

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA

**LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y SU REPERCUSIÓN
EN EL
CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN**

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN BIBLIOTECOLOGÍA

P R E S E N T A:

MARISA RICO BOCANEGRA

ASESOR : LIC. HUGO ALBERTO FIGUEROA ALCÁNTARA



México D.F.

2004



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.

Agradecimientos muy especiales al Lic. César A. Ramírez Velázquez y al Lic. Hugo A. Figueroa Alcántara, por el apoyo, la paciencia, la orientación y la confianza brindada para lograr esta ansiada meta.

Agradezco el apoyo moral, económico, intelectual y sobre todo espiritual a las personas que me han ayudado a salir adelante durante mi formación por este camino tan difícil que es la vida. Cada uno sabe cuanto me ha apoyado y cada uno sabe cuanto le agradezco.

A mis Sinodales :

*Lic. César A. Ramírez Velázquez
Lic. Hugo A. Figueroa Alcántara
Lic. Ma. Teresa González Romero
Lic. Blanca Estela Sánchez Luna
Mtra. Brenda Cabral Vargas*

DEDICATORIAS

A mi madre: Por quererme mucho y por aconsejarme que el mejor remedio para disipar mis dudas intelectuales es tener la humildad de preguntar a otros y visitar la biblioteca.

*A mis hermanos: Martín, Alejandra, Mauricio, Carmen, José, Francisco y a mi hermanita, Caty.
Por estar siempre conmigo, gracias a todos.*

A Juan Vela Bustamante, por cinco años de brindarme apoyo, amor y paciencia.

A Aurora Azuara: por escucharme, por sus consejos y por que ella es la única persona que sabe verdaderamente cuanto trabajo me ha costado ser lo que soy.

A mi misma, por demostrarme que la voluntad y un poco de sacrificio hace que las metas se vuelvan fáciles de cumplir.

A mis maestros del Colegio de Bibliotecología.

A mis amigos.

“Creo que la computadora es una máquina espiritual”

Humberto eco.

*“Las computadoras son arenas para la experiencia social y la interacción dramática,
un tipo de medio más parecido al teatro popular, y su resultado es usado para la
interacción cualitativa, el diálogo y la conversación.
Dentro de la cajita hay otra gente.”*

Allucquere r. Stone

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO 1 COMUNIDADES VIRTUALES	
1.1 DEFINICIÓN DE COMUNIDAD Y VIRTUAL	9
1.2 DEFINICIÓN DE COMUNIDAD VIRTUAL	12
1.3 CARACTERISTICAS DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES	14
1.4 PANORAMA HISTORICO DEL DESARROLLO DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES	18
REFERENCIAS	
CAPITULO 2 CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN	
2.1 LA COMUNICACIÓN EN EL CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN	24
2.1.1 CONCEPTO DE INFORMACIÓN	25
2.2 EL PAPEL DE LA INFORMACIÓN EN LA SOCIEDAD	27
2.2.1 LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	28
2.3 EL CICLO DE LA INFORMACIÓN	30
2.3.1 EL CICLOS SOCIAL DE LA INFORMACIÓN	33
2.4 NUEVAS TECNOLOGÍAS, INFORMACIÓN Y SOCIEDAD	36
REFERENCIAS	

CAPITULO 3 LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y EL CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN

3.1 REPERCUSIÓN DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD	44
3.2 REPERCUSIÓN DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN EL CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN	46
3.3 LA COMUNIDAD VIRTUAL COMO COMUNIDAD SOCIAL	54
REFERENCIAS	

CAPITULO 4 LA CULTURA EN RED

4.1 NUEVOS MUNDOS EN LA RED	61
4.2 LA REPERCUSIÓN DE NUEVAS CULTURAS EN LA SOCIEDAD	62
4.2.1 AMBITO EDUCATIVO	65
4.2.2 AMBITO CULTURAL	68
4.2.3 AMBITO SOCIAL	70
4.2.4 AMBITO ECONÓMICO	72
4.3 COMUNIDADES VIRTUALES Y BIBLIOTECOLOGÍA	73
REFERENCIAS	
CONCLUSIONES	
OBRAS CONSULTADAS	
OBRAS CONSULTADAS COMPLEMENTARIAS	

INTRODUCCIÓN

La democratización de la red (INTERNET) ha venido a ser una total ventaja para las comunidades humanas aportando una manera más de comunicarse.

Dentro de la red se pueden encontrar innumerables vínculos de comunicación: Los chats, las listas de correo electrónico, portales y las comunidades virtuales, que en este caso son las que se analizan en el desarrollo de este trabajo.

Esta tecnología hace necesariamente que se creen en el ciberespacio grupos de personas que persiguen una línea de investigación o de conocimiento específico, con el propósito fundamental de dialogar, comunicarse y transmitir nuevas ideas, con el afán de aportar a una comunidad unida por intereses en común y sentirse parte de un “colectivo” del que recibe y aporta.

Según lo anterior se parte del supuesto que las comunidades virtuales permiten a varios usuarios alrededor del mundo compartir un espacio en el “ciberespacio” para cumplir distintos objetivos, uno de ellos, es la comunicación y retroalimentación de uno o varios temas en específico.

Además que las comunidades virtuales constituyen una nueva opción para que la sociedad tangible pueda integrarse a una sociedad virtual lo cual proporciona opciones abiertas y dinámicas de comunicación y en donde el ciclo social de la información interviene sin perderse dentro de este mismo ámbito.

En este trabajo se podrá conocer en el capítulo primero los conceptos básicos de comunidad y comunidad virtual, sus características y el entorno en el cual se desarrollaron históricamente.

El capítulo dos se refiere a una breve descripción conceptual de información, su papel en la sociedad y su relación tan precisa con la tecnología.

Dentro del capítulo tres se podrá observar la relación que tienen las comunidades virtuales con la sociedad, por ejemplo: su repercusión tanto en la sociedad en general como en el ciclo social de la información, lo que se traduce como la comunión entre tecnología y sociedad.

Finalmente el capítulo cuatro trata específicamente de las nuevas tecnologías que se han desarrollado a lo largo de las últimas décadas y el surgimiento de las nuevas culturas que ésta genera a partir de la red, como son las Ciberculturas o Cibersociedades, y para concluir se analizan de manera general la repercusión de estas nuevas culturas en los sectores más importantes de la sociedad : el ámbito educativo, cultural, social, económico y dentro de la disciplina Bibliotecológica.

CAPÍTULO 1: COMUNIDADES VIRTUALES

1.1 DEFINICIÓN DE COMUNIDAD Y VIRTUAL

Es preciso que para poder iniciar el tema definamos los conceptos más importantes del mismo.

DEFINICIÓN DE COMUNIDAD

Estamos tan acostumbrados a manejar este termino, que ocasionalmente los limitamos y desvirtuamos su significado.

La definición de comunidad no solo se limita a precisar a un grupo de personas que tienen algún común en un territorio fijo ya que actualmente gracias a las nuevas tecnologías se pueden concebir las comunidades en espacios virtuales.

Antes de definir con precisión lo que es una comunidad virtual definiremos lo que es una comunidad tangible como tal.

La comunidad se inscribe en el espacio, es un territorio. Constituye el conjunto de las personas que viven en un terreno geográfico determinado. La extensión del territorio puede variar. En la mayor parte de los casos, coincide con una región o una concentración y comprende varias colectividades locales: aldeas cuando se trata de una región rural, barrios cuando se trata de una región urbana, etc. (REZSOHAZY, 1988)

Es un conjunto de personas que viven en un “territorio” y mantienen relaciones múltiples y tienen entre estas numerosos intereses comunes.

Su comunidad les ofrece lo esencial de las prestaciones necesarias para la vida, las relaciones pueden ser tanto de ocio como de trabajo.

El tejido social que establece la comunidad no excluye en absoluto las discrepancias y los conflictos entre los miembros. Si hay intereses comunes también hay intereses divergentes.

TIPOS DE COMUNIDADES

Las clases de comunidad pueden determinarse con arreglo a muy diversos criterios:

A) Por el objeto sobre el que la comunidad recae: puede ser singular o universal según a lo que se refiera un derecho determinado o tenga por objeto la totalidad del patrimonio.

B) Por su origen: puede ser voluntaria o incidental, es voluntaria la que existe por voluntad convencional de los interesados, expresada en el acto jurídico correspondiente, e incidental cuando debe su origen a circunstancias ajenas a la voluntad de los interesados.

C) Por la posibilidad de disolución: Puede ser ordinaria y forzosa, la primera puede cesar por la voluntad de los interesados, mientras que la segunda por disposición legal.

D) Atendiendo la finalidad perseguida, se ha distinguido la comunidad de reparto: en la que predomina el derecho de cada uno de los individuos que la integran.

DEFINICIÓN DEL TERMINO “VIRTUAL”

Durante la última década y con el paso del tiempo escuchamos cada vez más frecuente el concepto de “virtual”: juegos de realidad virtual, biblioteca virtual, etc.

Es importante enfocarnos a la definición de dicho concepto que como palabra descriptiva proyecta la esencia de una nueva forma de comunicarse: Las comunidades virtuales.

Se entiende como virtual algo que es simulado o que tiene funciones simuladas que no están presentes físicamente.

Existe también el concepto de que es la forma basada en la utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la que se simula el mundo real, dando una serie de prestaciones y funcionalidades que permiten en gran medida obtener los mismos servicios y prestaciones que los que se obtendrán en aquel. Su concepción se esta aplicando de forma generalizada a aquellos aplicativos (banca electrónica, comercio electrónico, tele administración, etc.) que operan utilizando las posibilidades que proporciona Internet.

Los términos “virtual” y “real” no eran opuestos en la literatura clásica. Lo virtual, del latín *virtus* (fuerza, energía, impulso, inicial.....),era lo que estaba en potencia, en lo real, lo que contenía en si sus condiciones esenciales para su realización.

En la antigüedad clásica, virtual, indicaba un atributo cuasi-físico, todavía no revelado en el espacio de la materia.

Lo virtual para un clásico era una especie de realidad latente y pre-física, una noción que apuntaba siempre al porvenir. Así, igual que la encina estaba virtualmente presente en la bellota, la estatua estaba virtualmente presente en el esbozo e incluso en el bloque de mármol y era esta virtualidad la que guiaba el cincel del escultor. (PUENTE,1996).

Como se pudo ver anteriormente la concepción del termino virtual es muy antigua manejada desde los Clásicos, pasando por Aristóteles y Santo Tomas de Aquino.

El binomio virtual-real, en su sentido presente, como se sabe alude a la dualidad entre lo que simplemente se percibe y lo que existe o está realmente en un lugar.

1.2 DEFINICIÓN DE COMUNIDAD VIRTUAL

¿QUE ES UNA COMUNIDAD VIRTUAL?

El termino de comunidad ha proliferado notablemente durante la última década principalmente en los medios electrónicos. Internet tiene la característica principal de hacer diferente la concepción de términos predeterminados como éste ya que una comunidad como tal tiene límites geográficos específicos y el Internet no. Es por ello que las comunidades virtuales han crecido con las mismas características, pero sin las limitaciones comunes.

Entendemos a la comunidad virtual como un espacio en el ciberespacio, en el cual cualquier tipo de persona que cuente con una computadora, puede acceder a esta e integrarse a dicho espacio porque tiene interés en la temática o bien el fin que confiere a dicha comunidad. Las comunidades

virtuales son sitios generadores que convierten al individuo en el contenido de los sitios, ya que estos la estructuran por los intereses en común que lo confieren. Una comunidad virtual es la integración social, que surge de la misma red cuando un grupo de individuos, desarrolla discusiones públicas, de cierta duración, con suficiente sentimiento humano para crear relaciones personales en el ciberespacio. (FIGALLO, 1998)

Para Howard Rheingold, a quien se le atribuye el termino “comunidad Virtual”, la define como ”agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento, humano para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio”.(RHEINGOLD, 1993). En esta definición como vemos hay tres componentes básicos: la interactividad, el componente afectivo(o el motivo por el cual se unen), y el tiempo de interactividad, como condiciones para que exista una comunidad virtual.

La parte medular de una comunidad virtual, es la razón por la cual dichos grupos se reunirán a discutir e intercambiar ideas, esto no quiere decir que las personas que lo integran no sean importantes, es solo que el tema del que se pueda hablar, no existiría si no interesara a los asistentes de tal reunión.

Las personas que integren estos grupos tendrán que establecer una “relación” para perseguir un fin común en donde se podrá crear una reciprocidad que será producto de su *interacción y su comunicación*.

Las Comunidades existentes en Internet proporcionan una fuente de diversión solidaridad y conocimiento potenciando a gente de cualquier lugar

a comunicarse multiplicándose así notoriamente las posibilidades de encontrar y acudir a expertos en temas de muy diversa índole.

1.2 CARACTERISTICAS DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES

Para formar parte de una comunidad virtual, se debe tener participación en esta, ya que en la medida que cada participante contribuya, una comunidad será más fuerte, sus contenidos más ricos y a su vez se unirá más gente, para aportar.

La participación efectiva de la población es lo que distingue al desarrollo comunitario.

Entonces algunas características esenciales que fortalecen a las comunidades virtuales y que los usuarios que las integran pueden realizar para el fortalecimiento de las mismas son las siguientes:

➤ Tener intervenciones habituales

El hecho de integrarse a una comunidad virtual (independientemente de la temática) implica derechos y responsabilidades, los cuales los integrantes deberán respetar.

Una Comunidad Virtual que cumple con objetivos académicos o de negocios lleva aún más explícita dicha responsabilidad ya que uno de los objetivos principales de estas son la integración, comunicación y retroalimentación de textos fundamentados y de temáticas que impliquen seriedad.

➤ **Hacer propuestas de iniciativa grupales**

La participación de los integrantes de las comunidades virtuales y el tópico a tratar son esenciales para el buen funcionamiento de la misma, es por ello importante que la iniciativa dentro de estas predomine aunque no se este tratando un tema en particular, incluso se puede convocar a los participantes, para intercambiar opiniones, información y puntos de vista.

Así la comunidad se mantendrá en comunicación activa.

➤ **Elaborar documentos para el grupo**

Es esencial en el caso de comunidades que ya tengan predeterminado su programa presentar algún tipo de documento que introduzca al tema, además de una pequeña bibliografía básica complementaria para que la participación de los integrantes sea más rica.

➤ **Iniciar debates y Plantear temas distintos**

El hecho de que a los integrantes de la comunidad se les de una bibliografía básica no quiere decir que se tengan que limitarse a esta, es importante que los integrantes utilicen otro tipo de lecturas y otros puntos de vista diferentes a las establecidas para enriquecer el diálogo.

➤ **Animar la participación de los demás integrantes**

La permanencia de los componentes dentro de la comunidad virtual es indispensable para el buen funcionamiento de la misma, el moderador de cada sesión tiene la pauta para que los integrantes permanezcan en la misma.

Para animar la integración y participación de los integrantes influyen las actividades que se apliquen de acuerdo a la temática, estas pueden ser trivias, cuestionarios, etc.

➤ **Contestar las preguntas que se planteen, por los otros integrantes**

Para que las comunidades sean ricas y cumplan su función de retroalimentación es importante que si algún integrante tiene una pregunta o duda (por cualquier razón) sobre el tema que esta siendo tratado, es obligación de los demás integrantes o bien del moderador orientarlo para hacerlo participe activo de la misma

➤ **Facilitar información útil a los suscriptores**

Es importantísimo mantener a los usuarios de la comunidad actualizados sobre el tema de interés, para el enriquecimiento de la comunidad. Como ya lo habíamos mencionado una herramienta útil, puede ser una bibliografía básica del tema, que constantemente se puede estar actualizando por medio de los miembros de la misma.

➤ **Expresar posiciones críticas pero a la vez con respeto a los demás miembros.**

Es importante que la comunidad a la pertenezcamos sea de una posición seria y formal, ya que existen en la red muchas que son clandestinas y a las que puede acceder cualquier persona.

Regularmente las comunidades virtuales están situadas y conformadas por gente a la cual le interesa determinados tópicos y esto conlleva a tratar con seriedad el tema, pero se rompe el cordón de la tolerancia ante la opinión de los demás participantes, la ruptura sería inevitable y se fracturaría el diálogo entre los integrantes de la comunidad virtual. El respeto es básico para el fortalecimiento de estas comunidades.

La participación se hace optima cuando los integrantes de una comunidad virtual han llegado al convencimiento de que el objetivo y la misión de esta depende en buena parte de su colaboración

1.4 PANORAMA HISTORICO DEL DESARROLLO DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES

En teoría, las primeras comunidades virtuales tienen su origen con el mismo uso de Internet, en el correo electrónico, ya que por este medio, científicos y académicos, encontraron una manera más rápida de comunicar sus ideas.

El origen verdadero de las comunidades virtuales lo tienen con ARPANET, un proyecto creado por el Ministerio de Defensa de los Estados Unidos, en donde un equipo de investigadores en los Ángeles Stanford consiguió por primera vez enviar paquetes de datos entre dos computadoras a través de la red telefónica.

Bajo el nombre de MSG GROUP (MENSAJE GROUP) se creó en 1975 la primera ronda de discusión en ARPANET, que se basaba en el servicio de E-MAIL desarrollado unos pocos años antes(1972): la primera comunidad en Internet fue también, al mismo tiempo, la primera de las listas de correo.

Después de esta etapa, en donde ya se tenía un manejo más amplio de computadoras (más población con más máquinas), surgieron las listas de conferencia electrónicas (comunicación en tiempo diferido) y los chats (comunicación en tiempo real).

Las comunidades virtuales tienen como centro de coordinación un sitio web o un servidor, en donde entablan, comentarios y puntos de vista sobre un tema determinado los asistentes de dicha comunidad.

“The Well, fue la primera comunidad virtual, creada en 1985 por un grupo de ecologistas vinculados con proyectos y empresas tecnológicas. Según sus propias palabras es "literalmente un pozo de agua para pensadores con

diferentes tipos de vida, sean ellos artistas, periodistas, programadores, educadores o activistas". Los miles de miembros de Well se conectan casi a diario para participar en conferencias de temas tan amplios como arte, negocios o computadores, todo después de firmar un compromiso de derechos y responsabilidades, con libertad de expresión, pero obligando a cada uno de sus asiduos visitantes a responsabilizarse de sus palabras." (JOSÉ SILVIO, 1999).

Las primeras comunidades virtuales basadas en informática fueron los servicios de boletines Online (Bulletin Board Systems, o BBS), a mediados de la década de los años setentas. Los BBS fueron nombrados así a causa de sus funciones: lugares virtuales, concebidos como los boletines murales físicos, donde la gente podía pegar notas y anuncios para que los demás los leyeran. Más tarde, el Communy Tree Group de San Francisco desarrolló la idea de que los BBS eran potenciales comunidades electrónicas, que podían transformar la sociedad y facilitar la emergencia de nuevas formas sociales. A medida que las computadoras se tornaron más accesibles, se produjo un florecimiento de comunidades virtuales, algunas locales, otras internacionales. Generalmente, se concentran en torno a intereses específicos, sobre los cuales los miembros discuten e intercambian información.

Las comunidades electrónicas no permanecen siempre virtuales: sus miembros tienden a encontrarse "cara a cara", por zonas geográficas. Aún en las listas de interés actuales, como las universitarias, siempre surge alguien que propicia un seminario, un coloquio, en fin, cualquier forma de reunión que lleve el mundo de los bits al de los átomos.

Según Stone, las tecnologías que permiten la comunicación cuasi instantánea plantean viejos problemas en vestiduras nuevas, de manera similar a cuando la aparición del automóvil afectaba los hábitos de cortejo y sexualidad de los adolescentes en algunos países industrializados. Pero también plantean nuevos problemas, sobre identidad, la cuestión del cuerpo físico y el cuerpo virtual, las nuevas conformaciones sociales.

REFERENCIAS

CAPÍTULO 1

AGUER Hortal, Mario. Las organizaciones virtuales: el reto del nuevo siglo. España: Pirámides, 2000.

ALLUCQUERE Rosanne Stone. The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age. The MIT Press, Cambridge, 1995.

CASANOVA González, Miguel Ángel. Realidad virtual. Madrid: Anaya Multimedia, 1995. 128 p.

CONECTADOS. Qué es la Cibersociología, en:

<http://www.conectados.com.ec/paginas/cont00.asp?idsec=18&idart=156>
México, 2002.

ESERP. LA FORMACIÓN EMPRESARIAL A DISTANCIA, en:

<http://www.educaweb.com/esp/servicios/report/eserp2/default.asp?sel=3>
Barcelona, 2000.

FIGALLO, Cliff. Hosting Web Communities: Building, Relationships, Increasing, Customer Loyalty, and maintaining a competitive edge. New York: J. Wiley, 1998. 448 p.

LA IDEA. Origen de la comunidad virtual en:

<http://www.cem-malaga.es/internet.htm>. México. 2002.

PORTALES, Diego. El portaliano, Nace la primera comunidad debate en:

<http://www.udp.cl/portaliano/not/002/mayo/29/renade.html>. Chile, 2002.

RAYMOND, Colle. Las comunidades digitales en:
<http://facom.udp.cl/CEM/TDC/estudios/comvir/comvir3.htm>. México, 2000.

RHEINGOLD, Howard. Realidad Virtual. Barcelona: Gedisa, 1994. 408 p.

REZSOHAZY, Rudolf. Sociedad local y Sistemas Mundiales en: <http://www.1.us.es.pdf>. 1988

ROEHL, Bernie. El creador de mundos virtuales. Madrid: Anaya Multimedia, 1995. 525 p.

ROMANO, Eduardo M. La cultura digital: navegantes de Internet, personalidades interactivas y agrupamientos virtuales. Buenos Aires: Lugar Editorial, 2000. 167 p.

SHATZ, Phil. "Viaje a través de los mundos virtuales en CD". Madrid: Anaya multimedia, 1994. 221 p.

SALAZAR, Javier. Ciberpsicología. "Comunidades Virtuales": Una definición y caracterización tentativa" en:
<http://nacho.homelinux.org/ciberpsicologia/Articulos/cvirtuales.htm>. México, 2002.

SAMACÁ, Luis Abdul. "Una Comunidad Virtual Colombiana Ideal": Ponencia presentada en el II Congreso Internacional Virtual de Educación -CIVE- 2002 en: <http://www.cibereduca.com>, España: 2002.

SUBIRATS, Eduardo. "Culturas virtuales". México: Filosofía y Cultura Contemporánea, 2001. 172 p.

CAPÍTULO 2: CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN

2.1 LA COMUNICACIÓN EN EL CICLO DE LA INFORMACIÓN

La comunicación es el fundamento de cualquier cultura existente en nuestro planeta y además el elemento esencial de la interacción social y cultural, la comunicación se puede definir de una manera sencilla: como el intercambio de significados entre individuos por medio de un sistema común de simbologías(datos).

“La comunicación juega un papel primordial en el comportamiento humano y se ha observado que la adopción de tecnología por un sector o grupo social o incluso, la sociedad misma, puede transformar su forma de vida”.(ALMADA, 2000)

Es necesario hablar de comunicación si se aborda el tema de la información debido a que el vínculo que mantienen es de singular importancia dentro de este contexto.

El ciclo social de la información depende precisamente de una buena comunicación entre sus integrantes y de herramientas por las cuales se transmiten y generan datos que a su vez ya integrados se convierten en información, actualmente toda esta transmisión de información depende de herramientas tecnológicas las cuales nos van a permitir un mejor desplazamiento de la misma.

Para poder comprender este proceso es necesario definir a continuación el concepto y el ciclo de la información así como su importancia dentro de la sociedad vinculada con las herramientas tecnológicas.

2.1.1 CONCEPTO DE INFORMACIÓN

Indiscutiblemente es importante mencionar el concepto de datos antes de empezar con el concepto de información, debido a su fuerte unión.

LOS DATOS son números, palabras, imágenes y sonidos que se proveen.

LA INFORMACIÓN es el resultado de los datos procesados de forma tal que tienen significado y son útiles para alguna tarea.

Cabe aclarar que los datos y la información no solo quedan vinculados hablando desde una visión de sistemas de información, si no que su unión, procede aplicando una analogía como que los datos son la materia prima de la información, empleando coherencia y lógica a partir de su significado.

Para tener una visión más amplia del concepto de información y su relación con los datos se tienen los siguientes conceptos:

- La información la componen datos que se han colocado en un contexto significativo y útil y se ha comunicado a un receptor, quien la utiliza para tomar decisiones. (BURCH-GRUDNITSKI, 2001)

- La información es un dato que ha sido procesado en una forma significativa para el receptor y su valor es real o percibido actualmente o en acciones prospectivas o en decisiones.

(GORDON B. DAVIS,2002)

- Conjunto de datos que dentro de contexto significativo y útil, ésta se comunica a un receptor, quien la utiliza para tomar decisiones.

(JAMES A. SENN,2000)

➤ En lo general el término información se refiere a los factores y opiniones enviadas y recibidas durante la vida diaria. Se obtiene información directamente de otras personas, medios masivos, bancos de datos y de todos los fenómenos que observamos en el ambiente. (ENCICLOPEDIA BRITÁNICA,1999)

➤ La base de toda información son los datos, los hechos que describen una entidad. Los datos se convierten en información al procesarlos y darles una forma significativa. La información es en realidad, datos transformados para comunicar un significado o conocimiento. (DAVID R. HAMPON, 2001)

Como se puede observar el término de información contiene muchas vertientes, las cuales no ayudan a entender el significado propio y lo que implica esta, entonces la palabra “información” puede referirse a “lo que se comunica”, a la “acción de comunicar” o incluso al “efecto de la comunicación”. En este texto se utilizará la palabra “comunicación” o la expresión “transferencia de información” para aludir a la acción de comunicar. Reservaremos por tanto la palabra “información” para el objeto comunicado, tanto en el momento de emisión como en el de la recepción. Se debe tener muy en cuenta, sin embargo, que la información que se recibe nunca es igual que la que se ha emitido ya que al modificarse el entorno, lo que aquí llamaremos logística, cambia la información comunicada.

2.2 EL PAPEL DE LA INFORMACIÓN EN LA SOCIEDAD

Hablando explícitamente del papel que juega la información actualmente en nuestra sociedad se puede argumentar que es debido al proceso de cambio en todo el mundo, procedente de la globalización, la información ha pasado a ser básicamente parte de un sector económico para la sociedad. La información juega un papel básico dentro del contexto político, económico y social.

Incluso ya es otro sector dentro del desarrollo de los países, así como alguna vez fue la agricultura o la ganadería.

¿POR QUE ES IMPORTANTE LA INFORMACIÓN?

La información es importante porque "La necesitamos para que nos ayude a manejar, a adaptarnos, a prepararnos y disfrutar, el medio que nos rodea. Los hechos, la experiencia, la gente y los lugares, nos proporcionan información. El modo como conocemos el mundo, la manera como nos relacionamos con la gente, la experiencia y los eventos, dependen de lo que conocemos, de lo que hemos aprendido y de lo que pensamos sobre una experiencia. Nuestras decisiones dependen de lo que sabemos y de lo que se puede aprender. Nuestra experiencia futura depende de nuestra capacidad de aprender. La información es el núcleo de toda la educación y de todo el crecimiento y desarrollo personal." (SAMUEL WOLPERT,1986).

2.2.1 LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

Para hacer referencia de lo que es la sociedad de la información como tal, es conveniente mencionarla debido a la importancia que tiene con la relación respecto al tema que estamos tratando. Es importante porque al hacer su aparición la “sociedad de la información”, a principios de la década de los noventa tiene una influencia global, en donde junto con las nuevas tecnologías trae innovación y cambio para la sociedad.

La sociedad de la información es una iniciativa en la que se vienen sumando la mayor parte de los países, para apoyar el desarrollo humano mediante el uso de las tecnologías de información y comunicaciones, generando oportunidades para el desarrollo de servicios en el aprendizaje, la salud, la economía, el gobierno y otros servicios afines.

Para que más población tenga acceso a servicios, en un entorno cooperativo de alcance local, regional, nacional e internacional, se contempla el impulso a las tecnologías diversas de información y comunicaciones, que permitan no solo la innovación y modernización de infraestructura, sino también la armonización de las normas en cada región, para apoyar un entorno internacional de intercambio de información y conocimiento, apoyado en una conectividad de alcance global en todos los ámbitos para lograr el desarrollo de habilidades que apoyen la superación del individuo, como agente catalizador de la sociedad; se requiere el aprovechamiento de nuevas tecnologías, al incorporar los elementos de cultura local e identidad nacional, así como la utilización de esquemas que contemplen desde los conocimientos básicos de un sistema escolar, integrando elementos para aprender a aprender, hasta el desarrollo acorde a las expectativas de cada país; con los esquemas de capacitación y aprendizaje continuo a lo largo de la vida. Existen estudios que valoran las bondades del uso de las nuevas tecnologías, para cubrir un mayor número de personas,

ofreciendo una mejor atención, generando con esto, una mejora en las condiciones de vida de la familia y su comunidad.

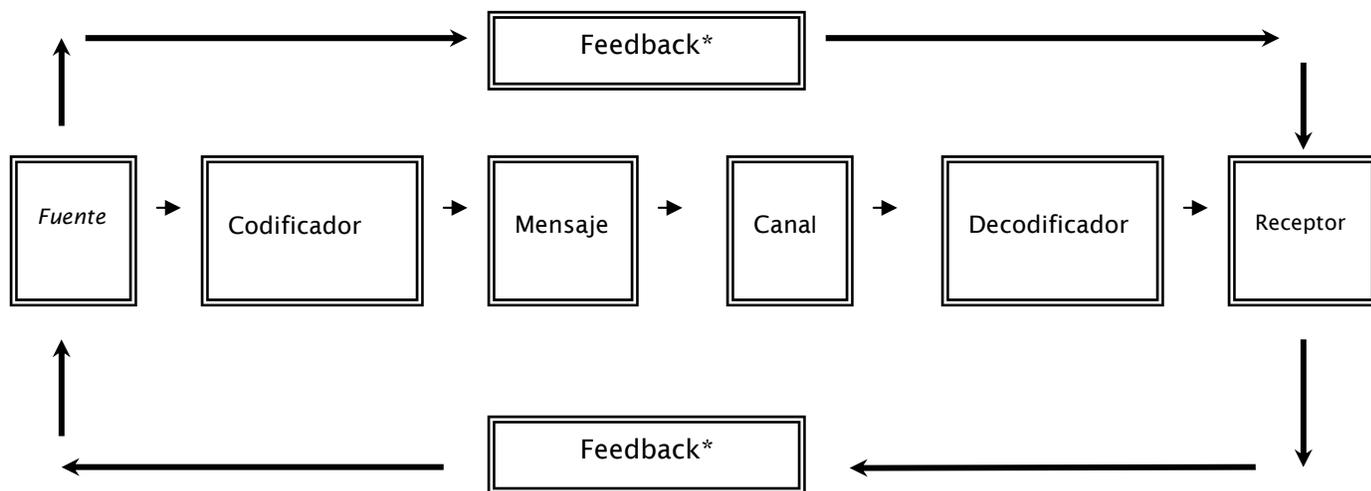
En un país no basta con utilizar las nuevas tecnologías, es indispensable participar en la innovación tecnológica mediante el aprovechamiento de las redes de conectividad, siendo esto un imperativo. La sociedad de la información es, en suma, fomentar el acceso de los ciudadanos al uso de la información, ampliando la cobertura y alternativas de comunicación, así como mejorar la calidad de los servicios al ciudadano, ofreciendo nuevas oportunidades de desarrollo humano, mediante la innovación, aprovechando las tecnologías de información y comunicaciones.

Desafortunadamente hasta el momento en que todos seamos iguales, nos llegará la información de manera democratizada, ya que la “sociedad de la información”, no es verdaderamente uniforme y probablemente un 70% de la población del mundo no forma parte de esta, pues no tiene acceso a las principales fuentes de información con las que se está comercializando actualmente, me refiero a las fuentes de información electrónicas, principalmente al Internet.

Por otro lado la generación de datos que se está formando a través de la información sirve a la población ya que es fuente de recursos, fuente de trabajo y fuente de conocimientos que a su vez genera más conocimientos.

2.3 EL CICLO DE LA INFORMACIÓN

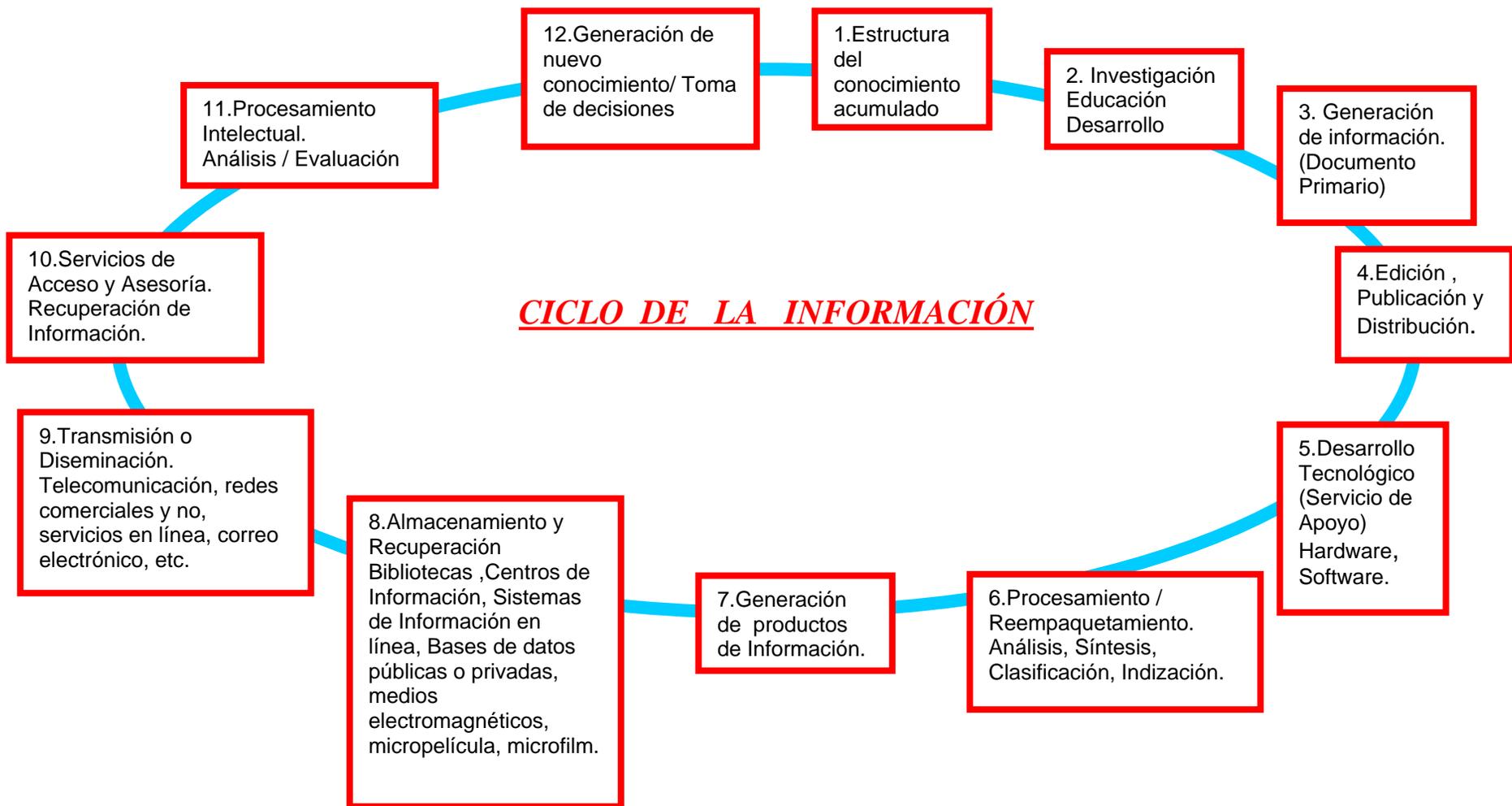
Desde siempre la información como vehículo de transmisión de conocimiento, ha constituido un factor esencial en el avance de la sociedad. El actual desarrollo de las ciencias se ha caracterizado, entre otros factores por una aceleración de la recopilación, almacenamiento procesamiento y transmisión de la información, lo cual ha generado diversos efectos como elemento estratégico para el desarrollo integral de la sociedad, así en la época contemporánea la información adquiere una connotación especial y es por ello importante analizar su proceso como tal. A continuación se expone de una manera sencilla el ciclo de la información en el siguiente esquema:



Fuente: Paoli, Antonio . *Comunicación e Información : perspectivas teoricas*. México: Trillas, 1990. p. 31.
*Feedback = a mensaje de retorno.

Como se observa en este simple esquema, la información debe de tener un origen, en el que el componente principal es un individuo quien expondrá el método por el cual se produce la información, transmitiendo el mensaje o contenido esencial de la información en cualquiera de sus formatos, para que su receptor asimile y haga suyos adecuadamente dichos conocimientos.

A continuación se presenta el ciclo de la información más completo debido a la incursión formal del desarrollo tecnológico.



Fuente: Asencio A., Rafael y Gil Ortegón, "La transferencia electrónica de la información a través de las fronteras y su impacto en las relaciones internacionales contemporáneas", 1999.

En este esquema el ciclo de la información se agranda de acuerdo con el desarrollo de la sociedad ya que su proceso de crecimiento va de la mano con la adaptación a las nuevas tecnologías.

También se nota que interviene el ser humano, pero predominan las nuevas tecnologías; lo que hace la diferencia dentro de este proceso con el ciclo social de la información propiamente dicho es la aportación de la diseminación de información en donde interviene parte de la sociedad. A continuación se tratará más detalladamente la intervención de dichos personajes.

2.3.1 CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN

Como se observa, el impacto de la información en la sociedad va más allá de servir a esta como “datos procesados” ya que tiene una influencia muy poderosa y útil que aunada con las herramientas tecnológicas dan un giro en el que la sociedad la aprovecha, utilizándola y necesítandola cada vez más, para su beneficio .

El mundo actual se ha vuelto un espacio en el que la sociedad cumple un ciclo de información en donde la entrada de datos, procesamiento, salida de información y almacenamiento de la misma, se expone denotando su repercusión en agrupaciones de personas que constituyen comunidades con fines similares.

Estas congregaciones utilizan para su beneficio dicha información, la cual registra su propio desarrollo; económico, político, intelectual y social como tal. El ciclo social de la información tiene canales de difusión concretos los cuales tienen un impacto importante.

El entusiasmo con el que la sociedad adapta las nuevas tecnologías nos hacen pensar que el ciclo social de la información puede dejar de cumplirse, para esto es importante señalar quienes forman este ciclo tan importante, debido a la importancia de su participación en el mismo.

Al hablar de ciclo social de la información, nos referimos a una diseminación de la información que depende de grupos de personas que la utilizan y transmiten de diversos modos. El modo más importante: la manera escrita o impresa.

El ciclo social de la información determina el movimiento de los datos procesados dentro de la sociedad. En realidad los personajes que intervienen en este ciclo somos todos: “Las universidades, las bibliotecas las editoriales, los editores, los evaluadores, los autores, los diseñadores de computación e infraestructura, los catalogadores, los administradores de colecciones de libros en bibliotecas y hasta los mismos estudiantes que transitan su etapa universitaria tomando libros de los estantes y luego reponiéndolos, copiando, escaneando y distribuyendo archivos en toda la universidad”(SEELY,2001).

Partiendo de un análisis de la producción de información actualmente, es importante tomar en cuenta la relevancia del concepto mismo así como de sus efectos dentro de la misma sociedad. Su papel dentro esta y el aporte de la herramientas electrónicas para el proceso de traslado y diseminación de la información en la sociedad, indudablemente globalizada en donde ya no se

habla de solo datos si no de información dentro de un contexto más complejo que juega un papel básico mediador entre un sujeto y el conocimiento. Así pues, y para efecto de este trabajo de investigación es importante analizar, como ya se había mencionado el concepto de información desde una perspectiva más amplia sus efectos en la sociedad y el aporte de la nuevas tecnologías para su uso.

2.4 NUEVAS TECNOLOGÍAS , INFORMACIÓN Y SOCIEDAD.

Antes de comenzar con este apartado se define de manera breve lo que se puede entender como nuevas tecnologías: Dentro de la última década ha venido creciendo un “boom”, con respecto a este concepto, el cual en realidad, engloba una computadora, conectada a un servidor con el cual a través de la fibra óptica (o bien otro medio) nos permite obtener información en el instante y mantenernos conectados por medio de una computadora con el mundo entero , en el momento en que nosotros lo dispongamos. Hablando de el concepto de "Sociedad de la Información" es una combinación de las nuevas tecnologías y el contenido intelectual que se genera en una sociedad, forzosamente señala la necesidad de una nueva estructura social, que se manifieste de diversas maneras, obviamente dependiendo de la diversidad de culturas e instituciones alrededor del planeta. “Esta nueva estructura social está asociada a la emergencia de un nuevo modo de desarrollo, que Manuel Castells llama "informacionalismo", conformado históricamente por la reestructuración del capitalismo, hacia finales del Siglo XX.(CASTELLS, 1996)

En este nuevo modo de desarrollo informacional, la información y el conocimiento son los insumos fundamentales. La especificidad del informacionalismo es la acción del conocimiento sobre el conocimiento, como la fuente fundamental de productividad. Por otra parte, el procesamiento de

información se focaliza en el desarrollo de las tecnologías de información, como fuente de productividad, en un círculo virtuoso de interacción entre la producción de información y conocimiento aplicada al desarrollo de la tecnología, y la aplicación de estas tecnologías para la optimización de la generación del conocimiento y el procesamiento de la información.(CASTELLS,1996)

Se establece así un nuevo paradigma tecnológico que instaure tendencias a nivel global, y en la que se generan nuevas relaciones sociales, políticas, económicas y culturales. La era informacional está signada culturalmente por una ética basada en la creatividad, por los flujos de información en redes y por la convergencia de diferentes tecnologías. La característica principal de esta sociedad basada en la información, paradójicamente, no es la información misma, o el tipo de conocimiento producido, puesto que todas las sociedades han tenido una vinculación directa y fundamental, tanto con la información, como con el conocimiento en su más diversas formas (religioso, mágico, mítico, económico, entre otros). Lo verdaderamente cierto de esta sociedad es la emergencia de un nuevo paradigma tecnológico posibilitado por las tecnologías de información y comunicación, que permiten un aumento cuantitativo y - fundamentalmente- cualitativo del procesamiento de la información. Este paradigma produce un efecto de retroalimentación de flujos de información que transforma y constituye las mismas tecnologías mediante procesos constantes, flexibles y dinámicos de procesamiento.

En la actualidad, la tecnología y sus diferentes desarrollos, son piezas fundamentales para producir e indicar el cambio social y para evaluar el desarrollo de las diferentes regiones a nivel global. Las predicciones que se hacen con respecto a las nuevas tecnologías dentro de la sociedad hacen que se tenga una opinión dividida en cuanto a sus funciones y usos, ya que muchos se muestran hostiles y otros verdaderamente complacidos por las facilidades que brinda.

Indudablemente en este tiempo y a pesar de que una minoría de la población mundial tiene acceso a las herramientas tecnológicas, el impacto originado, difícilmente podría ser aniquilado. “En realidad, el advenimiento de la era de la información parece haber firmado varios “certificados de defunción”. Entre otras consecuencias, se estima que la nueva tecnología ocasionara”(BROWN,2001):

- El fin de la prensa escrita.
- El fin de los corredores y de otros intermediarios.
- El fin de las empresas y de la burocracia y de otras organizaciones similares.
- El fin de las universidades.
- El fin de la política.
- El fin de las ciudades y regiones.
- El fin de los estados nación.

De acuerdo a lo anterior las nuevas tecnologías, conllevan información, que tienen un fin humano y social.

“La lógica de la información debe ser, en última instancia, la lógica de la humanidad: por que a pesar de la independencia y del alcance de la información, es el hombre quién en sus comunidades, organizaciones e instituciones, deciden lo que significa y la razón por la que importa” (BROWN,2001).

Las nuevas tecnologías definitivamente no deben ser “enemigas” de la sociedad si no que deben servir como herramienta útil, en la cual se puedan basar, para avanzar y para progresar como sociedad y no como seres individuales, para beneficio de todos y no solo de un gremio en particular. Las nuevas tecnologías no vienen a suplir. Un ejemplo muy claro que se considera

necesario retomar es la convivencia personal pues se dice que cada vez que existen más tecnologías, aldeas cibernéticas, chats ,etc, se va perdiendo la comunicación entre individuos, pero lo que en realidad esta pasando es una conexión global en la cual se sustituye el medio real que si es bien utilizado, crea muchos beneficios como la retroalimentación cultural, para la sociedad del conocimiento.

REFERENCIAS

CAPÍTULO 2

ASENCIO Almada Margarita, Rafael y Gil Ortegón. “La transferencia electrónica de la información a través de las fronteras y su impacto en las relaciones internacionales contemporáneas”. México, 1999.

BROWN, Jhon Seely. La vida social de la información. Buenos Aires: Pearson Education, 2001. 156 p.

BURCH, John Grudnitski. Diseño de sistemas de información, teoría y práctica. México: Limusa, 1999. 985 p.

CASTELLS, Manuel. La sociedad de la información. Buenos Aires: Paidós, 1996. 189 p.

Enciclopedia Británica. “Concepto de información”. Chicago: Universidad de Chicago, 1999. pg 115-130

GORDON B. Davis. Managing Information. México: McGraw-Hill School Education Group, 2002. 178 p.

HAMPTON, David. R. Cibercomunidades. 2001.

MURDICK R.G. Sistemas de información Administrativa. Mexico; Englewood cliffs: Prentice Hall, 1988. 722 p.

PAOLI, Antonio. Comunicación e Información: perspectivas teóricas. México: Trillas, 1990. 137 p.

OZ, Effy. Administración de sistemas de información. México: Thomson-Learning, 2000. 688 p.

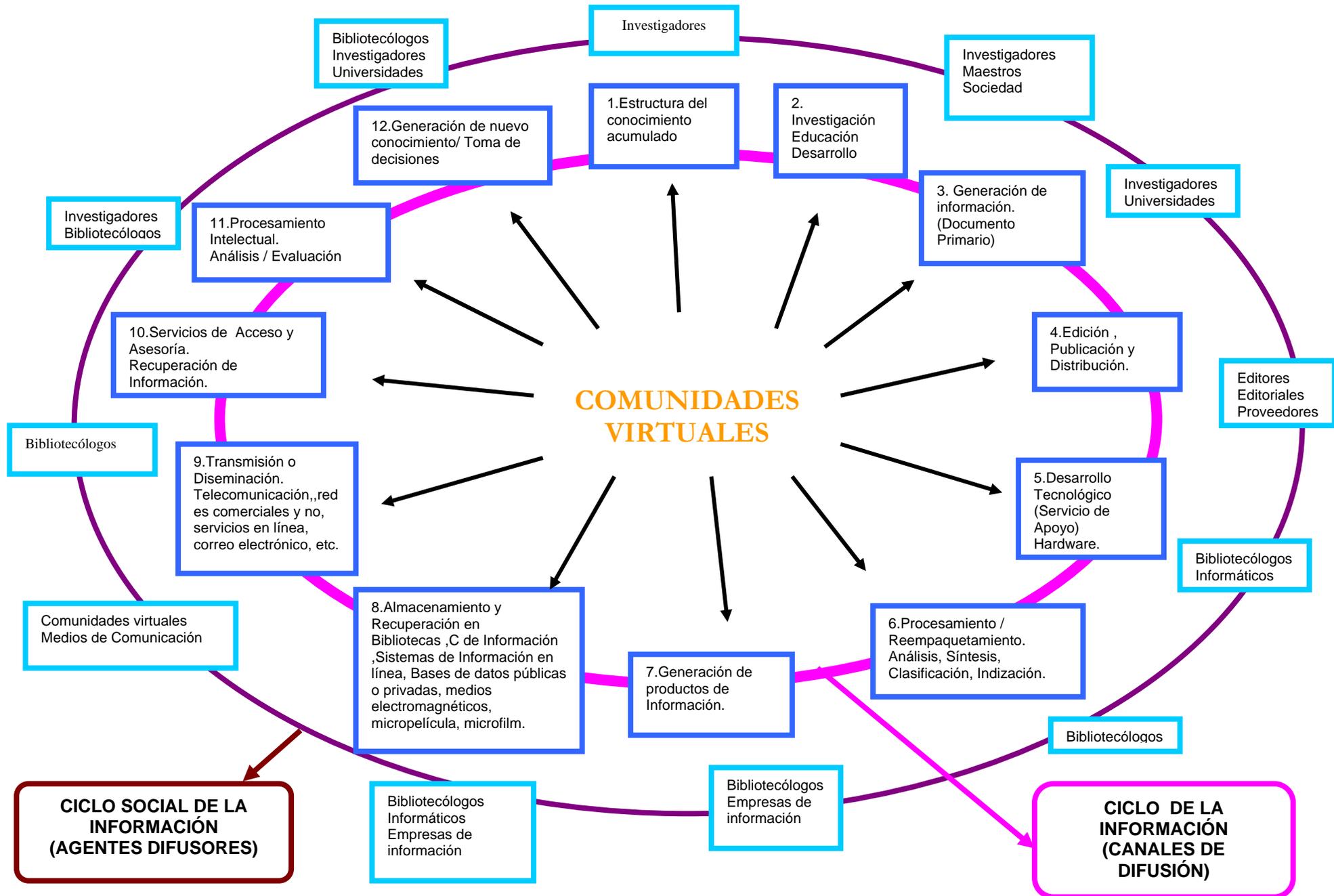
SENN James. Análisis y diseño de sistemas de información. México: McGraw-Hill, 1990. 632 p.

WOLPERT, Samuel. Economics of Information. Nueva York: Van Nostrand Reinhold, 1986.

CAPÍTULO 3: LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y EL CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN

En el capítulo anterior se concibe el ciclo social de la información, como el modo en el que la información fluye dentro de la sociedad, esto es, quienes intervienen en este (medios).

La tecnología no se ha quedado atrás y ha tomado participación dentro de este ciclo. Las comunidades virtuales forman parte de dicha tecnología, lo que repercute de manera directa dentro de este, a continuación representado de manera esquematizada:



Los procesos comunicativos han sido modificados, por la influencia tecnológica, esta a su vez y de manera reciproca adjunta la información con una herramienta llamada comunidad virtual, para hacer que siga fluyendo con normalidad, pero con mayores opciones y modos, de manera que cualquier persona pueda comunicarse en el ciberespacio teniendo como opción las comunidades virtuales que cubran sus perfiles de necesidad de intercambio informacional.

3.1 REPERCUSIÓN DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD.

En principio y si no se conoce lo suficiente acerca de las comunidades virtuales, se puede pensar que tienen valor nulo, para la sociedad.

La realidad, es que si se manejan de manera constante y correcta, traerían beneficios para la sociedad, lo que permitiría una intercomunicación, activa entre gremios y grupos de personas, que sostengan un propósito intelectual, retroactivo y benéfico para la misma.

Entre las utilidades benéficas que brindan las comunidades virtuales a la sociedad se citan las siguientes:

- Facilidad de creación
- Intercambio de información
- Apertura a cualquier temática, proveniente de cualquier usuarios que este involucrado en la comunidad, de acuerdo a las características de la misma; esto es, en las comunidades virtuales no se restringe ni se discrimina
 - Apertura de canales para expresar opiniones
 - Libertad para manejar cualquier tópico acordado
 - Aportación de nuevos conocimientos a la sociedad (virtual y real)

- Retroalimentación informacional – intelectual
- Apertura de mercados
- Como principio para organizar información en el ciberespacio

El éxito benéfico para la sociedad depende de una comunidad virtual totalmente fortalecida con una cantidad promedio de miembros que aporten información basada en puntos éticos, que previamente debe proporcionar la comunidad perteneciente.

Absolutamente todas las nuevas formas de comunicación necesitan recopilar experiencia, sacando de esta el aprendizaje, que será aplicado posteriormente.

Alrededor de la comunidad virtual se organizarán encuentros, seminarios, grupos de trabajo o conferencias, que en principio no serán de gran relevancia, hasta que se encuentre integrada por el número considerable de participantes, para enriquecerla.

Las reuniones mencionadas anteriormente contemplan desde el acontecimiento de masas hasta el grupo reducido de científicos altamente especializados, pues se verá de esta manera cualquier tipo y forma de encuentro humano a partir de la comunidad virtual. Así al crecer esta, crecerá el volumen de funciones que se llevarán a cabo dentro de sí, permitiendo trabajar intelectualmente dentro y fuera de la red.

La participación es trascendental en las comunidades virtuales para aprovechar el lenguaje como factor de identificación, Brunold hace una analogía con la historia de la torre de Babel: “ La torre de Babel se vino abajo por que los hombres que participaban en su construcción comenzaron súbitamente a hablar en idiomas diferentes y no se podían entender. Este ejemplo bíblico ilustra la importancia que posee en una comunidad el lenguaje común como factor de

sentido y cohesión. El lenguaje es el fundamento del intercambio entre los individuos, del acuerdo sobre objetivos comunes y de la pertenencia a la comunidad". (BRUNOLD, 2001).

3.2. REPERCUSIÓN DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN EL CICLO SOCIAL DE LA INFORMACIÓN.

El proceso de acercamiento de las comunidades virtuales, repercute de manera directa, en este ciclo; para describirlo, es necesario remitirse a los doce puntos del esquema señalados con anterioridad en el punto tres de este trabajo:

1) ESTRUCTURA DEL CONOCIMIENTO ACUMULADO

En cuanto a estructura, las comunidades virtuales se ven como una de las opciones de organización, más fundamentada, debido a la facilidad y el poder de convocatoria que posee.

La idea dentro de una comunidad virtual es que se cuente con una retransmisión de conocimiento y tome su verdadera forma en el momento en que se defina el tipo de personas que la van a integrar.

Si es una corporación de doctores, maestros, bibliotecólogos, etc, se va acumulando de acuerdo a sus charlas o documentos, una cantidad de información determinada, que dará pie a las bases temáticas que procederán, a ser utilizadas por más miembros de la misma.

2)INVESTIGACIÓN, EDUCACIÓN Y DESARROLLO

El desarrollo intelectual de un grupo depende de la investigación, teniendo como antecesora invaluable la educación previa que cada uno de los integrantes de la comunidad obtuvo para su formación, la iniciación de una comunidad, necesita, miembros activos, que cuenten con los conocimientos suficientes para mantener la organización y el desarrollo temático y estructural de la charla, aunque puede ser relativo, ya que ocasionalmente de las temáticas más ingenuas se puede desencadenar una buena discusión.

3)GENERACIÓN DE INFORMACIÓN (DOCUMENTO PRIMARIO)

El documento primario como eslabón dentro de el ciclo social de la información tiene importante trascendencia pues implica un factor muy significativo que ayuda en el crecimiento y desarrollo del mismo: la investigación.

El documento primario es aquel del que se obtiene información resultante e inmediata de investigaciones o practicas profesionales.

Esta forma de generar nuevo conocimiento, implica dentro del ciclo social de la información un gran principio, debido a que se generan nuevos medios para la transmisión social de información. Los tipos de documentos primarios son los siguientes :

DOCUMENTOS PRIMARIOS NO PUBLICADOS

periódicos, revistas, series, folletos, series, normas, etc.

DOCUMENTOS PRIMARIOS PUBLICADOS

(Literatura gris)

Tesis, memorias de investigación, informes oficiales, etc.

Las comunidades virtuales también participan en la generación de información, es por ello que se consideran en el rubro de generación de documentos primarios publicados.

4)EDICIÓN , PUBLICACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

El proceso continuo de información, genera documentos los cuales necesitan pasar por tres procesos básicos para que el usuario final los conozca . Los procesos son la edición, la publicación y la distribución.

Hablamos de edición cuando preparamos un documento en el aspecto intelectual y de formato para su posterior publicación y distribución a manera que el usuario final lo utilice y aproveche al máximo.

En este proceso intervienen de manera activa editores, editoriales y proveedores de material que contenga información en cualquier otro formato.

Las comunidades virtuales tienen a su vez estas tres funciones, ya que el resultado de una discusión en específico puede ser un documento importante que se tiene que editar, publicar y distribuir entre los mismos integrantes y las comunidades que traten tópicos similares.

5)DESARROLLO TECNOLÓGICO (SERVICIO DE APOYO) HARDWARE Y SOFTWARE

“Según Bajoit, la teoría de la modernidad parte del supuesto de que es el desarrollo tecnológico el que genera el progreso de una sociedad. La modernidad como el resto de modelos, genera estrategias de educación y

participación social que sirven a la conservación y reproducción de si misma. Basada en el alto nivel científico-tecnológico y en la administración del desarrollo por el estado-nación, crea causas explícitos para regular las formas de participación social.”(BAJOIT, 1990)

En nuestra era la tecnología y su desarrollo han servido para reestructurar de manera peculiar a la sociedad. Ha desatado diferentes tipos de servicios funcionales que la sociedad ha sabido aprovechar. “La informática esta ligada estrechamente a una serie de avances en muchas disciplinas, de manera que es difícil ofrecer una visión global de su desarrollo”(REBOLLOSAO, 2000) si embargo no es difícil, mencionar que sin una computadora y un programa adecuado el estado histórico mundial no sería el mismo.

Las exigencias de la sociedad cada vez son más es por ello necesario que las grandes empresas informáticas, creen hardware y software cada vez más complejos, que satisfagan y apoyen las necesidades de sus usuarios o compradores primarios.

6) PROCESAMIENTO/ANÁLISIS, SÍNTESIS, CLASIFICACIÓN, INDIZACIÓN.

El ciclo de la información, esta integrado a su vez por pequeños ciclos que permiten su desarrollo dentro de la sociedad, uno de estos es el ciclo del procesamiento de los documentos que dentro del ciclo social de la información, son parte fundamental ya que nos remite a un tipo de información que ya procesada nos da como resultado un documento que posteriormente servirá para el inicio de nuevo conocimiento.

7)GENERACIÓN DE PRODUCTOS DE INFORMACIÓN

La información y el conocimiento se obtienen de la experiencia, y para que quede constancia de la misma, se recoge en un soporte, lo que posteriormente pasa a ser documento. Los documentos pueden tener diferentes soportes, desde una tabla hasta un disco compacto. La información digital no es una excepción a este esquema ya que los documentos en soporte o formato digital son informativos, y sus objetivos, estructuras y contenidos pueden ser tan variados como variado es el mundo real.

El producto de información que más interesa para efectos de este trabajo es el documento digital. La palabra documento es lo suficientemente rica y polisémica para servir perfectamente como término de referencia. El documento digital es un producto de información y de comunicación, se crea, se utiliza y tiene su ciclo de vida en un entorno digital. Se trata de un documento dinámico, en cuanto puede variar espacial, temporal e informativamente, e interactivo, en cuanto el usuario / lector posee capacidad de decisión en su lectura, exploración y navegación. En breve tiempo será adaptativo, siendo capaz de variar en consonancia con las necesidades de los usuarios individuales.

Las características del documento digital hacen que éste sea una unidad informativo-documental de significado completo, compuesta de uno o de varios componentes informativos enlazados entre sí, y que a su vez puede enlazarse con otros documentos o con otros elementos, con los cuales pueda establecerse una relación lógica.

Frente al documento "tradicional", el documento digital puede ofrecer al usuario / lector herramientas para desarrollar su propio proceso cognitivo de

lectura, comprensión y selección, así como de localización y recuperación de nuevos documentos asociados temáticamente. Mediante estos recursos se integra la interactividad comunicativa como uno de los componentes fundamentales del documento digital. El ejemplo más evidente de documentos digitales lo tenemos en el las páginas del World Wide Web y algunas comunidades virtuales aunque no han sido ni el primero, ni es el único, sistema de documentos digitales.

8)ALMACENAMIENTO Y RECUPERACIÓN EN: BIBLIOTECAS, CENTROS DE INFORMACIÓN , MEDIOS ELECTROMAGNÉTICOS, MICROPELÍCULA, MICROFILM, SISTEMAS DE INFORMACIÓN EN LÍNEA, BASES DE DATOS PÚBLICAS O PRIVADAS.

“En los últimos 30 años se han desarrollado estructuras de datos eficientes para el almacenamiento de información, sofisticados algoritmos de interrogación, métodos de compresión e incluso hardware específicos.

Más recientemente, se han aplicado técnicas de procesamiento del lenguaje natural en aspectos tales como la extracción de información, la formulación de interrogaciones amigables y la generación de respuestas. “(MAILWEB.COM, 2003)

Aunque las tecnologías, han servido como herramienta para el avance y aprovechamiento de recursos en los centros de información, las bibliotecas siguen siendo el lugar idóneo para el almacenamiento y recuperación de información.

Actualmente también existen los bancos de datos, pero de una u otra manera están ligadas a la bibliotecas.

También con el paso del tiempo han cambiado los soportes en donde el usuario puede acceder a la información que el requiere, desde las filminas hasta las actuales bases de datos especializadas en el área que se requiera. El Internet, tiene un valor especial ya que más que rapidez ha venido a dar apertura para el crecimiento de nuevos espacios y de intercambio de información entre estos se lleven a cabo.

Hay que decir que la base de todo conocimiento previo esta en los libros o bien es resultado de alguna experiencia empírica, por lo que si hablamos de comunidades virtuales el tipo de conocimiento que se intercambie ahí será de fuentes confiables, por ejemplo de materiales extraídos de bibliotecas.

9)TELECOMUNICACIÓN: REDES COMERCIALES, SERVICIOS EN LÍNEA, CORREO ELECTRÓNICO, ETC.

Recientemente la palabra "telecomunicación" se ha incorporado al vocabulario cotidiano; en la televisión y en los diarios encontramos anuncios que nos dicen que las telecomunicaciones nos cambiarán la vida y nos llevarán hacia el progreso, y que se tendrán cada vez más y más servicios diferentes: Internet, teléfonos móviles con video incorporado, etc., todo esto en el contexto de un nuevo tipo de empresas llamadas operadores de telecomunicaciones. Entre esta cantidad de información se hace difícil adivinar exactamente qué es la telecomunicación. su definición más sencilla y comprensible es ésta: es toda emisión, recepción y transmisión, de signos, señales, escritos, imágenes, sonidos y cualquier tipo de datos, por cable, radio, medios ópticos u otros sistemas electromagnéticos.

Al observar con detenimiento la definición anterior se puede darnos cuenta que el Internet ya forma parte de las telecomunicaciones ya que emite, recibe y transmite datos a la mayor brevedad. En específico las pautas que hacen que

nos comuniquemos es el correo electrónico o las listas de comunicación instantánea (chats) donde también existe un intercambio permanente de información (sea la que fuere su relevancia). Las comunidades virtuales pueden funcionar con las dos modalidades antes mencionadas, en tiempo real o en tiempo diferido.

10)SERVICIOS DE ACCESO Y ASESORÍA PARA RECUPERACIÓN DE INFORMACIÓN.

Debido al cúmulo de información que existe hoy en la red es necesario que se integren grupos de manera organizada para dar opciones (Que se pierden en el cúmulo de información) sobre el servicio de acceso y asesoría para la recuperación de esta.

Existen comunidades virtuales especializadas en este tema en específico, ya que tiene grandes retribuciones económicas. Es importante mencionar que los bibliotecólogos juegan un papel muy importante en esta área, debido al conocimiento que se adquiere durante su preparación, en cuanto a lo que se refiere a organización y plantación de información en cualquiera de sus formatos.

También existen empresas especializadas en esta área, como ya se menciono anteriormente con su respectivo sitio comunal.

11)PROCESAMIENTO INTELECTUAL. ANÁLISIS / EVALUACIÓN

Al hablar de procesamiento intelectual, nos referimos al proceso que sufre el conocimiento dentro de un sistema virtual, esto es, la manera en como las personas que habitan una comunidad virtual utilizan la información.

Desde el inicio de este trabajo se ha venido hablando de las comunidades como sitios de intercambio de conocimiento y retroalimentación y es entonces cuando se puede viajar de manera provechosa por el Ciberespacio confiando en un lugar que nos aporte y no que nos desinforme.

Un ejemplo de ello es cuando en una comunidad científica se discute determinado tópico y entonces los participantes hacen sus aportaciones y así evalúan y analizan si estas charlas enriquecen intelectualmente o no a las personas que integran dicha comitiva.

12) GENERACIÓN DE NUEVO CONOCIMIENTO / TOMA DE DECISIONES

La investigación es el primer paso para la generación de conocimiento confiable.

Se habla de confiabilidad porque como se hizo referencia anteriormente los tipos de información de la red a los que se tiene acceso actualmente son diversos y corresponde determinar que información es valiosa o no según el perfil que se tenga como investigador, maestro, institución o bien como persona común; todo esto para hacer un buen uso y tomar la mejor decisión de qué información es la que más nos interesa y conviene.

3.3 LA COMUNIDAD VIRTUAL COMO COMUNIDAD SOCIAL.

Una comunidad representa una cantidad determinada de individuos unidos, por específicas razones, siempre buscando un fin benéfico para dicho grupo. Las comunidades virtuales no distan de ser idénticas a las “normales” en el mundo del Ciberespacio ya que cuentan con las mismas características.

La diferencia entre ambas, es el medio por el cual se comunican, ya que el ciclo de la información no se altera, y subsecuentemente el mensaje no recibe ningún cambio relevante, por el contrario ya que en el momento en que algún integrante de la comunidad, quiere aportara algo lo hace de manera inmediata, por medio de la computadora de manera escrita, completando ideas y retroalimentando a varios integrantes a su vez, proporcionando estructura y acuerdos a la idea o tópico que se este discutiendo.

“El desarrollo de la comunidad se identifica con casi cualquier forma de mejoramiento local, el cual se logra de alguna manera con la voluntaria cooperación de la gente”. (BATTEN, 1964)

La estructura de las comunidades virtuales se desarrolla de una manera humanista, sin perjudicar las áreas del conocimiento, por el contrario, son eslabones en los que trasciende la información en sus diversos modos.

La sociedad tiene el concepto de comunidad virtual como portales únicamente de negocios, Hagel lo demuestra en el siguiente párrafo:

“Las comunidades virtuales tienen el poder de reordenar de manera significativa las relaciones entre las empresas y sus clientes. Dicho de forma sencilla, por que las comunidades virtuales utilizan las redes como Internet, los clientes pueden tomar el control de su propio valor como potenciales compradores de productos y servicios”. (GAIN NET, 2000)

Las comunidades virtuales tienen la característica propia de una comunidad normal. La convivencia y el intercambio de ideas.

Las comunidades virtuales se identifican gracias a su enfoque específico que ayuda a los miembros potenciales a entender en seguida que tipo de recursos pueden encontrar en ella, y a los organizadores de la comunidad a determinar la gama completa de recursos que pueden encontrar en esta, y a los organizadores de la comunidad a determinar la gama completa de recursos que pueden necesitar para satisfacer las necesidades de sus miembros.

La ventaja mayoritaria de las comunidades virtuales es la posibilidad de formar contenido informativo y comunicación: Las comunidades virtuales proporcionan un amplia gama de información publicada de acuerdo con el enfoque distintivo de la comunidad que integren este contenido en un entorno altamente favorable para la comunicación.

Otra ventaja social es la “valoración personal del contenido generado por los miembros: además de la información publicada, las comunidades virtuales proporcionan entornos que permiten crear y difundir el contenido generado por sus miembros. Este quizás es el elemento más dinamizador de una comunidad virtual”. (GAIN NET, 2000)

“La finalidad última de las comunidades virtuales no es (aunque ciertamente lo hagan) La de recopilar información y otros tipos de recursos. Las comunidades virtuales consisten en agrupar personas. Estas personas son atraídas hacia las comunidades virtuales porque les proporcionan un entorno atractivo en el poder de conectar con otras personas, a veces en una única ocasión, pero mas a menudo en una serie continuada de interacciones, creando una atmósfera de confianza y verdadera comprensión. Pero ¿cuál es la base de toda esta interacción ? : es fundamentalmente el deseo de las personas de cubrir cuatro necesidades esenciales: interés, relaciones, fantasías, y transacción. Las comunidades virtuales se diferenciaron de forma significativa, en cuanto a su enfoque, en relación a estas necesidades básicas; algunas enfatizaran una

necesidad más que otras . Pero pocas tendrán éxito si solo responden a una necesidad, excluyendo a las demás. La causa de todo esto es que la fuerza de las comunidades virtuales radica en su capacidad para responder a múltiples necesidades de forma simultánea.”(GAIN, 2000)

“La comunidad virtual es la integración social que surge de la misma red cuando un grupo de individuos desarrolla discusiones públicas, de cierta duración con suficiente sentimiento humano como para crear relaciones personales en el ciberespacio”.(GARCIA, 2002)

REFERENCIAS

CAPÍTULO 3

Amazon. En: [http : // www .amazon. com](http://www.amazon.com)

Aprendiendo con tecnología. comp. Chris Dede. Argentina: Paidos, 2000. 263 p.

ARAUJO, Joao Batista. Tecnología educativa: Teorías de instrucción. España: Paidos, 1993. 207 p.

BAJOIT. Las transformaciones políticas y económicas en el mundo contemporáneo. México: Sindicato nacional de trabajadores de la educación, 1990. 129 p.

BATTEN, T.R. Las comunidades y su desarrollo. México: F.C.E, 1964. 196 p.

BRUNOL, J. Comunidades virtuales: parte fundamental de la estrategia de un negocio electrónico. España: Deusto, 2002. 248 p.

DERY, Mark. Velocidad de Escape: La Cibercultura en el final del siglo. España: Siruela , 1998. 391 p.

FIGEREDO, Emilio. Los territorios de la Cibercultura en: <http://www.analitika.com/cyberanalitica/neroli/4376065.asp>, 2002.

GAIN NET. Negocios Rentables a través de Internet. España: Paidos, 2000.

GARCIA, Hilda. Las Grandes Desconocidas en la Revista "Día Siete" No. 133. México: El universal, 2002.

JIGENA Leiva, Renato. El derecho y la sociedad de la información: la importancia de Internet en el mundo actual. México: TEC de Monterrey, 2003.

Informe realizado en el centro de entretenimiento de televisión educativa, Dirección General de Televisión educativa. México: SEP, 2000. 78 p.

LÓPEZ Pérez, Erika Carmen. Nuevas tecnologías de la información y comunicación con fines educativos. Estudio de caso: Primer curso en línea documentación digital y medios de comunicación social, implementado en espacios virtuales de aprendizaje. México. Universidad del claustro de sor Juana. 2002. 159 h.

MC HALE, John. El entorno cambiante de la información. España: Tecnos, 1981. 143 p.

MALDONADO, Tomas. Lo real y lo virtual. España: Gedisa, 1994. 251 P.

OLLIVER, Bruno. Internet, Multimedios: ¿Qué cambia en realidad?. México: ILCE, 2001. 147 p.

REBOLLOSO Gallardo, Roberto. La globalización y las nuevas tecnologías de Información. México: Trillas, 2000. 87 p.

SÁNCHEZ, Tulio. Territorios Virtuales. México: Taurus, 1997. 275 p.

TRAMULLA Saz, Jesús. <http://www.tramullas.com/ai/productos.com>.

TURKLE, Sherry. La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet. España: Paidós, 1997. 395 p.

PIERRE, Levy. Cyberculture. Paris: Odile Jacob, 1998.

CAPÍTULO 4: LA CULTURA EN RED

4.1 NUEVOS MUNDOS EN LA RED

La red marcha en crecimiento constante. La sociedad también. La cantidad de ideas y diversidad de culturas en el mundo enriquece el conocimiento y la progresión de la propia sociedad. No es extraño entonces que dentro de la web surjan diferentes grupos con diversos puntos de vista sobre temas de interés particular o generales, siendo tan similar el entorno.

El origen de la red se da gracias a los objetos humanos y técnicos, particularmente los medios.

“En la medida en que transmiten información tienen que ver como fenómenos de comunicación y con fenómenos sociales y económicos. Los medios son fundamentales “lo que esta en medio”. Es lo que separa y a la vez une”.(OLLIVER, 2001)

Para la Naturaleza del ser humano es importante determinar la pertenencia social a un grupo, ya sea de manera real o virtual, ya no hay barreras en este sentido, ya que la convivencia se da de una u otra perspectiva, siempre respetando lo intereses de la demás gente que nos rodea y que emite sus propios juicios.

Dentro del marco electrónico surgen las Ciberculturas, que son una nueva manera de comunicarse, escribirse y leerse. Las Ciberculturas no son más que el resultado natural de una interacción electrónica que refleja a distintos niveles intercambio de ideas y más conocimiento.

Cada día hay más personas que están enteradas de que existe una revolución en marcha en el mundo de las telecomunicaciones. El fenómeno de Internet tarda y penetra incluso en sectores de la población que aún no disponen de comunicaciones telefónicas en sus hogares. En una manera aproximada todos saben, mas o menos, de que se trata Internet, pero son pocos los que entienden el significado de la expresión Cibercultura.

Qué significado puede dársele a la expresión Cibercultura sino la de ser una cultura virtual.

4.2 LA REPERCUSIÓN DE NUEVAS CULTURAS EN LA SOCIEDAD

La globalización ha traído como consecuencia la composición de nuevos grupos sociales que se ven involucrados permanentemente en las tomas de decisiones con respecto a su entorno. Han crecido de manera independiente y en algunas ocasiones de manera oculta por las condiciones circunstanciales de su propio tiempo. Ejemplos claros que se puede citar son los hippies, punks, skates, homosexuales, entre otros.

A su vez han logrado una mayor apertura moral, social, cultural y económica que beneficia el desarrollo de la sociedad.

Aceptación, tolerancia, convivencia, comunicación, entre otras cosas han sido las partes clave del desarrollo social humano.

El área tecnológica no carece de estructura para crear Cibersociedades, en donde el individuo pierde la identidad y pierde también la crítica o el prejuicio. El sujeto en el ciberespacio se convierte en lo que quiera ser. La virtualidad puede ser vista como la posibilidad de acceder a nuevos mundos tridimensionales, vistos a

través de lentes y adaptadores sensoriales, que pueden llegar a cambiar radicalmente las percepciones y sensaciones del entorno que nos rodea.

Sin embargo, es evidente que con la eclosión de Internet se ha generado una nueva manera de expresión, impregnada por un acceso casi inmediato a lo que podríamos denominar un exceso de información. Esta se caracteriza por una relación de interdependencia entre el texto y el hipertexto. Es decir, que ya no se concibe la expresión de las ideas de manera lineal, sin más. Ahora se requiere que los textos abran puertas a otros textos, en el que los autores se convierten en generadores permanentes que conducen a sitios relacionados en los que se encuentran otros hilos que seguirán abriendo rutas, en ese aparentemente inagotable laberinto que es Internet. Así es que podríamos tal vez pensar en que Cibercultura significa una nueva manera de escribir y leer. Si bien se puede temporalmente dar por válida esta definición es evidente que esta no expresa en su totalidad todo lo que cubre esta expresión. También se puede utilizar el término para referirnos a una abundante literatura, en la que se analiza el impacto que sobre la sociedad en general tiene este nuevo medio de comunicación, en el que todos pueden ser a la vez receptores y transmisores de información. En esta definición de Cibercultura, utilizada por amazon.com, se podrá observar la abundancia extraordinaria de libros que evalúan el impacto del medio sobre (prácticamente) todos los fenómenos sociales, tales como la educación, la política, el comercio, las artes, el mercadeo y cualquier otra actividad humana.

La cibercultura puede también ser vista con la óptica del filósofo francés Pierre Levy, quien la concibe como un poderoso vehículo para la generación de un fenómeno de inteligencia colectiva, en el cual las ideas se generan simultáneamente en los cuatro puntos cardinales del planeta y, gracias a Internet, se entrelazan constantemente entre sí generando cada vez nuevas respuestas, que a su vez potencian nuevas ideas, creando así diversas formas de pensamiento, producto de la interactividad que facilita la red. “En cierta medida, Internet se

convierte en un movimiento social en el que la naturaleza de las relaciones deja de ser jerárquica, para convertirse en transversales y formar parte de un sistema de intercambio de informaciones para realizar tareas en común". (FIGUEREDO, 2004)

La Cibercultura abarca, incluso, lo que se denomina cibersexo una de las experiencias más comunes en las que el voyeurismo y el chateo han encontrado una manera de potenciarse casi al infinito. Este lado (para algunos negro del Internet) hace que se vuelva planetaria una cultura de liberación y a veces perversiones sexuales haciéndola instantáneamente accesible a cualquier persona con una computadora y una tarjeta de crédito.

Otra manera de entender la Cibercultura es la que nos presenta Mark Derv su ya famoso texto "Velocidad de escape" que el mismo define de la siguiente manera: "La velocidad de escape es la velocidad a la que un cuerpo vence la atracción gravitatoria de otro cuerpo, como por ejemplo cuando una nave espacial cuando abandona la tierra. La cultura de las computadoras, o Cibercultura, parece estar cada vez más cerca de ese límite en el que logrará la velocidad de escape". Según este autor, la transformación actual de los Estados Unidos se debe a las computadoras, que han convertido a ese país de una sociedad fabril a una postindustrial y globalizada.

Dentro de la red existen zonas en las que cualquier individuo puede encontrar cabida; esto es: zonas para todos los gustos y las preferencias relacionándose en tiempo real o diferido.

A continuación señalamos algunos de los ámbitos más importantes en donde tienen cabida las nuevas sociedades virtuales y por su puesto los Ciberusuarios.

4.2.1 ÁMBITO EDUCATIVO

La red dentro del ámbito de la educación como en otras áreas, ha traído grandes beneficios.

Los grupos de comunidades virtuales destinadas a esta área, sobresalen en proyectos regularmente a distancia.

La tecnología educativa, pretende ahorrar tiempo y espacio para el mayor aprovechamiento y asimilación de conocimiento del grupo en cuestión.

La enseñanza electrónica “ se considera desde exposiciones informativas, videoconferencias, teleconferencias, telecursos, teleseminarios, y cursos prácticos en tiempo real, en donde participan las comunidades virtuales activamente”.(LOPEZ, 2002)

Por su parte la comunicación virtual esta basada en la educación a distancia, se considera una nueva modalidad que corresponde a los tres aspectos característicos de la realidad virtual: inmersión, navegación, manipulación de la información y la interacción. Dentro de la educación virtual se mencionan las características que se han visualizado como propias de un ambiente educativo virtual”. (CENTRO DE ENTRETENIMIENTO DE LA T.V. EDUCATIVA, 2000)

En este aspecto es importante mencionar que los grupos conectados a un sitio virtual enfocado a esta línea, deben tener la característica de la iniciativa para que puedan progresar de manera “real”, en lo virtual.

Otra característica especial en este ámbito, es la participación de un guía, que determine el paso y las tareas que hay que desarrollar, aportando también el conocimiento confiable para que las personas que integren estos grupos se sientan tranquilos para la adquisición de nuevos conocimientos.

Existen las Comunidades de aprendizaje virtual las cuales se definen como la interacción del usuario con el material, pero especialmente con otros usuarios y también con dinamizadores, tutores y expertos por medio de la red.

La interrelación crea un entorno donde la participación de los usuarios recrea la experiencia, la hacen viva. Esa participación crea fidelización, lo que lleva a que las personas sigan participando y recreando el proceso de aprendizaje.

La clave es la participación y comunicación de la gente. Estas comunidades se hacen más eficientes, cuando la gente escéptica apoya la educación a distancia porque se dan cuenta que el alumno no estará solo, a pesar de que no tendrá a nadie alrededor. Con una comunidad de aprendizaje, los usuarios se sienten más acompañados, se fidelizan, aportan más, y bajan las tasas de deserción. En cuanto a la ayuda de tutores o profesores hay una diferencia importante entre entornos académicos y entornos corporativos. En ambos entornos la figuras de profesor y alumno se hacen más flexibles, menos estrictas, y a su vez, surgen nuevos roles como dinamizadores. En los entornos académicos los roles se mantienen un poco más. La idea es ir a un sistema más flexible, multidimensional. Mientras que en los entornos corporativos empezamos a hablar de usuarios en lugar de alumnos, y dinamizadores y expertos en lugar de profesores. Ya no es que el docente le dice al alumno algo y el/ella obedece, sino que el dinamizador guía a los usuarios para que ellos vayan discutiendo y analizando. También hay expertos temáticos para responder dudas específicas, pero ellos son coordinados por el dinamizador.

Es importante crear espacios de trabajo colaborativo y de participación donde las personas puedan expresarse y contribuir. Muchos lo agradecerán. Además, las organizaciones se beneficiaran fuertemente.

Dentro de esta área se puede nombrar como ejemplo que aporta a la red mundial BITNET, que “cuenta con más de mil instituciones universitarias y de investigación en más de cincuenta países”.(HARLEY, 1994)

Los usuarios del Bitnet comparten la información vía correo electrónico y por medio de listas que en donde se intercambian yemas de interés entre individuos suscriptores; además hay transferencia de documentos, de programas, y datos; por medio de mensajes breve, casi-interactivos. Unas listas de 3.000 discusiones activas en el Bitnet cubren la mayoría de los asuntos del interés académico; una lista puede tener de uno a mil participantes.

La ayuda para el usuario del Bitnet sobre los servicios informativos son proporcionados por el Network Information Center del Bitnet (BITNIC) y por los mismos individuos a través de la red. BITNET ayuda a recoger, manejar, y distribuir la información requerida para la operación y movilización de una gran porción informacional de los Estados Unidos, con documentación impresa y en línea.

“El Bitnet es funciona gracias a “Corporation for Research and Educational Networking” , una corporación no lucrativa que a su vez esta en calidad de miembro. El costo de la instancia de un miembro que utiliza los servicios del Bitnet se basa en el presupuesto de la institución a la que pertenece.

En estos grupos de la Red, no solo importa el intercambio de conocimiento, si no la interacción emocional que pueda surgir a partir del la charla que se pueda sostener

de ya sea de manera grupal o individual". "BITNET Overview" en: (<http://nethistory.dumbentia.com/bitov.html>. 2003)

Esta red enlaza a cientos de usuarios trabajando al mismo tiempo y es la más visitada por especialistas de distintos campos, a través de discusiones colectivas en tiempo real o diferido.

4.2.2 ÁMBITO CULTURAL

La generación de nuevos grupos en la red relacionados con la cultura es la parte más importante debido al valor de congregación que puede tener un sitio electrónico.

El enriquecimiento cultural es una de las ventajas más valiosas que ha traído la red a la sociedad es por ello que la participación de gente de diversas ideologías dentro de redes que toquen temáticas culturales enriquece el conocimiento del grupo en el que participen dentro del ciberespacio.

Los miembros de una comunidad cultural en territorio virtual, serán beneficiados con el aporte del nuevo conocimiento de culturas que probablemente nunca estuvieron tan cerca de conocer.

"El territorio cultural puede ser entendido, muy ampliamente, como el lugar de la presentación del símbolo. El lugar en donde la persona establece una red de relaciones simbólicas. El territorio es en definitiva, el contexto necesario para el desarrollo humano. El lugar de la comunicación".(GES, 2003)

Ubicados en la red se puede hablar de sitios que tienen que ver con la combinación multicultural temática dos ejemplos muy claro son NETWORK NEWS Y USENET, que son comunidades virtuales muy flexibles, culturalmente hablando.

NETWORK NEWS Es un grupo de interés en donde se puede entablar una temática variada para los asistentes. “Todos lo NEWS están enlazados a una de las redes anteriores a Internet, USENET. Por esta se alude a la colección mundial de grupos de discusión, en la cual intervienen millones de surfedores”.(SÁNCHEZ, 1997)

A pesar de que se trata de una característica prominente y muy publicada en INTERNET. Usenet se inicio como una red por separado.

Usenet es en el web la posibilidad que tiene un usuario de poder intercambiar opiniones, experiencias etc. Con todas las personas, de todos los países interesadas en un mismo tema específico (existen miles de grupos de debates y de posibilidades de foros de discusión) Usenet es el acrónimo de Users Network (red de usuarios), este es un termino con el que se conoce el sistema que se encarga de gestionar el flujo de información generado por el envío, recepción y distribución de estos documentos, entre un grupo de personas, con intereses afines...política, religión, pasatiempos, profesiones etc.

Esta red fue instalada en los años 70, por un grupo de estudiantes de la Universidad de Duke en los Estados Unidos y su primera conexión se logro con el Campus universitario de la Universidad de en Chapell Hill cercano a la Universidad de Carolina del Norte.

Esta red de noticias o newsgroup como originalmente se denomino, se fue expandiendo con mucha rapidez y luego los servidores de Internet, empezaron a tomarla en cuenta e incorporarla a la red. La filosofía de los newsgroups o grupos de debates, como también se les llama, es que las personas tienen temas específicos que desean discutir, y quieren además que participen gentes de todo el mundo. Los newsgroups son simplemente , un conjunto de información relativa a un tema determinado , de manera que detrás de cada grupo de noticias, existe un colectivo de

personas interesadas en dicha temática, sobre el que , debaten, envían y reciben información o solamente intercambian experiencias, o solicitan ayudas en línea. Esta filosofía se presenta con una característica importante, todos no importa la distancia física en la que se encuentran, están compartiendo a través del INTERNET, un mismo buzón electrónico en el que orientan sus mensajes (o artículos) del que los recogen y a donde contestan.

Se denominan genéricamente ARTÍCULOS a cada uno de los documentos existentes en un newsgroups concreto. Dada la gran cantidad de artículos que se envían cada día los usuarios de la red, estos programas de noticias o foros, constituyen un sistema elemental de organización y clasificación de los mismos.

La libertad de expresión caracterizan estos grupos ya que no es necesario que se discuta la complejidad de una temática, si no que simplemente se discute y se aporta al respecto. (Los grupos de noticias newsgroups en: usenet.com)

4.2.3 ÁMBITO SOCIAL

No cabe duda que el ámbito social dentro de una cuadratura de Bits no esta fuera de contexto. La computadora de la mano con la red reestructura la visión de sociedad. Las sociedades cibernéticas, están compuestas de submundos que renacen del control de una computadora y a su vez estos están organizados de manera grupal en donde se socializa de igual manera que en la sociedad “normal”.

El ideal de toda sociedad es la organización para el avance y crecimiento con beneficios para todos. Intrínsecamente en el Ciberespacio también se busca este ideal. El ejemplo más claro de organización dentro de la red, son los Groupware. “Por Groupware se hace referencia a la categoría de soportes lógicos que sirven para apoyar la actividad laboral de grupos de personas, o mejor dicho de individuos que

se constituyen y definen como tal en función de un proceso productivo o de un objetivo. El origen de esta tecnología se encuentra entre dos factores convergentes, una filosofía orientada hacia el trabajo de grupo y la disponibilidad de algunas herramientas que faciliten las transmisiones de datos de manera multimedia. Lo interesante de este tipo de grupos son los tres principios básicos que manejan : cooperación, comunicación y coordinación.”(SÁNCHEZ, 1997)

Se denomina también Groupware a una clase del software que ayuda los grupos de los colegas (workgroups) unidos a una red local-área a organizar sus actividades. Típicamente, el groupware apoya las operaciones siguientes:

- Reuniones programar y asignación de recursos
- E-mail
- Protección de contraseña para los documentos
- Utilidades del teléfono
- Boletines de noticias electrónicos
- Distribución de archivos

Al Groupware a veces se le llama también software de la productividad del workgroup.

Con este tipo de Software, se define de alguna manera la organización y la relación básica que debe existir en una comunidad virtual basada en el respeto, ya que de acuerdo a las herramientas que proporciona el Groupware se puede distribuir la información que se produzca dentro de la comunidad virtual o mantenerse en un ámbito cerrado, para bien de la investigación que se este llevando a cabo.

4.2.4 ÁMBITO ECONOMICO

Internet se ha convertido en un medio económico muy poderoso. La relación que sostiene con empresas que coordinan su subsistencia es inevitable.

Este es el fundamento de la red. Un gran negocio.

Pero la subsistencia de este no existiría si no hubiera usuarios, o sea que si no se cumpliera la ley de oferta y demanda como base en toda economía, no proliferaría.

Definitivamente el creciente flujo de información dentro de la red hace un negocio redondo no solo para los inventores de esta, si no para cualquier persona que con un poco de inventiva, trate de vender, comprar o crear algo dentro de la web.

La organización de los grupos enfocados a este tipo de mercado, crece y se expande cuantiosamente, lo que hace que cada vez más personas confíen en la viabilidad y rapidez de Internet para intervenir en algún negocio relacionado con el ciber mundo.

Internet ha influido tanto de manera interna como externa en la sociedad.

De manera interna, en cuanto al progreso económico y a la facilidad de contactos que se pueden conseguir de una u otra manera, no solo de manera local si no mundial, ya se aparta crear o concluir negocios. Cosa que hace 20 años era imposible por causa de tiempo y dinero. Y de manera externa por la infraestructura que prevalece actualmente en la mayoría de las empresas que tienen como herramienta básica una computadora y conexión a Internet.

Internet ya conforma en un 90 % la herramienta primaria de las empresas en México y constituyen una buena parte de la base de la economía convirtiéndose en potencial desarrollador de empleo y reactivador de la misma ya que ofrece soluciones integrales y accesibles logrando que al implementar la tecnología dentro de las empresas las mismas se vuelvan competitivas y rentables, el gran reto es construir la estructura de financiamiento y el cambio de mentalidad necesaria para alcanzar los objetivos de un crecimiento democrático accesible para toda la sociedad.

Aunado a esto, es imposible controlar el paso y crecimiento de la Red.

Dentro de las comunidades virtuales la interacción de los participantes en la red mundial se convierten en puntos de encuentro, rondas de conversaciones, plazas de mercado y Cibercomunidades encaminadas a otros aspectos, que desempeñan un papel decisivo en las estrategias de negocios del futuro.

Durante miles de años los mercados fueron centro de negocios en los cuales, se negociaba cualquier tipo de transacción.

Actualmente este tipo de negociaciones ha desaparecido, pero ha crecido el modo en Internet en donde las negociaciones tienen mayores facilidades para llegar acuerdos, además de tener ciertas ventajas de marketing incluido.

4.3 COMUNIDADES VIRTUALES Y BIBLIOTECOLOGÍA

Como ya se ha mencionado anteriormente la tecnología y en particular el ciberespacio hizo, que se tuviera un concepto totalmente diferente de la bibliotecología, ya que actualmente la utilizamos como un recurso primario para poder hacer nuestras tareas(como alumnos), investigaciones(como investigadores y docentes), y consultas(como usuarios de bibliotecas).

Estos recursos deben ser bien aprovechados por la comunidad de bibliotecólogos, para tener su mayor utilidad.

Las comunidades virtuales son una buena opción para poder trabajar con colegas de la carrera, y no solo que estén al momento en México, sino en cualquier parte del mundo.

El crecimiento explosivo de Internet produce un nuevo estilo de vida en el que la comunidad bibliotecológica debe estar actualizado, por tal razón la creación y desarrollo de comunidades virtuales ideadas y promovidas por bibliotecólogos, tanto en temas generales como especiales del área bibliotecológica, así como también dirigidas a usuarios sin duda representa grandes beneficios debido a que se podrían hacer distintas actividades sobre un tema en específico relacionado con la especialidad visitada por gente que se interese del mismo tema. Esto genera a su vez una retroalimentación para los otros integrantes, que se interesen por el mismo tópic. El intercambio de información, será inevitable con este medio, la socialización con gente de la misma carrera en otro estado o en otro país, incluso traería ventajas de tipo educativo, social y cultural, etc. Lo importante es hacer constar la presencia como gremio y poder exponer públicamente aquello que le puede interesar a otras personas y a nosotros mismos en un medio de comunicación mundial. Así incluso se daría cierta difusión a lo que es verdaderamente la disciplina.

En cuanto a problemas económicos, no existiría prácticamente ninguno, ya que no habría necesidad de trasladarse a la ciudad, país o estado, para discutir sobre algún tema, si no que por medio de una “reunión en línea” a través de la comunidad virtual se aceptarían opiniones de varias personas a la vez.

La libertad para los bibliotecólogos que se puede tener dentro de una comunidad de este tipo es la independendencia de expresión en todos sus sentidos ya que en la

mayoría de las comunidades el ambiente da esa oportunidad para comunicarse tranquilamente.

Las comunidades virtuales como impulsoras de aprendizaje, son una buena opción para el aula, en el caso de la docencia Bibliotecológica, por ejemplo, profesores que están en una aula o sala de cómputo (y no necesariamente en la sala) que por medio de la comunidad virtual pueden intercambiar ideas con sus alumnos, y realizar diferentes actividades.

Aunque se diga que utilizando la computadora, nos limitamos y cada vez nos vamos haciendo más individualistas, no es del todo cierto, ya que si sabemos encaminar el uso de la misma le podemos obtener más utilidad de la que imaginamos. La concepción básica de las relaciones humanas han cambiado por este medio, pero a cambio nos ha dado una gran fuente de conocimiento, información y socialización virtual, que nos deja el mismo provecho que si tuviéramos a la persona o a los libros frente de nosotros, lo importante es hacer constar que nuestras opiniones valen lo mismo si estamos físicamente presentes o no.

REFERENCIAS

CAPÍTULO 4

Aprendiendo con tecnología. comp. Chris Dede. Argentina: Paidós, 2000. 263 p.

ARAUJO, Joao Batista. Tecnología educativa: teorías de instrucción. España: Paidós, 1993. 207 p.

“BITNET Overview” en :

<http://nethistory.dumbentia.com/bitov.html>. 2003.

DERY, Mark. Velocidad de Escape: La Cibercultura en el final del siglo. España: Siruela 1998. 391 p.

FIGEREDO, Emilio. Los territorios de la Cibercultura en: *en <http://www.analitika.com/cyberanalitica/neroli/4376065.asp>*. 2003.

FREDERIC Jameson y Slavoj Zizec .Estudios culturales: Reflexiones sobre el multiculturalismo. Buenos Aires: Paidós, 2002. 139 p.

GES, Marcel. La cultura Telemática y el territorio en Revista electrónica “La factoría”, Ubicada en [http:// www.lafactoria.com](http://www.lafactoria.com)

HAN, Harley. Internet. Manual de referencia. México: Mc Graw-Hill, 1994. 116 p.
Informe realizado en el centro de entretenimiento de televisión educativa, Dirección General de Televisión educativa, México: SEP, 2000. 29 p.

JOYANES Aguilar, Luis (1997). Cibersociedad: los retos sociales ante un nuevo mundo digital. Madrid: Mc Graw Hill. 337 P.

LÓPEZ Pérez, Erika Carmen. Nuevas tecnologías de la información y comunicación con fines educativos. Estudio de caso: Primer curso en línea documentación digital y medios de comunicación social, implementado en espacios virtuales de aprendizaje. México. Universidad del claustro de sor Juana. 2002. 159 h.

LOS GRUPOS DE NOTICIAS NEWSGROUPS en: usenet.com, 2003.

MARK, Dery . Velocidad de escape: La Cibercultura en el final del siglo. Madrid: Siruela, 1998. 239 p.

MARTÍN, James. La sociedad interconectada. España: Tecnos, 1980. 306 p.

MC HALE, John. El entorno cambiante de la información. España: Tecnos, 1981. 143 p.

OLLIVER, Bruno. Internet, Multimedios. ¿Que cambia en realidad?. México: ILCE, 2001. 148 p.

PIERRE, Levy. "cyberculture". Paris: Odile Jacob, 1998.

SÁNCHEZ, Tulio. Territorios Virtuales. México: Taurus, 1997. 275 p.

STANLEY Aronowitz, Barbara MARTINSONS, Michael MENSER, Jennifer

RICH. Technoscience and cyberculture. London: Routledge, 1999. 145 p.

VIRILIO, Paul. El ciber mundo: la política de lo peor. Madrid: Cátedra, 1997. 239 p.

CONCLUSIONES

De lo expuesto anteriormente, es importante extraer algunas consideraciones.

La característica más notable de los últimos cuarenta años es la combinación y el intercambio que resulta de la interconexión que existe entre la sociedad gracias a la red; esto hace inevitable hablar de surgimiento de lo que se denomina sociedad de la información.

Una sociedad “ real ” es conformada principalmente por comunidades “reales”, que conviven, se comunican y se desarrollan gracias a la cooperación colectiva de las mismas; entonces al hablar de sociedades de la información es similar solo que dentro de un territorio comunicacional virtual, en donde esta sociedad va estar integrada por comunidades virtuales, igual que en una sociedad normal, con las mismas características y así las comunidades virtuales son el enlace de encuentro dentro de territorios virtuales, que surgen para generar formas de participación de la ciudadanía mediante los usos tecnológicos, así cómo entrar en la Sociedad de la Información en un futuro mediato, para encontrar beneficios, bienestar social y virtual además de un progreso generalizado.

Dentro de las comunidades virtuales se encuentran características significativas debido a un contacto importante con los miembros que la conforman, permitiendo tener iniciativas para el planteamiento de distintos tópicos y resolución de manera casi inmediata de dudas, facilitando así la información fluida entre los integrantes. Tiene significativa relevancia hablar de intercambio de información en este contexto ya que se conjunta dentro de estas un ciclo muy importante : el ciclo social de la información en donde la relación información – sociedad – tecnología afirma la importancia de su utilidad.

Estamos ante la presencia de un mundo interconectado mediante redes de información y de circulación de información, redes que la generan, procesan y que además codifican culturalmente la vida social.

De acuerdo a lo dicho anteriormente se puede concluir que debido a este nuevo contexto organizativo cultural Informativo produce y reproduce alternativas para ver el ciclo de la información desde diferentes perspectivas. La más importante es la del ciclo social de la información, en donde se dan cita quienes la procesan de manera confiable (agentes difusores) y que además se encargan de hacer que fluya de manera simultánea con el paso de la sociedad y las nuevas tecnologías.

Al igual que en la vida “real”, el desarrollo del ciclo social de la información se agiliza, gracias a las comunidades virtuales, puesto que la participación de cada una de estas en la red, de acuerdo a su función, hace que se estructure de manera virtual dicho ciclo, sin interrumpir el ciclo “real”, tomando ventajas, agilizándose y ahorrando bienes económicos y de tiempo.

Las comunidades virtuales y el ciclo social de la información están estrechamente vinculados, debido a las funciones que cada uno tiene de manera independiente y en combinación.

La demostración final de este trabajo es principalmente que se denote la vinculación social y trascendente que tiene la tecnología para la sociedad ya que son no son dos mundos distintos, si no uno mismo en diferente territorio.

Para finalizar cabe señalar que las comunidades virtuales, no solo ejercen dentro de la red una función de entretenimiento o de negocio, su aporte esencial es la comunicación estrecha entre grupos interesados en un tema específico y

no obstante el surgimiento de nuevos mundos en la red, con sus integrantes que funcionarían como agentes difusores específicos de temáticas especiales.

Concluyo entonces este trabajo con una ideología tal vez utópica en relación con las comunidades virtuales ya que considero que tienen ventajas que si fueran aprovechadas al máximo, servirían como base organizacional dentro de la red, tomando en cuenta los tópicos y los nuevos integrantes de cada una de estas, proponiendo seriedad y calidad en la información que se maneje en cada una de estas, influyendo de manera positiva en el ámbito educativo, cultural, social y económico.

A partir de hoy se puede hacer conciencia que la sociedad palpable esta acompañada de la virtual con las mismas características y tal vez con más ventajas admitiendo la inevitable creación de un nuevo orden social en todos sus aspectos. Lo más relevante de toda la situación virtual es el movimiento social que existe en cuanto al énfasis de las relaciones comunitarias, el eje de la comunicación que se iguala sobre el eje de la información. En el gran escenario del ciberespacio, los primeros en tomar un espacio provechoso y mayoritario serían los académicos debido a que representan el espíritu cultural e intelectual de la nueva cibersociedad, y su aporte constaría en desarrollar las capacidades interactivas del nuevo medio tecnológico.

Así mismo también existe un gran vínculo entre la Bibliotecología y las comunidades virtuales, es por ello que cobran gran importancia para la disciplina, ya que a pesar de que son "virtuales", en sustancia, siguen cumpliendo con su papel de conjuntar a un grupo de personas que se interesan por un mismo tema o una especialidad en particular, haciéndolos participes a su vez de un ciclo social, sin perder de vista las relaciones humanas ya que aunque el significado de la palabra "virtual" de a entender algo que no existe o

la representación "ficticia" de algo que existe se debe poner atención en el significado de la terminología, ya que las comunidades de Internet no son "ficticias" ni tampoco son "representaciones". Son reales y están hechas de personas de carne y hueso, con las características e intereses de toda comunidad humana, sin perder el origen de un ciclo social de comunicación y a su vez de información. No obstante, mientras más tiempo ocupa por ejemplo un estudiante en navegar por Internet, más se aísla del mundo exterior y este es el vacío que llenan las comunidades virtuales, convirtiendo al ocio en un cúmulo de conocimiento. El aislamiento es una característica de la sociedad actual y las comunidades en la Red ofrecen a los usuarios, interesados en un tema particular (en este caso la bibliotecología) todo aquello que puede encontrar en la vida real pero con la diferencia de que no existe un contacto físico: "La gente sólo hace en éstas lo que todos hacen en la vida real, pero dejan sus cuerpos atrás" (Rheingold 1999)⁴. Está muy bien la charla en tiempo real (Messenger) y el correo electrónico y todas las demás herramientas de las Nuevas Tecnologías pero la necesidad de socializarse y de charlar sobre temas especiales no se puede suplir y aunque el hombre necesita contacto físico e intercambio de ideas en tiempo real por la sencilla razón que el ser humano siempre ha vivido en grupo las comunidades virtuales existen como una herramienta tecnológica. Como una excelente razón a favor de las comunidades virtuales es que son un medio idóneo para conectar a bibliotecólogos, o a personas que se interesen por el área, que se encuentran físicamente distantes.

Definitivamente las comunidades virtuales, son el principio organizacional de una Cibersociedad en donde cada minuto y cada momento el ciclo social de la información esta presente, con agentes movilizadores que representan el progreso y desarrollo de cada una de estas acrecentando el desarrollo de una nueva Cibercultura.

REFERENCIAS

- ALLUCQUERE Rosanne, Stone. The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age. The MIT Press, Cambridge, 1995.
- Amazon. En: <http://www.amazon.com>, 1999.
- Aprendiendo con tecnología. comp. Chris Dede. Argentina: Paidos, 2000. 263 p.
- ARAUJO, Joao Batista. Tecnología educativa: teorías de instrucción. España: Paidos, 1993. 207 p.
- ASECIO Almada Margarita., Rafael y Gil Ortégón. La transferencia electrónica de la información a través de las fronteras y su impacto en las relaciones internacionales contemporáneas.
- BAJOIT. Las transformaciones políticas y económicas en el mundo contemporáneo. México: Sindicato nacional de trabajadores de la educación, 1990. 129 p.
- BATTEN, T.R. Las comunidades y su desarrollo. México: F.C.E, 1964. 196 p.
- BITNET Overview en: <http://nethistory.dumbentia.com/bitov.html>. 2003
- BROWN, Jhon Seely. La vida social de la información. Buenos Aires: Pearson Education, 2001. 156 p.

- BRUNOL, J. Comunidades virtuales: parte fundamental de la estrategia de un negocio electrónico. España: Deusto, 2002. 248 P.

- BURCH, John Grudnitski. Diseño de sistemas de información, teoría y práctica. México: Limusa, 1999. 985 p.

- CASANOVA González, Miguel Ángel. Realidad virtual. Madrid: Anaya Multimedia, 1995 128 p.

- CASTELLS, Manuel, La sociedad de la información. Buenos Aires: Paidós, 1996. 189 p.

- CONECTADOS. Que es la Cibersociología en: <http://www.conectados.com>

- DERY, Mark. Velocidad de Escape: La Cibercultura en el final del siglo. España: Siruela, 1998. 391 p.

- Enciclopedia Británica. "Concepto de información". Chicago: Universidad de Chicago, 1999. pg 115-130

- ESERP. LA FORMACIÓN EMPRESARIAL A DISTANCIA, en: <http://www.educaweb.com>

- FIGEREDO, Emilio. Los territorios de la Cibercultura en: *en <http://www.analitika.com/cyberanalitica/neroli/4376065.asp>*
- FREDERIC Jameson y Slavoj Zizec .Estudios culturales : Reflexiones sobre el multiculturalismo. Buenos Aires: Paidós, 2002. 139 p.
- GAIN NET. Negocios Rentables a través de Internet. España: Paidós, 2000.
- GARCIA, Hilda. Las Grandes Desconocidas en la Revista “Dia Siete” No. 133. México: El universal, 2002.
- GES, Marcel. La cultura Telemática y el territorio en Revista electrónica “La factoría”, Ubicada en [http:// www.lafactoria.com](http://www.lafactoria.com)
- GORDON B. Davis. Managing Information. México: McGraw-Hill School Education Group, 2002.178 p.
- HAN, Harley . Internet. Manual de referencia. México: Mc Graw-Hill, 1994. 116 p.
- [http : //facom.udp.cl/CEM/TDC/estudios/comvir/comvir3.htm](http://facom.udp.cl/CEM/TDC/estudios/comvir/comvir3.htm). 2000.
- <http://www.conectados.com.ec/paginas/cont00.asp?idsec=18&idart=156>
- <http://www.educaweb.com/esp/servicios/report/eserp2/default.asp?sel=3>
- <http://www.udp.cl/portaliano/not/002/mayo/29/renade.html>. Chile, 2002.

- Informe realizado en el centro de entretenimiento de televisión educativa, Dirección General de Televisión educativa, México: SEP, 2000. 24 p.
- JIGENA Leiva, Renato. El derecho y la sociedad de la información: la importancia de Internet en el mundo actual. México: TEC de Monterrey, 2003.
- JOYANES Aguilar, Luis. Cibersociedad: los retos sociales ante un nuevo mundo digital. Madrid : Mc Graw Hill, 1997. 337 P.
- LA IDEA. Origen de la comunidad virtual en: <http://www.cem-malaga.es/internet.htm>. México, 2002.
- LÓPEZ Pérez, Erika Carmen. Nuevas tecnologías de la información y comunicación con fines educativos. Estudio de caso: Primer curso en línea documentación digital y medios de comunicación social, implementado en espacios virtuales de aprendizaje. México. Universidad del claustro de sor Juana. 2002. 159 h.
- LOS GRUPOS DE NOTICIAS NEWSGROUPS en: usenet.com
- MALDONADO, Tomas. Lo real y lo virtual. España: Gedisa, 1994. 251 p.
- MARK, Dery . Velocidad de escape: La cibercultura en el final del siglo. Madrid: Siruela, 1998. 239 p.
- MARTÍN, James. La sociedad interconectada. España: Tecnos, 1980. 306 p.
- MC HALE, John. El entorno cambiante de la información. España: Tecnos, 1981. 143 p.

- MURDICK R.G. Sistemas de información Administrativa. Mexico: Englewood cliffs : Prentice Hall, 1988. 722 p.
- OLLIVER, Bruno. Internet, Multimedios. ¿Que cambia en realidad?. México: ILCE, 2001. 148 p.
- OZ, Effy. Administración de sistemas de información. México: Thomson-Learning, 2000. 688 p.
- PAOLI, Antonio . Comunicación e Información : perspectivas teoricas. México: Trillas, 1990. 137 p.
- PIERRE, Levy. "cyberculture". Paris: Odile Jacob, 1998.
- PORTALES, Diego. El portaliano, Nace la primera comunidad debate en: <http://www.udp.el>
- RAYMOND, Colle. Las comunidades digitales en: <http://facom.udp.cl/CEM/TDC/estudios/comvir/comvir3.htm>.
- 2000.
- REBOLLOSO Gallardo, Roberto. La globalización y las nuevas tecnologías de Información. México: Trillas, 2000. 87 p.
- REZSOHAZY, Rudolf. Sociedad local y Sistemas Mundiales en: <http://www.1.us.es.pdf>. 1988.
- RICH. Technoscience and cyberculture. London: Routledge, 1999. 145 p.

- ROEHL, Bernie. El creador de mundos virtuales. Madrid: Anaya Multimedia, 1995, 525 p.
- ROMANO, Eduardo M., La cultura digital: navegantes de Internet, personalidades interactivas y agrupamientos virtuales. Buenos Aires: Lugar Editorial, 2000,167 p.
- SALAZAR,Javier. Ciberpsicología. “Comunidades Virtuales: Una definición y caracterización tentativa” en:<http://nacho.homelinux.org/ciberpsicologia/Articulos/cvirtuales.htm>.__México, 2002.
- SAMACÁ, Luis Abdul. “Una Comunidad Virtual Colombiana Ideal”: Ponencia presentada en el II Congreso Internacional Virtual de Educacion - CIVE- 2002 en: <http://www.cibereduca.com>, España, 15 al 28 de abril de 2002.
- SÁNCHEZ, Tulio. Territorios Virtuales. México: Taurus, 1997. 275 p.
- SENN James. Análisis y diseño de sistemas de información. México: McGraw-Hill, 1990. 632 p.
- SHATZ, Phil. Viaje a través de los mundos virtuales en CD. Madrid: Anaya multimedia, 1994 . 221 p.
- STANLEY Aronowitz, Barbara MARTINSONS, Michael MENSER, Jennifer RICH. Technoscience and cyberculture. London: Routledge, 1999. 145

p.

- SUBIRATS, Eduardo. Culturas virtuales. México: Filosofía y Cultura Contemporánea, 2001. 172 p.
- TRAMULLA Saz, Jesús. <http://www.tramullas.com/ai/productos.com>.
- TURKLE, Sherry. La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet. España: Paidós, 1997. 395 p.
- VIRILIO, Paul. El ciber mundo: la política de lo peor. Madrid: Cátedra, 1997. 239 p.
- WOLPERT, Samuel. Economics of Information. Nueva York : Van Nostrand Reinhold, 1986.

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

- BOSERUP, Ester. Población y cambio tecnológico. Barcelona: Crítica, 1984.
- BROSKMAN, John (editor). La tercera cultura. Barcelona: Tusquets, 1996.
- BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona: Gedisa, 1988.
- CADOZ, Claude. Las realidades virtuales. Madrid: Debate, 1995.
- CHARTIER, Roger. El mundo con representación. Barcelona: Gedisa, 1992.
- DABAS, Elina y Denise Najmanovich (compiladoras). Redes. El lenguaje de los vínculos. Buenos Aires: Paidós, 1995.
- DAVARA Rodríguez, Miguel Ángel. De las autopistas de la información a la sociedad virtual. Aranzadi, Navarra, 1996.
- DORMIDO Bencomo, Sebastián et al. Sociedad y nuevas tecnologías. Madrid: Editorial Trotta, 1995.
- FEATHERSTONE, Mike y Roger Burrows (editores). Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk, Sage, Thousand Oaks. 1995.

- FLORES OLEA, Víctor y Rosa Elena Gaspar de Alba. Internet y la revolución cibernética. México: Océano, 1997.

- FRIED Shmitman, Dora (editora). Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad. México: Paidós, 1994.

- GALINDO Cáceres, Luis Jesús. Cultura mexicana en los ochentas. Colima: Universidad de Colima, 1994.

- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José. Comunicación y mundos posibles. Pamplona: Eunsa, 1996.

- GONZÁLEZ, Jorge A. y Ma. Guadalupe Chavéz. La cultura en México. Cifras Clave (I). CNCA. México: Universidad de Colima, 1996.

- ORANDI, Roberto. Texto y contexto en los medios de comunicación. Barcelona: Bosch Comunicación, 1995.

- BAWTHORN, Geoffrey. Mundos plausibles, mundo alternativos. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

- JAMESON, Frederic. Teoría de la postmodernidad. Madrid: Editorial Trotta, 1996.

- JONES, Steven G. (editor). Cybersociety. Sage, Thousand Oaks, 1995.

- KOSKO, Bart. Pensamiento borroso. Barcelona: Crítica, 1995.

- LANDOW, George P. Hipertexto. Barcelon: Paidos, 1995.
- LANDOWSKI, Eric. La sociedad figurada. México: FCE y Universidad Autónoma de Puebla, 1993.

- LOTMAN, Juri et al. Semiótica de la cultura. Madrid: Cátedra, 1979.

- MATURANA R., Humberto. La realidad: ¿objetiva o construida? (dos tomos), 1996.

- Anthropos-UIA-Iteso, Barcelona.

- MCLUHAN, Marshall. La comprensión de los medios como las extensiones del hombre. México: Diana, 1969.

- MORIN, Edgar. Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa, 1996.

- NEGROPONTE, Nicholas. Ser digital. México: Atlántida-Océano, 1996.

- O'Sullivan, Tim et al. Conceptos clave en comunicación y estudios culturales. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1997.

- QUEAU, Philippe. Lo virtual. Barcelona: Paidós, 1995.

- SFEZ, Lucien. Crítica de la comunicación. Buenos Aires: Amorrortu, 1995.

- SILVERSTONE, Roger y Eric Hirsnh (edts). Los efectos de la nueva comunicación. Barcelona: Bosch comunicación, 1996.

- VALERA, Francisco J. Conocer. Barcelona: Gedisa, 1990.

 - VON FOERSTER, Heinz. Las semillas de la cibernética. Barcelona: Gedisa, 1991.

 - WATZLAWICK, Paul y Peter Krieg (comps.) El ojo del observador, Barcelona: Gedisa, 1994.

 - WILRER, Ken. Breve historia de todas las cosas. Barcelona: Kairós, 1997.
-