenciones dentro del periodo del 10 de diciembre del 2021 hasta el 15 de julio del 2022.

Como resultados del análisis de los podcasts elegidos, se presentan las transcripciones parciales, así como una red de palabras clave (véase *Ilustración 1*) extraídas de los cuatro contenidos audiovisuales alojados en YouTube, utilizando para ello, la aplicación en línea Tags Extractor (SERPs s.f.) en combinación con Protégé (2022), con la finalidad de detectar los patrones de las palabras clave, debido a que usualmente no son visibles en la interfaz de los usuarios de YouTube. Como complemento gráfico se elaboró un diagrama en donde se denotan las relaciones derivadas de los creadores, sus álbumes y los soportes en donde fueron prensadas las grabaciones sonoras (véase *Ilustración 2*). Para complementar la *Ilustración 2*, se consultaron los álbumes musicales y se realizó una recuperación de la información para conocer los nombres de los integrantes de las bandas y las fechas de publicación en el sitio Web Encyclopaedia Metallum (2002).

A continuación, se presentan las transcripciones parciales de los contenidos, así como las figuras de sus respectivas relaciones,

en donde colaboran; Claudia Hughes (San Diego), Jonas Bautista (Tijuana), Carlos Márquez (Monterrey) y Sócrates Aragón (Puebla). Desde la temporada seis hasta la nueve, dichos podcasts han sido elegidos para estos fines de investigación debido a la procedencia y experiencia de los invitados, manifestando en sus intervenciones los factores que determinaron su formación musical a partir del contacto con los contenidos y soportes sonoros procedentes de Estados Unidos, al ser un país medular en la industria discográfica del *Heavy Metal* tanto para México como para Latinoamérica.

En la temporada seis de Metalófago se comenta que Brujería (Metalófago 2021) no es una banda procedente de México; sus integrantes son esencialmente estadounidenses, la idea surge a partir de una propuesta o proyecto que no buscaba ninguna formalidad por parte de su vocalista Juan Brujo, quien se presenta con un machete en mano y con una identidad incógnita cubierta por un paliacate, a manera de cubrebocas, así como la mayoría de los integrantes de la banda. El álbum *Matando güeros* contiene elementos propios del *Death Metal* como un derivado del *Trash Metal* estadounidense; a diferencia del *Death Metal* europeo que tuvo un mayor grado de influencia en México.

La propuesta en este álbum de Brujería se fundamenta en cuestiones visuales de alto impacto como las imágenes de las drogas y de las mutilaciones basadas en ciertos acontecimientos relacionados con los narco satánicos, y en términos generales expresa rasgos distintivos de la cultura chicana y pocha en Estados Unidos. Uno de sus rasgos culturales más sobresalientes es el uso de la lengua española, la cual le da un toque muy particular, en combinación con los elementos musicales del *Punk* y del *Grindcore*. Brujería encontró un nicho en el mercado musical al representar la identidad de los migrantes mexicanos

como comunidades desfavorecidas y marginadas en territorio estadounidense.

En la temporada siete se menciona que, en los primeros años del *Death Metal* era complicado escuchar el sonido de la banda Morbid Angel (Metalófago 2022a), puesto que era distinto a lo convencionalmente presentado. En México resultaba difícil acceder a las propuestas extranjeras, por lo que se tenía que viajar a la Ciudad de México para adquirir audiocassettes en el tianguis del Chopo, dichos soportes sonoros contenían canciones extras al final del álbum, las cuales podían ser del agrado de los compradores, los discos compactos de las bandas de metal extranjeras eran costosos y difíciles de adquirir. El intercambio y la compra de las grabaciones se gestionaba a través de mensajería de sobres.

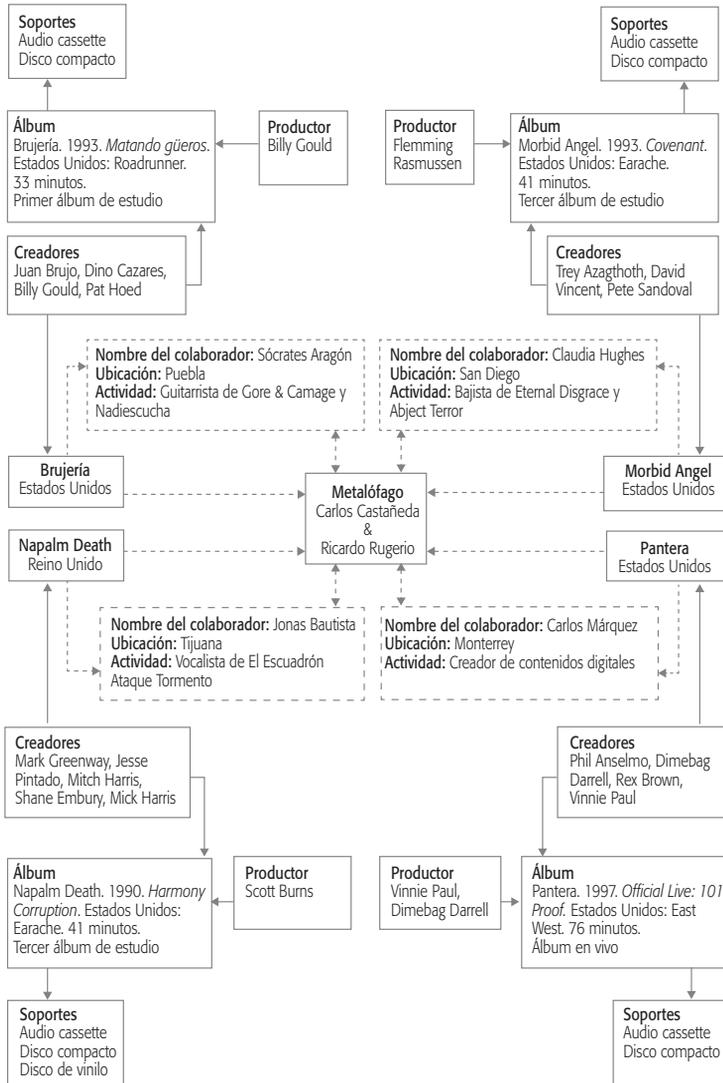
Covenant, de Morbid Angel, representa uno de los álbumes más vendidos en la industria discográfica, además de ser importante en la historia del subgénero del *Death Metal* por ser punta de lanza en el contexto del *mainstream* debido a la profesionalización de la grabación y mezcla de las canciones, así como la promoción del álbum mediante videos, en combinación con un ambiente sonoro de terror, evitando el exceso en la distorsión, pero demostrando secuencias vanguardistas, vendiendo de esta manera su sonido e imagen.

En la temporada ocho se aborda un álbum de la banda Pantera (Metalófago 2022c), la cual inició con grabaciones independientes y para incrementar su popularidad, agregaron un estilo más pesado en su sonido, capitalizando el mercado que surgió a principios de la década de 1990. El presente álbum en vivo *Official Live: 101 Proof* refleja la profundidad y maestría de la banda al interpretar sus temas en vivo. Si bien Pantera es una agrupación que llega a unificar criterios y suele ser etiquetada

de forma negativa por las audiencias de la década de 1980, cabe mencionar que fue una de las bandas precursoras para nuevos sonidos y elementos del género del *Heavy Metal*, puesto que desarrolló frases diversificadas de guitarra, siendo un reflejo de sus personalidades sin la intención de copiar el trabajo musical de otras bandas; a pesar de no haber sido una banda originalmente concebida para el ámbito comercial, supo aprovechar el momento histórico sin modificar su propuesta para adaptarse al mercado musical, pero aportando su vibra sureña del estado de Texas, con cierta cadencia en sus letras y con un sonido sumamente rítmico.

En la temporada nueve se destaca que el álbum *Harmony Corruption* de Napalm Death (Metalófago 2022b); es el resultado de sus experiencias en sus trabajos anteriores, presenta un ensamble de dos guitarras con ganchos en sus secuencias, denotando algunos elementos del Blues, matices de Surf y una disonancia musical, dentro de una escala diversificada basada en una nota que permanece y al mismo tiempo permite el desarrollo de su propuesta para evitar estancarse en un color en específico, conjugando la métrica y el ritmo. Su propuesta musical fue relevante en el contexto del *Death Metal*, en aquel momento histórico con orígenes en el *Punk* y, en consecuencia, generó un producto dinámico, agresivo y violento, con un sonido sumamente controlado, debido a los arreglos musicales en las canciones. En este trabajo la banda cuenta con vocalistas invitados, además de que la producción estuvo financiada dentro de un marco de inversión enfocado en el consumo cultural, pero sobre todo en un plan estructural y laboral en los distintos integrantes que permitieron un cierto grado de longevidad en Napalm Death.

Ilustración 2
 Relaciones entre el creador, los productores y los álbumes analizados por los colaboradores y coordinadores de los podcasts en Metalófono



Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

En el canal de Metalófago, las metanarrativas proporcionan un valor agregado a los contenidos, debido a la documentación y a las vivencias que se generan alrededor de los álbumes musicales manifestados en cassettes, discos ópticos, discos de vinilo y contenidos digitales sonoros; sumado a ello, la participación de los colaboradores proporciona nuevos elementos en relación con los músicos, la forma en cómo se editaron los álbumes, las dificultades que acontecieron y la reacción que provocaron las propuestas musicales en aquel momento, en contraste con el tiempo actual en donde se consume la música con el uso de los servicios digitales en línea. Estas metanarrativas constituyen en cierta medida contenidos promocionales e informativos que exhortan a los individuos a escuchar las propuestas musicales.

Se destaca en los podcasts que el origen y el tránsito de los individuos en determinados territorios afecta notablemente su expresión musical, como el sonido sureño de Texas en los ritmos de Pantera, o la convergencia de los idiomas inglés y español en las canciones de Brujería al ser una banda originaria de un contexto transfronterizo, así como el sonido de carácter industrial y británico en los primeros álbumes de Napalm Death con matices duros y compactos, en contraste, Morbid Angel presenta en su obra musical atmósferas espaciales y de terror cósmico. Asimismo, el trabajo creativo de los músicos les ha permitido obtener ingresos considerables por el hecho de existir en una infraestructura cultural (en sus respectivos territorios) capaz de entender el potencial de sus propuestas musicales.

De acuerdo con los comentarios, opiniones y críticas hacia los álbumes de las bandas Brujería, Morbid Angel, Pantera y

Napalm Death, son exponentes de un sonido extremo, establecido en gran parte en el territorio estadounidense, e históricamente basado en la música inglesa, pero que al paso de los años el *Death Metal* ha formado su propia identidad en una constante búsqueda que lo ha conectado con otros géneros musicales más tradicionales u ortodoxos, los cuales le han permitido a los creadores expandir y profundizar sus técnicas musicales en adición con sus propias raíces culturales, esta libertad que ha existido en los creadores posiblemente ha resemantizado sus categorías musicales por el hecho de adoptar factores externos y reestructurar los convencionalismos.

En relación con la denominación de comunidad virtual que se constituye alrededor del canal de Metalófago, suele ser un término aceptado, pero podría llegar a ser genérico en el futuro cercano, dado que las comunidades generan vínculos sociales a distancia mediante artefactos electrónicos de conexión a Internet, siendo entonces conceptualmente, comunidades en red (en un plano abstracto), como la esencia y la síntesis de sus comunicaciones y sus relaciones sociales, en donde se obtienen beneficios mutuos a mediano y largo plazo, utilizando las tecnologías para transmitir sus mensajes de forma asincrónica y sincrónica, además de generar un comercio electrónico con la venta de productos derivados de los podcasts, de manera que, la virtualidad tiende a ser ambigua por el hecho de suponer que alguien se encuentra conectado y al mismo tiempo puede no estar atendiendo los flujos de información que se generan en las plataformas y servicios digitales, por lo que se podría interpretar una ausencia y ambigüedad en su actividad al hacer referencia a la virtualidad.

REFERENCIAS

- Encyclopaedia Metallum. 2002. "Metal Archives". Consultado el 21 de octubre de 2022. <https://www.metal-archives.com/>.
- Hadžajlić, H. 2018. "Heavy Metal and Globalization". *AM Journal*, núm. 17: 129-137. <http://dx.doi.org/10.25038/am.v0i17.276>.
- Herbst, J. P. 2022. "The Recording Industry as the Enemy? A Case Study of Early West German Metal Music". *International Journal of the Sociology of Leisure* 5, num. 1: 229-254. <https://doi.org/10.1007/s41978-021-00098-z>.
- Metalófago. 2021. "Brujería - Matando Güeros". YouTube Video. 10 de diciembre. <https://www.youtube.com/watch?v=iyQj6ijoCwM>.
- _____. 2022a. "Morbid Angel - Covenant". YouTube Video. 18 de febrero. <https://www.youtube.com/watch?v=A-H5k-dIcyOw&t=89s>.
- _____. 2022b. "Napalm Death - Harmony Corruption". YouTube Video. 15 de julio. https://www.youtube.com/watch?v=jYGhScugt_E&t=91s.
- _____. 2022c. "Pantera - Official Live: 101 Proof". YouTube Video. 22 de abril. <https://www.youtube.com/watch?v=K-caSITNHM-Q&t=56s>.
- Protégé. 2022. Página de descarga de Protégé. Consultado 21 de octubre de 2022. <https://protege.stanford.edu/products.php>.
- Seppi, M., y G. Stoycheva. 2015. "Heavy Metal Music and Culture in Rapidly Changing Global Markets". Bachelor Thesis, JAMK University of Applied Sciences. <https://core.ac.uk/download/pdf/38126449.pdf>.

- SERPs. s.f. "Tags Extractor". Consultado el 21 de octubre de 2022.
<https://openserps.com/gratis/generador-etiquetas-youtube.html>.
- Straw, W. 2002. "Music as Commodity and Material Culture".
Repercussions 7: 14-171.
- Straw, W. 2011. "Music and Material Culture". En *The cultural study of music*, editado por Martin Clayton, Trevor Herbert y Richard Middleton. Nueva York: Routledge.
- Vasan, S. 2021. "The environment as a meta-narrative: introduction to a Special Issue". *Journal of Developing Societies* 37, núm. 2: 143-150. <https://doi.org/10.1177/0169796X211001226>.
- Zallo, R. 1989. "Economía de la comunicación y la cultura". En *La economía de las telecomunicaciones, la información y los medios de comunicación*, editado por Adolfo Castilla, Diego Bader Fernando Rodilla. España: Fundesco.

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea. Volumen 1. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información/UNAM. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial, Sergio Sepúlveda; formación editorial y corrección de pruebas Editorial Albatros, S.A. de C.V. Revisión de pruebas Carlos Ceballos Sosa y Marcos Emilio Bustos Flores. Apoyo en la compilación: Diana Isela Hurtado González. Fue impreso en papel cultural de 90 gr. en los talleres de Editorial Albatros, S. A. de C.V. Se terminó de imprimir en julio de 2024.